

# Pengembangan Media Komik Interaktif Pada Materi Peran Wali Songo dalam Penyebaran Islam di Indonesia Berdasarkan Surat An Nahl Ayat 125 di SMA Sinar Husni

Risma Yana Sari<sup>1</sup>, Eka Yusnaldi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Tadris IPS, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received: 03 Desember 2025

Revised : 23 Desember 2025

Accepted: 26 Desember 2025

### Keywords:

Interactive comics,  
Wali Songo,  
Islamic propagation,  
Surah An-Nahl verse 125,  
Learning media.

### How to Cite:

Sari, R. Y., & Yusnaldi, E. (2025). Pengembangan Media Komik Interaktif Pada Materi Peran Wali Songo Dalam Penyebaran Islam Di Indonesia Berdasarkan Surat An Nahl Ayat 125 di SMA Sinar Husni. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 198–206. Retrieved from <https://jurnal.risetilmiah.ac.id/index.php/jkip/article/view/1197>

## ABSTRACT

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran berupa media komik interaktif pada materi Peran Wali Songo dalam Penyebaran Islam di Indonesia untuk siswa kelas X SMA Sinar Husni. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari tiga validator ahli serta peserta didik kelas X. Teknik analisis data menggunakan perhitungan ipersentase untuk menilai ikelayakan dan kepraktisan media. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa aspek media memperoleh nilai 86%, aspek materi 90%, dan aspek bahasa 89% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, uji kepraktisan memperoleh skor 75% dengan kategori praktis. Temuan ini membuktikan bahwa media komik interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman konsep, serta imenciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik.

*This study aims to develop, evaluate, and determine the feasibility and practicality of an interactive comic media as a learning medium for the topic of The Role of Wali Songo in the Spread of Islam in Indonesia for tenth-grade students at SMA Sinar Husni. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consisted of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included three expert validators and tenth-grade students. Data analysis was carried out using percentage calculations to assess the feasibility and practicality of the media. The validation results from experts indicated that the media aspect obtained a score of 85%, the material aspect 90%, and the language aspect 89%, all categorized as very feasible. Furthermore, the practicality test showed a score of 76%, which falls into the practical category. These findings demonstrate that the interactive comic is effective as a learning medium, as it enhances student interest, improves conceptual understanding, and provides ia imorei enjoyable and interactive learning experience.*

This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## Corresponding Author:

Risma Yana Sari

Tadris IPS, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

[risma0309212040@uinsu.ac.id](mailto:risma0309212040@uinsu.ac.id)

## Pendahuluan

Mata pelajaran sejarah merupakan bidang studi yang mengkaji berbagai kejadian serta pengalaman manusia di masa lalu yang berkaitan dengan aspek sosial, politik, ekonomi, maupun kehidupan masyarakat secara keseluruhan, dan penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan media komik interaktif dalam pembelajaran sejarah berhasil meningkatkan pemahaman kognitif siswa serta keterlibatan aktif dalam proses belajar (Ismiyanti et al., 2025).

Materi sejarah penyebaran Islam oleh Wali Songo mengandung banyak nilai moral, sosial, dan spiritual yang perlu disampaikan secara kontekstual agar mudah dipahami oleh siswa. Sayangnya, pendekatan pembelajaran yang monoton dan berbasis buku teks belum

mampu menjembatani kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Salah satu pendekatan pedagogis yang dapat digunakan adalah dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dari Al-Qur'an, khususnya Surah An-Nahl ayat 125, yang menekankan pentingnya berdakwah dengan hikmah, nasihat yang baik, dan dialog yang bijaksana.

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَخَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: Ajakanlah manusia menuju jalan Tuhanmu dengan penuh kebijaksanaan dan pengajaran yang menyentuh kebaikan, serta jika harus berdialog atau berdebat, lakukan dengan cara yang santun. Sungguh, Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan siapa yang diberi petunjuk oleh-Nya. ( Q.S An-Nahl:125)

Ayat ini memberikan pedoman tentang mengintegrasikan nilai-nilai Al-Qur'an ke dalam media pembelajaran merupakan langkah penting untuk memperdalam makna dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Surah An-Nahl ayat 125 menegaskan pentingnya menyampaikan ajaran agama dengan kebijaksanaan, memberikan nasihat yang baik, serta berdialog secara santun.

