

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Untuk dapat mencapai hasil yang optimal, bahan ajar yang akan digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran perlu didesain dan dikembangkan selaras dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik. Selain itu, bahan ajar tersebut juga perlu diselaraskan dengan karakteristik peserta didik yang akan menempuh program pembelajaran.

Proses pengembangan bahan ajar pada dasarnya merupakan sebuah aktivitas yang sistematis dan menyeluruh untuk menciptakan ragam bahan ajar yang dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam aktivitas pembelajaran. Dalam melakukan pengembangan bahan ajar, pendidik dan perancang program pembelajaran perlu melakukan langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan<sup>2</sup>, menciptakan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan hadirnya teknologi, proses belajar tidak lagi terbatas pada metode konvensional, tetapi kini didukung oleh berbagai alat dan sumber daya digital. Penggunaan video edukatif, aplikasi interaktif, platform pembelajaran daring, serta media sosial telah memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikannya lebih dinamis, fleksibel, dan menarik.

---

<sup>1</sup>Benny A. Pribadi, *Pengembangan Bahan Ajar*, Hal 21. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/IDIK400902-M1.pdf>

<sup>2</sup> Akbar Iskandar, *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*, 2023 (sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia)

Namun, meskipun teknologi telah banyak diadopsi dalam dunia pendidikan, tantangan masih tetap ada, terutama dalam hal minat belajar siswa. Dari hasil observasi selama peneliti melakukan PLP integratif disekolah, ada beberapa masalah terkait media yang dipakai untuk proses pembelajaran diantaranya pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media buku cetak, gambar dan papan tulis Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar masih tergolong kurang bervariasi. Bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas pada sarana yang sudah tersedia, sehingga sejauh ini hanya mengandalkan buku sebagai sumber utama dalam kegiatan belajar.<sup>3</sup>

Pada Saat mengerjakan tugas, ada beberapa siswa tampak kurang bersemangat sehingga hasil yang diperoleh kurang optimal. Sementara itu, hanya sebagian siswa yang mengerjakan tugas dengan penuh kesungguhan. Sedangkan siswa yang lainnya masih menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran, yang berdampak pada kurangnya motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pengajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.<sup>4</sup>

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Komik digital merupakan bentuk media visual yang mengombinasikan teks dan gambar secara harmonis untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dengan cara yang

---

<sup>3</sup> Hasil Wawancara Dengan Ibu Eti Sumyati, Sebagai Guru Akidah Akhlak, MTsN 1 Pandeglang, pada tanggal 14 Mei 2025

<sup>4</sup> Hasil Wawancara Dengan Ibu Eti Sumyati, Sebagai Guru Akidah Akhlak, MTsN 1 Pandeglang, pada tanggal 14 Mei 2025

menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui perpaduan antara unsur visual dan naratif, komik digital mampu menggugah minat belajar serta membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkret.

Penyajian materi dalam bentuk komik digital cenderung bersifat santai, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Selain itu, penggunaan komik digital juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Oleh karena itu, komik digital dinilai sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam membantu guru menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif.

Pemilihan komik digital sebagai media pembelajaran didasarkan pada berbagai kelebihan yang dimilikinya, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Komik digital memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara visual dan naratif, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui kombinasi antara teks, gambar, dan alur cerita, siswa dapat lebih mudah menangkap pesan moral serta nilai-nilai akhlak yang terkandung dalam materi pelajaran. Selain itu, penyajian materi dengan komik digital menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran yang bersifat teoritis serta mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan komik digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat pembentuk karakter dan penanaman nilai-nilai moral sesuai dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak.

Selain itu, penggunaan komik digital dalam pendidikan memiliki berbagai manfaat lainnya. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan tampilan yang lebih menarik dan cerita yang interaktif, komik digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan. Siswa juga lebih mudah memahami informasi kompleks melalui ilustrasi yang mendukung narasi pembelajaran.

Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses pendidikan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan semangat, konsentrasi, dan partisipasi yang lebih besar dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa biasanya dipengaruhi oleh motivasi intrinsik, seperti rasa ingin tahu, kepuasan dalam memperoleh pengetahuan baru, serta keinginan untuk memahami dan mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih mendalam. Faktor-faktor tersebut berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna.

