



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

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

TESIS

Oleh:

FAUZAN ROYHANUDDIN

NIM: 2350100027

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025



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

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

TESIS

Oleh:

FAUZAN ROYHANUDDIN

NIM: 2350100027



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025



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

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

TESIS

Oleh:

FAUZAN ROYHANUDDIN

NIM: 2350100027



Pembimbing I

Prof. Dr. Svafnan, M.Pd
NIP. 195908111984031004

Pembimbing II

Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A
NIP. 1980102420232211004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

PERSETUJUAN

Tesis Berjudul

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

Oleh:

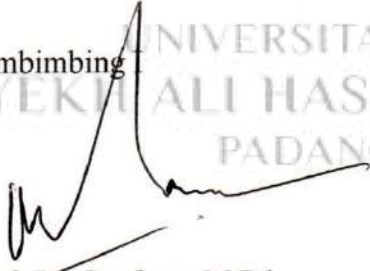
FAUZAN ROYHANUDDIN

NIM. 2350100027

Ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Magister
Pendidikan (M.Pd) pada program Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidimpuan

Padangsidimpuan, Juni 2025

Pembimbing I


Prof. ~~Dr.~~ Syafnan, M.Pd
NIP. 195908111984031004

Pembimbing II


Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A
NIP. 1980102420232211004





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T.Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id Email:pascasarjana@uinsyahada.ac.id

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQOSYAH TESIS**

Nama : Fauzan Royhanuddin
NIM : 2350100027
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fikih Fase E Materi Penyelenggaraan Jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan

NO NAMA TANDA TANGAN

1. **Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag, M.Pd**
Penguji Utama/Ketua

2. **Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A**
Penguji Isi dan Bahasa/Sekretaris

3. **Dr. Muhammad Roihan Daulay, M.A**
Penguji Keilmuan PAI/Anggota

4. **Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A**
Penguji Umum/Anggota

Pelaksanaan Sidang Munaqosyah Tesis
di : Padangsidimpuan
Tanggal : 21 Juni 2025
Pukul : 08.00 WIB s.d selesai
Hasil/Nilai : 86 (A)



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan Nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fauzan Royhanuddin
NIM : 2350100027
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fikih Fase E Materi Penyelenggaraan Jenazah di MAN 1 Padangsidempuan

Meyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya serahkan ini adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali arahan tim pembimbing dan beberapa kutipan dan hasil wawancara.

Seiring dengan hal tersebut, bila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tesis ini merupakan plagiasi atau sepenuhnya dituliskan kepada pihak lain, maka Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dapat menarik gelar kemagisteran dan ijazah yang telah saya terima.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDEMPUN

Padangsidempuan, Juni 2025
Yang Menyatakan,



Fauzan Royhanuddin
NIM. 2350100027

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fauzan Royhanuddin

NIM : 2350100027

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fikih Fase E Materi Penyelenggaraan Jenazah di MAN 1 Padangsidempuan**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*Data Base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN, Juni 2025
Yang Menyatakan,



Fauzan Royhanuddin
NIM. 2350100027



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <http://pasca.uinsyahada.ac.id>

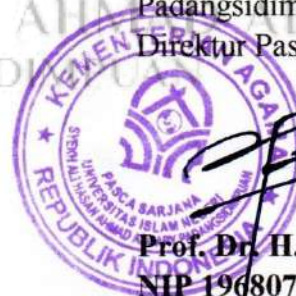
PENGESAHAN

Nomor: ~~1207~~/Un.28/AL/PP.00.9./06/2025

Judul Tesis : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fikih Fase E
Materi Penyelenggaraan Jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan
Nama : Fauzan Royhanuddin
NIM : 2350100027
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat guna
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
dalam bidang Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
Padangsidimpuan, 23 Juni 2025
Direktur Pascasarjana,




Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 19680704 200003 1 003

ABSTRAK

Nama : Fauzan Royhanuddin
NIM : 2350100027
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fikih Fase E Materi Penyelenggaraan Jenazah Di MAN 1 Padangsidimpuan

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

Name : Fauzan Royhanuddin
Matric No. : 2350100027
Study Program : Islamic Religious Education
Thesis Title : Development of Digital Comic Media in Fiqh Learning for Phase E on Funeral Management Material at MAN 1 Padangsidempuan.

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 Padangsidempuan. 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.

الملخص

الاسم	: فوزان ربحان الدين
رقم التسجيل	: 2350100027
برنامج الدراسة	: التربية الدينية الإسلامية
عنوان الرسالة	: تطوير وسائط القصص المصورة الرقمية في تعليم الفقهلمادة ترتيبات الجنابة (المرحلة هـ) في المدرسة العالية الحكومية الواحدةبيادانجسيديمبون

يهدف هذا البحث إلى تحليل مدى صحة تطوير الوسائط الرقمية المصورة في تعليم الفقهلمادة ترتيبات الجنابة (المرحلة هـ) في المدرسة العالية الحكومية الواحدةبيادانجسيديمبون وتحليل مدى جدوى تطويرها، وفعاليتها. وقد شجع تطور تكنولوجيا المعلومات قطاع التعليم على التحول الرقمي، بما في ذلك الوسائط التعليمية. في تعلم الفقه، يميل المعلمون إلى استخدام الوسائط التقليدية بحيث توجد في مادة ترتيبات الجنابة عقبات في عملية تقديم المادة حيث لا تزال طريقة التعلم المستخدمة تهيمن عليها المحاضرة واستخدام الوسائط هو الكتب المدرسية فقط وعرض تقديمي، وهو أقل إثارة للاهتمام للطلاب. إن الافتقار إلى الوسائط التعليمية المبتكرة والتفاعلية المثالية يتسبب في شعور بعض الطلاب بالملل وصعوبة فهم مفهوم المادة. أما نوع البحث الذي تم استخدامه في تطوير الوسائط التعليمية هي القصص المصورة الرقمية في تعليم الفقه حول ترتيبات الجنابة هو البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE ويستخدم خمس مراحل أو خطوات تطوير، وهي: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وقد تم جمع البيانات من خلال الاستبيان والمقابلة، ثم تم تحليلها وصفيًا كميًا ونوعيًا. وتشير نتائج البحث إلى أن وسائط القصص المصورة الرقمية في تعليم الفقهلمادة ترتيبات الجنابة (المرحلة هـ) في المدرسة العالية الحكومية الواحدةبيادانجسيديمبون تلبي معايير صالحة للغاية. وأظهر التحقق من صحة المحتوى من قبل خبراء الوسائط مستوى صحة بلغ 88%، وحصل التحقق من صحة المحتوى من قبل خبراء المواد على درجة 86%، وحصل خبراء التعلم (المعلمون) على درجة 85% ضمن فئة "صالح جدًا". حقق اختبار التطبيق العملي في الصفوف من X إلى F درجة 86.27%، وفي الصفوف من X إلى G درجة 87.14% ضمن فئة "عملي جدًا". أما اختبار الفعالية في الصفوف من X إلى F فقد حقق درجة 86.51%، وفي الصفوف من X إلى G درجة 86.90% ضمن فئة "فعال جدًا". وتُظهر هذه النتيجة أن وسائط القصص المصورة الرقمية مناسبة للاستخدام في تعليم الفقه.

الكلمات المفتاحية: التطوير، القصص المصورة الرقمية، تعليم الفقه

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Syukur *Alhamdulillah* peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tesis ini dapat diselesaikan, dengan judul : ***“Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fikih Fase E Materi Penyelenggaraan Jenazah di MAN 1 Padangsidempuan”***.

Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, mudah-mudahan kita mendapat syafaatnya dikemudian hari. Tesis ini merupakan salah satu dari syarat untuk menyelesaikan studi S-2 di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Peneliti menyadari bahwa sebagai manusia biasa pasti mempunyai kelemahan dan kekurangan, sehingga apa yang tertulis dalam Tesis ini akan jauh dari kesempurnaan.

Peneliti dengan senang hati akan menerima saran dan kritik dari pihak manapun demi kemajuan bidang ilmu secara umum dan khususnya dunia pendidikan. Meski melalui banyak hambatan dan kendala dalam melakukan penelitian ini, namun berkat perjuangan, bantuan dan dorongan dari banyak pihak tesis ini dapat diselesaikan. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, juga memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Syafnan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I peneliti, semoga kebaikan bapak menjadi amal sholeh yang menjadi bekal untuk akhirat nanti.

2. Bapak Dr. Zainal Efendi Hasibuan M.Pd selaku Pembimbing II peneliti dalam menyelesaikan penulisan tesis ini, banyak pikiran dan waktu yang tercurahkan dalam menyelesaikan tesis ini, semoga Allah membalas kebbaikannya.
3. Bapak Prof. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, beserta seluruh civitas akademik.
4. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan Dr. Zulhimma, M.Ag, Wakil Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan beserta seluruh civitas akademik yang telah memberikan arahan tentang penulisan tesis ini.
5. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd. sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen serta Staf Administrasi Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah banyak membantu hingga terselesainya studi ini.
7. Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpuan beserta dewan guru dan staf-staf madrasah yang telah mengizinkan peneliti dan banyak membantu peneliti dalam mengembangkan penelitian Tesis ini.
8. Teristimewa kepada Ayah tercinta Sholahuddin dan ibu tersayang Nirmawati yang tidak pernah mengeluh dan mencurahkan kasih sayang, mendidik, mendoakan dan mencukupi kebutuhan penulis, semoga Allah swt mengampuni

dosa keduanya dan melindungi serta memberikan umur dan rezeki yang berkah. Adik tercinta Yulia Ansari Harahap, adik tercinta Nur fauziah, dan adik tercinta Fathan Mubarak yang menjadi sumber motivasi bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

Semoga segala kebaikan dan keikhlasan mereka semua mendapatkan balasan dari Allah Swt dan mudah-mudahan tesis ini mempunyai manfaat bagi pihak yang memerlukannya. Amin. `

Padangsidempuan, Juni 2025
Penulis

Fauzan Royhanuddin
NIM. 2350100027



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian lain dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Pedoman transliterasi yang digunakan adalah sistem Transliterasi Arab-Latin berdasarkan KB Materi Agama dan Materi P&K RI no. 158/1987 dan No. 054/b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988. Berikut ini daftar huruf Arab dan Transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Bā	B	-
ت	Tā	T	-
ث	Šā	Š	S (dngan titik di atasnya)
ج	Ĵim	J	-
ح	Hā	H	H (dengan titik di bawahnya)
خ	Khā	Kh	-
د	Dal	D	-
ذ	Žal	Ž	Z (dengan titik di atasnya)
ر	Rā	R	-
ز	Zai	Z	-
س	Sīn	S	-
ش	Syīn	Sy	-
ص	Šād	Š	S (dengan titik di bawahnya)
ض	Dād	Ḍ	D (dengan titik di bawahnya)
ط	Ṭā	Ṭ	T (dengan titik di bawahnya)
ظ	Zā	Ẓ	Z (dengan titik di bawahnya)
ع	‘ ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	-
ف	Fā	F	-
ق	Qāf	Q	-

ك	Kāf	K	-
ل	Lām	L	-
م	Mīm	M	-
ن	Nūn	N	-
و	Wāwu	W	-
هـ	H	H	-
ء	Hamzah	..’..	Apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal kata
ي	Yā	Y	-

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri dari vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

- a. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dommah	U	U

- b. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....ي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
.....و	Fathah dan Wau	Au	a dan u

- c. *Maddah* adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
.....ا.....ي	Fathah dan Alif atau Ya	Ā	a dan garis di atas
.....ي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di bawah

.....و	Dommah dan Wau	Ū	u dan garis di atas
--------	----------------	---	---------------------

3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

- Ta marbutah* hidup yaitu *Ta marbutah* . yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
- Ta Marbutah* mati yaitu *ta marbutah* . yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *ta marbutah* . diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

4. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ٱ namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

- Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/

diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

- b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

6. Hamzah

Dinyatakan di depan daftar transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan a postrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan siakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

7. Penulisan kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupu huruf, ditulis terpisah. Bagi katakata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan maka dalam transliterasui ini penulisan kata tersebut bias dilakukan dengan dua cara : bisa dipisah perkata bias pula dirangkaikan.