Nilai-nilai tersebut sejalan dengan strategi dakwah para Wali Songo yang dikenal arif, persuasif, dan mampu menyesuaikan diri dengan budaya masyarakat setempat. Pendekatan ini terbukti berhasil karena menjadikan penyebaran Islam di tanah Jawa berlangsung secara damai dan tanpa menimbulkan konflik budaya yang berarti. (Arifudin, 2023)

Wali Songo memiliki peran yang sangat penting dalam proses penyebaran Islam di Indonesia, khususnya di Pulau Jawa pada abad ke-15 hingga abad ke-16. Melalui dakwah yang penuh kebijaksanaan, mereka mampu mengubah wajah keagamaan masyarakat dari dominasi Hindu-Buddha menuju masyarakat muslim tanpa menimbulkan gejolak besar.

Selain itu, Wali Songo juga berperan penting dalam membangun basis pendidikan Islam melalui pesantren. Sunan Ampel dan Sunan Giri, misalnya, mendirikan pusat pendidikan yang melahirkan banyak murid, yang kemudian melanjutkan estafet dakwah ke berbagai wilayah Nusantara.

Agar peserta didik bisa lebih memahami materi sejarah penyebaran Islam, dibutuhkan media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan serta karakteristik mereka. Media komik menjadi salah satu bentuk inovasi yang efektif karena mampu memadukan unsur visual, alur cerita, dan interaktivitas berbasis digital.

Istilah " media" berasal dari bahasa Latin, yakni *medium*, yang berarti sesuatu yang digunakan sebagai penghubung. Dengan demikian, media merupakan alat bantu komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk menumbuhkan perhatian, meningkatkan minat, serta merangsang pemikiran dan perasaan siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik dalam bentuk visual, audio, maupun gabungan keduanya sehingga pesan lebih mudah dipahami oleh penerima (Hasanah, 2023).

Penggunaan media memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, membaca, bahkan memanipulasi objek belajar sehingga pengalaman belajar menjadi lebih konkret dan bermakna. Media yang dirancang secara efektif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta interaksi peserta didik dalam pembelajaran.

Komik merupakan salah satu media yang mampu menyajikan materi sejarah secara menarik melalui kombinasi narasi dan visual yang saling melengkapi. Perkembangan teknologi kemudian menghadirkan media komik interaktif sebagai inovasi dari komik tradisional, dengan menambahkan elemen digital seperti animasi, audio, tombol navigasi, hingga kuis yang memungkinkan pembaca terlibat secara langsung dalam alur cerita.

Media ini tidak hanya menampilkan kisah melalui kombinasi gambar dan teks, tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaktif seperti navigasi dinamis, efek audio, dan kuis yang dapat meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Wewengkang, 2024).

Media komik interaktif sebagai salah satu inovasi dalam dunia pendidikan memiliki peluang besar dalam memperdalam pemahaman siswa di pelajaran sejarah. Media ini tidak sekadar menyampaikan alur cerita, tetapi juga menghadirkan visualisasi yang membantu siswa memahami konteks peristiwa dengan lebih jelas (Ramadhani, 2022).

Menurut (Yusuf, 2021), media berbasis narasi visual mampu menumbuhkan empati dan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan media visual dalam pendidikan telah terbukti secara teoritis dan empiris dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

Pengembangan media komik interaktif sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital yang ditekankan dalam pembelajaran saat ini. Media ini dapat juga digunakan dalam kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila, maupun sebagai media alternatif pembelajaran intrakurikuler. Dengan demikian, pengembangan media ini juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan kolaboratif dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis teknologi.

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dan beragam berperan penting dalam mengurangi sikap pasif peserta didik. Media juga dapat meningkatkan motivasi belajar, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai minat dan kemampuan mereka, serta mendukung terjadinya interaksi yang lebih nyata antara peserta didik dengan lingkungannya.

