

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN FIKIH FASE E MATERI PENYELENGGARAAN JENAZAH DI MAN 1 PADANGSIDIMPUAN

Fauzan Royhanuddin¹, Syafnan Lubis², Zainal Efendi Hasibuan³

^{1,2,3}UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Email: fauzanroyhanuddinnst@gmail.com¹, syafnanlubis6@gmail.com²,
zainal80.yes@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat validitas pengembangan media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah, untuk menganalisis praktikalitas pengembangan media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah, untuk menganalisis keefektifan pengembangan media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong dunia pendidikan untuk melakukan transformasi digital, termasuk dalam media pembelajaran. Pada Pembelajaran fikih guru cenderung menggunakan media konvensional sehingga pada materi penyelenggaraan jenazah terdapat kendala dalam proses penyampaian materi bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan penggunaan media hanya buku teks dan *Powerpoint*, yang kurang menarik minat siswa. Kurang optimalnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menyebabkan sebagian siswa merasa bosan dan sulit memahami konsep materi. Jenis penelitian yang telah digunakan dalam pengembangan media komik digital pada pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE, ADDIE menggunakan lima tahap atau langkah pengembangan yakni: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Data dikumpulkan melalui kuesioner, dan wawancara, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan memenuhi kriteria sangat valid. Validasi oleh ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 88%, validasi oleh ahli materi memperoleh skor 86% dan ahli pembelajaran (guru) memperoleh skor 85% dengan kategori “sangat valid”. Uji praktikalitas di kelas X-F menghasilkan skor 86,27% dan X-G dengan skor 87,14% dengan kategori “sangat praktis”. Uji efektivitas di kelas X-F menunjukkan skor 86,51% dan X-G dengan skor 86,90% dengan kategori “sangat efektif”. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital layak digunakan dalam pembelajaran fikih.

Kata kunci: Pengembangan, Komik Digital, Pembelajaran Fikih.

Abstract: The intention of this study is to assess the validity, feasibility, and efficacy of using digital comic medium in Fiqh learning for Phase E on the theme of burial rites at MAN 1 Padangsidimpuan. The advancement of information technology has prompted the education

industry to embrace digital transformation, including instructional media. Teachers in Fiqh learning frequently use traditional media. As a result, there are obstacles in teaching funeral rites due to the prevalence of lecture methods and limited media such as textbooks and PowerPoint presentations, which fail to engage students successfully. The lack of innovative and interactive learning media often leads to student boredom and difficulty in understanding the material. This study applied a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through questionnaires and interviews, and analysed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The findings show that the digital comic media developed for Fiqh learning in Phase E on funeral rites meets the criteria for being highly valid. Media expert validation yielded a validity score of 88%, content expert validation resulted in a score of 86%, and teacher validation scored 85%—all falling under the “highly valid” category. Practicality tests in classes X-F and X-G showed scores of 86.27% and 87.14%, respectively, categorized as “highly practical.” Effectiveness tests in the same classes produced scores of 86.51% and 86.90%, categorized as “highly effective.” These findings indicate that the digital comic media is feasible and suitable for use in Fiqh learning.

Keywords: Development, Digital Comics, Fiqh Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran Fikih di sekolah madrasah memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam, khususnya dalam hal ibadah dan tata cara menjalankan kewajiban sebagai seorang muslim(Gafrawi & Mardianto, 2023). Salah satu materi yang diajarkan di Fase E adalah praktek jenazah, yang meliputi tata cara memandikan, mengafani, menshalatkan, dan menguburkan jenazah. Materi ini memerlukan pemahaman yang mendalam dan keterampilan agar siswa mampu mengaplikasikan ilmunya dalam kehidupan nyata.

Sebagaimana yang diamanatkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan(Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai “upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensinya guna memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya dan masyarakat.”

Perkembangan pendidikan pada masa kini sangat dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan

teknologi informasi serta proses digitalisasi yang terus mengalami peningkatan(Munir, 2008). Di Indonesia, kecenderungan ini tampak jelas melalui beragam inovasi dan perubahan besar yang terjadi. Teknologi informasi kini telah menjadi unsur penting dalam kegiatan pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Jika ditinjau dari sudut pandang Islam, pembahasan mengenai teknologi informasi tentu dapat dilepaskan dari pemaknaan yang bersumber pada Al-Qur'an dan Hadis (Putri et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk meinyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk meinyampaikan pesan(Sanaky, 2013). Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi membantu proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami, sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien(Hasan et al., 2021).