8. Huruf Kapital

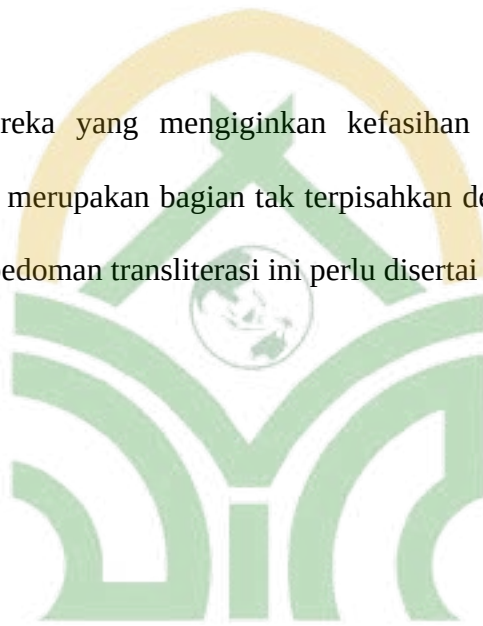
Meskipun dalam system kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri san permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan

huruf capital tetap huruf nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital itu untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisanm itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
PENGESAHAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Batasan Istilah	11
E. Rumusan Masalah	14
F. Tujuan Penelitian	15
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	15
H. Kegunaan Penelitian.....	16
I. Sistematika Pembahasan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	19
1. Media Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. Peran Media Pembelajaran.....	21
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	24
2. Penyelenggaraan Jenazah.....	26
a. Pengertian Jenazah	26
b. Penyelenggaraan Jenazah.....	29
1) Memandikan Jenazah.....	29
2) Mengkafani Jenazah.....	35
3) Menyolatkan Jenazah	36
4) Menguburkan Jenazah.....	40
3. Komik Digital	41
a. Pengertian Komik Digital	41
b. Ciri-Ciri Komik Digital.....	44
c. Jenis-Jenis Komik Digital	45
4. Pembelajaran Fikih.....	47

a. Pengertian Pembelajaran Fikih	47
b. Tujuan Pembelajaran Fikih	50
c. Ruang Lingkup Fikih	51
B. Penelitian yang Relevan.....	53
C. Kerangka Berpikir	58
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.	 62
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	62
B. Jenis Penelitian.....	63
C. Subjek Penelitian.....	64
D. Model Pengembangan.....	67
E. Teknik Pengumpulan Data.....	71
F. Teknik Analisis Data.....	73
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 80
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.	80
B. Hasil Pengembangan.....	81
1. Tahapan Analisis (<i>Analysis</i>).....	82
2. Tahapan Desain (<i>Design</i>).....	88
3. Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>).....	95
4. Tahapan Implementasi (<i>Implementation</i>).....	102
5. Tahapan Evaluasi (<i>Evaluatuion</i>).....	103
C. Paparan Data.	104
1. Hasil Validasi Ahli Media.....	105
2. Hasil Validasi Ahli Materi.	107
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran(Guru).....	109
4. Hasil Uji Praktikalitas.	111
5. Hasil Uji Efektivitas.	115
D. Pembahasan.....	118
1. Validitas Media Komik Digital Berdasarkan Penilaian Para Ahli...118	
2. Praktikalitas pengembangan media Komik Digital pada pembelajaran fikih fase E materi Penyelenggaraan Jenazah.	120
3. Efektivitas pengembangan media Komik Digital pada pembelajaran fikih fase E materi Penyelenggaraan Jenazah.	121
 BAB V PENUTUP.....	 124
A. Kesimpulan.	124
B. Saran.	125
DAFTAR PUSTAKA.....	127
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	63
Tabel 3.2 Daftar Nama Siswa Kelas X-F.....	65
Tabel 3.3 Daftar Nama Siswa Kelas X-G	66
Tabel 3.4 Media Model ADDIE.....	67
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kevalidan Ahli Materi.....	74
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kevalidan Ahli Media	74
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Kevalidan Ahli Pembelajaran (Guru).....	74
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Validasi Ahli	75
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas	75
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Penilaian Efektivitas	76
Tabel 3.11 Kriteria Validitas Produk	77
Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan Produk.	79
Tabel 3.13 Kriteria Kefektivan Produk.....	79
Tabel 4.1 Jumlah Siswa.	80
Tabel 4.2 Sumber Daya Pengembangan Media Komik Digital.	85
Tabel 4.3 Validitas Ahli Media.....	105
Tabel 4.4 Validitas Ahli Materi.	111
Tabel 4.5 Validitas Ahli Pembelajaran.	110
Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas X-F dan X-G.....	112
Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas X-F.....	112
Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas X-G.....	113
Tabel 4.9 Hasil Uji Efektivitas X-F dan X-G.	116
Tabel 4.10 Hasil Uji Efektivitas X-F.	116
Tabel 4.11 Hasil Uji Efektivitas X-G.....	117

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	61
Gambar 3.1	Map Lokasi Penelitian	62
Gambar 4.1	Halaman Google Chrome	92
Gambar 4.2	Login to Canva	92
Gambar 4.3	Temukan Template Background.....	93
Gambar 4.4	Editing Komik Digital	93
Gambar 4.5	Finish Editing.....	94
Gambar 4.6	Menyisipkan Komik ke Google Site.....	95
Gambar 4.7	Cover Komik Digital	96
Gambar 4.8	Chapter 1 Sakaratul Maut	97
Gambar 4.9	Sakaratul Maut.....	97
Gambar 4.10	Chapter 2 Memandikan Jenazah	98
Gambar 4.11	Memandikan Jenazah.....	98
Gambar 4.12	Chapter 3 Mengkafani Jenazah.....	99
Gambar 4.13	Mengkafani Jenazah.	99
Gambar 4.14	Chapter 4 Menyolatkan Jenazah dan Menguburkan Jenazah ..	100
Gambar 4.15	Menyolatkan dan Memandikan.	101
Gambar 4.16	Implementasi Media Komik Digital oleh Guru Fikih dan Siswa	103
Gambar 4.17	Kegiatan Validasi Produk oleh Validator Ahli Materi	107
Gambar 4.18	Persentase Praktikalitas Media Komik Digital Kelas X-F	113
Gambar 4.19	Persentase Praktikalitas Media Komik Digital Kelas X-G.....	115

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara Guru dan Siswa
Lampiran 2	Hasil Wawancara dengan guru Fikih
Lampiran 3	Hasil Wawancara dengan siswa/i
Lampiran 4	Lembar Uji Validasi Ahli Media
Lampiran 5	Lembar Uji Validasi Ahli Materi
Lampiran 6	Lembar Uji Validasi Ahli Pembelajaran (Guru)
Lampiran 7	Lembar Uji Praktikalitas
Lampiran 8	Lembar Uji Efektivitas
Lampiran 9	Hasil Uji Praktikalitas dan Uji Efektivitas
Lampiran 10	Naskah Komik
Lampiran 11	Tampilan Komik
Lampiran 12	Dokumentasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. 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 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

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

¹Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

mengembangkan potensinya guna memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya dan masyarakat.” Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ yang ditambah dengan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, yang berarti sebuah metode, cara, atau tindakan dalam membimbing. Pendidikan juga dapat dipahami sebagai cara untuk mengubah etika dan perilaku, baik secara individual maupun sosial, dalam rangka mewujudkan kemandirian dan kematangan manusia melalui proses pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pengembangan diri.²

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajara utamanya pada pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah, melalui media pembelajaran yang dirancang khusus. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran komik digital berbasis web. Media pembelajaran komik digital berbasis web ini diharapkan mampu membekali guru dengan keterampilan teknologi dan pedagogi yang relevan, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, dan dapat menumbuhkan minat siswa.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan proses digitalisasi yang terus berkembang. Di Indonesia, tren ini semakin terlihat dengan berbagai

²Desi Pristiwanti,dkk, “Pengertian Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 6, (2022), hlm. 7912

inisiatif dan perubahan yang signifikan. Teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Berbicara tentang teknologi informasi dalam perspektif Islam, tentu tidak bisa terlepas dari interpretasi Al-Qur'an dan Hadis. Hal ini merupakan topik yang menarik dan relevan dalam konteks perkembangan teknologi modern.³

Sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang berbunyi:

Teknologi adalah cara, metode, atau proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin Ilmu Pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia.⁴

Strategi merupakan sebuah tata cara yang dilakukan oleh seseorang dalam menghadapi suatu permasalahan agar memperoleh jalan keluar sehingga mencapai tujuan yang diharapkannya. Sedangkan strategi dalam pembelajaran yang biasa di lembaga pendidikan formal adalah suatu rangkaian atau penggunaan metode dan pemanfaatan segala bentuk fasilitas media juga sumber belajar sebagai acuan untuk mencapai tujuan yang telah

³Asfiati Asfiati, Hamdan Hasibuan, dan Erna Ikawati, "Peranan guru men-redesign pembelajaran pendidikan agama Islam dalam menghadapi revolusi industri 4.0 pada SMA Negeri di cabang Dinas Sidimpun," *LPPM IAIN Padangsidimpun*, 2019,

⁴Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

ditentukannya. Strategi guru pendidikan agama Islam sangat diperlukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan.⁵

Kemajuan teknologi yang terus berkembang telah membuka jalan baru untuk mendorong kreativitas dan inovasi dalam bidang pendidikan. Teknologi memberi peluang bagi para guru untuk merancang dan menyempurnakan materi pelajaran sesuai preferensi dan kebutuhan mereka. Dulu, media pembelajaran terbatas pada penggunaan papan tulis sebagai alat penyampaian informasi dari guru kepada siswa, namun kini telah berkembang pesat dengan hadirnya berbagai media pembelajaran dalam bentuk digital maupun cetak. Media digital seperti presentasi multimedia, CD interaktif, video pendidikan, platform E-learning, komik digital, dan lainnya kini semakin beragam. Tingkat keterlibatan media yang dipilih tentu mempengaruhi proses belajar siswa. Oleh karena itu, para pendidik diharapkan mampu merancang materi pelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.⁶

Teknologi informasi dalam Islam sesuai dengan petunjuk al-Qur'an, sebagaimana Allah SWT menekankan pentingnya ilmu pengetahuan sebagai sebuah anugerah yang diberikan kepada manusia untuk memanfaatkannya dengan baik. Hal ini tertera dalam Surah Al-An'am ayat 99 berikut:

⁵Dasopang, M. D., & Hasibuan, Z. E. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Keterampilan Keagamaan Untuk Meningkatkan Pengamalan Agama Siswa Di MTsN Se Wilayah Pantai Barat Kabupaten Mandailing Natal. *Jurnal Literasiologi*, 10(1).

⁶Zarkasi dan Ahmad Taufik "Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa", dalam *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, Vol. 7, Edisi 2,(2019). Hal. 190.

وَهُوَ الَّذِي أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ نَبَاتَ كُلِّ شَيْءٍ فَأَخْرَجْنَا مِنْهُ خَضِرًا نُخْرِجُ مِنْهُ حَبًّا مُتَرَاكِبًا وَمِنَ النَّخْلِ مِنَ طَلْعِهَا قَنَاطِيرُ ذَاتِ نَبِيٍّ وَجَنَّاتٍ مِّنْ أَعْنَابٍ وَالزَّيْتُونَ وَالرُّمَّانَ مُشْتَبِهًا وَغَيْرَ مُتَشَبِهٍ⁷ أَنْظُرُوا إِلَى ثَمَرِهِ إِذَا أَثْمَرَ وَيَنْعِهِ^٨ إِنَّ فِي ذَٰلِكُمْ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: “Dan Dialah yang menurunkan air hujan dari langit, lalu Kami tumbuhkan dengan air itu segala macam tumbuh-tumbuhan maka Kami keluarkan dari tumbuh-tumbuhan itu tanaman yang menghijau. Kami keluarkan dari tanaman yang menghijau itu butir yang banyak; dan dari mayang korma mengurai tangkai-tangkai yang menjulai, dan kebun-kebun anggur, dan (Kami keluarkan pula) zaitun dan delima yang serupa dan yang tidak serupa. Perhatikanlah buahnya di waktu pohonnya berbuah dan (perhatikan pulalah) kematangannya. Sesungguhnya pada yang demikian itu ada tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi orang-orang yang beriman.”(QS. Al An’am: 99)⁷

Ayat Al-Qur’an di atas menunjukkan bahwa manusia diberi kemampuan akal dan Allah SWT menunjukkan pengetahuan kepada manusia melalui ciptaannya yang terhampar dimuka bumi agar manusia berpikir untuk mengeksplorasi potensi alam semesta, termasuk teknologi informasi, untuk kepentingan yang baik dan kemaslahatan umat manusia.

