

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana dan terstruktur dengan tujuan membangun suasana pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berperan serta dalam mengasah kemampuan dan memperluas potensi dirinya. Sebagaimana dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan harus mengarahkan siswa untuk menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kecakapan intelektual dan sosial. Pendidikan harus menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan mengembangkan potensi siswa. Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, proses pembelajaran yang berkualitas menjadi sebuah keharusan, dimana keaktifan dan keterlibatan siswa menjadi indikator penting keberhasilan belajar (Sa'diyah, 2019).

Keberhasilan proses belajar siswa dapat dicapai melalui pembelajaran berbagai mata pelajaran yang diberikan, salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berperan penting dalam membentuk karakter serta kepribadian siswa, sikap, nilai moral, serta nilai spiritual siswa. Mata pelajaran PAI bukan sekadar menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai ajaran Islam sebagai pedoman menghadapi berbagai aspek kehidupan (Asyikin, 2023). Selain itu, salah satu mata pelajaran di sekolah yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa agar memiliki nilai moral yang baik serta dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dari waktu ke waktu (Aziz, et al., 2020).

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menuntut siswa memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar pun tinggi. Tapi kenyataannya, kegiatan pembelajaran PAI di sekolah masih cenderung menggunakan metode ceramah dan

media konvensional. Kondisi ini membuat pembelajaran kurang menarik, sehingga siswa menjadi pasif, kurang semangat, sibuk mengobrol dengan teman, bahkan mengantuk ketika pembelajaran berlangsung. Akibatnya, motivasi belajar mengalami penurunan yang kemudian berdampak terhadap rendahnya hasil belajar, khususnya pada aspek kognitif (Sa'diyah, 2019).

Keadaan seperti itu terjadi di SMP Guna Dharma Kota Bandung, di mana sebagian siswa kelas VII tampak kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi awal di sekolah tersebut, nilai ulangan harian siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terlihat dari perolehan rata-rata nilai ulangan harian pada kedua kelas tersebut hanya mencapai 70, masih berada di bawah KKM SMP Guna Dharma, yaitu 73.

Berdasarkan saat observasi awal, pernyataan dari guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Guna Dharma, diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM <73 pada siswa SMP Guna Dharma dikelas VII sebanyak 34 siswa dari total siswa kelas VII ada 60, dengan persentase sebesar 56,60% dari keseluruhan siswa. Sedangkan siswa yang memiliki nilai di atas KKM >73 ada 26 orang dengan persentase 43,33% dari keseluruhan siswa. Dari data tersebut disimpulkan bahwasannya nilai hasil belajar siswa kelas VII SMP Guna Dharma masih tergolong rendah. Serta penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada pemanfaatan media pembelajaran berupa papan tulis dan buku paket. Ini menggambarkan masih lemahnya inovasi pembelajaran dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

Guru yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Guna Dharma juga mengatakan penggunaan media digital masih jarang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Beliau juga menyampaikan bahwa siswa sangat antusias apabila pembelajaran disajikan melalui media visual bergambar, karena dapat membantu mereka lebih mudah memahami materi.

Keadaan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran perlu terus dikembangkan melalui berbagai inovasi, mengingat media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media yang tepat, penyampaian informasi dapat berlangsung lebih optimal sehingga siswa mampu menerima dan memahami materi dengan lebih baik. Seiring dengan perkembangan era digital, guru dituntut mampu memanfaatkan media berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Karena Digitalisasi pembelajaran kini menjadi langkah strategis untuk mempercepat peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia sekaligus membiasakan siswa dengan kompetensi abad ke-21.

Hal tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Direktur Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Gogot Suharwoto, menyampaikan dalam program SINIAR episode 12 bertajuk *Digitalisasi Pembelajaran* pada kanal YouTube Kemdikdasmen bahwa penguatan digitalisasi pembelajaran menjadi salah satu upaya strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan. Program digitalisasi tersebut memiliki landasan hukum melalui Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025 tentang percepatan pelaksanaan pembangunan dan revitalisasi satuan pendidikan, pembangunan sekolah unggulan, serta digitalisasi pembelajaran. Kebijakan ini menekankan pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran untuk mendukung peningkatan mutu Pendidikan (Anugrahmawaty, 2025).

Media pembelajaran memiliki peran dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian informasi yang menarik, dan jelas. Hal tersebut sejalan dengan kandungan ayat Al-Qur'an yang menunjukkan pentingnya penyampaian pengetahuan melalui perantara atau media sebagai sarana untuk memudahkan pemahaman. Salah satu ayat yang berkaitan dengan hal tersebut terdapat dalam Q.S. Al-Baqarah (2) ayat 31, sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!" (Q.S al-Baqarah:31)

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. mengenai nama-nama yang ada di bumi. Kemudian Allah SWT memerintahkan para malaikat untuk menyebutkan nama-nama tersebut, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. tersebut menjadi media dalam penggambaran benda kepada para malaikat. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya terlebih dahulu oleh Allah SWT.

Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan harus memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran dan kebutuhan serta karakteristik siswa SMP masa kini yang cenderung visual dan membutuhkan rangsangan belajar yang menarik. Dalam konteks pembelajaran, interaksi siswa dengan sumber belajar menjadi faktor penting untuk membangun pemahaman. Dalam proses pembelajaran, sumber belajar dapat berasal dari berbagai bentuk, tidak hanya dari guru tetapi juga dari bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan (Pagarra et al., 2022).

Berbagai jenis media pembelajaran dapat diterapkan untuk menunjang proses belajar mengajar, salah satu di antaranya yaitu media visual. Media visual merupakan media yang memanfaatkan indera penglihatan sebagai alat utama penyampaian informasi atau materi pembelajaran. Penggunaan media visual memiliki peran penting karena mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep secara lebih jelas, meningkatkan daya ingat, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap pembelajaran. Selain itu, media visual juga dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan kondisi atau pengalaman nyata, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan materi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa (Syarifuddin, 2023).

Bentuk media pembelajaran visual yang cukup banyak diminati adalah komik. Saat ini, perkembangan teknologi membuat berbagai komik edukatif semakin mudah ditemukan dan diakses melalui internet. Termasuk komik islami, menggabungkan teks dan gambar sehingga dapat membangun keterlibatan emo-

sional dan membantu siswa memahami materi secara lebih baik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang disampaikan (Ubaidillah, 2017).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, sehingga siswa tidak hanya menerima materi mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut berpartisipasi dalam memahami dan mengembangkan materi yang dipelajari. Media komik mampu mengurangi rasa bosan karena menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan ekspresi tokoh yang dapat membantu membangun imajinasi siswa. Selain itu, penggunaan media komik juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta mempermudah proses penerimaan dan pengolahan informasi.

Meski demikian, terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang perlu ditindaklanjuti, yaitu penelitian mengenai media digital dalam mata pelajaran PAI sudah dilakukan, tetapi belum secara khusus meneliti komik digital Islami, beberapa penelitian mengenai e-comic berfokus pada materi umum, bukan nilai-nilai Islami dan penelitian media komik dalam PAI sebagian masih menggunakan komik cetak, belum digital. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang lebih terarah dan empiris untuk menguji pengaruh komik digital Islami dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media komik digital Islami terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, memiliki urgensi yang tinggi untuk mengetahui serta menganalisis sejauh mana penggunaan media tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Guna Dharma Kota Bandung. Karena media komik digital Islami dipandang sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Media komik digital Islami dapat menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan motivasi belajar karena mengintegrasikan unsur visual, cerita, dan nilai-nilai Islami. Dan menjadi media pembelajaran yang inovatif dan sesuai karakter siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Penelitian ini diberi judul “Pengaruh

Penggunaan Media Komik Digital Islami terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media komik digital Islami pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Guna Dharma Kota Bandung?
2. Sejauh mana media komik digital Islami berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Guna Dharma Kota Bandung?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui penggunaan media komik digital Islami pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Guna Dharma Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media komik digital Islami terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Guna Dharma Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan konsep pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama mengenai pemanfaatan media komik digital Islami sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai bahan motivasi serta menjadi alternatif dalam menentukan dan menerapkan media pembelajaran yang lebih beragam, kreatif, dan menarik dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

- b. Bagi Siswa: Penggunaan komik digital Islami diharapkan mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi PAI melalui proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan.
- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital, khususnya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- d. Bagi Peneliti Lain: Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji pengaruh media digital dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keimanan, serta kemampuan siswa dalam menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dirancang agar siswa terdorong untuk belajar, membutuhkan belajar, dan tertarik untuk terus mempelajari ajaran Islam sebagai pedoman hidup maupun sebagai pengetahuan (Mahmudi et al., 2024).

Proses belajar dipahami sebagai perubahan kemampuan yang terjadi akibat rangsangan yang terus menerus, bukan karena pertumbuhan. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi, sehingga rangsangan dari luar perlu diatur melalui langkah pembelajaran yang terstruktur. Bentuk rangsangan tersebut dapat berupa media pembelajaran yang dapat ditangkap oleh panca indera, seperti gambar, suara, dan alat bantu visual lainnya (Pratama, 2024).