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa di dalam kelas. Sebagai media visual, komik menyajikan gambar ilustratif yang dilengkapi dengan alur narasi yang jelas dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan (Nasution, 2019). Selain itu, penggunaan media komik didasari oleh tujuan pembelajaran di kelas yang tidak hanya seikadar memtransfer pengetahuan, tetapi juga memerlukan partisipasi aktif siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, terutama di bidang media digital, komik kini tidak hanya hadir dalam bentuk cetak. Kehadiran komik digital sangat sejalan dengan kemajuan teknologi abad ke-21 atau era milenial(Utami et al., 2021). Dalam konteks ini, komik dapat dibuat melalui berbagai platform digital, baik situs penyedia pembuatan komik maupun aplikasi desain, seperti Canva, yang memudahkan proses pembuatannya.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2024, didapatkan beberapa informasi mengenai proses pembelajaran Fikih. Informasi tersebut antara lain: (1) bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa); (2) proses pembelajaran lebih terfokus pada guru (*teacher-centered*), dimana guru lebih aktif dalam menyampaikan materi dan siswa lebih banyak mencantumkan sesuatu yang diperlakukan oleh guru; (3) media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung konvensional dalam artian belum optimal dalam memanfaatkan

teknologi dan informasi sehingga siswa sering jemu atau bosan dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang potensial adalah komik digital. Komik digital dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif, yang dapat membantu mereka memahami langkah-langkah penyelenggaraan jenazah dengan lebih baik.

Media pembelajaran ini akan mempermudah siswa dalam pembelajaran secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fikih Fase E Materi Penyelenggaraan Jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan metode Research and Development (R&D) adalah suatu pendekatan bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada(Nizar, 2014). Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup wawancara, penyebaran angket validasi kepada para ahli, serta angket respon pengguna yang ditujukan kepada siswa. Data yang diperoleh dari angket tersebut dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan skala Likert guna mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media komik digital(Mustofa, 2025). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis komik digital(Sukmadinata, 2013). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)(Sugiyono, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pengembangan media pembelajaran

1. Analisis (Analysis)

Analisis kebutuhan ini merupakan langkah dasar yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Fikih materi penyelenggaraan jenazah berbasis Komik Digital. Pada tahap ini, peneliti melakukan

wawancara dengan narasumber 1 orang guru Fikih kelas X, dan masing-masing 1 orang siswa dari kelas X-F dan X-G.

Adapun hasil analisis kebutuhan yang didapati dari respon guru dan respon siswa yaitu:

1) Wawancara dengan guru Fikih

Pengalaman ibu Erika Sebastini, “Saat saya mengajar mata pelajaran Fikih, saya melihat bahwa masih ada beberapa siswa yang tampak kurang berminat dalam mengikuti pelajaran, pada saat proses pembelajaran, saya sering kali menemukan siswa yang kurang antusias, baik dalam memperhatikan materi yang saya sampaikan maupun dalam berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran seperti praktik. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi saya sebagai guru, karena Fikih merupakan fondasi penting dalam menjalankan ibadah maupun dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, saya berusaha untuk terus mencari metode dan media yang lebih menarik dan efektif, agar siswa lebih termotivasi dan merasa bahwa pelajaran ini penting untuk mereka”.

2) Wawancara dengan peserta didik

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X terkait proses pembelajaran Fikih di kelas. Informasi yang diperoleh bahwa :

“Mhd Sah Gagah mengungkapkan dalam wawancara bahwa pembelajaran di kelas guru biasanya menggunakan buku paket fikih dan menuliskan inti materi di papan tulis. Kadang juga makai *PowerPoint*. Ia merasa hal ini membuatnya jenuh dan kurang berminat pada pelajaran Fikih, meskipun sebenarnya ia menyukai mata pelajaran tersebut. Akibatnya, minat dan motivasi belajarnya pun menjadi kurang baik.”

Selanjutnya Nur Habibah Siswi Kelas X juga menyatakan bahwa :

“Mereka kurang paham karena banyaknya hafalan. Kadang juga malu bertanya jika tidak paham. Saya pikir lebih baik pakai video simulasi atau penjelasan yang menggunakan gambar di dalamnya. Supaya bisa diulang-ulang di rumah, lalu disusul dengan latihan praktik di kelas”

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran sangat dibutuhkan. Peningkatan ini khususnya berfokus pada pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat, yang juga mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, pembelajaran seharusnya tidak hanya bergantung pada buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar.