Komik merupakan salah satu media pendidikan yang berpotensi menarik minat dan kreativitas siswa di dalam kelas. Media komik merupakan jenis media visual yang memuat gambar ilustratif yang disertai narasi yang logis dan tidak ambigu. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan dalam media. Karena dengan kemajuan teknologi, khususnya di bidang media digital, komik tidak lagi sebatas media cetak. Pertumbuhan komik digital sangat cocok dengan kemajuan

⁷“Surat Al-An’am Ayat 99 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Baca Di Tafsir Web,” diakses 7 November 2024

yang terjadi di abad 21 atau era milenial. Dalam perkembangan teknologi dan informasi komik dapat dibuat menggunakan laman penyedia pembuatan komik ataupun melalui aplikasi yang membantu dalam proses pembuatan komik, salah satu aplikasi tersebut ialah *Canva*.⁸

Penggunaan *Canva* dalam pembuatan komik membuat media tersebut menjadi lebih interaktif. Selain meningkatkan tampilan komik. Komik memiliki banyak nilai pendidikan, terutama dalam menarik minat dan perhatian. Gambar dalam komik juga berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Visual dalam komik biasanya mengandung inti pesan yang ingin disampaikan. Gambar-gambar ini disajikan secara jelas, menggunakan simbol dan karakter yang mudah dikenali dan dimengerti. Selain itu, penggunaan media komik didasari oleh tujuan pembelajaran di kelas yang tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan, tetapi juga memerlukan partisipasi aktif siswa.⁹ Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media pembelajaran akan membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Ini juga berlaku untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang mencakup berbagai jenis materi yang beragam.

⁸Rr. Pramesti Vidya Bhakti Eva, M. Syarif Sumantri, dan Murni Winarsih Media pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa sekolah dasar, dalam *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*, Hlm 3.

⁹Ayub Siregar dan Dewi Irmawati Siregar Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)*, Vol. 2, no. 1, (2021), Hlm. 117.

Mata Pelajaran Agama Islam di MAN mencakup pelajaran Aqidah Akhlak, Fikih, Al-Qur'an Hadits, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Media Pembelajaran komik dianggap sesuai untuk materi Fikih karena memudahkan untuk memahami tata cara Penyelenggaraan Jenazah. Jika fardu kifayah hanya disampaikan secara lisan, peserta didik mungkin akan sulit menerima atau memahaminya. Media visual merupakan alat efektif untuk membentuk pemahaman dengan cara yang menarik. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada materi penyelenggaraan jenazah yang terintegrasi digital sesuai perkembangan zaman, diharapkan siswa dapat lebih mudah dan efektif memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan 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 menyampaikan pesan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu Pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰

¹⁰Hujair AH Sanaky, “*Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*,”(Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 3-4

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2024 melalui kegiatan observasi, 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 mencontoh sesuatu yang dipraktikkan oleh guru; (3) media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung konvensional dalam artian belum optimal dalam memanfaatkan teknologi dan informasi sehingga siswa sering jenuh atau bosan dalam proses pembelajaran.¹¹

Pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah sering kali menghadapi kendala dalam proses penyampaian bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan penggunaan media hanya buku teks dan terkadang menggunakan *Powerpoint*, yang kurang menarik minat siswa. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menyebabkan siswa merasa bosan dan sulit memahami konsep secara mendalam. Selain itu, materi ini memerlukan visualisasi konkret agar siswa dapat memahami tahapan dan prosedur dengan lebih jelas.

Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mengandalkan informasi yang diberikan guru sehingga menyebabkan kurangnya

¹¹ Observasi Awal Pada Tanggal 07 Oktober 2024 di MAN 1 Padangsidempuan

pengetahuan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan karena kesadaran akan belajar mandiri yang masih kurang dari siswa. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik terhadap pembelajaran Fardhu Kifayah yaitu penyelenggaraan jenazah. Dengan menggunakan media komik digital pada mata pelajaran Fikih materi penyelenggaraan jenazah yang berbentuk komik digital yang bisa diakses pada smartphone maupun laptop yang rata-rata telah dimiliki oleh siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan mengulang pembelajaran dimanapun dan kapanpun.¹²

Sementara dari hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas X-F mengatakan bahwasanya ia sangat tertarik dan terbantu dalam pembelajaran apabila guru membuat pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media visual. Informasi sementara yang didapatkan yaitu para guru PAI masih sekedar memanfaatkan media teknologi modern yang lumrah seperti menampilkan materi dengan LCD *Projektor*.¹³

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

¹² Obervasi Awal Pada Tanggal 08 Oktober 2024 di MAN 1 Padangsidempuan

¹³ Hasil wawancara dengan siswa kelas X-F di MAN 1 Padangsidempuan pada tanggal 7 Oktober 2024

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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan, yaitu :

1. Pemanfaatan media pembelajaran Fikih kurang variatif.
2. Belum optimalnya pemanfaatan ICT (*Information, Communication And Technology*).
3. Kurang terjadinya proses pembelajaran yang interaktif.
4. Sebagian Motivasi belajar siswa rendah.

C. Batasan Masalah

Perbatasan masalah bertujuan untuk lebih memfokuskan dan terarahnya pelaksanaan penelitian. Untuk memfokuskan penelitian ini maka dibuat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media komik digital untuk materi penyelenggaraan jenazah dalam pembelajaran fikih
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik digital berbasis web, yang disajikan dalam format visual dengan

teks naratif yang mendukung pemahaman siswa. Media lain seperti video, animasi, atau aplikasi berbasis game tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini.

3. Kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal terutama dalam media pembelajaran.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam pemahaman istilah-istilah yang terkandung pada judul tesis ini, maka penulis perlu memberikan penegasan dan menjelaskan kata-kata yang dianggap perlu sebagai dasar atau pedoman memahami judul tesis ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merujuk pada proses perancangan, implementasi, evaluasi, dan penyempurnaan program, strategi, metode, atau materi pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan solusi yang efektif dan inovatif untuk masalah-masalah pendidikan serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.¹⁴

Jadi pengembangan adalah proses perbaikan, peningkatan, atau penciptaan sesuatu yang lebih baik dari keadaan sebelumnya. Istilah ini sering digunakan dalam berbagai konteks, seperti individu (pengembangan diri), organisasi (pengembangan bisnis), teknologi (pengembangan perangkat lunak), atau wilayah (pengembangan

¹⁴Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa [https://kbbi Indonesia kemdikbud.go.id](https://kbbi.indonesia.kemdikbud.go.id) diakses tanggal 20 Oktober 2024

masyarakat). Tujuannya adalah untuk mencapai kemajuan, memenuhi kebutuhan, atau mengatasi tantangan dengan memanfaatkan sumber daya yang ada secara optimal. Pengembangan biasanya melibatkan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan penyesuaian untuk memastikan hasil yang diinginkan tercapai.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan alat, bahan, atau teknologi yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan interaksi, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Media ini dapat berbentuk visual, audio, audio visual, atau berbasis teknologi digital seperti komik yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan penerapan materi pembelajaran.¹⁵

Media Pembelajaran adalah alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Media ini bisa berupa benda fisik, teknologi, atau metode interaktif yang membantu menghubungkan pesan pengajaran dengan peserta didik.

3. Komik Digital

Komik digital merujuk pada gambar atau simbol yang disusun dalam urutan yang sengaja direncanakan, yang dibuat sepenuhnya

¹⁵Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 121.

dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai alternatif dari komik konvensional yang dibuat dengan cara pemindaian menggunakan scanner kemudian diwarnai dengan bantuan komputer), dan kemudian diterbitkan dalam bentuk digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya).¹⁶

Komik digital adalah bentuk komik yang dibuat, disebarluaskan, atau dibaca menggunakan perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. Digital yang dimaksudkan disini adalah web yang dimana komik ini nantinya setelah selesai dibuat akan dimasukkan ke dalam web dengan tujuan agar pengguna mudah mengakses komik digital tersebut. Komik ini biasanya memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan cerita dalam format visual yang menarik, dengan teks dan gambar yang terintegrasi dan bisa ditampilkan melalui web.

4. Fiqih

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Fiqih diartikan sebagai ilmu tentang hukum Islam. Secara Etimologi, Fiqih berasal dari kata Faqiha yafqahu fiqhan yang berarti pemahaman. Pemahaman sebagaimana dimaksud di sini adalah pemahaman tentang agama Islam.

¹⁶Nisda Yunia, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Untuk Kelas VIII Mts Negeri 1 Bandar Lampung*, hlm. 19-21

Dengan demikian, Fiqih merujuk pada arti memahami agama Islam secara utuh dan komprehensif.¹⁷

Fiqih adalah ilmu dalam Islam yang membahas hukum-hukum syariat yang berkaitan dengan perilaku manusia, baik individu maupun kelompok, berdasarkan dalil-dalil dari Al-Qur'an dan Hadis. Kata "fiqih" secara bahasa berarti pemahaman yang mendalam, sementara secara istilah, fiqih merujuk pada pemahaman yang spesifik terhadap hukum Islam.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan judul penelitian di atas peneliti merumuskan pokok masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media Komik Digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah fase E di MAN 1 Padangsidempuan?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media Komik Digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidempuan?
3. Bagaimana keefektifan media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidempuan?

¹⁷M. Noor Harisudin, *Pengantar Studi Fiqih*, (Malang: Stara Press, 2021), hlm. 2.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka yang menjadi tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk menganalisis tingkat validitas media Komik Digital pada materi Penyelenggaraan Jenazah Fase E di MAN 1 Padangsidempuan.
2. Untuk menganalisis praktikalitas pengembangan media pembelajaran Komik Digital pada materi penyelenggaraan jenazah Fase E di MAN 1 Padangsidempuan.
3. Untuk menganalisis keefektifan pengembangan media pembelajaran Komik Digital pada materi penyelenggaraan jenazah Fase E di MAN 1 Padangsidempuan.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Gambaran tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan ini yaitu:

1. Bentuk Produk

Produk berupa media pembelajaran Fikih yaitu Komik Digital. Produk ini berbentuk gambar atau kartun yang menarik dengan warna yang menonjol serta adanya percakapan terkait materi tentang penyelenggaraan jenazah. Produk ini dapat digunakan oleh guru maupun siswa sebagai penunjang proses pembelajaran sekaligus memudahkan siswa mempelajari mata pelajaran Fikih materi penyelenggaraan jenazah.

2. Konten Materi

Materi yang disajikan dalam komik digital mencakup seluruh aspek penting dalam penyelenggaraan jenazah, yaitu:

- a. Sakaratul Maut
- b. Tata cara memandikan jenazah,
- c. Tata cara mengkafani,
- d. Tata cara menyalatkan,
- e. Tata cara menguburkan jenazah.

3. Fungsi Produk

Produk ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran fikih, menumbuhkan minat siswa dalam memahami ajaran Islam terkait penyelenggaraan jenazah, serta memfasilitasi siswa dalam belajar secara mandiri melalui media yang menyenangkan dan mudah dipahami.

H. Kegunaan Penelitian

Secara garis besar penelitian ini akan memberikan manfaat dari berbagai aspek, diantaranya :

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran ilmiah khususnya menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis ICT menggunakan Komik Digital. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi atau pijakan penelitian-penelitian

berikutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan Komik Digital

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan dalam memperluas pengetahuan dalam penerapan media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Media Pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar mandiri yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun

c. Bagi Guru

Sebagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran serta memberikan variasi sumber belajar selama proses pembelajaran Fikih.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan, didalam pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah yang merupakan alasan pemilihan judul ini, identifikasi masalah, batasan Istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan Kajian Teori yang menggunakan pengertian pengembangan, pengertian media, jenis media pembelajaran, pengertian komik digital dan pengertian fikih

Bab III merupakan metodologi penelitian yang membahas tentang lokasi dan waktu penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian yaitu penjabaran data yang di peroleh dari lapangan penelitian. Isinya adalah deskripsi data yaitu pemaparan data tentang jawaban masalah yang di rumuskan pada rumusan masalah. Pertama, pengembangan media pembelajaran berbasis Komik Digital pada materi penyelenggaraan jenazah fase E di MAN 1 Padangsidempuan, Kedua, menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Komik Digital pada materi penyelenggaraan jenazah E di MAN 1 Padangsidempuan, Ketiga, menguji validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis Komik Digital pada materi penyelenggaraan jenazah E di MAN 1 Padangsidempuan

Bab V merupakan bab terakhir yang terdiri dari kesimpulan yaitu hasil penelitian dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut bahasa, kata “Media” berasal dari bahasa Latin “Medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab berasal dari kata “Wasaaila” yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁸

Pembelajaran sendiri diartikan sebagai kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan pelajar atau proses komunikasi antara pengajar, pembelajar dan bahan ajar. Jadi, Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹⁹

Berbagai peran media dalam kegiatan pembelajaran diantaranya penyampaian materi menjadi lebih standar, pembelajaran berjalan dengan menarik, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu yang digunakan dalam pembelajaran menjadi lebih efisien, kualitas belajar dapat meningkat, pembelajaran dapat dilaksanakan dimana dan kapan saja, proses

¹⁸ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017)

¹⁹ Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 457.

belajar menjadi lebih baik, dan memberikan nilai yang positif kepada pendidik.²⁰

Zakiah Daradjat mendefinisikan media pembelajaran atau pendidikan sebagai suatu benda yang dapat diindrai khususnya yang dapat dilihat dan didengarkan baik yang berada dalam ruang kelas maupun di luar kelas yang digunakan sebagai penghubung dalam proses interaksi proses belajar mengajar sehingga mencapai pembelajaran yang diharapkan. Media Pembelajaran adalah alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang mana proses belajar lebih efisien dan efektif.²¹

Dalam pembelajaran menggunakan media sudah barang tentu merupakan hal yang sangat penting sekali dalam memberikan sebuah penjelasan atau pengetahuan kepada peserta didik, dengan menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi dengan demikian media adalah sarana atau

²⁰Sittati Musalamah Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran E Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian," *Jurnal PenSil* (2020), 54-60

²¹Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan", *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no.1 (2019): 20-28

penunjang kegiatan pembelajaran yang dirancang manusia untuk kemudahan.²²

Setelah di analisis penulis menarik sebuah kesimpulan yaitu Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, serta membantu pelajar memahami materi dengan lebih baik. Namun, keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran sangat bergantung pada pemilihan media yang sesuai, aksesibilitas teknologi, dan kesiapan pendidik dalam memanfaatkannya

b. Peran Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan²³. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara

²²Wachid Pratomo, Nadziroh, and Chairiyah, "Pengembangan Aplikasi Google Sites Sebagai Penguatan Literasi Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 3 Karanganyar," *Jurnal Pekan 7*, no. 1 (2022): 1–14.