Proses pembelajaran tidak akan terlepas dari berbagai faktor yang dapat mendukung maupun menghambat keberlangsungannya. Faktor-faktor itu meliputi kondisi kesehatan fisik dan psikologis siswa, kualitas hubungan antar siswa, tingkat kepatuhan terhadap tata tertib sekolah, serta penggunaan media pembelajaran. Faktor-faktor tersebut bersumber dari aspek internal siswa maupun faktor eksternal yang memengaruhi proses belajar siswa (Santika, A. 2017).

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti memerlukan pemanfaatan media yang memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media visual secara khusus dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi agama. Arief S. Sadiman menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, sehingga mampu memengaruhi perhatian, minat, serta pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran lebih efektif (Syawaluddin, 2022).

Guna mencapai peningkatan hasil belajar, diperlukan inovasi dalam penggunaan media yang memungkinkan siswa terlibat aktif. Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan ranah kognitif sebagai indikator utama kemampuan berpikir siswa. Ranah ini mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, hingga mengevaluasi. Penilaian hasil belajar kognitif diperlukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan kemampuan intelektual siswa berkembang (Maria & Maulana, 2023).

Penggunaan media pembelajaran visual dapat memberikan stimulus yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun, kondisi pembelajaran PAI di sekolah menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang inovatif masih belum optimal sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Tuntutan abad ke-21, baik guru maupun siswa dituntut untuk memiliki keterampilan belajar yang efektif serta mampu menguasai teknologi.

Oleh karena itu, penggunaan komik digital Islami sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus visual dan verbal yang dapat meningkatkan proses kognitif siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif secara keseluruhan.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital Islami terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Melalui penelitian ini, memperoleh temuan yang menunjukkan pengaruh media pembelajaran digital tersebut, sehingga dapat dijadikan rujukan bagi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara maksimal.

Penelitian ini menggunakan desain Kuasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan atau *treatment*, yaitu penggunaan media komik digital Islami dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Perlakuan ini diberikan untuk mengetahui apakah media tersebut mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Sementara itu, kelas kontrol berfungsi sebagai kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan khusus. Kelas kontrol menggunakan media pembelajaran papan tulis, penyajian materi melalui buku paket yang berisi teks, gambar, dan poin-poin penting. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok menunjukkan pengaruh media pembelajaran komik digital Islami terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMP Guna Dharma.

Langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen (menggunakan media komik digital Islami) :

1. Tahap persiapan: Guru membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan materi. Guru berperan sebagai pengirim pesan yang menyampaikan informasi awal berupa tujuan dan arah pembelajaran kepada siswa. Dan memastikan komik yang digunakan sesuai dengan usia siswa dan mengandung nilai moral yang baik.
2. Guru memperkenalkan media komik digital Islami kepada siswa. Guru mengemas materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ke dalam bentuk komik digital Islami yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Tahap pelaksanaan: Pembelajaran. Siswa membaca komik digital yang telah dibagikan oleh guru secara individu atau kelompok kecil. Pada tahap ini, media komik digital Islami berfungsi sebagai saluran komunikasi.
4. Guru membentuk beberapa kelompok belajar yang masing-masing terdiri atas 4–5 siswa.
5. Siswa mendiskusikan isi komik digital bersama teman atau bimbingan guru. Membantu mengurangi gangguan serta mencegah terjadinya kesalahpahaman terhadap materi
6. Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi.
7. Tindak lanjut: Guru menegaskan kembali isi cerita serta unsur-unsur yang terdapat dalam komik (Hasan et al., 2021).