2. Desain (Design)

Tahap desain merupakan tahapan lanjutan setelah dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media komik digital yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Fikih, khususnya pada materi Penyelenggaraan Jenazah. Beberapa aktivitas dilakukan dalam tahap ini, dengan rincian sebagai berikut :

- a. Perumusan tujuan pembelajaran
- b. Penyusunan materi komik
- c. Perancangan alur cerita komik
- d. Desain visual dan tata letak (layout)
- e. Pemilihan platform dan format komik digital
- f. Pembuatan media komik digital

langkah-langkah pembuatan komik digital:

- 1) Buka Google Chrome

langkah awal sebelum pembuatan komik digital adalah dengan membuka google chrome terlebih dahulu lalu buka <https://www.canva.com>

- 2) Masuk dan Daftar di Web *Canva*

Setelah membuka google chrome lalu mengetik *canva* kemudian langkah selanjutnya login menggunakan akun Google, Facebook, Email atau menggunakan email akun canva belajar.

- 3) Tentukan Template yang Hendak Digunakan

kemudian menentukan background yang sudah disediakan dengan memilih warna menyesuaikan suasana latar dan cerita pada setiap chapter yang tersedia dalam tampilan komik.

- 4) Memulai Editing Komik Digital

- 5) Finish Editing

Setelah selesai proses editing keseluruhan komik, langkah terakhir adalah menyimpan atau membagikannya.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital menggunakan aplikasi canva dan menyisipkan di google site yang dapat diakses

pada link berikut <https://sites.google.com/view/komikpenyelenggaraanjenazah/pembuka>. Berikut adalah hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis Komik Digital:

1) Cover Komik Digital



Gambar 1

Tampilan cover ini dirancang untuk menarik minat siswa sekaligus memberikan gambaran awal tentang isi komik yang bersifat edukatif dan islami.

2) Chapter 1 Sakaratul Maut



Gambar 2

Pada Chapter 1 dalam komik ini membahas tentang sakaratul maut, yaitu fase menjelang kematian yang dialami oleh setiap manusia. Pada tahap ini, ruh mulai berpisah dari jasad, dan seseorang akan merasakan rasa sakit yang sangat luar biasa. Melalui ilustrasi dan dialog dalam komik ini, siswa diajak memahami bahwa sakaratul maut adalah kenyataan yang pasti dan harus disikapi dengan persiapan iman dan amal saleh. Kemudian memaparkan hal-hal apa saja yang harus kita lakukan ketika manusia akan menghembuskan nafas terakhir.

3) Chapter 2 Memandikan Jenazah



Gambar 3

Chapter 2 dari komik ini membahas tentang tata cara memandikan jenazah. Memandikan jenazah merupakan salah satu kewajiban fardu kifayah bagi kaum muslimin terhadap saudaranya yang telah meninggal dunia. Dalam bagian ini dijelaskan langkah-langkah memandikan jenazah, mulai dari menyiapkan peralatan, menjaga aurat jenazah, hingga menyiram dan membersihkannya dengan cara yang baik dan penuh penghormatan.

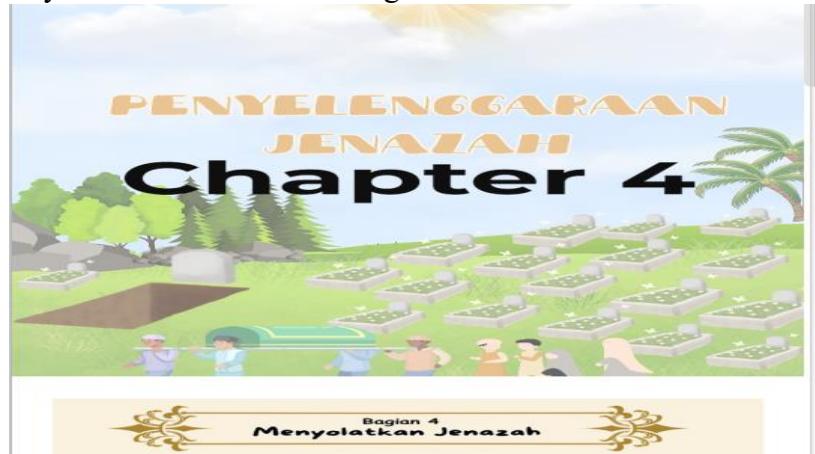
4) Chapter 3 Mengkafani Jenazah



Gambar 4

Chapter 3 dari komik ini membahas tentang tata cara mengkafani jenazah, yaitu membungkus jenazah dengan kain kafan sebagai bagian dari kewajiban fardu kifayah umat Islam terhadap orang yang telah meninggal dunia. Dalam bagian ini dijelaskan aturan jumlah kain kafan untuk jenazah laki-laki dan perempuan.