Oleh karena itu, guru dan pendidik dituntut untuk mampu memilih serta menerapkan metode dan media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik digital, karena media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan menarik. Melalui kombinasi antara teks, gambar, dan alur cerita, komik digital tidak hanya menyampaikan informasi secara informatif, tetapi juga mampu membangkitkan emosi dan rasa ingin tahu siswa. Dengan demikian, penggunaan komik digital dapat menjadi alternatif yang efektif untuk

meningkatkan minat belajar serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Penerapan media pembelajaran berbasis komik digital tidak hanya ditujukan untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa, tetapi juga memiliki tujuan yang lebih luas, yaitu meningkatkan prestasi akademik mereka. Melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami, komik digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional, karena menggabungkan unsur visual, naratif, dan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan mereka dalam memahami isi materi pelajaran.

Dengan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif, komik digital mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi peserta aktif yang terlibat secara kognitif dan emosional dalam memahami isi pembelajaran. Hal ini berimplikasi pada meningkatnya daya ingat, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Akhirnya, penerapan media komik digital diharapkan dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan prestasi akademik siswa secara keseluruhan, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang menekankan pada penguasaan konsep serta pembentukan karakter.<sup>5</sup>

Oleh karena itu penggunaan media komik dalam pembelajaran Akidah Akhlak membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik karena

---

<sup>5</sup>Lolita Dwi Kusuma Devi dan Sueb Had, *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Teknologi Komik Digital (Canva) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 13 Surabaya*, *Simpaty: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa* Volume. 2 No. 4 Oktober 2024.

melibatkan siswa berperan aktif untuk menemukan jawaban dari soal-soal yang telah dibuat.<sup>6</sup>

Alasan peneliti mengambil tempat penelitian ini dikarenakan tempat penelitian ini merupakan tempat yang strategis dan mudah dijangkau oleh penulis, terdapat masalah di Sekolah MTsN 1 Pandeglang ini yaitu masih kurang dalam menggunakan media pembelajarannya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak serta adanya izin dan kemudahan untuk diteliti.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa kelas VIII Pada MTsN 1 Pandeglang dengan judul **“Pengaruh Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Akidah Akhlak (Studi Di MTsN 1 Pandeglang).**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah diantaranya yaitu

1. Kurangnya minat belajar siswa
2. Proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang Sederhana seperti media buku/LKS, dan gambar
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan ini dimaksudkan agar penelitian tidak melebar ke hal-hal yang berada di luar ruang lingkup pembahasan, sehingga analisis dapat dilakukan secara lebih mendalam, terarah, dan sesuai dengan relevansi topik yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti membatasi permasalahan

---

<sup>6</sup>Rismanita, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Melalui Penggunaan Media Komik Di Madrasah*, ANALYSIS: JOURNAL OF EDUCATION Volume 1, Number 2, 2023.

yang akan dikaji hanya pada pengaruh media komik digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi akidah akhlak di MTsN 1 Pandeglang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat penulis sajikan dalam penelitian ini adalah;

1. Bagaimana Media Pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII Di MTsN 1 Pandeglang?
2. Bagaimana Minat Belajar Siswa Kelas VIII Terhadap Materi Akidah Akhlak Di MTsN 1 Pandeglang?
3. Apakah Ada Pengaruh Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Akidah Akhlak Di MTsN 1 Pandeglang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang terdapat perumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan;

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Media Pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII Di MTsN 1 Pandeglang?
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Minat Belajar Siswa Kelas VIII Terhadap Materi Akidah Akhlak Di MTsN 1 Pandeglang?
3. Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Akidah Akhlak Di MTsN 1 Pandeglang?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

### 2. Bagi Guru

Komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, memungkinkan guru untuk lebih kreatif dan variatif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat membuat siswa lebih aktif serta meningkatkan minat belajar mereka, terutama dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

### 3. Bagi Siswa

Media komik digital dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta membuat mereka lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran Akidah Akhlak.

### 4. Bagi Peneliti

Penelitian mengenai penggunaan komik digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat memperkaya wawasan dan pemahaman tentang efektivitas media ini dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan yang akan peneliti akan membagi ke dalam lima bab. Kelima bab tersebut terdiri:

**Bab kesatu** pendahuluan yang meliputi: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembatasan

**Bab kedua** kajian teoritis yang meliputi: Kajian teori, kerangka berfikir, tinjauan penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian

**Bab ketiga** metodologi penelitian yang meliputi: Tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

**Bab keempat** hasil analisis penelitian yang meliputi: Deskripsi hasil, hasil penelitian variabel X, dan hasil penelitian variabel Y

**Bab kelima** penutup terdiri simpulan dan saran-saran