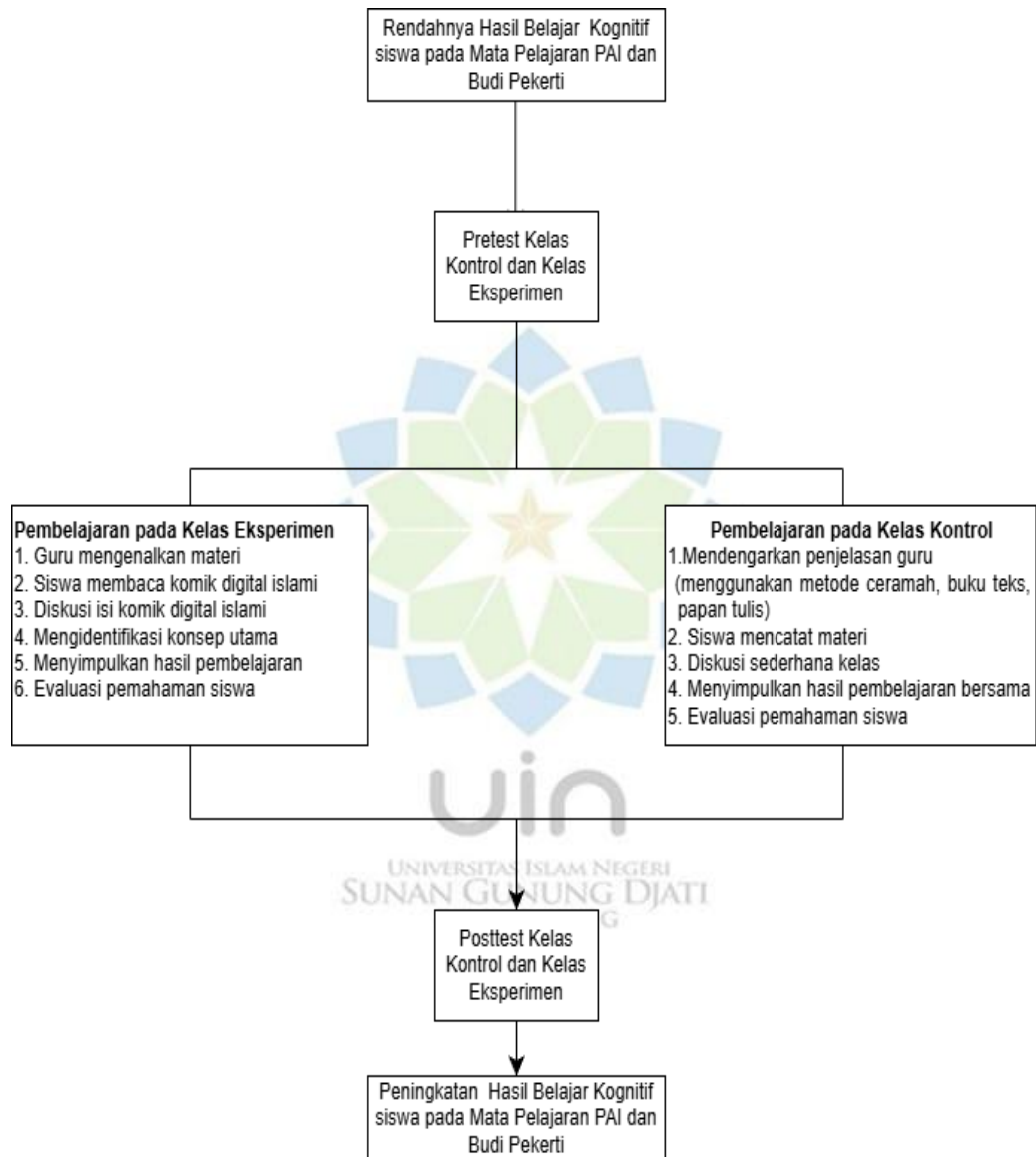
Langkah-Langkah pembelajaran kelas kontrol (menggunakan media papan tulis):

1. Tahap Persiapan: Guru membuka pembelajaran, memastikan papan tulis dalam keadaan bersih, menuliskan topik pembelajaran, serta menyampaikan tujuan materi yang dipelajari. Guru berperan sebagai pengirim pesan yang menyampaikan informasi awal berupa tujuan dan arah pembelajaran kepada siswa.
2. Guru menyajikan materi PAI dan Budi Pekerti menggunakan media konvensional berupa papan tulis, buku paket, dan buku tulis. Guru menuliskan materi atau cerita pada papan tulis.

3. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran: Siswa memperhatikan penjelasan guru, membaca materi pada buku paket, serta mencatat informasi penting yang dituliskan pada papan tulis. Pada tahap ini, media konvensional berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa.
4. Guru membentuk beberapa kelompok belajar yang masing-masing terdiri atas 4–5 siswa.
5. Siswa mendiskusikan materi yang telah dijelaskan oleh guru dengan memanfaatkan buku paket dan catatan yang telah dibuat. Kegiatan diskusi dilakukan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
6. Guru memberikan penguatan, penjelasan terhadap hasil diskusi siswa serta menuliskan poin-poin penting atau kesimpulan materi pada papan tulis untuk menghindari kesalahpahaman dan memperkuat pemahaman siswa.



Berikut kerangka berpikir dari penelitian ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu dugaan sementara mengenai permasalahan yang diteliti, yang kebenarannya masih harus diuji melalui proses pengumpulan data serta analisis terhadap data penelitian. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran komik digital Islami diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan asumsi tersebut, hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik digital Islami (X) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa (Y) pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMP Guna Dharma Kota Bandung (Arikunto, 2019).