5) Chapter 4 Menyolatkan Jenazah dan Menguburkan Jenazah



Gambar 5

Chapter 4 membahas dua tahap akhir dalam penyelenggaraan jenazah, yaitu menyolatkan dan menguburkan jenazah. Salat jenazah merupakan ibadah yang dilakukan secara berjamaah tanpa ruku' dan sujud, sebagai bentuk doa dan permohonan ampunan bagi orang yang telah wafat. Dalam bagian ini dijelaskan tata cara pelaksanaan salat jenazah sesuai tuntunan syariat Islam. Setelah disalatkan, jenazah kemudian dikuburkan di tempat yang layak dengan cara yang baik dan penuh penghormatan. Proses penguburan meliputi penggotongan jenazah ke kuburan, meletakkannya ke dalam liang lahat dengan posisi menghadap kiblat, hingga menutup liang lahat dengan tanah.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, media yang dikembangkan diterapkan di kelas oleh guru Fikih kelas X MAN 1 Padangsidimpuan. Sebelum penggunaan media Komik Digital, guru terlebih dahulu menjelaskan fungsi dan cara penggunaan media tersebut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran Fikih menggunakan media Komik Digital adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan infokus/proyektor, kemudian peserta didik diarahkan untuk menggunakan smartphone setelah guru selesai menjelaskan materi.
- b. Guru menyampaikan capaian pembelajaran agar siswa memahami tujuan yang harus dicapai dalam mempelajari materi
- c. Guru menjelaskan materi Penyelenggaraan Jenazah sesuai dengan konten yang telah dikembangkan di Komik Digital.
- d. Setelah guru selesai menjelaskan materi terkait penyelenggaraan jenazah, Kemudian

peserta didik diarahkan untuk mengklik link yang sudah dibagikan oleh guru ke grub WhatssApp yang sudah di sediakan oleh guru tersebut. untuk melihat tingkat kepraktisan serta keefektifan peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari dengan menggunakan komik digital.

- e. Pada tahap penutupan pembelajaran, guru melakukan refleksi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diarjakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan model ADDIE ini. Evaluasi ini berfungsi untuk mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki dan dikembangkan agar media Komik Digital yang dikembangkan memiliki efektivitas dan kegunaan optimal bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran Fikih. Tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media, sehingga revisi dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau berdasarkan kebutuhan yang belum terpenuhi oleh media pembelajaran komik digital.

Rancangan media komik digital yang telah divalidasi oleh para validator, baik dari ahli materi maupun ahli media, dinyatakan dalam kategori sangat valid setelah melalui proses revisi sesuai dengan arahan dan masukan dari para validator. Dengan demikian, media Komik Digital yang dihasilkan dinilai layak dan pantas digunakan, baik untuk penggunaan umum maupun khusus.

Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media yang akan menvalidasi media pembelajaran komik digital adalah Rizki Nusabbih H. Gaja, M.Kom, yang merupakan dosen di UIN Syahada Padang Sidimpuan. Validasi desain ini bertujuan untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat Madrasah Aliyah dan aspek estetika media pembelajaran.

Validasi oleh ahli media dilakukan dengan pengisian angket, yang menghasilkan dua jenis data: data kuantitatif dari penilaian pertanyaan, dan data kualitatif berupa saran dan masukan. Berikut adalah hasil angket validasi media tersebut :

Table 4.3 Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
1	Ketepatan tampilan penggunaan media pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah	4
2	Penyajian media komik digital dilengkapi dengan gambar yang menarik dan inovatif	4
3	Penyajian media komik digital mendukung siswa terlibat aktif dalam pembelajaran	4
4	Kepraktisan dalam pengemasan media komik digital	5
5	Keruntutan alur cerita antara pembelajaran 1 dan pembelajaran berikutnya	5
6	Memenuhi kebutuhan pembelajaran	5
7	Media sesuai dengan perkembangan peserta didik	4
8	Kesesuaian gambar pada komik digital dengan materi penyelenggaraan jenazah	5
9	Kesesuaian kombinasi warna yang digunakan pada media komik digital	5
10	Ketepatan penempatan teks, gambar dan balon percakapan	4
11	Bahasa pada media komik digital dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran	4
12	Ketepatan ukuran font, Jenis huruf font dan warna huruf font terhadap media komik digital	4
Jumlah Skor		53

Hasil angket di atas memberikan nilai untuk setiap poin dari 1 hingga 5. Dengan total 12

poin, nilai tertinggi yang dapat diperoleh adalah 60. Oleh karena itu, hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{60} \times 100\% = 88\%$$

60

Berdasarkan persentase yang diberikan oleh ahli validator media, di dapat hasil 88% dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat valid, sesuai dengan tabel kualifikasi penilaian yang telah disebutkan. Rentang nilai 81-100% berada dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran komik digital ini dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran fikih.

Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam media pembelajaran komik digital adalah Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd, yang merupakan dosen di UIN Syahada Padangsidimpuan. Validasi ini bertujuan untuk menilai keterkaitan dan kesesuaian media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan materi yang ada di Madrasah Aliyah serta yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Table 4.4 Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
1	Materi dalam komik digital ini sesuai dengan capaian pembelajaran fikih fase E	4
2	Materi dalam komik digital ini sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Materi dalam komik digital ini sesuai dengan topik penyelenggaraan jenazah	5
4	Materi dalam komik digital sudah sejalan dengan buku teks fikih yang digunakan di madrasah	4
5	Materi dalam komik digital mudah dipahami	5

6	Komik digital berguna untuk mendukung pembelajaran	4
7	Tata cara penyelenggaraan jenazah dijelaskan sesuai dengan kaidah fikih	5
8	Ketepatan dialog dengan materi penyelenggaraan jenazah	4
9	Kesesuaian media komik digital dengan karakteristik siswa fase E	4
10	Alur cerita dalam komik disusun secara jelas dan sesuai dengan urutan materi penyelenggaraan jenazah	5
11	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	4
12	Tidak ada makna ganda dari bahasa yang digunakan	4
Jumlah Skor		52

Hasil angket di atas memberikan nilai untuk setiap poin dari 1 hingga 5. Dengan total 12 poin, nilai tertinggi yang dapat diperoleh adalah 60. Oleh karena itu, hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\% = 86\%$$

60

Berdasarkan persentase yang diberikan oleh ahli validator materi, di dapat hasil 86% dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat valid, sesuai dengan tabel kualifikasi penilaian yang telah disebutkan. Rentang nilai 81-100% berada dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran komik digital ini dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran fikih.

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran (Guru)

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Erika Sebastini, S.Pd.I, yang merupakan

guru Fikih kelas X di MAN 1 Padangsidimpuan. Beliau telah mengajar selama kurang lebih 8 tahun dan telah tersertifikasi sebagai tenaga pendidik profesional. Sertifikasi tersebut menunjukkan bahwa beliau telah memenuhi kompetensi dalam aspek pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam peraturan perundang-undangan.

Pengalaman mengajar yang dimilikinya memperkuat kapasitas beliau sebagai ahli dalam bidang pembelajaran. Proses validasi ini dilakukan melalui pengisian angket, di mana setiap butir pertanyaan diberi bobot penilaian antara 1-5. Hasil dari pengisian angket tersebut menghasilkan dua jenis data. Pertama, data kuantitatif yang diperoleh melalui skor dari setiap pertanyaan. Kedua, data kualitatif yang berupa saran dan masukan dari validator. Berikut disajikan hasil angket validasi media oleh ahli pembelajaran.

Table 4.5 Validasi Ahli Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
1	Media komik digital ini sesuai dengan tujuan pembelajaran fikih fase E	5
2	Media komik mendukung CP yang ditetapkan	4
3	Penggunaan media ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran penyelenggaraan jenazah	4
4	Isi materi dalam komik sesuai dengan kurikulum fikih MA	4
5	Materi dalam media komik akurat secara konsep keilmuan fikih	5
6	Penyajian materi sesuai dan tidak menimbulkan multitafsir	4
7	Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami oleh peserta didik	5
8	Kalimat dan narasi dalam komik disusun secara runtut	4

9	Gaya bahasa dalam komik sesuai dengan karakter dan kemampuan peserta didik	5
10	Ilustrasi dalam komik mendukung pemahaman materi penyelenggaraan jenazah	4
11	Warna, layout, dan grafis dalam komik menarik perhatian peserta didik	4
12	Tampilan visual komik sesuai dengan usia dan minat peserta didik fase E	4
13	Media komik ini mudah digunakan	4
14	Komik digital ini mendukung pembelajaran mandiri siswa	4
15	Media ini efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi penyelenggaraan jenazah	4
Jumlah Skor		64

Hasil angket di atas memberikan nilai untuk setiap poin dari 1 hingga 5. Dengan total 15 poin, nilai tertinggi yang dapat diperoleh adalah 75. Oleh karena itu, hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{15} \times 100\% = 85\%$$

75

Berdasarkan persentase yang diberikan oleh ahli validator Pembelajaran, di dapat hasil 85% dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat valid, sesuai dengan tabel kualifikasi penilaian yang telah disebutkan. Rentang nilai 81-100% berada dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran komik digital ini dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran fikih.

