Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 3 Agustus 2025

Komik Digital Berbasis *Articial Intelegence* Untuk Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama: Analisis Kebutuhan

Sri Umi Lestari[1], Syarifuddin[2], Nurhasan[3]
[1,2,3]Universitas Sriwijaya Palembang, Indonesia

[1]sriumilestari.87@gmail

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat urgensi dikembangkannya sebuah media pembelajaran PAI di tingkat Sekolah Menengah Pertama, sebagai jawaban dari adaptasi pembelajaran akan perkembangan zaman yang semakin canggih. Di era digital penggunaan media sudah tentu menjadi sebuah kewajiban dengan ragam macam kecanggihannya membuat guru mampu mengembangkan banyak media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti komik digital berbasis AI. Minat belajar siswa yang rendah dan minimnya media inovatif menjadi sorotan utama menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian ini. Dengan metode deskriptif kuantitatif, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap komik digital berbasis Kecerdasan Buatan (AI). Data dari angket 30 siswa kelas VII di SMP Negeri 7 Sekayu, dilengkapi wawancara guru, menjadi kunci temuan. Hasilnya tim peneliti mendapati Sebuah gambaran yang jelas: 77,3% siswa kesulitan memahami PAI, dan hanya 39% yang merasa media saat ini efektif. Namun, ada secercah harapan besar: 82,8% siswa menunjukkan ketertarikan luar biasa pada komik digital Ini adalah indikasi kuat bahwa komik digital bertenaga AI bisa menjadi jembatan untuk mengubah PAI dari mata pelajaran yang kurang diminati (hanya 35% ketertarikan siswa) menjadi pengalaman belajar yang dinamis, efektif, dan holistik dalam membentuk karakter generasi digital. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara media yang digunakan saat ini dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini. Penggunaan media konvensional belum mampu menjawab kebutuhan peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi materi PAI. Hal ini merupakan tantangan serius yang perlu di atasi. Tingginya minat siswa terhadap komik digital memberi harapan besar untuk keterlibaan siswa secara emosional, kognitif maupun visual. Dengan demikian, pengembangan komik digital berbasis AI bukan lagi pilihan, melainkan sebuah keniscayaan dalam menghadirkan pembelajaran agama yang menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: Komik Digital AI, Pendidikan Agama Islam, Analisis Kebutuhan, Pembelajaran SMP

Pendahuluan

Pendidikan adalah hal penting dalam proses hidup seorang manusia. Melalui pendidikan, manusia menunjukkan esensinya sebagai makhluk yang paling sempurna. Pendidikan hadir untuk memanusiakan manusia(Mundiasari, 2022). Oleh sebab itu, tujuan pendidikan bukan sekadar angka di atas kertas, melainkan tumbuhnya anak yang memiliki karakter, nilai, dan norma yang kuat. Fondasi karakter inilah yang secara spesifik mulai ditanamkan dan dikembangkan secara intensif pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peranan vital sebagai fondasi utama dalam pembentukan individu seutuhnya. Pada fase krusial ini, peserta didik tidak hanya diasah secara intelektual, tetapi juga dibimbing untuk membangun moral dan karakter yang kokoh. Lingkungan belajar di SMP menjadi tempat terbaik untuk menanamkan nilai-nilai

luhur, etika, serta keterampilan sosial yang esensial, agar mempersiapkan mereka menghadapi kompleksitas kehidupan di masa depan(Aditya et al., 2024; Rohman, 2019). Untuk mencapai tujuan tersebut, setiap mata pelajaran di SMP berkontribusi, dan salah satunya yang memiliki peran fundamental adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diyakini mampu meningkatkan kualitas pendidikan karakter anak (Ardillah, 2024).

Guru PAI bukan hanya sekedar pengajar tapi terpenting membentuk karakter dan menanamkan nilai keimanan dan budi pekerti yang baik pada peserta didik baik secara sosial maupun digital. Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran krusial dalam menempa karakter peserta didik, terlebih di era digital saat ini dimana Kemudahan mengakses banyaknya informasi di internet seringkali mempengaruhi, baik itu pola pikir maupun bagaimana siswa berperilaku(Arifuddin et al., 2023; Pitri et al., 2025). Maka Mengintegrasikan nilai-nilai luhur agama ke dalam keseharian menjadi sebuah tantangan signifikan bagi guru dan satuan pendidikan formal, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (Muis et al., 2024).