²³Niar Agustian dan Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran, *Jurnal Islamika*," Volume 3 No. 1, 31 Januari 2021

dan berimajinasi. Media memiliki fungsi penting sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa nilai-nilai praktis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas
- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya
- 4) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
- 5) Media dapat membangkitkan motivasi siswa²⁴.

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Jadi manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya
- 3) Metode pembelajaran bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pendidik
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengar saja tetapi peserta didik bisa beraktivitas lain²⁵.

²⁴Zahara Mustika, "Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif," *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2 September 2015), 5

²⁵Ayu Fitria, "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2014), 57-62

Aspek kelayakan media pembelajaran menurut BNSP (Badan Nasional Standar Pendidikan) terdiri dari 4 macam yaitu:

1) Aspek kelayakan isi

Standar kelayakan isi terdiri dari: kesesuaian materi dengan KI/KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keingintahuan, praktikum, kewirausahaan dan pengayaan.

2) Aspek kelayakan kebahasaan

Standar kelayakan bahasa terdiri dari: lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, sesuai dengan perkembangan peserta didik, serta penggunaan istilah dan simbol

3) Aspek kelayakan penyajian

Standar kelayakan penyajian terdiri dari: teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan alur pikir.

4) Aspek kelayakan kegrafikan

Standar kelayakan kegrafikan terdiri dari: aspek tampilan berdasarkan indikator kejelasan teks, dan kemenarikan gambar Standar kelayakan kegrafikan yang meliputi kejelasan teks dan kemenarikan gambar sangat penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran atau produk grafis tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dalam menyampaikan pesan

atau informasi kepada audiens. Keduanya harus bekerja secara sinergis untuk menciptakan media yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran²⁶.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa jenis media pembelajaran menurut Hamdani dalam bukunya tentang strategi belajar mengajar, diantaranya:

- 1) Media Visual, Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam atau bergerak²⁷.
- 2) Media Audio, adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media dalam

²⁶Imam Fahrudin, "Analisis Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan" 5, no. 2 30 Desember 2020

²⁷Unik Hanifah, dkk. "Urgensi Penggunaan Media Audio visual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*," 27 November 2020

pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan²⁸.

- 3) Media Audio Visual, media ini adalah kombinasi audio dan visual. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru²⁹.
- 4) Media Personal, merupakan orang yang menyimpan informasi. Yaitu orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang di didik secara profesional dan terorganisasi. Seperti: guru, dosen, dan lainnya.
- 5) Media Cetak, yaitu suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran. Seperti: buku paket, alat peraga, transparansi, film, slide, dan sebagainya³⁰.
- 6) Media Alat, yaitu benda-benda yang berbentuk fisik yang sering disebut dengan perangkat keras, yang berfungsi untuk menyajikan bahan pembelajaran. Seperti: komputer, radio, televisi, handphone, VCD/DVD, dan sebagainya.

²⁸Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (13 Februari 2020): 93–97.

²⁹Hani Karlina, "Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama," *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya* 1, no. 1 (13 April 2017): 28-35

³⁰Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*, (Pustaka Abadi, 2017), hlm. 16

7) Media Teknik, yaitu cara atau prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti: ceramah, diskusi, tanya jawab, permainan, dan lainnya). Media Latar, yaitu lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran. Seperti ruang kelas, perpustakaan, aula, museum, dan kantor.³¹

2. Penyelenggaraan Jenazah

a. Pengertian Jenazah

Al-Qur'an banyak menyebut kata mati yaitu sebanyak 158 kali. Islam telah mengingatkan kita semua bahwa setiap insan yang bernyawa pasti akan mengalami kematian. Sebagaimana disebut dalam Al-Qur'an:

كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ

Setiap yang bernyawa akan merasakan mati (QS. Ali Imran: [3]:185)

Pengertian al-maut Kata “maut” berasal dari bahasa arab ، يموت ، موتا مات ، artinya mati meninggal dunia, dan dapat juga diartikan هلك yaitu binasa, hancur, dan rusak. Ahmad Idrīs Ibn Zakariyya mengartikan kata al-maut secara bahasa sebagai “Hilangnya kekuatan dari sesuatu, dan hilang itu berarti mati;

³¹Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 246-247.

lawan katanya adalah hidup (hayy) sedangkan pandangan Ibn Kathī, kematian menurutnya adalah segala sesuatu yang ada di bumi itu binasa dan zat yang kekal hanyalah Allah yang mempunyai kebesaran dan kemuliaan. Berbeda dari Muhammad Ismail Ibrahim, ia mengartikan kata al-maut sebagai “terpisahnya kehidupan dari sesuatu, lalu menjadi mati.”³²

Al-Qur’an tidak mendefenisikan kata maut dalam arti kematian secara biologis. Dari sudut ini kematian manusia tidak ada perbedaan dengan kematian makhluk lain. Jadi kata maut, sebagaimana dikemukakan oleh al-Asfahani, dikhususkan kepada manusia, karena dikaitkan dengan kehidupan yang abadi diakhirat kelak. Menurutny kematian merupakan akhir dari kehidupan dunia dan merupakan tanda menuju kebahagiaan yang abadi.

Kata jenazah, menurut Hasan Sadiliy, memiliki makna “seseorang yang telah meninggal dunia yang sudah terputus masa kehidupannya dengan alam dunia ini”.³³ Dalam kamus, Al-Munawwir kata jenazah diartikan sebagai “seseorang yang telah meninggal dunia dan diletakkan dalam usungan. Setiap orang muslim meninggal dunia wajib dimandikan, dikafani dan

³²Muhammad Ibn Mukramal Afrîqîal Mîsrî, *Lisanal- ‘Arâb* (Beirut: Dikr Sadir,tt), jilid 6, hlm. 21

³³Hasan Sadiliy, *Ensiklopedi Indonesia*, (Jakarta:Ichtiar Baru-Van Hoere, 1982),hlm.36

di sholatkan terlebih dahulu sebelum dikuburkan terkecuali bagi orang-orang yang mati syahid. Hukum memandikan jenazah orang muslim menurut jumhur ulama adalah fardhu kifayah.³⁴ Kata ini bersinonim dengan al-mayyit (Arab) atau mayat (Indonesia). Karenanya, Ibn al-Faris memaknai kematian (al-maut) sebagai peristiwa berpisahny nyawa (ruh) dari badan (jasad).

Dalam Kamus Besar Indonesia (KBI) mati berarti hilang nyawa tidak hidup lagi, “maut atau terpisahnya ruh dari zatnya, jiwa dari badan, atau dari yang ghaib juga yang nyata.”³⁵ Kematian dalam pandangan ilmu kedokteran terdapat beberapa defenisi: pertama kematian adalah matinya seluruh sel otak, defenisi ini disampaikan oleh Universitas Harvard Amerika tahun 1968. Maksud dari defenisi ini adalah terjadinya kondisi koma yang dalam disertai nafas yang berhenti secara spontan. Kedua: tangkai otak (brain stem) telah mati. Defenisi ini disampaikan oleh Universitas Minessata Inggris tahun 1971.³⁶

³⁴Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al-Munawwir*, (Surabaya:Pustaka Progressif, 1997), hlm. 215

³⁵Tim penyusun bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Balai Pustaka,1998), hlm. 639

³⁶Muhammad Sayyid Ahmad al-Musayyar, *buku pintar alam ghaib* (Jakarta: Zaman, 2009), hlm.188

b. Penyelenggaraan Jenazah

Penyelenggaraan Jenazah yang paling pokok dalam Islam ada empat yakni: memandikan jenazah, mengafani jenazah, menyolatkan jenazah dan menguburkan jenazah. Akan tetapi jenazah yang mati syahid hanya disholatkan dan langsung dikuburkan saja. Hukum kepengurusan jenazah adalah *fardhu kifayah*. Yang dimaksud *fardhu kifayah* adalah kewajiban yang bersifat kolektif bagi umat Islam pada suatu tempat jika salah satu orang sudah menjalankan maka, yang lainnya tidak mempunyai kewajiban untuk menjalankannya pula.

Adapun, tahap-tahap dalam kepengurusan jenazah selengkapnya sebagaimana dijelaskan dibawah ini:

1) Memandikan Jenazah

Setelah kematian seseorang maka hendaknya jenazah itu dimandikan. Sebagaimana mandi wajib karena junub, baik itu jenazah laki-laki ataupun perempuan, kecil maupun besar. Memandikan jenazah adalah tindakan wajib. Dengan kata lain, ini merupakan perintah kepada semua kaum muslim kecuali orang-orang yang mati syahid maka tidak dimandikan. Memandikan jenazah dimaksudkan agar segala bentuk hadast dan najis yang ada pada jenazah tersebut hilang dan bersih, sehingga jenazah yang akan dikafani dan disholatkan dalam keadaan suci dari hadas dan najis. Hal ini didasarkan atas

perintah Rasulullah saw.³⁷ Sebagaimana hadis Rasulullah yang diriwayatkan oleh Ummu Athiyah:

وعن أم عطية رضي الله عنها قالت : دَخَلَ عَلَيْنَا رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ حِينَ تُوُفِّيَتْ ابْنَتُهُ، فَقَالَ اغْسِلْنَهَا ثَلَاثًا، أَوْ خَمْسًا، أَوْ أَكْثَرَ مِنْ ذَلِكَ إِنْ رَأَيْتُنَّ ذَلِكَ، بِمَاءٍ وَسِدْرٍ، وَاجْعَلْنَ فِي الْآخِرَةِ كَافُورًا، أَوْ شَيْئًا مِنْ كَافُورٍ، فَإِذَا فَرَّغْتُنَّ فَأَذْنِيفَلْمَا فَرَّغْنَا أَذْنَاهُ، فَأَعْطَانَا جِقُوهُ، فَقَالَ: أَشْعِرْنَهَا إِيَّاهُ، تَعْنِي إِزَارَهُ

Dari Muhammad bin Sirin, dari Ummu 'Athiyyah (seorang wanita Anshar) *radhiyallahu 'anha*, beliau berkata, "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam menemui kami saat kematian putri kami. Lalu beliau bersabda: 'Mandikanlah dengan mengguyurkan air yang dicampur dengan daun bidara tiga kali, lima kali, atau lebih dari itu jika kalian anggap perlu. Dan jadikanlah yang terakhirnya dengan kafur barus (wewangian) atau yang sejenis. Dan apabila kalian telah selesai, beritahu aku.' Ketika telah selesai, kami memberi tahu beliau. Kemudian beliau memberikan kain beliau kepada kami seraya berkata, 'Pakaikanlah ini kepadanya.' Yaitu, *izar* beliau." (HR. Bukhari no. 1253 dan Muslim no. 36, 939)

Dalam redaksi lain dikatakan: mandikanlah dia secara ganjil: tiga, lima, tujuh atau melebihi dari itu. Dengan begitu memandikan jenezah adalah meratakan badannya dengan air satu kali, sekalipun ia berhadas dan haid. Disunnahkan meletakkan mayat di tempat yang tinggi dan tidak dibalut dengan pakaian. Diletakkan pengaleng untuk menutupi

³⁷Khawaja Muhammad Islam: *Mati Itu Spektakuler*, (Jakarta: Serambi Ilmu Semesta, 2004) hlm.76

auratnya. Sebaiknya orang yang memandikan adalah orang yang jujur dan sholeh. Memandikannya harus dengan niat, kemudian memulai dengan meremas-remas perut mayat dengan pala nuntut mengeluarkan kotoran dan menghilangkan najis dari jasadnya. Memandikan tiga kali dengan air dan sabun atau air biasa dimulai dengan tangan kanan. Jika ia memandang perlu penambahan dari tiga karena tidak bersih atau ada sesuatu lain, hendaknya ia memandikan sampai lima atau tujuh kali.

