

ABSTRAK

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

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

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

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

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

ABSTRACT

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

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

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

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

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