Dewasa ini, implementasi pembelajaran PAI di SMP seringkali terhambat oleh isu klasik: rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Kondisi ini utamanya bersumber dari keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan atraktif(Rahmandika et al., 2023; Wandini et al., 2024). Padahal, di tengah laju perkembangan teknologi digital yang begitu pesat, terdapat potensi besar untuk mengadaptasi dan memanfaatkan inovasi tersebut demi menghadirkan pengalaman belajar PAI yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, Hadirnya kecerdasan buatan (AI) telah membuka cakrawala baru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Terobosan ini menawarkan potensi besar, salah satunya melalui pengembangan komik digital berbasis AI. Media inovatif ini sangat menjanjikan untuk menyajikan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan cara yang lebih adaptif, menarik, dan selaras dengan karakteristik generasi siswa saat ini(Ayundasari et al., 2024; Sutomo & Kusmaryono, 2025). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya keterbatasan dalam ketersediaan media pembelajaran PAI yang kontekstual dan relevan. Media yang ada seringkali belum mampu mengakomodasi gaya belajar siswa era digital, sehingga berimbas pada tantangan dalam menarik minat dan memastikan pemahaman materi agama yang mendalam. Oleh karena itu, eksplorasi dan pengembangan solusi media baru, seperti komik digital berbasis AI, menjadi sangat krusial untuk mengisi celah ini.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan krusial yang menghambat efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pertama, keterbatasan media pembelajaran PAI yang interaktif dan relevan menjadi kendala utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang ada seringkali belum mampu mengakomodasi gaya belajar siswa saat ini, yang berimbas pada kurang optimalnya proses transfer ilmu. Kedua, minimnya partisipasi siswa dalam metode pembelajaran konvensional jelas mengindikasikan bahwa pendekatan yang diterapkan belum berhasil membangkitkan minat dan perhatian mereka. Ini adalah tanda bahwa siswa tidak merasa terhubung atau termotivasi oleh materi yang disampaikan. Terakhir, dan yang tak kalah penting, akses terhadap media komik digital berbasis Kecerdasan Buatan (AI) dalam konteks PAI di SMP masih sangat terbatas. Kondisi ini berpotensi besar menyebabkan siswa kesulitan memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama secara mendalam, mengingat media visual dan interaktif semakin esensial bagi proses belajar generasi sekarang.

Di tengah gempuran globalisasi, inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan mendesak. Pengembangan media seperti komik digital yang didukung Kecerdasan Buatan (AI) untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki potensi besar. Harapannya, media ini tidak hanya mampu meningkatkan

Copyright © 2025 The Author(s)

minat dan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan di era digital ini.

Penelitian ini hadir sebagai respons atas urgensi tersebut, menjadikannya sangat relevan dalam konteks pendidikan saat ini. Dengan fokus pada analisis kebutuhan, studi ini bertujuan memberikan landasan kuat bagi pengembangan media berbasis AI yang tepat sasaran. Ini memastikan bahwa media yang dihasilkan nantinya benar-benar selaras dengan preferensi dan metode belajar siswa, serta memfasilitasi peran guru dalam menyampaikan materi PAI secara efektif.

Secara spesifik, studi ini dirancang untuk menganalisis secara mendalam kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik digital berbasis AI dalam pembelajaran PAI di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pemahaman komprehensif atas kebutuhan ini diharapkan akan menjadi panduan esensial. Dengan demikian, proses pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan secara lebih terarah, efektif, dan sesuai konteks, yang pada akhirnya akan mengoptimalkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI secara signifikan.