Jika jenazah itu seorang wanita disunnahkan menguraikan rambutnya, membasuh dan mengikatnya kembali serta melipatkan kebelakang kepalanya. Dikala telah selesai memandikan jenazah, hendaknya badan mayat dikeringkan agar tidak basah, setelah itu meletakan wewangian dibadannya.

a. Syarat-Syarat Memandikan Jenazah

- 1) Jenazah beragama Islam
- 2) Ada bagian tubuh jenazah walaupun sedikit
- 3) Jenazah tidak mati dalam keadaan syahid
- 4) Bukan bayi yang meninggal dalam keguguran

Memandikan jenazah mempunyai beberapa ketentuan, *pertama*, memandikan dengan air yang dicampur dengan

sedikit daun bidara, air kapur barus, dan air murni tanpa dicampur apapun. *Kedua*, wajib bersegera dalam memandikan jenazah, tidak perlu menunggu kedatangan kerabat atau yang lainnya, terlihat jika dikhawatirkan badan mayat rusak dan berubah bauhnya. *Ketiga*, yang memandikan disyariatkan orang Muslim, baligh, berakal dan mengetahui masalah-masalah yang terkait dengan mandi jenazah. *Keempat*, Jika jenazah meninggal dalam keadaan mati syahid di medan perang, maka jenazah tidak dimandikan meski diketahui sebelum peperangan jenazah dalam keadaan junub. Demikian pula jenazah meninggal dalam peperangan tidak disalatkan, syuhada dalam peperangan dimakamkan dalam keadaan memakai baju dan luka-luka pada tubuhnya.

Diutamakan yang memandikan adalah keluarga terdekat, apabila tidak ada keluarga terdekat, maka hendaknya memandikan jenazah diserahkan kepada orang yang alim, yang mengerti dengan baik proses memandikan jenazah dan mampu menjaga dan menutup aib si mayat.

b. Yang berhak memandikan jenazah

Jika mayat itu laki-laki, maka yang memandikannya laki-laki pula. Perempuan tidak boleh memandikan jenazah laki-laki kecuali istri dan mahramnya. Sebaliknya jika mayat

itu perempuan. Jika suami, istri dan mahramnya sama-sama ada maka yang berhak memandikan adalah suami atau istri dari mayat tersebut.

Bila seorang perempuan meninggal dan ditempat itu tidak ada perempuan, suami atau mahramnya, maka mayat itu hendaklah “ditayamumkan” saja, tidak boleh dimandikan oleh laki-laki yang lain. Kecuali kalau mayat itu adalah anak-anak, maka laki-laki boleh memandikannya begitu juga kalau yang meninggal adalah seorang laki-laki.

Jika ada beberapa orang yang berhak memandikan, maka yang lebih berhak ialah keluarga yang terdekat dengan si mayyit, dengan syarat ia mengetahui kewajiban mandi serta dapat dipercaya. Kalau tidak, berpindahlah hak itu kepada keluar jauh yang berpengetahuan serta amanah. Sebagaimana sabda Rasulullah saw:

وَمَنْ سَتَرَ مُسْلِمًا سَتَرَهُ اللَّهُ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ

“Siapa yang menutup aib seorang muslim maka Allah akan menutup aibnya pada hari kiamat” (HR. Muslim)

c. Cara Memandikan Jenazah

- 1) Menundukkan mayat dengan posisi agak condong ke belakang

- 2) Pundak mayat disanggah tangan kanan orang yang memandikan dengan ibu jari diletakkan pada tengkuk agar supaya kepala mayat tidak miring
- 3) Punggung mayat disanggah lutut kanan orang yang memandikan
- 4) Perut mayat diurut dengan tangan kiri secara pelan-pelan oleh orang yang memandikan secara berulang-ulang agar kotoran yang ada di perut mayat dapat keluar dan mayat disiram dengan air
- 5) Lalu mayat ditidurkan dengan posisi telentang
- 6) Setelah itu dua lubang kemaluan dan aurat mayat lainnya dibersihkan dengan tangan kiri menggunakan kain
- 7) Membersihkan gigi mayat dan kedua lubang hidungnya dengan jari telunjuk tangan kiri yang beralaskan kain basah. Dan jika terkena kotoran maka harus disucikan terlebih dahulu
- 8) Kemudian mayat diwudhukan seperti wudhunya orang hidup
- 9) Mengguyur air ke kepala mayat yang telah di campur daun bidara/sampo
- 10) Menyisir rambut dan jenggot mayat yang tebal dengan pelan-pelan memakai sisir yang longgar

11) Mengguyur bagian depan anggota tubuh mayat dengan memakai air yang telah di campur daun bidara/sabun

12) Mengguyur sebelah kanan bagian belakang anggota tubuh mayat dengan agak memiringkan posisinya, mulai tengkuk sampai ke bawah, kemudian sebelah kiri, juga dimulai dari bagian tengkuk sampai bawah.

13) Mengguyur seluruh tubuh mayat mulai kepala sampai kaki dengan air murni

14) Mengguyur seluruh tubuh mayat untuk kesekian kalinya dengan memakai air yang bercampur sedikit kapur barus³⁸

2) Mengkafani Jenazah

Setelah jenazah dimandikan, maka langkah berikutnya adalah mengkafaninya. Mengkafani itu dilakukan langsung setelah mayat dimandikan. Sebaliknya orang yang mengkafankan mayat adalah orang yang terdekat dengannya. Pada dasarnya tujuan dari mengkafani mayat adalah untuk menutupinya dari pandangan mata dan sebagai penghormatan kepadanya. Karena menutup aurat

³⁸ M. As'ary, Fikih MA Kelas X, (Jakarta: Kementerian Agama, 2020), hlm. 32

dan menghormatinya adalah wajib selagi ia masih hidup, begitu pula ketika ia telah meninggal. Kafan sekurang-kurangnya melapisi kain yang menutupi seluruh badan jenazah, baik jenazah laki-laki maupun jenazah perempuan. Sebaliknya untuk laki-laki tiga lapis kain. Tiap-tiap kain menutupi badannya. Sedangkan jenazah perempuan sebaiknya dikafani dengan lima lembar kain yaitu basahan (kain bawah), baju, tutup kepala, kerudung dan kain yang menutupi seluruh badannya.³⁹

3) Menyolatkan Jenazah

Setelah jenazah dimandikan dan dikafani, prosesi berikutnya adalah menyolatkan. Shalat mayat hukumnya fardhu kifayah bagi orang muslim yang menghadirinya. Yakni suatu kewajiban yang dibebankan kepada semua muslim, tetapi jika sudah dilaksanakan oleh satu orang, maka semua orang sudah dianggap melaksanakan. Namun, hendaknya setiap muslim yang mendengar berita kematian ikut mensalatkan. Sebab, semakin banyak orang yang mensalatkan semakin baik bagi jenazah, karena semakin banyak yang mendoakannya.⁴⁰ Ketentuan sholat jenazah sebagai berikut:

³⁹H.Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Bandung:Sinar Baru Algensindo,1994), hlm.168.

⁴⁰Khawaja Muhammad Islam: *Mati Itu Spektakuler*, (Jakarta:Serambi Ilmu Semesta, 2004), hlm.81

1) Pihak yang paling utama menyalatkan jenazah Urutan pihak yang paling utama untuk melaksanakan shalat jenazah adalah:

(a) orang yang diwasiatkan oleh si jenazah dengan syarat tidak fasik atau tidak ahli bid'ah

(b) ulama ataupun pemimpin terkemuka di tempat tinggal jenazah

(c) orang tua si jenazah dan seterusnya ke atas

(d) anak-anak si jenazah dan seterusnya ke bawah

(e) keluarga terdekat, dan

(f) kaum muslim seluruhnya.

2) Syarat Shalat Jenazah

a) Syarat shalat jenazah seperti pelaksanaan shalat biasa, yakni: suci dari hadats besar dan kecil, suci badan dan tempat dari najis, menutupi aurat dan menghadap kiblat.

b) Jika jenazah laki-laki, posisi imam berdiri sejajar dengan kepalanya. Sebaliknya, jika jenazah perempuan, posisi berdirinya sejajar dengan perutnya.

c) Jenazah diletakkan di arah kiblat orang yang menyalatkan, kecuali shalat di atas kubur atau shalat

gaib.⁴¹

3) Rukun Shalat Jenazah

- a) Berniat.
- b) Berdiri bagi yang mampu (kecuali bila ada udzurnya).
- c) Melakukan 4 kali takbir (tidak ada ruku' dan sujud).
- d) Setelah takbir pertama, membaca Q.S. Al-Fatihah.
- e) Setelah takbir kedua, membaca shalawat Nabi Saw.
- f) Setelah takbir ketiga, membaca doa untuk jenazah.
- g) Salam setelah takbir keempat.

4) Tata cara sholat jenazah

- a) Berniat

Niat untuk jenazah laki-laki:

أُصَلِّي عَلَى هَذَا الْمَيِّتِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضُ كِفَايَةٍ
إِمَامًا/مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

Niat untuk jenazah perempuan:

أُصَلِّي عَلَى هَذِهِ الْمَيِّتَةِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضُ كِفَايَةٍ
إِمَامًا/مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

- b) Takbiratul Ihram (takbir pertama), setelah itu membaca Q.S. al-Fatihah

⁴¹ Mufid A.R, *Risalah Kematian: Merawat Jenazah, Tahlil, Tawasul, Ta'ziah dan Ziara Kubur*, hlm.35-38

- c) Lakukan takbir yang kedua, lanjutkan membaca shalawat atas Nabi Muhammad Saw. (usahakan membaca shalawat yang lengkap seperti bacaan shalat pada tahiyyat akhir).
- d) Takbir lagi yang ketiga, lalu berdoa kepada jenazah, bacaannya adalah:

اَللّٰهُمَّ اغْفِرْ لَهُ (هَآ) وَارْحَمْهُ (هَآ) وَعَافِهِ (هَآ) وَاعْفُ عَنْهُ (عَنْهَا) وَاكْرِمْ نَزْلَهُ (هَآ) وَوَسِّعْ مَدْخَلَهُ (هَآ) وَاعْسِلْهُ (هَآ) بِالْمَآءِ وَالتَّلَاجِ وَالْبَرْدِ وَنَقِّهِ (هَآ) مِنَ الْخَطَايَا كَمَا نَقَّيْتَ الثَّوْبَ الْأَبْيَضَ مِنَ الدَّنَسِ وَأَبْدِلْهُ (هَآ) دَارًا خَيْرًا مِنْ دَارِهِ (هَآ) وَأَهْلًا خَيْرًا مِنْ أَهْلِهِ (هَآ) وَزَوْجًا خَيْرًا مِنْ زَوْجِهِ (هَآ) وَأَدْخِلْهُ (هَآ) الْجَنَّةَ وَأَعِذْهُ مِنْ عَذَابِ الْقَبْرِ وَمِنْ عَذَابِ النَّارِ

Artinya: "Ya Allah, ampunilah dia, dan kasihanilah dia, sejahterakan ia dan ampunilah dosa dan kesalahannya, hormatilah kedatangannya, dan luaskanlah tempat tinggalnya, bersihkanlah ia dengan air, salju, dan embun. Bersihkanlah ia dari segala dosa sebagaimana kain putih yang bersih dari segala kotoran, dan gantikanlah baginya rumah yang lebih baik dari rumahnya yang dahulu, dan gantikanlah baginya ahli keluarga yang lebih baik daripada ahli keluarganya yang dahulu, dan gantilah pasangan hidupnya yang lebih baik daripada pasangan hidupnya yang dahulu, masukkanlah ia ke dalam surga, dan peliharalah ia dari siksa kubur dan azab api neraka."

- e) Membaca doa setelah takbir keempat

اَللّٰهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا اَجْرَهُ وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهُ وَاعْفِرْ لَنَا وَلَهُ

Artinya: "Ya Allah, janganlah kiranya pahalanya tidak sampai kepada kami dan janganlah Engkau memberi kami fitnah sepeninggalnya, dan ampunilah kami dan dia."

f) Ditutup dengan mengucapkan salam⁴²

4) Menguburkan Jenazah

Kewajiban keempat terhadap jenazah adalah menguburkannya. Sebelum melakukan penguburan, liang kubur harus sudah dipersiapkan. Dalamnya liang kubur kira-kira sekitar dua meter agar tidak tercium baunya, tidak dimakan oleh binatang buas. Yang demikian juga menjaga kehormatan jenazah, disamping masyarakat juga tidak terganggu dengan bau busuk. Yang menguburkan mayat adalah kaum lelaki, meskipun mayat tersebut perempuan. Hal ini karena beberapa hal:

1) Bahwasanya hal ini dikerjakan oleh kaum muslimin pada zaman Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam hingga pada zaman sekarang.

