ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google,

https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i4.11725

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL KOMIK (DESMEDIK) PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MTsN 3 JOMBANG

Development of Digital Comic Media (DESMEDIK) in Fiqh Learning at MTsN 3 Jombang

Noermawati Putri, Khoirun Nisa', Dian Kusuma Wardani
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
putrinoermawati@gmail.com; neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 23, 2026	Jul 21, 2026	Aug 2, 2026	Aug 7, 2026

Abstract

Although digital learning media have been widely developed in Islamic education, research specifically developing and evaluating the effectiveness of digital comic-based media in Fiqh learning, particularly on the topic of sunnah mu'akkad and ghairu mu'akkad prayers at the Madrasah Tsanawiyah level, remains limited. This study aimed to develop and evaluate the feasibility and effectiveness of DESMEDIK (Digital Comic Media) in Fiqh learning at MTsN 3 Jombang. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research participants consisted of Grade VIII students at MTsN 3 Jombang, with 10 students involved in the limited trial and 30 students in the field trial. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires involving a subject-matter expert, a media expert, and a practitioner, as well as pre-test and post-test assessments, and were subsequently analyzed using quantitative and qualitative descriptive methods. The findings showed that DESMEDIK was categorized as feasible to highly feasible, with validation scores of 3.80 from the subject-matter expert, 3.20 from the media

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

expert, and 3.75 from the practitioner. Students' responses to the media were also highly positive, with percentages of 90% in the limited trial and 91.7% in the field trial. The effectiveness of the media was demonstrated by an increase in the mean learning outcome score from 60 on the pre-test to 85 on the post-test, accompanied by an increase in learning mastery from 50% to 93.3%. These findings affirm that DESMEDIK is a feasible and effective learning medium for improving students' understanding of Fiqh material. This study contributes to the development of digital learning media in Islamic Religious Education, particularly the use of digital comics as an alternative medium for Fiqh learning, and provides practical implications for teachers and educational institutions in integrating innovative digital media into the learning process. Future research may examine the implementation of DESMEDIK across more diverse educational contexts and Islamic Religious Education materials.

Keywords: DESMEDIK; Digital Comics; Digital Learning Media; ADDIE Model; Fiqh Learning

Abstrak: Meskipun media pembelajaran digital telah banyak dikembangkan dalam pendidikan Islam, penelitian yang secara khusus mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media berbasis komik digital dalam pembelajaran Fikih, khususnya materi shalat sunnah mu'akkad dan ghairu mu'akkad pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi kelayakan dan efektivitas DESMEDIK (Media Digital Komik) dalam pembelajaran Fikih di MTsN 3 Jombang. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Partisipan penelitian terdiri atas peserta didik kelas VIII MTsN 3 Jombang, dengan 10 peserta didik pada uji coba terbatas dan 30 peserta didik pada uji coba lapangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan praktisi, serta tes *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa DESMEDIK berada pada kategori layak hingga sangat layak dengan skor validasi sebesar 3,80 dari ahli materi, 3,20 dari ahli media, dan 3,75 dari praktisi. Respons peserta didik terhadap media juga sangat positif, dengan persentase sebesar 90% pada uji coba terbatas dan 91,7% pada uji coba lapangan. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 60 pada *pre-test* menjadi 85 pada *post-test*, disertai peningkatan ketuntasan belajar dari 50% menjadi 93,3%. Temuan ini menegaskan bahwa DESMEDIK merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Fikih. Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya penggunaan komik digital sebagai alternatif media pembelajaran Fikih, serta memberikan implikasi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengintegrasikan media digital yang inovatif ke dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat menguji implementasi DESMEDIK pada konteks pendidikan dan materi Pendidikan Agama Islam yang lebih beragam.

Kata Kunci: DESMEDIK; Komik Digital; Media Pembelajaran Digital; Model ADDIE; Pembelajaran Fikih

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam penyelenggaraan pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran di madrasah. Integrasi teknologi digital tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi telah menjadi kebutuhan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Rahman & Prabowo, 2025). Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang inovatif sehingga materi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih, pemanfaatan media digital menjadi semakin penting karena materi tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pemahaman konsep dan implementasi dalam kehidupan sehari-hari (Suseno & Ritonga, 2025).