Metode

Penelitian ini mengadopsi metode deskriptif kuantitatif untuk secara sistematis menggambarkan dan menganalisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media komik digital berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan data yang terukur dan komprehensif terkait persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang diusulkan. Selain itu, metode ini esensial untuk mengidentifikasi secara rinci aspek-aspek krusial yang memerlukan perhatian dalam proses pengembangan media (John W. Creswell & J. David Creswell, 2017). Lebih lanjut, pendekatan analisis kebutuhan (need analysis) secaraspesifik diaplikasikan untuk menggali kebutuhan siswa dalam konteks pembelajaran PAI. Dengan demikian, pengembangan media dapat dilakukan secara lebih tepatsasaran, memastikanrelevansi dan efektivitasnya sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa

Penelitian ini berlangsung di SMP Negeri 7 Sekayu, sebuah sekolah yang berlokasi di Kabupaten Musi Banyuasin, Sumatera Selatan. Lokasi ini dipilih karena SMP Negeri 7 Sekayu dinilai memiliki potensi untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi, selain memiliki populasi siswa yang beragam. Pelaksanaan penelitian dijadwalkan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025,dengan harapan bisa memperoleh data yang relevan dan terkini mengenai kebutuhan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 7 Sekayu, yang berjumlah 130 siswa. Dari populasi tersebut, sampel penelitian diambil secara purposive sebanyak 30 siswa. Pemilihan sampel secara purposive ini mempertimbangkan keterjangkauan dan keterwakilan karakteristik populasi, sehingga hasil penelitian diharapkan mampu merepresentasikan pandangan siswa secara keseluruhan(Etikan, 2016).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket tertutup berformat "ya" atau "tidak". Kuesioner ini dirancang berdasarkan indikator kebutuhan media pembelajaran, mencakup tampilan visual, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan relevansi materi dengan karakteristik siswa. Penyusunannya mengacu pada riset sebelumnya tentang efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa(Cocquyt et al., 2019).Validitas kuesioner akan diuji untuk memastikan keakuratan data.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner langsung kepada sampel siswa, yang diinstruksikan untuk mengisi dengan jujur. Untuk memperkaya data, wawancara informal dengan guru PAI juga dilakukan guna memahami kondisi pembelajaran dan kebutuhan

media pedagogis. Pendekatan triangulasi ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif tentang tantangan pembelajaran PAI (Sharan B. Merriam & Elizabeth J. Tisdell, 2016)

Data kuesioner akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, disajikan dalam bentuk persentase, diagram. Analisis ini bertujuan memberikan gambaran rinci tentang kebutuhan pengembangan media, menginterpretasikan situasi di lapangan, dan menentukan langkah pengembangan media yang sesuai.

Hasil

Konvergensi Kebutuhan Guru dan Siswa Menuntut Inovasi Media PAI

Upaya inovatif untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Artificial Intelligence (AI) yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) diawali dengan penyebaran angket kebutuhan. Instrumen ini dirancang secara khusus untuk mengidentifikasi kebutuhan riil dan preferensi siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Langkah tersebut menjadi krusial karena keberhasilan pengembangan media sangat bergantung pada kesesuaian antara karakteristik siswa dengan fitur yang akan dihadirkan. Pemahaman yang tepat mengenai harapan siswa akan membantu pengembang menciptakan media yang relevan, efektif, dan mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

Analisis komprehensif dari angket memberikan pijakan penting untuk menggambarkan kondisi di lapangan. Penyusunan angket dilakukan dengan indikator yang relevan dan spesifik, mencakup tiga aspek utama: tingkat kesulitan siswa memahami materi PAI, proses pembelajaran yang telah mereka jalani, dan tingkat ketertarikan terhadap penggunaan komik digital sebagai media belajar. Instrumen ini dilengkapi dengan kisi-kisi yang memuat aspek, indikator, dan nomor butir pertanyaan secara terstruktur. Penyajian kisi-kisi dalam bentuk tabel dimaksudkan untuk mempermudah analisis hasil sehingga setiap butir pertanyaan dapat dihubungkan langsung dengan tujuan pengukuran tertentu.