Hasil Uji Praktikalitas Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fikih Fase E di MAN 1 Padangsidimpuan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Komik Digital yang efektif seharusnya memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi atau mudah digunakan dalam penerapannya. Untuk menilai apakah media Komik Digital tersebut praktis atau tidak, peneliti melakukan uji praktikalitas melalui pengisian angket oleh siswa-siswi yang menggunakan media tersebut di dalam kelas. Hasil dari uji praktikalitas terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Komik Digital disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas X-F dan X-G

No	Kelas	Persentase	Kategori
1	X-F	86,27%	Sangat Praktis
2	X-G	87,14%	Sangat Praktis

Dari hasil persentase yang telah diperoleh, seluruh item dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan total jumlah angket yang dikumpulkan, sehingga diperoleh persentase keseluruhan untuk kelas X-F sebesar 86,27% dan untuk kelas X-G sebesar 87,14% dengan kategori sangat praktis sehingga dianggap layak digunakan dalam proses pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah.

Hasil Uji Efektivitas Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fikih Fase E di MAN 1 Padangsidimpuan

Efektivitas merujuk pada sejauh mana sesuatu memberikan pengaruh, dampak, atau kesan tertentu. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran Komik Digital memberikan efek terhadap proses pembelajaran, peneliti melakukan uji efektivitas melalui penyebaran angket kepada peserta didik. Persentase hasil uji efektivitas dari media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Efektivitas X-F dan X-G

No	Kelas	Persentase	Kategori
1	X-F	86,51%	Sangat Efektif
2	X-G	86,90%	Sangat Efektif

Dari hasil persentase yang telah diperoleh, seluruh item dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan total jumlah angket yang dikumpulkan, sehingga diperoleh persentase keseluruhan untuk kelas X-F sebesar 86,51% dan untuk kelas X-G sebesar 86,90% dengan kategori sangat efektif sehingga dianggap layak digunakan dalam proses pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis dalam penelitian mengenai media pembelajaran berbasis Komik Digital di MAN 1 Padangsidimpuan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari tim validator media dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid dan validator ahli materi menunjukkan hasil sebanyak 86% dengan kategori sangat valid sehingga layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran, hasil pengembangan media pembelajaran diperoleh dari validator ahli pembelajaran (guru) dengan persentase 85% dengan kategori sangat valid.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan diperoleh melalui uji praktikalitas dengan melibatkan siswa kelas X-F dan X-G sebagai responden, yang menghasilkan persentase dari kelas X-F sebesar 86,27% dan X-G sebesar 87,14% termasuk dalam kategori sangat praktis.
3. Tingkat efektivitas media pembelajaran ditunjukkan melalui hasil pada kelas X-F yang mencapai persentase 86,51% dan kelas X-G sebesar 86,90%, keduanya termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Komik Digital untuk mata pelajaran Fikih dinyatakan sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Gafrawi, G., & Mardianto, M. (2023). Konsep pembelajaran fikih di Madrasah Aliyah. *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, 2(1), 75–91.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahirim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Munir. (2008). *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Alfabeta.
- Mustofa, M. A. (2025). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rnd. *YPAD*

Penerbit.

- Nasution, A. E. (2019). E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital. *IQRA : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (e-Journal)*, 13(1), 105.
- Nizar, A. (2014). Metode penelitian pendidikan. Bandung: Citapustaka Media.
- Putri, R., Ramadhan, A., & Afif, M. (2021). Perspektif Islam Terhadap Integrasi Perkembangan Ilmu Teknologi. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 48–54. <https://doi.org/10.34306/abdi.v2i1.447>
- Sanaky, H. A. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 3.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development / R&D)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). Metode penelitian pengembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).
- Utami, M. Z., Setiawan, I., Risdianto, E., & Viona, E. (2021). *Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi alat-alat optik*. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.