Meskipun demikian, praktik pembelajaran Fiqih di madrasah masih didominasi oleh metode ceramah, diskusi, dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Pola pembelajaran tersebut cenderung menjadikan peserta didik pasif sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan kurang optimalnya pemahaman terhadap materi (A. N. Rahmah & Al Mufti, 2025). Salah satu materi yang sering dianggap sulit oleh peserta didik adalah shalat sunnah *mu'akkad* dan *ghairu mu'akkad* karena memuat konsep, klasifikasi, serta praktik yang memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, narasi, dan teknologi digital sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Media pembelajaran berbasis komik digital merupakan salah satu inovasi yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut. Komik digital mampu mengombinasikan gambar, teks, dialog, dan alur cerita sehingga informasi disampaikan secara lebih komunikatif dibandingkan media konvensional (Mursalin et al., 2025). Penyajian materi dalam bentuk cerita juga memungkinkan peserta didik membangun pemahaman konseptual melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain meningkatkan motivasi belajar, media komik digital juga dapat membantu peserta didik mengingat materi lebih lama karena informasi diterima melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran digital maupun komik digital memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis komik mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik

selama proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman konsep (Baihaqi et al., 2025). Penelitian lain juga melaporkan bahwa media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan penggunaan media cetak konvensional. Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengujian efektivitas media yang telah tersedia atau pengembangan media untuk mata pelajaran umum maupun Pendidikan Agama Islam secara luas (Maya Putriwan et al., 2025).

Dalam penelitian ini terletak pada masih terbatasnya penelitian yang mengembangkan media komik digital secara khusus untuk pembelajaran Fiqih pada materi shalat sunnah *mu'akkad* dan *ghairu mu'akkad* di Madrasah Tsanawiyah. Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya belum mengintegrasikan proses pengembangan media secara sistematis menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, serta belum mengevaluasi produk secara komprehensif melalui validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, respons peserta didik, dan pengujian efektivitas menggunakan pre-test dan post-test. Kesenjangan tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan penelitian yang tidak hanya menghasilkan media pembelajaran digital, tetapi juga memastikan media tersebut memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memberikan kebaruan berupa pengembangan DESMEDIK (Media Digital Komik) sebagai media pembelajaran Fiqih yang dirancang secara sistematis menggunakan model ADDIE. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan tidak hanya menampilkan materi dalam bentuk komik digital, tetapi juga mengintegrasikan ilustrasi kontekstual, penyajian materi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah, serta melalui tahapan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi sebelum diimplementasikan kepada peserta didik (Siregar & Rhamayanti, 2025). Pengembangan media ini didasarkan pada Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer, yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan gambar karena mampu mengoptimalkan pemrosesan informasi pada saluran visual dan verbal secara bersamaan (Aselia Nur Lailli et al., 2026).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran DESMEDIK untuk materi shalat sunnah *mu'akkad* dan *ghairu mu'akkad* pada peserta didik kelas VIII MTsN 3 Jombang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan

media pembelajaran DESMEDIK, menganalisis tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi, serta mengevaluasi efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam sekaligus menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru Fiqih di madrasah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas produk berupa media pembelajaran DESMEDIK (Media Digital Komik) pada mata pelajaran Fiqih. Pendekatan Research and Development dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pengembangan produk, tetapi juga pada proses validasi dan pengujian produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran (Damayanti et al., 2021).

Desain penelitian mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Tahap analysis dilakukan melalui identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran Fiqih (Agista et al., 2026). Tahap design meliputi penyusunan materi, storyboard, tampilan visual, dan alur komik digital. Selanjutnya, pada tahap development, media DESMEDIK dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan kepada peserta didik. Tahap terakhir, yaitu evaluation, bertujuan menilai kelayakan dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi, respons peserta didik, serta peningkatan hasil belajar.

Partisipan penelitian terdiri atas peserta didik kelas VIII MTsN 3 Jombang. Uji coba terbatas melibatkan 10 peserta didik, sedangkan uji coba lapangan melibatkan 30 peserta didik. Selain itu, proses validasi melibatkan seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang praktisi (guru Fiqih). Pemilihan partisipan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih subjek yang dianggap sesuai dengan tujuan penelitian dan memiliki karakteristik yang relevan dengan penggunaan media yang dikembangkan (Mardhiyah Mardhiyah et al., 2025).