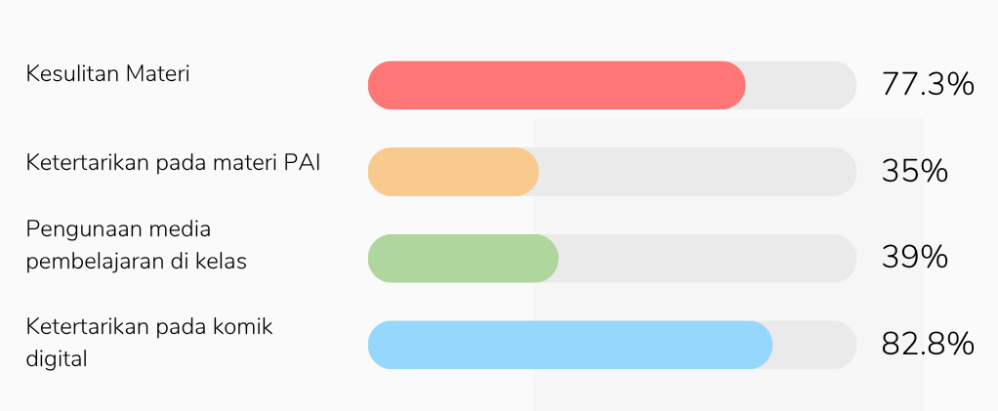
Hasil yang diperoleh dari angket diharapkan mampu memberikan data yang akurat dan mendalam. Informasi ini akan menjadi acuan utama dalam merancang komik digital berbasis AI yang benar-benar selaras dengan kebutuhan siswa. Selain itu, temuan dari angket akan memberikan gambaran mengenai hambatan pembelajaran yang dihadapi, peluang inovasi media, serta potensi penerimaan siswa terhadap teknologi baru. Dengan demikian, analisis kebutuhan ini bukan hanya menjadi landasan teknis, tetapi juga panduan strategis untuk menghadirkan media pembelajaran PAI yang interaktif, menarik, dan kontekstual bagi siswa SMP.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kesulitan materi	Kesulitan materi PAI	1,2
		Ketertarikan pada mata pelajaran PAI	3,4
2.	Proses Pembelajaran	Penggunaan media dalam proses pembelajaran	5,6
		Pemberian contoh-contoh	7,8
3.	Komik digital	Ketertarikan pada media komik digital	9,10

Copyright © 2025 The Author(s)

Sebelum mengembangkan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penting untuk memahami juga kebutuhan para guru sebagai pengguna utama dalam proses pembelajaran. Tabel di bawah ini menggambarkan kisi-kisi analisis kebutuhan guru, yang dipecah menjadi beberapa aspek dan indikator yang relevan. Setiap aspek dijabarkan dengan nomor butir pertanyaan yang sesuai, sehingga data yang diperoleh dapat menganalisis secara menyeluruh kebutuhan guru dalam proses



Gambar 1. Hasil angket Peserta didik

Pertama, terkait dengan aspek kesulitan materi, data yang terkumpul sangat mencolok. Sebanyak 77,3% siswa mengakui mengalami kesulitan signifikan dalam memahami konten materi PAI. Angka ini secara jelas mengindikasikan bahwa metode pengajaran PAI saat ini masih menghadapi tantangan besar dalam menyajikan informasi agar mudah dicerna oleh siswa. Temuan ini sekaligus membuka peluang emas: penggunaan media komik digital, dengan kekuatan visual dan narasi menariknya, dapat menjadi solusi efektif untuk menyederhanakan konsep-konsep PAI yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.

Lebih lanjut, analisis angket juga menyoroti rendahnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran PAI, yang hanya mencapai 35%. Angka ini menggarisbawahi kebutuhan mendesak akan pendekatan yang lebih inovatif dan atraktif untuk menjadikan PAI sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan. Oleh karena itu, implementasi media komik digital yang interaktif dan berbasis AI tampil sebagai solusi potensial yang mampu menyajikan materi dengan cara yang jauh lebih menarik dan relevan, sejalan dengan tuntutan era digital.

Selanjutnya, terkait efektivitas proses pembelajaran, hanya 39% siswa yang merasakan bahwa media yang digunakan saat ini mendukung proses belajar mereka. Temuan ini menegaskan adanya keterbatasan signifikan dalam metode pengajaran konvensional yang diterapkan. Mengintegrasikan teknologi AI ke dalam komik digital menawarkan peluang besar untuk mempersonalisasi penyajian materi, menyesuaikannya dengan tingkat pemahaman dan preferensi belajar masing-masing siswa, sehingga proses belajar-mengajar dapat menjadi lebih efektif dan adaptif.

Menariknya, pada aspek komik digital, hasil angket menunjukkan tingkat ketertarikan yang sangat tinggi dari siswa, mencapai 82,8%. Angka ini mencerminkan keinginan kuat siswa untuk belajar menggunakan media yang lebih modern dan interaktif. Media komik digital berbasis AI tidak hanya berpotensi besar menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan mendalam. Fitur-fitur interaktif yang didukung AI akan sangat memperkaya pemahaman mereka terhadap materi PAI, mengubah cara mereka berinteraksi dengan konten agama.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan hasil angket ini, dapat ditarik kesimpulan krusial: terdapat kebutuhan mendesak dan peluang besar untuk mengembangkan media komik digital berbasis AI. Media ini tidak hanya akan membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi PAI, tetapi juga secara signifikan akan meningkatkan ketertarikan dan efektivitas pembelajaran di tingkat SMP. Implementasi media inovatif ini menjanjikan solusi yang menarik, relevan, dan adaptif untuk mendukung perkembangan pendidikan agama yang lebih berkualitas bagi generasi muda.

Pembahasan

Bagian diskusi ini mengelaborasi temuan-temuan dari analisis kebutuhan terhadap pengembangan media komik digital berbasis Kecerdasan Buatan (AI) untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP. Data yang kami sajikan merupakan sintesis komprehensif dari perspektif guru dan preferensi siswa, yang berhasil dihimpun melalui wawancara dan angket. Kami akan menganalisis temuan ini secara holistik, mengaitkannya dengan literatur relevan, serta implikasinya terhadap peningkatan kualitas pendidikan karakter dan moral peserta didik.

Analisis menunjukkan adanya konvergensi kuat antara pandangan guru dan kebutuhan siswa terkait inovasi media pembelajaran PAI. Dari sisi guru PAI di SMP Negeri 7 Sekayu, terungkap bahwa mereka mengalami kesulitan signifikan dalam menentukan media yang sesuai untuk materi yang kompleks dan mengakui bahwa media konvensional yang ada kurang membantu serta variatif. Mereka secara eksplisit sangat membutuhkan media pembelajaran inovatif seperti aplikasi atau platform digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Sinyal kebutuhan ini diperkuat oleh data dari siswa. Mayoritas siswa, yaitu 77,3%, mengakui kesulitan memahami konten materi PAI. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode penyampaian materi saat ini belum sepenuhnya efektif dan memerlukan terobosan. Fenomena ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyoroti bahwa pembelajaran yang monoton dan kurang adaptif dengan gaya belajar generasi Z dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa (Fitriyyah & Helaluddin, 2025; Susanti et al., 2024; Syarifuddin, 2017)

Meskipun guru belum pernah menggunakan komik dalam pembelajaran, mereka menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi untuk mencoba media visual ini. Hal ini mengindikasikan adanya kesadaran akan potensi komik dalam menyederhanakan materi dan menarik perhatian. Keyakinan guru bahwa komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sangat relevan dengan temuan angket dari siswa.

Data kunci terletak pada tingkat ketertarikan siswa terhadap komik digital yang mencapai 82,8%. Angka yang sangat tinggi ini adalah indikator kuat bahwa komik digital bukan hanya sekadar alternatif, melainkan sebuah media yang sangat diminati dan relevan bagi gaya belajar generasi digital. Ketertarikan tinggi ini menjadi modal utama untuk mengatasi rendahnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran PAI yang hanya mencapai 35%. Ketika media komik digital diintegrasikan dengan kecerdasan buatan (AI), potensinya semakin besar. AI dapat mempersonalisasi konten komik, menyesuaikan narasi, karakter, atau tingkat kesulitan materi PAI sesuai dengan profil dan gaya belajar individual siswa. Ini sejalan dengan prinsip differentiated instruction karya Tomlinson, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman(Khristiani et al., 2021). Dengan AI, komik PAI dapat menjadi pengalaman belajar yang adaptif dan imersif, mengubah cara siswa berinteraksi dengan konten agama.

Kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat diakses siswa secara mandiri juga menjadi poin penting, yang didukung oleh pandangan guru bahwa siswa sangat perlu memiliki "pegangan" media digital. Konsep ini mendukung pengembangan kemandirian belajar (self-

Copyright © 2025 The Author(s)

regulated learning) pada siswa, sebuah keterampilan abad ke-21 yang vital (Barry J. Zimmerman & Dale H. Schunk, 2011) Kemandirian ini memungkinkan siswa untuk mengambil alih proses belajar mereka, mengulang materi yang sulit, dan menjelajahi topik lebih lanjut sesuai minat pribadi.

Fakta bahwa sekolah memiliki fasilitas media teknologi yang memadai seperti laboratorium komputer, LCD, dan akses internet yang stabil merupakan modal penting untuk implementasi media digital inovatif ini. Infrastruktur yang tersedia meminimalkan hambatan teknis awal, menempatkan SMP Negeri 7 Sekayu dalam posisistrategis untuk mengadopsi dan memanfaatkan komik digital berbasis AI.

Meskipun guru merasa komik "cukup sesuai" untuk beberapa materi PAI dan kurang untuk yang sangat teknis, ini justru menunjukkan peluang besar untuk materi PAI yang berbasis narasi dan nilai. Materi PAI seringkali melibatkan cerita sejarah Islam, kisah teladan, atau konsep moral dan etika yang sangat efektif divisualisasikan melalui komik. Komik dapat menjembatani kesenjangan antara teks abstrak dan pemahaman konkret, menjadikan nilai-nilai agama lebih mudah diinternalisasi.

Penggunaan komik PAI berbasis AI tidak hanya akan meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga berkontribusi signifikan pada pembentukan karakter dan moral siswa. Visualisasi nilai kejujuran, toleransi, empati, atau kepemimpinan Nabi dan tokoh Islam lainnya melalui komik dapat memberikan dampak emosional dan inspiratif yang lebih kuat dari pada sekadar membacateks. Hal ini sejalan dengan penelitian(Ridha et al., 2025; karama&Mashudi, 2023) yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang melibatkan afektif dan perilaku dalam pendidikan karakter. Dengan AI, skenario moral dalam komik bahkan bisa disesuaikan, menantang siswa untuk mengambil keputusan dalam simulasi yang interaktif.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang komprehensif, disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah suatu kebutuhan mendesak dan relevan. Temuan ini didukung oleh data konvergen dari wawancara guru dan angket siswa. Guru menghadapi kesulitan dalam menemukan media yang sesuai dan merasakan kurangnya efektivitas media konvensional, sementara mayoritas siswa (77,3%) mengalami kesulitan memahami materi PAI.Adanya ketertarikan siswa yang sangat tinggi terhadap komik digital (82,8%) mengindikasikan potensi besar media ini untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar PAI yang saat ini masih rendah (35%). Integrasi AI dalam komik digital akan memungkinkan personalisasi dan adaptasi materi, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Selain itu, ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah mendukungimplementasi media ini, mendorong kemandirian belajar siswa.

Pada akhirnya, pengembangan komik digital berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk Pendidikan Agama Islam tidak hanya akan mengatasi hambatan dalam pemahaman materi dan minat siswa, tetapi juga secara signifikan berkontribusi pada pembentukan karakter dan moral mereka melalui visualisasi nilai-nilai agama secara imersif dan interaktif. Media ini menawarkan solusi inovatif dan kontekstual yang esensial untuk mengoptimalkan kualitas pendidikan agama di SMP.

Ucapan Terimakasih

Peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini sehingga penyusunan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik, terkhusus

kepada pihak sekolah, guru dan peserta didik di SMP Negeri 7 Sekayu yang telah bersedia menjadi responden dalam pengumpulan data, dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan serta motivasi dalam penyusunan artikel ini, Universitas Sriwijaya yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk pelaksanaan penelitian ini. Harapan peneliti artikel ini dapat memberikan manfaat dan menambah referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

References

Achmad Rasyid Ridha, Muhammad Alfan Bahij, Azhar Nurachman, &Rizka Setiawan. (2025). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Berbasis Nilai Afektif dan Psikomotorik :Tantangan dan Peluang. RISOMA : Jurnal Riset SosialHumanioraDan Pendidikan, 3(1), 245–254. https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.565