Ha: Terdapat adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media komik digital Islami terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

G. Penelitian Terdahulu

Nurul Asyiqin (2023), pada penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI pada Siswa SDN Ngaliyan 03 Semarang”. ia menyimpulkan bahwasannya Media digital efektif meningkatkan prestasi belajar PAI, ditunjukkan oleh rata-rata posttest eksperimen lebih tinggi ($43,40 > 36,90$) dan $p\text{-value } 0,043 < 0,05$. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas efektivitas media digital pada pembelajaran dan perbedaannya adalah pada penelitian nya tidak memakai komik digital sebagai media pembelajaran digitalnya, dan dilaksanakan pada jenjang Sekolah Dasar.

M. Ubaidillah (2017), pada penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hasyim Surabaya” ia menyimpulkan bahwasannya Media E-Comic efektif meningkatkan hasil belajar Fiqih. Hasil $t\text{-hitung } 2,0497 > t_{\text{tabel } 2,0040}$ dan $p\text{-value } 0,021 < 0,05$. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas efektivitas media pembelajaran e-Comic dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dan perbedaannya adalah ia melakukan

penelitian pada mata pelajaran Fiqih. Jenis komik digitalnya tanpa fokus nilai islami spesifik.

Dewi Sa'diyah (2019), pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Komik terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 178 Jakarta” ia menyimpulkan bahwasannya ada pengaruh signifikan penggunaan media komik terhadap peningkatan hasil belajar PAI. Nilai thitung $3.50 > t_{tabel} 1.66$. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama menguji pengaruh/efektivitas media visual komik terhadap peningkatan hasil belajar, meneliti media komik sebagai alat bantu pembelajaran, fokus pada hasil belajar kognitif bidang PAI, dan perbedaannya adalah jenis komik menggunakan komik cetak, tidak menggunakan perangkat digital, dilakukan di SMPN 178 Jakarta.

Hasmira (2022), pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar IPA di SD Inpres Balang Punia Kec.Pattallassang Kab.Gowa” ia menyimpulkan bahwasannya penggunaan media komik terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Balang Punia kec. Pattallassang Kab. Gowa. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama menguji pengaruh/efektivitas media visual komik terhadap peningkatan hasil belajar, meneliti media komik sebagai alat bantu pembelajaran, fokus pada hasil belajar kognitif bidang PAI, dan perbedaannya adalah jenis komik menggunakan komik cetak, tidak menggunakan perangkat digital, dilakukan di SD Inpres Balang Punia Kec.Pattallassang Kab.Gowa.

Elika Amita (2025), pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya” ia menyimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar, media komik digital mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,72. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan media komik digital sebagai variabel bebas (X). dan perbedaannya adalah perbedaan jenis komik digital yang digunakan, jenis mata pelajaran dan jenjang Pendidikan.

Tabel 1.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurul Asyiqin (2023). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI pada Siswa SDN Ngaliyan 03 Semarang	Media digital efektif meningkatkan prestasi belajar PAI. Rata-rata post-test eksperimen lebih tinggi ($43,40 > 36,90$) dan p-value $0,043 < 0,05$.	Sama-sama meneliti media digital pada pembelajaran PAI.	Tidak menggunakan komik digital dan dilakukan pada jenjang SD.
2.	M. Ubaidillah (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hasyim Surabaya	Media E-Comic efektif meningkatkan hasil belajar Fiqih (thitung $2,0497 > t_{tabel} 2,0040$; p-value $0,021 < 0,05$).	Sama-sama meneliti media komik digital terhadap hasil belajar.	Spesifik pada mata pelajaran Fiqih dan E-Comic tidak berfokus pada PAI dan Budi Pekerti
3.	Dewi Sa'diyah (2019). Pengaruh Media Komik terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 178 Jakarta	Media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI (thitung $3,50 > t_{tabel} 1,66$).	Sama-sama meneliti media komik terhadap hasil belajar PAI.	Menggunakan komik cetak, bukan digital.
4.	Hasmira, (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar IPA di SD Inpres Balang Punia Kec. Pattal-	Media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA. Hasil uji hipotesis menunjukkan Sig. $0,000 <$	Sama-sama meneliti media komik terhadap hasil belajar.	Menggunakan komik cetak pada mata pelajaran IPA di jenjang SD.

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	lassang Kab. Gowa	0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima; terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media komik.		
5.	Elika Amita (2025) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya	Media komik digital berpengaruh terhadap hasil belajar dengan besar pengaruh 0,72.	Sama-sama menggunakan media komik digital terhadap hasil belajar.	Berbeda jenis komik, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan.