

**KOMIK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH
PADA MATERI MUAMALAH KELAS X DI MAN 1 PALEMBANG**



SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program
Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

OLEH :

KHOIRUN NISWATI ULYA

062140722849

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**KOMIK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH
PADA MATERI MUAMALAH KELAS X DI MAN 1 PALEMBANG**



LAPORAN SKRIPSI

**OLEH:
KHOIRUN NISWATI ULYA
062140722849**

Palembang, 17 Juli 2025

**Disetujui oleh,
Pembimbing I**

**Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002**

Pembimbing II

**Meiyl Darlies, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197815052006041003**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

**Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001**

**KOMIK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH PADA
MATERI MUAMALAH KELAS X DI MAN 1 PALEMBANG**

**Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan Skripsi
pada hari Kamis, 17 Juli 2025**

Ketua Dewan Penguji

Tanda Tangan

Yulian Mirza, ST., M.Kom.
NIP.196607121990031003


.....

Anggota Dewan Penguji

Ir. Alan Novi Tompunu, S.T., M.T.,
IPM., ASEAN Eng., APEC Eng.
NIP.197611082000031002


.....

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP.197703292001122002

.....

Rian Rahmanda Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP.198901252019031013


.....

Della Oktaviany, S.Kom., M.T.I.
NIP.199010072022032005


.....

Palembang, 17 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan,


Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP.197305162002121001

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	
	SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khoirun Niswati Ulya
 NIM : 062140722849
 Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/ D-IV Teknologi Informatika
 Multimedia Digital
 Judul Skripsi : Komik Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Fikih
 Pada Materi Muamalah Kelas X di MAN 1 Palembang

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin dokumen skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk di ketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 17 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Khoirun Niswati Ulya
NIM. 062140722849

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

*Tetaplah berjuang demi menggapai asa dan cita
Terus bergerak maju dengan hati yang terbuka
Melangitkan segala harap dalam doa*

-Khoirun Niswati Ulya-

“Hidup ini sesungguhnya adalah rangkaian belajar dari satu episode menuju episode yang lain pembelajar sejati mempunyai lahan yang sangat luas untuk belajar. Kelasnya adalah semesta gurunya adalah apapun makhluk yang ia temui, kurikulumnya adalah skenario hidup yang ia jalani.”

-Ahmad Rifa'i Rif'an-

Kupersembahkan Untuk :

1. Buya dan Umi tercinta, yang selalu hadir memberi dukungan, baik dalam bentuk biaya, waktu, tenaga, kasih sayang, maupun doa di setiap langkah hidup penulis, hingga akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Diriku sendiri, yang sudah bertahan melewati hari-hari penuh rasa lelah, cemas, dan ragu. Terima kasih untuk terus berani melangkah maju walau terbata-bata, dan tetap percaya akan pertolongan-Nya meski rasanya sulit untuk dilewati. Meski pada awalnya lebih memilih menghindar demi kesenangan sesaat daripada menyelesaikan, padahal semua itu hanyalah pikiran yang tidak percaya dan tidak berusaha. Karena itu, segala sesuatu yang sudah dimulai harus diselesaikan, meskipun terasa berat dan seolah tidak akan menang. Terima kasih, diriku, karena telah percaya dan akhirnya mampu menyelesaikan semuanya.
3. Saudaraku tersayang yang senantiasa menjadi tempat berbagi cerita, canda, dan semangat serta mendukung perjalanan penulis.
4. Almamaterku Politeknik Negeri Sriwijaya

ABSTRAK

KOMIK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH PADA MATERI MUAMALAH KELAS X DI MAN 1 PALEMBANG

(Khoirun Niswati Ulya, 2025, 140 Halaman)

Pembelajaran Fikih Muamalah yang seringkali bersifat kompleks karena melibatkan banyak istilah hukum yang membutuhkan pemahaman dalam bentuk visualisasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menyajikan konsep ini secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. mendorong perlunya pengembangan media yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik interaktif pada materi kerja sama dalam muamalah (Musaqah, Muzara'ah, dan Mukhabarah) untuk siswa kelas X. Pengembangan media menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan diimplementasikan menjadi aplikasi berbasis android. Proses meliputi tahap konseptualisasi, desain, produksi aset visual, pemrograman, validasi, dan pengujian. Validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,90 (Sangat Baik), menunjukkan kesesuaian isi dengan prinsip Fikih dan kurikulum. Validasi ahli media memperoleh skor 3,04 (Baik), dengan catatan perbaikan pada aspek visual. Uji coba pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire - Short* (UEQ-S) menghasilkan skor 1,61 yang dikategorikan *Excellent* berdasarkan benchmark UEQ. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan komik interaktif mampu menyampaikan materi secara menarik dan menyenangkan, serta efektif dari aspek pragmatis dan hedonis. Aplikasi dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan pengalaman pengguna yang baik.