Aditya, F., Silaban, F., Pratama, S., Aprilya, P., Siregar, R., & Rumi, J. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter Di Tingkat SMP Pada Era Globalisasi. Pragmatik : Jurnal RumpunIlmu Bahasa Dan Pendidikan, 2(2), 126–133. https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i2.473

Ardillah. (2024). Pengintegrasian Nilai-Nilai Islam dalamKurikulum Sekolah: EvaluasiPeluang dan Hambatandalamkonteks Pendidikan Sekolah Menengah. Tomacca: Jurnal Pendidikan Islam, 1(1).

Arifuddin Arifuddin, Nelfa Yosi, & Marlina Marlina. (2023). Peran Pendidikan Agama Islam dalamMembentukKarakterSiswa di Era Digital. Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 2(1), 70–78. https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i1.717

Ayundasari, A., Meilina Azizah, N., & Nurmayusanti, Z. (2024). Pengembangan KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi) Sebagai Media Dakwah Pembelajaran PAI Kelas 4 SD. SALIHA Jurnal Pendidikan Agama Islam, 7(2), 305–331. https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1236

Barry J. Zimmerman, & Dale H. Schunk. (2011). Handbook of Self-Regulation of Learning and Performance. Routledge.

Cocquyt, C., Zhu, C., Diep, A. N., De Greef, M., &Vanwing, T. (2019). Examining the role of learning support in blended learning for adults' social inclusion and social capital. Computers and Education, 142. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103610

Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. American Journal of Theoretical and Applied Statistics, 5(1), 1. https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11

Fitriyyah, D., &Helaluddin, H. (2025). Studi Eksplorasi tentang Pembelajaran Ideal bagi Generasi Z di Era Revolusi Industri 4.0. Al-TA'DIB: Jurnal Kajian IlmuKependidikan, 21–38. https://doi.org/10.31332/atdbwv18i1.5535

Heny Khristiani, Elisabeth Susan, Nina Purnamasari, Mariati Purba, Anggraeni, & Yusri Saad. (2021). Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction). PUSAT KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI.

John W. Creswell, & J. David Creswell. (2017). Research Design : Qualitative, Quantitatives and Mix Method Aphroches. SAGE Publications, Inc.

Kiki Mundiasari. (2022). POLA HUBUNGAN ANTAR MANUSIA SEBAGAI INSAN PENDIDIKAN. AKTUALITA Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan, 12(2). www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id

Copyright © 2025 The Author(s)

Muhamad Asvin Abdur Rohman. (2019). Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Teori, Metodologi dan Implementasi). Qalamuna, 11(2), 125.

Muis, M. A., Pratama, A., Sahara, I., Yuniarti, I., & Putri, S. A. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Bangsa di Era Globalisasi. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), 7(7), 7172–7177. http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Pitri, D., Somad, M. A., & Firmansyah, M. I. (2025). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Pengembangan KarakterSiswa di Era Digital:Tantangan dan Peluang. Jurnal Penelitian IlmuSosial Dan Kegamaan Islam, 22(1). https://doi.org/10.19105/nuansa.v18i1.xxxx

Sartika a karama, & Imam Mashudi. (2023). KARAKTERISTIK AFEKTIF AFFECTIVE CHARACTERISTICS. Journal of Education and Culture (JEaC), 3(1).

Sharan B. Merriam, & Elizabeth J. Tisdell. (2016). QUALITATIVE RESEARCH A Guide to Design and Implementation.

Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan dan Riset DampakNegatif Metode PengajaranMonoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 2(2), 86–93.

Sutomo, S., &Kusmaryono, I. (2025). LITERATURE REVIEW: PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 5(1), 101–112. https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074

Syarifuddin, S. (2017). Virtual Museum : A Learning Material Of Indonesia National History. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding, 4(6), 51. https://doi.org/10.18415/ijmmu.v4i6.96

Tyaga Rahmandika, P., Ru'iya, S., & Dinata, S. (2023). Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Banguntapan.

Wandini, R. R., Perangin-Angin, H., & Priantono, D. (2024). Analisis Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik di SMP IT Mutiara Aulia. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---