

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*