Kata kunci : Komik Interaktif, Media Pembelajaran, Fikih Muamalah, Pengalaman Pengguna, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

ABSTRACT

INTERACTIVE COMIC AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR FIQH ON THE TOPIC OF MUAMALAH IN GRADE X AT MAN 1 PALEMBANG

(Khoirun Niswati Ulya, 2025, 140 Pages)

The study of Fiqh Muamalah is often considered complex due to its numerous legal terminologies that require strong visual understanding. Therefore, a learning approach that can present these concepts in a more engaging and accessible manner is essential, prompting the need for more interactive educational media. This research aims to design and develop an interactive comic-based learning media focused on the topic of cooperation in Muamalah (Musaqah, Muzara'ah, and Mukhabarah) for Grade X students. The media was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and implemented as an Android-based application. The development process involved stages of conceptualization, design, visual asset production, programming, validation, and testing. Content expert validation scored an average of 3.90 ("Very Good"), indicating strong alignment with Fiqh principles and curriculum objectives. Media expert validation resulted in a 3.04 ("Good"), with recommendations for improving the visual design. User testing using the User Experience Questionnaire - Short (UEQ-S) yielded an average score of 1,61, categorized as "Excellent" based on the UEQ benchmark. These results demonstrate that the interactive comic approach successfully delivers the content in an engaging and enjoyable way, and is effective both pragmatically and hedonically. The application is deemed suitable as a learning medium, offering a high-quality user experience.

Keywords: *Interactive comic, Educational Media, Fiqh Muamalah, MDLC, User Experience*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, karena telah memberikan karunia, nikmat dan kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Komik Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Fikih Pada Materi Muamalah Kelas X di MAN 1 Palembang**” ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Penyusunan Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi syarat kelulusan di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama mengikuti menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, petunjuk, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis mampu melaksanakan penelitian tugas akhir dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Nabi Muhammad saw, suri teladan sepanjang masa yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman penuh ilmu pengetahuan.
3. Orangtua dan Keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
4. Bapak Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer.
5. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
6. Ibu Emma Laila, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Meiyyi Darlies, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, atas segala ilmu, arahan, dan dedikasi yang telah diberikan selama proses penyusunan Skripsi ini.
7. Ibu Widyawati selaku Kepala Sekolah MAN 1 Palembang yang telah memberikan izin dan dukungan penuh sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah ini.
8. Bapak dan Ibu Guru di MAN 1 Palembang yang telah membantu, memberikan arahan, serta memfasilitasi proses penelitian sehingga berjalan dengan lancar.

9. Siswa kelas X.1 MAN 1 Palembang dan Latifah yang telah bersedia menjadi responden, memberikan waktu, serta berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Teman-teman seperjuangan TIMD angkatan 2021 khususnya kelas 8 TIB, Nabila, Adelia Septiani Putri dan Alika Haryani yang telah kebersamai selama pengerjaan Skripsi.
11. Seluruh Dosen beserta Staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
12. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari dan memohon maaf atas keterbatasan dalam penulisan Skripsi ini yang masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak agar dapat menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Palembang, 17 Juli 2025

Penulis,

Khoirun Niswati Ulya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Penelitian Terdahulu	5
2.2. Komik.....	6
2.2.1. Jenis – Jenis Komik.....	8
2.3. Komik Interaktif.....	9
2.4. Media Pembelajaran.....	9
2.4.1. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	10
2.5. Pembelajaran Fikih.....	11
2.5.1. Fikih Muamalah	11
2.6. Pengembangan Media Interaktif	12
2.7. Figma.....	13
2.8. Unity Engine	14
2.9. Storyboard	14
2.10. Flowchart.....	15
2.11. Wireframe.....	16
2.12. <i>User Experience Questionnaire – Short Version (UEQ-S)</i>	17

2.13. Pengujian Blackbox.....	19
2.14. Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1. Tahapan Penelitian	22
3.2. Tahap Perancangan Konsep	22
3.2.1. Analisis Kebutuhan	23
3.2.2. Konsep Alur Cerita.....	24
3.3. Tahap Perancangan Desain	25
3.3.1. Pembuatan <i>Flowchart</i>	25
3.3.2. Perancangan Storyboard.....	26
3.3.3. Perancangan Aset & Karakter	33
3.3.4. Perancangan <i>Wireframe</i>	35
3.4. Tahap Pengumpulan Aset dan Materi	39
3.5. Tahap Pengembangan	40
3.6. Tahap Pengujian.....	40
3.6.1. Pengujian Fungsional (<i>Blackbox Testing</i>).....	41
3.6.2. Uji Kelayakan oleh Ahli (Validasi Ahli).....	41
3.6.3. Uji Coba Pengalaman Pengguna	44
3.7. Tahap Distribusi Komik Interaktif	46
3.8. Lokasi dan Tempat Penelitian	46
3.9. Populasi dan Sampel	46
3.10. Teknik Analisis Data	47
3.10.1. Analisis Data Validasi Ahli.....	47
3.10.2. Analisis UEQ-S (User Experience Questionnaire – Short Version).....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1. Hasil Perancangan Aplikasi Menggunakan Metode MDLC.....	50
4.2. Perancangan Desain (<i>Design</i>)	50
4.2.1. Implementasi Hasil <i>Storyboard</i>	50
4.2.2. Desain Karakter	60
4.3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	61
4.4. Pembuatan Aplikasi (<i>Assembly</i>)	63
4.4.1. Tampilan <i>Splash Screen</i>	63