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket penilaian praktisi, angket respons peserta didik, serta instrumen tes berupa pre-test dan post-test (Suganda et al., 2022). Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal pembelajaran Fiqih. Angket digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, penyajian, tampilan, dan kemanfaatan, sedangkan pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ummah et al., 2025).

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil validasi ahli, respons peserta didik, serta skor pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata, persentase, dan kategori kelayakan media. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan saran validator dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum diimplementasikan (Pujiharti, 2025).

Penelitian dilaksanakan di MTsN 3 Jombang selama proses pengembangan media hingga pelaksanaan uji coba. Kegiatan penelitian mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan media, validasi oleh para ahli, uji coba terbatas, uji coba lapangan, serta evaluasi hasil pengembangan.

HASIL

1. Kelayakan Media DESMEDIK

Pengembangan media pembelajaran DESMEDIK (Media Digital Komik) menghasilkan produk berupa media digital yang dapat digunakan pada pembelajaran Fiqih materi shalat sunnah *mu'akkad* dan *ghairu mu'akkad*. Sebelum diimplementasikan kepada peserta didik, media terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kategori layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Media DESMEDIK

Validator	Skor Rata-rata	Kategori
Ahli Materi	3,80	Sangat Layak
Ahli Media	3,20	Layak
Praktisi (Guru)	3,75	Sangat Layak

Tabel 1. menunjukkan bahwa seluruh validator memberikan penilaian positif terhadap isi materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek kelayakan materi, sedangkan aspek tampilan media memperoleh beberapa masukan untuk penyempurnaan desain sebelum tahap implementasi.

2. Respon Peserta Didik terhadap Media DESMEDIK

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, media diujicobakan kepada peserta didik melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media DESMEDIK.

Tabel 2. Respon Peserta Didik

Tahap Uji Coba	Persentase	Kategori
Uji Terbatas (10 siswa)	90,0%	Sangat Positif
Uji Lapangan (30 siswa)	91,7%	Sangat Positif

Dari Tabel 2. dapat dikerahui bahwa peserta didik menyatakan bahwa media DESMEDIK mudah dipahami, menarik secara visual, serta membantu memahami materi Fiqih melalui penyajian cerita dan ilustrasi yang kontekstual.

3. Efektivitas Media DESMEDIK

Efektivitas media dianalisis berdasarkan hasil **pre-test** dan **post-test** peserta didik. Hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar setelah penggunaan media DESMEDIK.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar

Indikator	Pre-test	Post-test
Nilai Rata-rata	60	85
Ketuntasan Belajar	50%	93,3%

Tabel 3. meninjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 25 poin menunjukkan bahwa media DESMEDIK mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi shalat sunnah mu'akkad dan ghairu mu'akkad. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 50% menjadi 93,3%, sehingga media dinilai efektif sebagai media pembelajaran Fiqih.

Hasil ini mengindikasikan bahwa media digital berbasis komik mampu membantu peserta didik memahami materi Fiqih secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran sebelum penggunaan media.Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang

signifikan, beberapa temuan menunjukkan adanya data yang perlu diperhatikan. Pada tahap validasi media, ahli media memberikan skor lebih rendah dibandingkan validator lainnya (3,20). Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa aspek tampilan yang masih memerlukan penyempurnaan, seperti konsistensi tata letak, kombinasi warna, dan ukuran huruf. Selain itu, masih terdapat sekitar 6,7% peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar pada post-test. Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas media juga dipengaruhi oleh kemampuan awal peserta didik dan intensitas pendampingan guru selama proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran DESMEDIK (Media Digital Komik) pada mata pelajaran Fiqih materi shalat sunnah *mu'akkad* dan *ghairu mu'akkad* di MTsN 3 Jombang. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh skor rata-rata sebesar 3,80 dari ahli materi, 3,20 dari ahli media, dan 3,75 dari praktisi, sehingga termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Keefektifan media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 60 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 50% menjadi 93,3%. Selain itu, respons peserta didik terhadap penggunaan DESMEDIK mencapai 90% pada uji coba terbatas dan 91,7% pada uji coba lapangan dengan kategori sangat positif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media berbasis komik digital mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi Fiqih.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik DESMEDIK yang menyajikan materi dalam bentuk ilustrasi, dialog, dan alur cerita yang kontekstual. Penyajian tersebut membantu peserta didik memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga proses belajar berlangsung lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, media DESMEDIK tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nur Rahmah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media komik digital layak digunakan dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (N. Rahmah et al., 2025). Persamaan kedua penelitian terletak pada pengembangan media berbasis komik digital sebagai inovasi pembelajaran. Akan tetapi, penelitian ini memiliki perbedaan karena mengembangkan DESMEDIK yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran Fiqih pada materi shalat sunnah mu'akkad dan ghairu mu'akkad, sehingga memberikan kontribusi yang lebih spesifik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Santi Lisnawati dkk. (2022) yang membuktikan bahwa penggunaan media visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Fiqih.(Lisnawati et al., 2023) Perbedaannya, penelitian Santi Lisnawati dkk. menggunakan desain quasi experiment untuk menguji pengaruh media, sedangkan penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang tidak hanya menguji efektivitas media, tetapi juga mengembangkan dan memvalidasi produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Selanjutnya, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Cintya (2026) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis komik memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi (Cyntia et al., 2026). Meskipun sama-sama mengembangkan media komik digital, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengembangkan media pada materi Fiqih yang lebih spesifik serta menguji efektivitas media melalui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah implementasi.

Penelitian ini juga memperkuat temuan Luma'ul 'Adilah Hayya (2023) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran Fiqih berbasis multimedia interaktif efektif meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Hayya', 2023). Namun demikian, media yang dikembangkan Luma'ul menggunakan multimedia interaktif, sedangkan penelitian ini mengembangkan media komik digital yang mengintegrasikan unsur cerita, ilustrasi, dan dialog sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih komunikatif dan dekat dengan karakteristik peserta didik tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Zaki dan Mardiyah (2026) mengenai penerapan Cognitive Theory of Multimedia Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Rahmawati & Syukri, 2025). Menurut teori tersebut, pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar sehingga

peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. DESMEDIK menerapkan prinsip tersebut dengan memadukan ilustrasi, narasi, dan materi Fiqih dalam satu media digital sehingga membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah dan meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan perbandingan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian terdahulu. Kebaruan tersebut terletak pada pengembangan media DESMEDIK yang dirancang menggunakan model ADDIE, divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, serta diuji efektivitasnya pada materi shalat sunnah *mu'akkad* dan *ghairu mu'akkad* di MTsN 3 Jombang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga memberikan bukti empiris mengenai kelayakan dan efektivitas media tersebut.

Penelitian ini memberikan implikasi teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat konsep Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menjelaskan bahwa kombinasi teks dan visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian juga memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Fiqih (Prihadi et al., 2025).

Secara praktis, media DESMEDIK dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media digital berbasis komik juga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, berpusat pada peserta didik, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah maupun pengembang media dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya .

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan di satu madrasah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, media yang dikembangkan hanya difokuskan pada materi shalat sunnah *mu'akkad* dan *ghairu mu'akkad*, sehingga belum diketahui efektivitasnya pada materi Fiqih lainnya. Ketiga, pengukuran efektivitas hanya dilakukan melalui pre-test dan post-test dalam jangka pendek sehingga belum mampu menggambarkan retensi belajar peserta didik dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan media DESMEDIK pada lebih banyak sekolah, mengembangkan

materi Fiqih yang lebih beragam, serta mengukur dampak penggunaan media terhadap retensi belajar, motivasi, dan keterampilan berpikir peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran DESMEDIK (Media Digital Komik) pada mata pelajaran Fiqih materi shalat sunnah mu'akkad dan ghairu mu'akkad menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media DESMEDIK memenuhi kategori layak hingga sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi. Selain itu, media ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 60 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, peningkatan ketuntasan belajar dari 50% menjadi 93,3%, serta respons peserta didik yang berada pada kategori sangat positif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media komik digital mampu menciptakan pembelajaran Fiqih yang lebih menarik, interaktif, dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih baik.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang teknologi pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat penerapan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menjelaskan bahwa integrasi teks dan visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran DESMEDIK sebagai inovasi yang dapat dimanfaatkan guru Fiqih dalam mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi digital. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital yang dirancang secara sistematis menggunakan model ADDIE, divalidasi oleh para ahli, serta diuji efektivitasnya pada materi shalat sunnah mu'akkad dan ghairu mu'akkad di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan media DESMEDIK pada materi Fiqih lainnya maupun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbeda dengan melibatkan jumlah peserta didik dan lokasi penelitian yang lebih luas. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengembangkan fitur media yang lebih interaktif, seperti animasi, audio, maupun evaluasi berbasis digital, serta mengkaji pengaruh penggunaan media terhadap motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan retensi belajar peserta didik dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Agista, W., Hendrawati, T., Yuliyana, D., & Abduh, M. (2026). Analisis Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Model ADDIE di Era Digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI), 8*(1), 217–232. https://doi.org/10.61227/arji.v8i1.694

Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Y., Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer dan Cognitive Load Theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 3*(2), 976–989. https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635

Baihaqi, F. N., Maksum, A., & Aruwiyantoko, A. (2025). Studi Literatur: Analisis Penggunaan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 379–387. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25361

Cyntia, Pramesti, D., & Ardiansah, F. (2026). Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12*(2), 150–162. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.12513

Damayanti, F., Sofyan, D., & Sundari, F. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(2), 5427–5433. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1229

Hayya', L. 'A. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Eksponen, 13*(2), 66–76. https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.788

Lisnawati, S., Islam, R. A. F., & Subagiya, B. (2023). Penggunaan Media Visual Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Fiqih pada Siswa di MTs. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 12*(4), 414–426. https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i4.15036

Mardhiyah, Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika, 2*(2), 208–218. https://journal.lpkd.or.id/index.php/Katalis/article/view/1670

Mursalin, K. A., Haerudin, D., & Nugraha, H. S. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Dongeng. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, 4*(3), 539–549. https://ejournal.papanda.org/index.php/edukasiana/article/view/1311

Prihadi, A., Suherdiyanto, & Arifqah, N. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif 3D Smart Box Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungai Kakap. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran (JIPP), 4*(2), 25–32. https://doi.org/10.31571/jipp.v4i2.9481

Pujiharti, E. S., & Isnaini, U. (2025). Instrumen dan Pengumpulan Data dalam Meningkatkan Kualitas Data pada Penelitian Pendidikan. *AN NAHDLIYYAH, 4*(1), 35–47. https://ejournal.stainu-malang.ac.id/index.php/annahdliyah/article/view/81

Putriwan, M., Sumarni, Elisa, Arifin, A. N., & Aisyah, N. (2025). Systematic Literature Review: Tren Penggunaan dan Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam

Konteks Pendidikan Abad Ke-21. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, 4*(4), 2456–2477. https://ejournal.papanda.org/index.php/edukasiana/article/view/2746

Rahmah, A. N., & Al Mufti, A. Y. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Sumber (Resource Based Learning) untuk Meningkatkan Pemahaman Fiqih Peserta Didik Kelas VIII MTs Mafatihul Akhlaq Demangan Jepara. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 8*(3), 1654–1665. https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6918

Rahmah, N., Khairunnisa, K., Gagaramusu, Y. M., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 9*(2), 617–634. https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1808

Rahman, H., & Prabowo, S. L. (2025). Optimalisasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Pembelajaran di Era Teknologi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 349–367. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/36730

Rahmawati, A., & Syukri. (2025). Teori Belajar Kognitif dan Penerapannya pada Pembelajaran PAI. *Journal of Scientific Studies and Multidisciplinary Research, 2*(1), 147–154. https://doi.org/10.67028/jssmr.v2i1.76

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP), 3*(2), 85–100. https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp/article/view/561

Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan, 8*(1), 8–15. https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187

Suseno, & Ritonga, S. (2025). Desain Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Manajemen Pendidikan, 10*(2), 562–577. https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp/article/view/542

Ummah, A. F., Khaironi, I., & Sutiah. (2025). Pengembangan Media Fikih Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Haji dan Umrah. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar, 3*(2), 165–180. https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/abuya/article/view/752