SMA Sinar Husni sebagai salah satu lembaga pendidikan swasta di Kota Medan memiliki komitmen kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil observasi awal di SMA Sinar Husni memperlihatkan bahwa proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam masih banyak menggunakan metode ceramah serta bergantung pada buku teks, sehingga siswa cenderung kurang bersemangat dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara kontekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, serta kurangnya daya tarik terhadap materi yang seharusnya dapat dipahami secara kontekstual dan historis.

Selain itu, rendahnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah juga menjadi tantangan tersendiri. Dalam era digital seperti sekarang, siswa sudah terbiasa berinteraksi dengan gawai dan konten multimedia setiap hari. Maka dari itu, jika pembelajaran sejarah masih disampaikan secara konvensional, dikhawatirkan pesan yang terkandung dalam sejarah Islam tidak dapat terserap dengan baik (Wibowo, 2020)

Berdasarkan angket pra-penelitian yang diberikan kepada 35 siswa kelas X, diketahui bahwa 71% di antaranya merasa kesulitan mempelajari materi tentang peran Wali Songo karena penyampaiannya monoton, sementara 65% lainnya mengaku kurang termotivasi akibat minimnya penggunaan media digital oleh guru. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa masa kini.

Melihat permasalahan yang ada, pengembangan media komik interaktif tentang peran Wali Songo menjadi langkah penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan konteks zaman. Media ini diharapkan supaya siswa bisa paham materi sejarah sekaligus menanamkan nilai-nilai dakwah Islam yang berlandaskan pada Surah An-Nahl ayat 125.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tahapan pengembangan media komik interaktif mengenai materi Peran Wali Songo dalam Penyebaran Islam di Indonesia bagi

peserta didik kelas X SMA Sinar Husni, mulai dari analisis kebutuhan hingga menghasilkan produk yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Komik interaktif dipilih sebagai bentuk media pembelajaran karena menggabungkan kekuatan visual, naratif, dan digital yang diyakini mampu meningkatkan ketertarikan serta pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan. Media ini juga dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang cenderung monoton, khususnya dalam menyampaikan materi sejarah yang sering dianggap berat dan membosankan.

## Metode Penelitian

### Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tujuan menghasilkan sebuah media komik interaktif serta menilai tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi Peran Wali Songo.

(Sugiyono, 2019) menjelaskan bahwa metode R&D bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus menguji efektivitasnya. Maka dari itu pengembangan media komik interaktif akan diuji dan dikembangkan sebelum digunakan pada objek skala besar.

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media komik interaktif yang memuat kisah dakwah Wali Songo dan nilai-nilai yang terkandung dalam Q.S. An-Nahl ayat 125 sebagai bentuk dukungan terhadap pembelajaran sejarah di SMA Sinar Husni.

### Populasi dan Sampel

Adapun populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 10	L	21	50
		P	29	
2	Kelas 11	L	27	75
		P	48	
3	Kelas 12	L	33	68
		P	35	

Berdasarkan data populasi yang telah disajikan, peneliti memilih peserta didik kelas X sebagai sampel penelitian. Teknik penentuan sampel yang dipakai adalah *purposive sampling*, yaitu metode pemilihan sampel dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang dinilai sesuai dan relevan dengan kebutuhan serta fokus penelitian.

### Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, beberapa instrumen penelitian yang digunakan adalah

1. Angket kebutuhan belajar peserta didik digunakan sebagai salah satu instrumen untuk mengumpulkan data mengenai sejauh mana peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik materi sejarah Islam.
2. Angket respon peserta didik terhadap media komik interaktif digunakan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan diterima dan dirasakan manfaatnya oleh peserta didik.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan.

1. Data Proses Pengembangan Produk

Tahapan awal penelitian mencakup pencarian sumber rujukan serta analisis kebutuhan baik dari sisi peserta didik maupun guru terkait materi Peran Wali Songo dalam Penyebaran Islam di Indonesia yang didasarkan pada Surah An-Nahl ayat 125.