4.4.2. Tampilan Menu Utama.....	63
4.4.3. Tampilan Menu Pilih Episode	64
4.4.4. Tampilan Menu Materi.....	65
4.4.5. Tampilan Isi Materi	65
4.4.6. Tampilan Tentang Aplikasi	68
4.5. Hasil Uji Fungsionalitas (<i>Blackbox Testing</i>).....	68
4.6. Hasil Validasi Ahli.....	70
4.6.1. Data Analisis Ahli Materi	70
4.6.2. Data Analisis Ahli Media.....	72
4.7. Hasil Uji Coba Pengguna (<i>User Experience</i>).....	76
4.7.1. Data Hasil UEQ-S	77
4.7.2. Uji Reliabilitas Instrumen (<i>Cronbach's Alpha</i>).....	78
4.7.3. Hasil Pengukuran Skala <i>User Experience</i>	78
4.8. Distribusi Aplikasi (<i>Distribution</i>)	80
4.9. Pembahasan.....	80
4.9.1. Kelayakan Produk Berdasarkan Validasi Ahli.....	81
4.9.2. Pengalaman Pengguna Berdasarkan Hasil UEQ-S	82
BAB V PENUTUP	83
5.1. Kesimpulan.....	83
5.2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh storyboard	15
Gambar 2. 2 Simbol <i>Flowchart</i>	16
Gambar 2. 3 Contoh Wireframe	17
Gambar 2. 4 Skala evaluasi kuesioner UEQ	18
Gambar 2. 5 Item kuesioner UEQ-S	19
Gambar 3. 1 Alur tahapan penelitian.....	22
Gambar 3. 2 Rancangan <i>Flowchart</i>	26
Gambar 3. 3 Aset Karakter.....	34
Gambar 3. 4 Latar Desa	34
Gambar 3. 5 Latar Rumah Desa	34
Gambar 3. 6 Latar Episode Musaqah.....	35
Gambar 3. 7 Latar Episode Muzara'ah	35
Gambar 3. 8 Latar Episode Mukhabarah	35
Gambar 3. 9 Layout Splash Screen	36
Gambar 3. 10 Layout Menu Utama	36
Gambar 3. 11 Layout Pilih Episode	37
Gambar 3. 12 Layout Cerita Komik.....	37
Gambar 3. 13 Layout Menu Materi	38
Gambar 3. 14 Layout Halaman Isi Materi	38
Gambar 3. 15 Layout Halaman Tentang	39
Gambar 3. 16 Pengembangan Dengan Unity	40
Gambar 4. 1 Tampilan Splash Screen	63
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama	63
Gambar 4. 3 Tampilan Pop-Up Keluar Aplikasi	64
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Pilih Episode	64
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Materi.....	65
Gambar 4. 6 Tampilan Info Aplikasi.....	68
Gambar 4. 7 Grafik Perbandingan Hasil UEQ-S dengan Benchmark	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil wawancara guru dan siswa	23
Tabel 3. 2 Konsep Alur Cerita.....	24
Tabel 3. 3 Storyboard Episode 1	26
Tabel 3. 4 Storyboard Episode 2	30
Tabel 3. 5 Storyboard Episode 3	32
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	42
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	43
Tabel 3. 8 Kisi-kisi indikator UEQ-S	45
Tabel 3. 9 Skor Skala Likert.....	47
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Kelayakan	48
Tabel 4. 1 Visual episode 1 Musaqah.....	51
Tabel 4. 2 Visual episode 2 Muzara'ah	54
Tabel 4. 3 Visual episode 3 Mukhabarah	58
Tabel 4. 4 Tampilan Halaman Materi.....	66
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Fungsionalitas	69
Tabel 4. 6 Skor Penilaian dari Ahli Materi.....	71
Tabel 4. 7 Analisis Rata-rata Skor Ahli Materi	72
Tabel 4. 8 Skor Penilaian dari Ahli Media	73
Tabel 4. 9 Analisis Rata-rata Skor dari Ahli Media	74
Tabel 4. 10 Perbaikan Tampilan.....	75
Tabel 4. 11 Data mentah Hasil UEQ-S	77
Tabel 4. 12 Hasil Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha.....	78
Tabel 4. 13 Hasil Rata-rata Skor Skala UEQ-S.....	79
Tabel 4. 14 Perbandingan Hasil UEQ-S dengan Benchmark.....	79