## 2. Data Kelayakan Produk

Data kelayakan media komik interaktif diperoleh melalui tahapan penilaian yang melibatkan pakar materi, pakar media, serta pakar bahasa, serta melalui uji coba penggunaan kepada peserta didik (Meliza & Pratiwi, 2021).

Selanjutnya, rata-rata skor yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang ditetapkan dalam penelitian pengembangan media digital untuk menentukan kategori kelayakan produk

## 3. Data Hasil Uji Coba

Hasil uji coba media yang melibatkan guru dan peserta didik kelas X IPS dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini punya tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik interaktif pada materi Peran Wali Songo dalam Penyebaran Islam di Indonesia berdasarkan Surah An-Nahl ayat 125 di SMA Sinar Husni. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui pendekatan *ADDIE*, yang meliputi lima tahap utama: *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah penyebaran Islam di Indonesia sesuai dengan pesan yang terkandung dalam Surah An-Nahl ayat 125.

Analisis kebutuhan diperoleh temuan bahwa peserta didik memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memikat perhatian mereka, meningkatkan partisipasi dalam kegiatan belajar, serta membuat pengalaman belajar yang bisa lebih interaktif dan menyenangkan. Banyak siswa kurang memahami materi sejarah Islam khususnya peran Wali Songo akibat penyajian materi yang masih didominasi oleh teks dan kurang menghadirkan daya tarik visual.

Pada tahap desain, perancangan komik interaktif yang mengangkat kisah dakwah Wali Songo dengan penyusunan naskah cerita, storyboard, tampilan visual, serta navigasi yang sederhana namun responsif agar pengguna dapat mengaksesnya secara efektif melalui berbagai perangkat.

Desain ini mengutamakan kemudahan penggunaan dan keindahan visual dengan gaya ilustrasi *semi-realis* berwarna penuh yang sesuai dengan karakteristik remaja, sehingga media lebih mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam belajar sejarah.

Perancangan dilakukan menggunakan perangkat lunak *Canva* dan *Adobe Illustrator* untuk memastikan kualitas visual yang baik. Setelah uji tampilan awal dilakukan secara internal, rancangan ini menjadi dasar untuk proses pengembangan lebih lanjut agar media memiliki tingkat aksesibilitas dan kepraktisan yang tinggi.

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan prototipe media sesuai dengan rancangan yang telah dirumuskan sebelumnya, kemudian dilakukan proses validasi oleh tiga pakar, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hasil validasi tersebut memberikan berbagai masukan penting untuk penyempurnaan produk, seperti peningkatan aspek visual, penataan ulang tata letak teks, serta pemilihan warna dan elemen desain yang lebih sesuai. Nilai akhir dari hasil validasi materi dan media berikut penjelasan detailnya disajikan pada tabel berikut.

Proses validasi dilakukan oleh tiga validator, masing-masing menilai aspek media, materi, dan bahasa. Hasil validasi dirangkum pada Tabel 2. Berikut ini

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No	Keterangan	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Nilai Presentase (%)	Kategori
1.	Validasi Media	107	125	86 %	Sangat Layak
2.	Validasi Materi	90	100	90 %	Sangat Layak
3.	Validasi Bahasa	67	75	89 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli di atas, diperoleh bahwa pada validasi ahli media, skor maksimal pada tabel tercantum sebesar 125, jumlah butir penilaian yang digunakan untuk validasi ahli media adalah 25 pernyataan dengan skor tertinggi 5, dan dari skor maksimal itu ahli media memberikan skor 107 yang menghasilkan persentase 86% serta termasuk kategori sangat layak.

Pada validasi ahli materi, skor maksimal sesuai dengan rancangan instrumen awal, yakni 20 pernyataan dengan skor tertinggi 5 sehingga menghasilkan total 100, dan ahli materi memberi skor 90 yang menghasilkan persentase 90% dan berada pada kategori sangat layak.

Adapun pada validasi ahli bahasa, skor maksimal pada tabel tercantum sebesar 75, yang menunjukkan bahwa validator menggunakan jumlah butir lebih banyak dari rancangan awal 15 pernyataan dengan skor tertinggi 5, dan dari skor tersebut ahli bahasa memberikan skor 67 yang menghasilkan persentase 89% dan termasuk kategori sangat layak.

Persentase kelayakan pada setiap aspek validasi diperoleh dengan membandingkan skor yang diberikan validator dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Dengan demikian, seluruh aspek validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian para ahli.

Setelah media sudah dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian para ahli, tahap berikutnya adalah menguji kepraktisan media komik interaktif dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Pengujian kepraktisan dilakukan untuk menilai tingkat kemudahan peserta didik dalam menggunakan media tanpa kendala teknis.

Melalui penyebaran angket kepada peserta didik, peneliti menilai pengalaman pengguna dalam mengoperasikan media, tingkat keterlibatan mereka saat belajar menggunakan komik, serta respon mereka terhadap penyajian materi yang disampaikan secara visual dan interaktif.

Hasil dari uji kepraktisan ini menjadi indikator penting agar bisa dipastikan kalau media komik interaktif tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga benar-benar efisien, menyenangkan, dan membantu kelancaran proses belajar siswa di lapangan.

Adapun analisis kepraktisan dapat dilihat pada tabel 3. berikut ini:

Tabel 3. Hasil Analisis Kepraktisan Peserta didik

No	Keterangan	Jumlah Rata Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Nilai Presentase (%)	Kategori
1.	Kepraktisan Media	45	60	75 %	Praktis

Berdasarkan tabel diatas, Penilaian kepraktisan media dilakukan menggunakan 15 butir pernyataan angket berskala 1-4 dengan skor maksimal 60. Jumlah peserta didik yang mengisi angket sebanyak 40 orang,

Dari seluruh responden, sebanyak 7 siswa memberikan skor 40, 10 siswa memberikan skor 42, 10 siswa memberikan skor 44, 6 siswa memberikan skor 46, 3 siswa memberikan skor 48, dan 4 siswa memberikan skor 60. Jika seluruh skor tersebut dijumlahkan, total nilai yang diperoleh mencapai 1.800, dan ketika dibagi dengan jumlah responden menghasilkan nilai rata-rata sebesar 45.

Dengan demikian, persentase kepraktisan dihitung melalui  $45/60 \times 100\% = 75\%$ . Jika mengacu pada kategori interpretasi kepraktisan, nilai tersebut berada pada klasifikasi "Praktis".

Hal ini menunjukkan bahwa media embelajaran yang dikembangkan telah mudah dioperasikan baik oleh guru maupun peserta didik, mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, media ini dinilai cukup efektif dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan sedikit penyempurnaan

## Pembahasan

Temuan penelitian ini mengungkap bahwa media komik interaktif yang dikembangkan dengan mengacu pada Surah An-Nahl ayat 125 pada materi pelajaran sejarah "Peran Wali Songo dalam Penyebaran Islam di Indonesia" dinilai layak serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X SMA.

Penilaian dari para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media komik interaktif tersebut memperoleh rata-rata skor 88%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, isi materi, dan kebahasaan telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran digital.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Dewi & Lestari, 2021) yang menyatakan bahwa media komik interaktif dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah karena menyajikan informasi dalam bentuk visual dan naratif yang mudah dipahami

Dari aspek isi, hasil validasi materi menunjukkan skor tertinggi sebesar 90%, yang berarti bahwa konten dalam media komik interaktif telah sesuai dan memuat pesan dakwah Islam yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

Narasi mengenai dakwah Wali Songo yang disampaikan melalui pendekatan penuh hikmah dan keteladanan terbukti membantu siswa menghubungkan pembelajaran sejarah dengan nilai-nilai moral. Hal tersebut menjadikan media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga praktis untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Aspek ahli media memperoleh nilai 85%, menunjukkan bahwa komik interaktif yang dikembangkan telah menarik secara visual dan memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi. Penggunaan warna, tata letak, serta fitur navigasi dan kuis reflektif membuat peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Desain visual yang menarik dan interaktif dalam media komik interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat retensi pengetahuan dalam jangka panjang. Maka dari itu, media komik interaktif ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memfasilitasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hasil uji kepraktisan yang memperoleh nilai 75% dengan kategori praktis memperkuat kalau media ini bisa digunakan untuk guru dan peserta didik tanpa membutuhkan pelatihan khusus. Fitur interaktif yang sederhana serta format digital yang kompatibel dengan berbagai perangkat membuat media ini sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nugroho & Widodo, 2022) menekankan bahwa tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran khususnya pada platform digital memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif.

Oleh karena itu, komik interaktif yang dikembangkan dinilai mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang fleksibel, mudah diakses, serta mendorong kemandirian siswa dalam memahami materi.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media komik interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat keefektifan dan kepraktisan yang baik dalam mendukung

proses pembelajaran. Media ini terbukti mampu menolong peserta didik paham dengan materi sejarah agar lebih mudah dan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik serta interaktif.

Keberhasilan pada aspek efektivitas dan kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa komik interaktif tersebut bisa dijadikan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya di SMA.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pengembangan, media komik interaktif yang memuat materi peran wali songo sesuai Surah An-Nahl ayat 125 dinyatakan memiliki kelayakan dan kepraktisan yang tinggi untuk digunakan pada pembelajaran Sejarah kelas X SMA.

Penilaian dari tiga aspek utama media, isi materi, dan bahasa masing-masing memperoleh nilai 86%, 90%, dan 89% yang tergolong sangat layak, sementara uji kepraktisan mencapai persentase 71,6% dengan kategori praktis.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa media komik interaktif yang dihasilkan tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi "Peran Wali Songo dalam Penyebaran Islam di Indonesia".

Selain itu, pelajaran sejarah penyebaran Islam dari Surah An-Nahl ayat 125 menjadikan media ini bukan hanya sarana penyampaian pengetahuan sejarah, tetapi juga media pendidikan karakter yang menanamkan nilai kebijaksanaan, toleransi, serta keteladanan dalam proses belajar.

Dengan demikian, media komik interaktif ini berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang membantu guru dalam menciptakan pengalaman belajar sejarah yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Peneliti menyarankan agar pengembangan media komik interaktif ini terus dikembangkan dengan menambahkan fitur evaluasi otomatis, narasi audio, serta variasi materi lain yang relevan dengan kurikulum. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran berbasis digital yang mampu menarik minat siswa dan menumbuhkan karakter religius.

## Referensi

- Arifudin, O. (2023). Historical Strategy of Wali Songo in the Spread of Islam in Java. *Jurnal IHumaniora*, 12(2), 77-85. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/humaniora.v12i2>
- Dewi, A., & Lestari, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Komik Digital terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 115-128.
- Hasanah, N. (2023). Utilization of digital learning media to enhance student engagement. *IJurnal ITeknologi IPendidikan*, 11(2), 112-121. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jtp.v11i2>
- Ismiyanti, Y., Cahyaningtyas, A. P., & Wibowo, R. A. (2025). Digital comic of Indonesia's historical heritage for 5th-grade students: A study of cognitive learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 1-10. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/download/46516/13222>
- Meliza, N., & Pratiwi, R. (2021). Analisis kelayakan media pembelajaran digital berbasis interaktif dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 115-124.
- Nugroho, A., & Widodo, H. (2022). Analisis Kepraktisan Media Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 5(3), 201-213.
- Rahmawati, S., Nurhayati, T., & Syahputra, H. (2022). Validasi media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar sejarah di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sejarah*,

- 6(1), 45-53.
- Ramadhani, R. (2022). *Desain Komik Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wewengkang, N. D. (2024). Development of e-comic teaching materials with a local contextual approach. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 1321-1334. <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/download/5974/2565>
- Wibowo, A. (2020). *Media Pembelajaran Digital Berbasis Visual: Strategi Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Yusuf, A. M. (2021). *Strategi Pembelajaran Sejarah Islam yang Kontekstual*. Bandung: Alfabeta.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.