2) Karena kaum lelaki lebih kuat untuk mengerjakannya..

3) Jika hal ini dikerjakan oleh kaum wanita, maka akan menyebabkan terbukanya aurat wanita di hadapan lelaki yang bukan mahramnya. Dalam masalah ini, wali dari mayit merupakan orang yang paling berhak menguburkannya, berdasarkan keumuman firman Allah Subhanahu Wata'ala dalam surat al-Anfal/8: 75:

⁴²M. As'ary, *Fikih*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019), hlm. 32-34

وَالَّذِينَ آمَنُوا مِنْ بَعْدُ وَهَاجَرُوا وَجَاهَدُوا مَعَكُمْ فَأُولَٰئِكَ مِنْكُمْ
وَأُولُوا الْأَرْحَامِ بَعْضُهُمْ أَوْلَىٰ بِبَعْضٍ فِي كِتَابِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ بِكُلِّ شَيْءٍ
عَلِيمٌ

Artinya: Dan orang-orang yang beriman sesudah itu kemudian berhijrah serta berjihad bersamamu maka orang-orang itu termasuk golonganmu (juga). Orang-orang yang mempunyai hubungan kerabat itu sebagiannya lebih berhak terhadap sesamanya (daripada yang bukan kerabat) di dalam kitab Allah. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.

Dalam menguburkan jenazah hendaknya jangan dilakukan pada malam hari. Kecuali dalam keadaan darurat, seperti apabila tidak segera dimakamkan maka jenazah tersebut akan membusuk atau takut sibuk dalam menghadapi musuh jika dimakamkan pada siang hari (dalam situasi peperangan) atau karena mereka harus segera pergi dan lain sebagainya.⁴³

3. Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Menurut definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik merujuk pada sebuah narasi bergambar yang mudah dipahami dan mengandung unsur humor, biasanya ditemukan dalam majalah, surat kabar, atau dalam bentuk buku. Secara keseluruhan, komik dapat dijelaskan sebagai suatu medium yang menggunakan ilustrasi gambar untuk menggambarkan cerita. Selain itu, komik juga dapat dianggap

⁴³ Puji Astuti dkk, "Manajemen Penyelenggaraan Jenazah Komunitas Muslimah Hijrah Kota Kendari (KMHK)", *Jurnal Al-Munazzam*, Vol. 2, No. 2, 2022

sebagai sebuah karya sastra dalam bentuk narasi gambar, di manaterdapat karakter utama yang ditekankan. Biasanya, komik mengandung cerita fiksi, serupa dengan karya sastra lainnya. Di sisi lain, komik digital merujuk pada komik yang ada dalam format digital (PDF/EPUB) dan tidak dalam bentuk fisik yang dicetak.

Pengembangan Aplikasi dengan Pendekatan Islam: Pembuatan aplikasi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada teknis pembelajaran, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan etika Islam dalam interaksi digital. Program Kesadaran Digital mengedukasi siswa tentang etika penggunaan teknologi dan pentingnya menjaga akhlak dalam interaksi online.⁴⁴

Aggleton menjelaskan bahwa komik digital adalah komik yang diterbitkan secara digital, terdiri dari gambar tunggal atau beberapa bagian, memiliki alur baca yang teratur, dilengkapi dengan balon kata, dan menggunakan gaya tulisan yang berkomunikasi makna visualnya.⁴⁵

Rasiman mendeskripsikan komik digital sebagai komik yang menggambarkan cerita dengan alur tertentu dalam format digital, yang biasanya ditemukan dalam perangkat elektronik

⁴⁴Fahrina Yustiasari Liriwati , Armizi, Zulhimma, Zulhammi, "Implementasi Talaqqi Digital dalam Pembelajaran Al-Qur'an di Pondok Pesantren Nurul Iman Jambi", *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 2, No. 4 Desember 2024

⁴⁵Aggleton, J, "Defining digital comics: a British Library perspective", *Journal of Graphic Novels and Comics*, 00(00), 2018, hlm. 1–17.

dan berfungsi sebagai media pembelajaran bagi siswa.⁴⁶

Menurut M.S. Gumelar, komik merupakan susunan gambar yang diatur sedemikian rupa sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatnya agar pesan cerita dapat tersampaikan. Biasanya, komik juga dilengkapi dengan tulisan yang sesuai dengan kebutuhan.⁴⁷

Daryanto berpendapat bahwa komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menggambarkan sebuah cerita dalam urutan gambar yang saling terkait, dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembaca.⁴⁸

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik digital adalah pengaturan gambar dalam urutan tertentu yang melibatkan karakter-karakter dalam sebuah cerita berkelanjutan. Tujuan dari komik digital ini adalah untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menghibur melalui media elektronik khusus.

⁴⁶Rasiman, Agnita Siska Pramasdyahsari, "Development Of Mathematics Learning Media" *Jurnal of Education and Research*, hlm. 535-44. 2014

⁴⁷ M.S Gumelar, *Comic Making*, (Jakarta: Indeks, 2011), hlm. 7

⁴⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2011), hlm. 127

b. Ciri-Ciri Komik Digital

Seperti halnya dengan buku bacaan fiksi dan nonfiksi, komik memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dari karya sastra lainnya.⁴⁹

1) Komik digunakan untuk menceritakan cerita melalui gambar dan bahasa, berbeda dengan karya fiksi dan nonfiksi lainnya yang menggunakan teks verbal untuk menyampaikan cerita.

2) Komik memiliki sifat proporsional yang dapat membuat pembaca terlihat secara emosional saat membaca komik, pembaca merasa ikut berperan dan terlibat dalam cerita sebagai pelaku utama.

3) Bahasa yang digunakan dalam komik cenderung mengadopsi bahasa percakapan sehari-hari yang mudah dipahami oleh pembaca. Komik tidak menggunakan bahasa yang sulit sehingga isi ceritanya lebih mudah dimengerti.

4) Komik umumnya memiliki isi cerita yang menginspirasi pembacanya untuk memiliki rasa dan sikap kepahlawanan.

5) Komik juga menyajikan humor yang mudah dipahami oleh pembaca karena berhubungan dengan situasi keseharian masyarakat.

⁴⁹ Fitria, Ramadhan, *Komik Digital Berbasis Canva*, (Solok: Sagusatal Indonesia, 2022).
Hlm. 50

c. Jenis-Jenis Komik Digital

Secara Sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya:

1) Digital Production

Digital production merujuk pada proses penciptaan dan produksi komik yang sepenuhnya dilakukan melalui layar digital, bukan hanya manipulasi dan pengolahan digital semata.

2) Digital Form

Digital form mengacu pada komik yang hadir dalam bentuk digital, sehingga memiliki kemampuan tanpa batas (berbeda dengan kertas yang memiliki batasan ukuran dan format). Komik digital dapat memiliki bentuk yang tidak terbatas, seperti tampilan yang sangat panjang ke samping atau kebawah, bahkan dalam bentuk spiral. Keuntungan kedua dari bentuk digital adalah faktor waktu yang tidak terikat. Sementara komik cetak memiliki batasan umur karena daya tahan kertas, komik digital dalam bentuk data elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan dapat di transfer ke berbagai media penyimpanan. Kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, di mana komik sekarang dapat di kombinasikan dengan animasi

terbatas, interaktif, suara, dan sebagainya. Kemampuan multimedia ini dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembaca.

3) Digital Delivery

Digital delivery merujuk pada metode distribusi dan pengiriman komik secara digital dalam bentuk tanpa kertas dan bergerak tinggi (high mobility). Format tanpa kertas memungkinkan distribusi komik digital tanpa melibatkan banyak tahap proses distribusi dalam bentuk analog (seperti dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Dapat dikatakan bahwa komik digital hanya "sekali klik". Selain itu, fitur mobilitas tinggi dapat dicapai karena komik dalam format digital memungkinkan data yang sudah berbentuk kode digital dapat dibawa dalam perangkat kecil dan efisien.

Namun, dalam pengiriman digital, perlu diperhatikan bahwa distribusi data digital memiliki bentuk dan sistem yang berbeda dengan distribusi analog. Misalnya, distribusi komik digital secara online di Indonesia terkait dengan kecepatan akses dan lebar pita, sehingga perlu mempertimbangkan

ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.⁵⁰

4) Komik Online (*Web Comic*)

Komik yang ditayangkan disitus web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik ini dapat dibaca di berbagai platform seperti situs web, aplikasi khusus, atau media sosial. Tidak seperti komik cetak yang harus dicetak dalam bentuk fisik, komik web tersedia secara online dan dapat diakses kapan saja melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel.

4. Pembelajaran Fikih

a. Pengertian Pembelajaran Fikih

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran berarti “Proses, cara dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk belajar”.⁵¹ Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan tertentu yang dilakukan agar seseorang dapat mengetahui suatu ilmu pengetahuan.

⁵⁰Nisda Yunia, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Untuk Kelas VIII MTs Negeri 1Bandar Lampung, hlm. 19-21

⁵¹ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 17

Menurut Ahmad Tafsir, “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotorik semata, yaitu supaya anak lebih banyak pengetahuannya, lebih berpikir kritis, sistematis obyektif serta terampil dalam mengerjakan sesuatu.”⁵²

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar dengan menampilkan cara-cara dan alat-alat komunikasi sebagai pengantar pelaksanaan yang kemudian terjadinya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap serta tingkah laku anak didik ke arah kedewasaan setelah berakhirnya pembelajaran.

Kemudian dalam hal fiqih penulis menulis pendapat yang dikemukakan oleh Dedi Supriyadi yang mengutip pengertian dari

Imam Syafi’i, sebagai berikut:

Fikih adalah pengetahuan tentang hukum syara’ yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf yang diambil dari dalil-dalil yang terperinci. Adapun menurut para fuqaha, istilah fikih mengandung dua pengertian. Pertama, fikih adalah memelihara masalah hukum syara’ yang praktis (berkaitan dengan perbuatan) yang diambil dari Al-Qur’an dan As-Sunnah, serta yang disimpulkan dari keduanya, baik masalah hukum beserta dalil-dalilnya atau hanya permasalahannya saja. Kedua, fikih adalah kumpulan hukum syara’⁵³

Dari definisi yang disebutkan maka dapat disimpulkan

⁵² Ahmad Tafsir, *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1990), hlm. 7

⁵³ Dedi Surpriyadi, *Fiqih Bernuansa Tasawuf Al-Ghazali Perpaduan antara Syariat dan Hakikat* (Bandung: Pustaka Setia, 2008), hlm. 42.

bahwa ilmu fikih adalah pengetahuan tentang hukum segala sesuatu menurut ajaran agama Islam. Menurut Imam Zarkasyi baik pengetahuan yang mengenai cara beribadah yang khusus, seperti cara mengerjakan shalat, cara berpuasa dan lain sebagainya, ataupun yang mengenai cara bermasyarakat (pergaulan) antara sesama makhluk, seperti cara pinjam meminjam, cara berkeluarga dan lain sebagainya.⁵⁴

Pembagian fikih menurut objeknya yang dikemukakan oleh Abdul Hamid dan Beni Ahmad Saebani adalah sebagai berikut:

- 1) Hukum-hukum yang mengatur hubungan manusia dengan sang Pencipta, seperti shalat, puasa, haji, zakat dan lainnya yang disebut sebagai ibadah *mahdhah*.
- 2) Hukum-hukum yang mengatur pembentukan dan pembinaan rumah tangga, seperti masalah perkawinan, talak, rujuk, nafkah, nasab, dan waris yang disebut *al ahwal asy syahsiyah*.
- 3) Hukum-hukum yang mengatur hubungan manusia satu dengan yang lain, baik yang menyangkut harta kekayaan maupun hakhak, yang disebut *al mu'amalah*.
- 4) Hukum-hukum yang mengatur hubungan hakim (penguasa) dan rakyatnya secara timbal balik. Hal ini disebut oleh sebagian ulama *al ahkam ash shulthaniyah atau as siyasah asy syar'iyah*.

⁵⁴Imam Zarkasyi, *Pelajaran Fiqih 1* (Ponorogo: Trimurti Press, 2013), hlm. 10.

5) Hukum-hukum yang mengatur sanksi hukum bagi penjahat ('uqubah), yakni mengatur ketertiban dan ketentraman manusia. Tergolong ke dalam kajian hukum pidana Islam atau *al jinayah*.
 6) Hukum-hukum yang mengatur hubungan negara dengan negara, seperti masalah perjanjian, perdamaian, dan peperangan yang disebut *as Siyar* atau *as Siyasa ad dauliyah*, *al huquq ad dauliyah*.

7) Hukum-hukum yang mengatur norma-norma (al akhlak), masalah baik buruk dan sebagainya yang disebut *al adab* ⁵⁵.

Berdasarkan definisi tentang pembelajaran, fikih serta pembagiannya maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fikih adalah proses belajar dan mengajar di mana ada interaksi antara peserta didik dan guru yang terjadi dalam proses perolehan ilmu dan pengetahuan tentang hukum segala sesuatu menurut ajaran agama Islam.

b. Tujuan Pembelajaran Fikih

Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 3 di sebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia

⁵⁵Abdul Hamid dan Beni Ahmad Saebani, *Fiqih Ibadah* (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hlm 51.

yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁵⁶ Dalam Pembelajaran Fiqih juga menerapkan fungsi pendidikan nasional yaitu menjadikan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

Pembelajaran fikih adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan, memahami, dan menerapkan hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini mencakup aspek teori dan praktik, serta bertujuan membentuk individu yang memiliki pemahaman mendalam terhadap syariat Islam dan mampu mengaplikasikannya dengan benar.

c. Ruang Lingkup Fiqih

Ruang lingkup fikih meliputi:

- 1) Fiqih Ibadah, menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang baik dan benar seperti thaharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji.
- 2) Fiqih Muamalah, menyangkut pengenalan dan pemahaman masalah hubungan sesama manusia, baik hubungan antar individu, hubungan individu dengan masyarakat, atau hubungan masyarakat satu dengan

⁵⁶ Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Berserta Penjelasannya, hlm. 2.

masyarakat lainnya, seperti transaksi perdagangan, penentuan kejahatan dan sanksi, pengaturan perang dan perjanjian, perusahaan, dan sebagainya.⁵⁷

Jadi Ruang lingkup fikih mencakup berbagai aspek kehidupan manusia yang diatur oleh hukum syariat Islam. Secara umum, ruang lingkup fikih dibagi menjadi dua kategori utama:

a) **Ibadah (Hubungan dengan Allah SWT)**

Meliputi aturan dan tata cara pelaksanaan berbagai bentuk ibadah yang bertujuan mendekatkan diri kepada Allah. Beberapa contohnya:

(1) Thaharah (Bersuci): Wudhu, mandi wajib, tayamum, dan lainnya.

(2) Sholat: Tata cara, syarat, dan rukun sholat wajib maupun sunnah.

(3) Zakat: Jenis zakat, syarat wajib zakat, dan distribusinya.

(4) Puasa: Hukum puasa wajib (Ramadan) dan puasa sunnah.

(5) Haji dan Umrah: Ketentuan, rukun, dan tata cara pelaksanaannya.

⁵⁷Nasiruddin, "Pendidikan Fikih Berbasis Kompetensi" *Jurnal Pendidikan Islami*, Vol 14 no 1 (2005), hlm. 38

b) Muamalah (Hubungan dengan manusia)

Mengatur hubungan sosial, ekonomi, dan interaksi antar manusia berdasarkan prinsip keadilan dan maslahat. Beberapa contohnya:

- (1) Hukum Perdata: Pernikahan, perceraian, warisan, dan wakaf.
- (2) Hukum Ekonomi: Jual beli, sewa menyewa, utang piutang, dan riba.
- (3) Hukum Pidana: Sanksi terhadap tindakan kriminal seperti pencurian, pembunuhan, dan lainnya.
- (4) Hubungan Sosial: Hak dan kewajiban dalam keluarga, masyarakat, dan negara.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun yang menjadi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penelitian pada tesis yang ditulis oleh Effiana Cahya Ningrum yang berjudul *“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Role Playing Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Minat Baca Siswa Kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang”*. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa dan penguasaan kosa kata yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam. Subjek penelitian ini mengambil data 25 siswa kelas II-A sebagai kelas kontrol dan kelas II-B sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 siswa SDIT AL-Kautsar Jombang. Metode yang digunakan peneliti dalam tesis ini

adalah *Research and Development* (R&D), jenis penelitian menggunakan *mix method* gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif.⁵⁸

2. Penelitian pada jurnal Pendidikan Islam Vol. 7 No. 3 tahun 2022 yang ditulis oleh Sukaina Zen, dkk dengan judul “*Implementasi Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang*” Peneliti tersebut menggunakan Media Komik Digital pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan media komik digital dapat dilihat dari hasil wawancara, observasi, tes tulis dan angket. SMA Negeri 1 Malang sebagai tempat penelitiannya dengan menggunakan Metode penelitian yakni tindakan kelas (PTK) yang merupakan sesuatu wujud aksi didalam kelas untuk mengatasi atau memperbaiki masalah yang terjadi guna meningkatkan mutu dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil dari penelitiannya menurut siswa sendiri, khususnya di SMA Negeri 1 Malang penggunaan Komik Digital siswa lebih efektif menggunakan media komik digital karena materi yang akan dipelajari disajikan secara ringkas, padat dan jelas. Kemudian dari hasil observasi, jumlah skor dan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I yakni 44 dengan nilai rata-rata 4,4. Dari hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan media komik digital telah

⁵⁸Effiana Cahya Ningrum, *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Role Playing Terintegrasi Nilai-Nilai Islam untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Minat Baca Siswa Kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang* (Tesis S2, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2024), hlm. 52.

meningkat tinggi pada siklus I hal ini bisa dibuktikan dengan persentase rata-rata sebesar 78,22%. Sedangkan dari hasil penilaian angket motivasi siswa pada pelaksanaan siklus I diperoleh skor rata-rata presentase motivasi siswa sebesar 83%. Sehingga dapat disimpulkan penelitian pada siklus I sudah berhasil dengan pembelajaran menggunakan media komik digital untuk memotivasi siswa pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi perilaku jujur kelas X MIPA 2.⁵⁹

3. Penelitian pada tesis yang ditulis oleh Dibrina Raseoki Ginting yang berjudul *“Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar”* Peneliti mengguna metode pengembangan, desain penelitian ini menggunakan ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V sekolah dasar, menganalisis kelayakan dan karakteristik media komik digital dan mengetahui pengaruh media komik digital terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menghasilkan media komik digital, khususnya pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V yang dikemas dalam bentuk *website*. Media komik digital layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber media pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli instrument yaitu ahli media dengan tingkat kelayakan 93.3%, ahli materi sebesar 88%, dan respon guru 93.3%.⁶⁰

⁵⁹Sukainah Zein, dkk., “Implementasi Media Komik Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X SMA Negeri Malang,” *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 3 (2022): hlm. 38–47.

⁶⁰Dibrina Raseoki Ginting, *“Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar ”* (Thesis S2, Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2024). Hlm. 90

4. Penelitian pada Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial Vol. 12 No. 1 tahun 2018 yang ditulis oleh Fitra Yurisma Kanti, dkk dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember”* Pengembangan media pembelajaran komik digital menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall, dengan menggunakan validasi isi atau materi, desain media, dan bahasa. Proses uji coba dilakukan dua kali yaitu uji kelompok besar dan uji kelompok kecil. Uji kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa kelas X IPS 3 dan uji kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas X IPS 1 dan 2 sejumlah 60 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode angket, wawancara, tes, dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji tingkat daya tarik media, uji tingkat efisiensi media, serta uji tingkat efektifitas media. Hasil uji kelompok kecil menunjukkan bahwa hasil skor respon siswa terhadap media sebesar 87% (sangat menarik) dengan waktu pembelajaran 2x3 JP lebih singkat dari alokasi pada silabus, rata-rata hasil belajar meningkat dari 76,80 menjadi 84,70. Pada uji kelompok besar memperoleh rata-rata skor 88% (sangat menarik) dengan waktu yang tersedia pada silabus untuk KD tersebut adalah 4x3 JP menjadi 2x3 JP rata-rata nilai ulangan harian siswa sebelumnya yaitu 75,75 meningkat menjadi 84,33 setelah menggunakan media pembelajaran komik digital.

Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital menarik, efisien, dan efektif.⁶¹

5. Penelitian pada Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 3 No. 2 yang ditulis oleh Elly Sukmanasa dkk dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*” Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksploratif dengan penelitian pengembangan atau R &D (Research and Development). Hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil uji coba oleh guru serta tanggapan siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat dikembangkan dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar.⁶²

Persamaan penelitian saya dengan penelitian relevan di atas adalah memiliki kesamaan dalam hal fokusnya pada pengembangan

⁶¹Fitra Yurisma Kanti, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* 12, no. 1 (2018): hlm. 135–141.

⁶²Elly Sukmainah, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor,” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2017): hlm. 171–185.

media komik digital sebagai sarana pembelajaran. Semua penelitian menggunakan media ini untuk meningkatkan aspek tertentu dalam pembelajaran, seperti minat belajar, motivasi, penguasaan kosa kata, atau hasil belajar siswa. Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* atau pendekatan serupa untuk merancang, menguji, dan mengevaluasi kelayakan media komik digital dalam konteks pembelajaran yang spesifik.

Sedangkan perbedaan penelitian saya dengan penelitian relevan di atas adalah penelitian saya mengembangkan media untuk materi fikih (penyelenggaraan jenazah) sedangkan penelitian Effiana Cahya Ningrum Meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa SD, kemudian Penelitian Sukaina Zen, dkk Meningkatkan motivasi belajar PAI dan Budi Pekerti siswa SMA, Penelitian Dibrina Raseoki Ginting Meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa SD pada subtema tertentu, sistem pembayaran di IPS oleh Fitra Yurisma Kanti, dan materi proklamasi pada IPS SD oleh Elly Sukmanasa.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Fikih merupakan bagian penting dalam pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa terhadap tata cara beribadah sesuai ajaran Islam. Salah satu materi yang diajarkan pada Fase E adalah praktik jenazah, yang meliputi tata cara

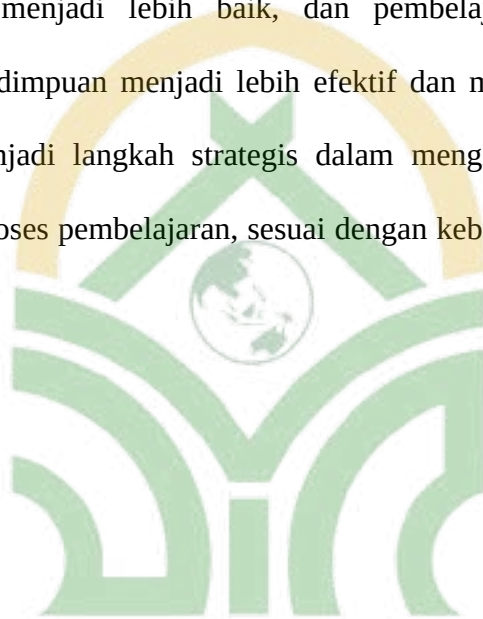
memandikan, mengafani, menshalatkan, dan menguburkan jenazah. Materi ini memerlukan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis yang baik. Namun, di MAN 1 Padangsidempuan, pembelajaran materi ini masih menghadapi tantangan, terutama dalam metode penyampaian yang cenderung konvensional dan kurang menarik. Metode seperti ceramah dan penggunaan buku teks sering kali membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami konsep secara menyeluruh.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, inovasi media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi yang relevan di era modern. Komik digital merupakan salah satu media yang menggabungkan elemen visual, narasi, dan teknologi, yang mampu menarik minat siswa serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi. Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis, siswa akan lebih mudah memahami materi jika mereka dilibatkan secara aktif dalam proses belajar, terutama melalui media yang menarik dan interaktif. Selain itu, teori multimedia Mayer menunjukkan bahwa penyampaian informasi melalui kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Proses pengembangan media komik digital ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan siswa dan guru, perancangan alur cerita serta visualisasi, produksi menggunakan perangkat desain grafis aplikasi canva, uji coba terhadap siswa untuk mengukur efektivitas, dan revisi berdasarkan masukan dari uji coba sebelum diimplementasikan

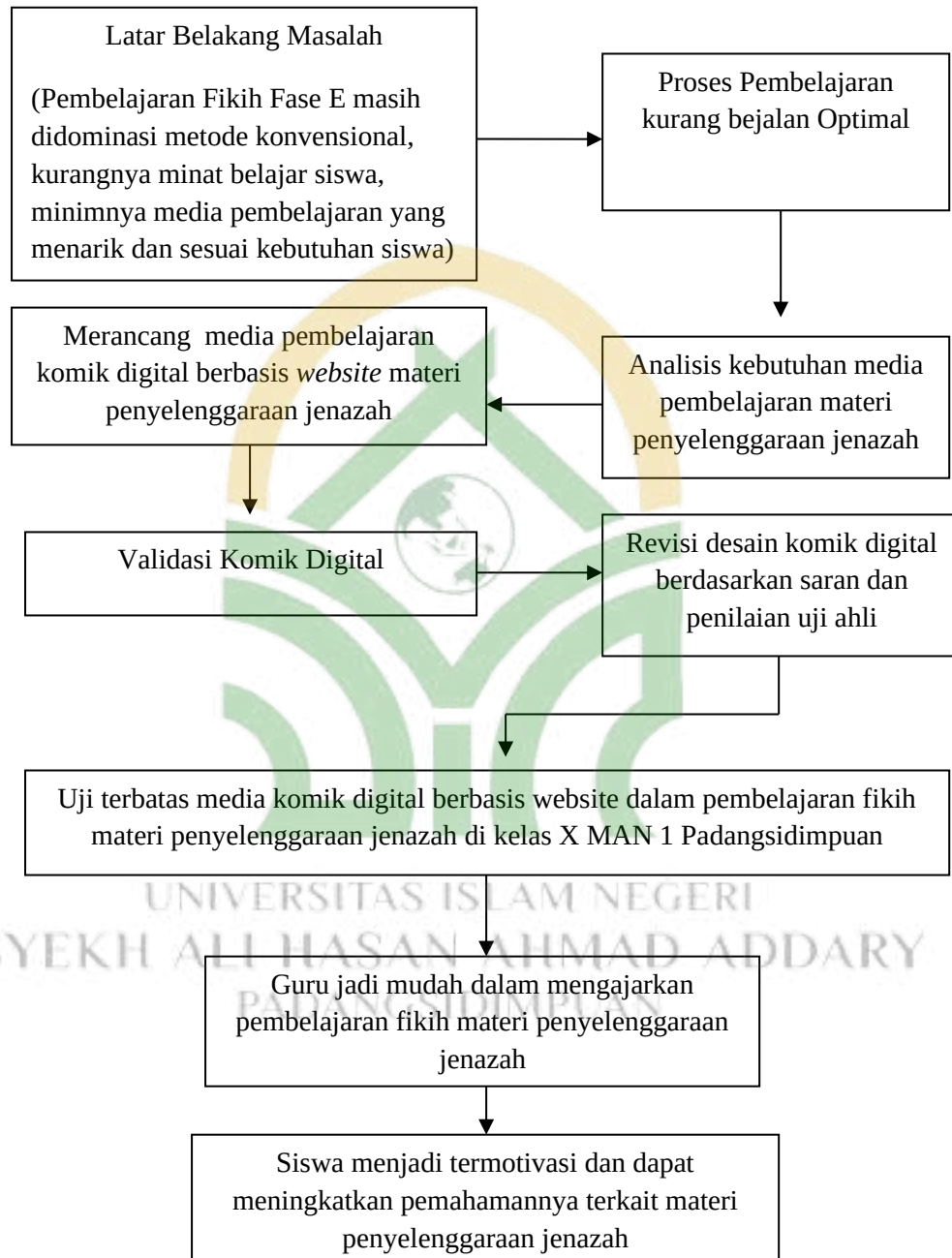
dalam pembelajaran. Komik digital dirancang untuk menjelaskan tahapan-tahapan praktik jenazah secara visual dan menarik, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah dan terstruktur.

Melalui pengembangan media komik digital, diharapkan motivasi belajar siswa meningkat, pemahaman mereka terhadap materi praktik jenazah menjadi lebih baik, dan pembelajaran Fikih di MAN 1 Padangsidempuan menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Inovasi ini juga menjadi langkah strategis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan pendidikan di abad ke-21.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir dari penelitian ini dibuat dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

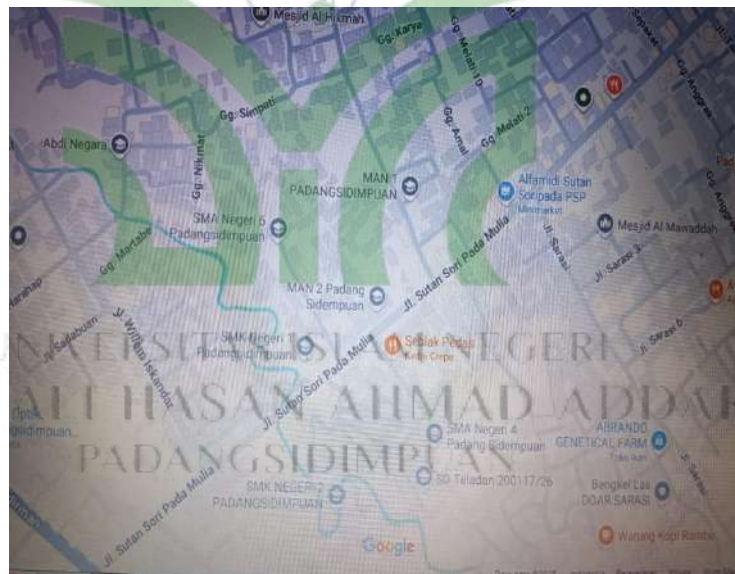
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan yang beralamat di Jl. Sutan Soripada Mulia No. 31 C Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan. Saya memilih MAN 1 Padangsidempuan sebagai lokasi penelitian dikarenakan adanya sebagian masalah yang harus dituntaskan terkait media pembelajaran.



Gambar 3.1 Map Lokasi Penelitian

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2025-April 2025 di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan.

Tabel 3.1

Jadwal Penelitian

Uraian Kegiatan	Agus	Sept	Okt	Des	Feb	Mar	Mei	Jun
Pengajuan Judul	x							
Pengesahan Judul	x							
Penyusunan Proposal		x						
Bimbingan ke Pemb. II			x					
Bimbingan ke Pemb. I				x				
Seminar Proposal					x			
Penelitian & Bimbingan						x	x	x
Seminar Hasil								x
Sidang Munasqosyah								x

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan suatu model yang di dalamnya mempresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan⁶³ Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima

⁶³Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media), hlm. 237.

langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).⁶⁴ Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis web

C. Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari subjek validitas dan subjek uji coba kelompok terbatas. Adapun kriteria untuk validator dan uji coba kelas terbatas yaitu:

1. Primer

a. Guru

Kriteria yang harus dimiliki sebagai validator pengguna adalah guru Fikih MAN 1 Padangsidempuan dengan pendidikan minimal S1 dan menguasai materi yang dikembangkan dalam media belajar berupa Komik digital.

b. Siswa

Uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X MAN 1 Padangsidempuan. Uji coba skala kecil sebanyak 6 siswa dan uji coba skala besar pada penelitian ini adalah peserta

⁶⁴Benny A. Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 23

didik kelas X-F dan X-G di MAN 1 Padangsidimpuan, dengan total 68 peserta didik kelas X MAN 1 Padangsidimpuan.

Tabel 3.2 Daftar Nama Siswa Kelas X-F

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas
1	Ahmad Fajri	L	X
2	Aira Jaskia	P	X
3	Alnira Rezkita	P	X
4	Alya Mahira	P	X
5	Amira Salsabila	P	X
6	Anwar Azhari	L	X
7	Aura Luthfiah	P	X
8	Ayu Ramadhani	P	X
9	Azizah Mukhtar	P	X
10	Choirul Ulfa	P	X
11	Fadel Muhammad	L	X
12	Gibran Gibaldi	L	X
13	Hafidza SRG	P	X
14	Ismail Marzuki	L	X
15	Keyla Miftahul	P	X
16	Luthfiah Syahraini	P	X
17	Mhd Rafa Aqila	L	X
18	Mhd Sah Gagah	L	X
19	Miftahun Najah	L	X
20	Nabil Alwan	L	X
21	Nur Delina	P	X
22	Nur Halima SRG	P	X
23	Putri Salsabila	P	X
24	Rasmi Harahap	P	X
25	Rasya Aqila Putra	L	X
26	Ridho Ananda	L	X
27	Rini Asiah	P	X
28	Romaito Hasibuan	P	X
29	Sheika Nabilah	P	X
30	Suci Ramadhani NST	P	X
31	Yusnita Zaqiya	P	X
32	Natasya Anggi	P	X
33	Khofifa Syalwa	P	X
34	Putri Ayu Hrp	P	X

Sumber: Dokumen Data Siswa Kelas X T.A 2024/2025

Tabel 3.3 Daftar Nama Siswa Kelas X-G

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas
1	Abdul Rauf Arrantisi Harahap	L	X
2	Adilah Zahra	P	X
3	Aditya	L	X
4	Afifah Ramadhani	P	X
5	Ahmad Rayhan Hasibuan	L	X
6	Alfin Zulhaily Pulungan	L	X
7	Anggina	P	X
8	Aswin Fahrul Aziz Harahap	L	X
9	Cindy Nurani	P	X
10	Fiqri Sanjani Hasibuan	L	X
11	Fitri Anna Hariyanti Siregar	P	X
12	Fitri Dauni Marito Rambe	L	X
13	Gibran Arifaldi Harahap	L	X
14	Ishom Al-Qomary Hutapea	L	X
15	Khoirun Alfi Syahrin Rambe	L	X
16	Kiki Khoirunnisa	P	X
17	Mhd Farhan Al-Mustaqim Nasution	L	X
18	Mufid Ikhsan P Hutahut	L	X
19	Muhammad Fauzan Pane	L	X
20	Muhammad Hafizuddin	L	X
21	Muhammad Iqbal Dzikri	L	X
22	Nabila Azahra	P	X
23	Nadia Andina Lubis	P	X
24	Naila Hafsa Siregar	P	X
25	Naila Mukhbata Siregar	P	X
26	Nur Habiba Pane	P	X
27	Nurmawaddah Rangkuti	P	X
28	Putri Rahmadani Nasution	P	X
29	Rima Yanthy Daulay	P	X
30	Salsa Vina	P	X
31	Siti Khadijah Harahap	P	X
32	Syifa Amelani Putri Lubis	P	X
33	Ulya Ivana Lubis	P	X
34	Windy Hartanti Siregar	P	X

Sumber: Dokumen Data Siswa Kelas X T.A 2024/2025

2. Sekunder

Buku teks Fikih yang digunakan di sekolah, jurnal penelitian tentang pengembangan media komik digital, serta artikel dan situs

web tentang teknologi pendidikan, menjadi referensi tambahan. Selain itu, data sekolah, seperti profil MAN 1 Padangsidimpuan, data siswa.

D. Model Pengembangan

R&D (*reaserch and developmet*) yang dipakai tipe model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tabel 3.4 Media Model ADDIE

Model	Tujuan	Prosedur Umum	Hasil
<i>Analyze</i>	Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan	1. Validasi kesenjangan 2. Tentukan tujuan instruksional 3. Konfirmasikan audiens yang dituju 4. Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan 5. Tentukan perkiraan biaya 6. Buat rencana manajemen proyek	Ringkasan Analisis
<i>Design</i>	Verifikasi produk yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	7. Merancang spesifikasi produk 8. Buat strategi pengujian	Rancangan
<i>Develop</i>	Verifikasi produk yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	9. Membuat produk media pembelajaran 10. Lakukan uji validasi media	Media Belajar
<i>Implement</i>	Siapkan lingkungan belajar dan libatkan peserta didik	11. Siapkan pendidik 12. Persiapkan peserta didik	Strategi Implementasi
<i>Evaluate</i>	Menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi	13. Menilai media apakah berhasil atau tidak	Evaluasi

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah proses untuk mengidentifikasi kebutuhan pendidikan. Analisis kebutuhan mencakup pengumpulan informasi mengenai kesenjangan yang ada dan penentuan prioritas yang harus

diatasi. Tahap ini berfokus pada analisis kebutuhan pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan. Peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta survei yang bertujuan untuk memahami tingkat pemahaman awal siswa tentang materi tersebut. Selain itu, analisis dilakukan terhadap gaya belajar, minat, dan motivasi siswa untuk belajar fiqh. Lingkungan pembelajaran juga dianalisis, termasuk ketersediaan teknologi dan fasilitas yang mendukung interaksi kelas. Dengan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran konvensional, peneliti dapat merumuskan langkah-langkah yang tepat untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

2. Merancang (*Design*)

Kegiatan ini menekankan pada penyusunan komik digital (Memahami tata cara memandikan jenazah, mengkafani jenazah, menyolatkan jenazah dan menguburkan jenazah). Pada tahap ini peneliti mempelajari masalah yang ditemukan pada saat melakukan analisis kemudian menentukan alternatif atau solusi dari pemecahan masalah yang diidentifikasi dengan membuat rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital berbasis *website*. Selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran menentukan tindakan spesifik, tindakan terukur yang akan memungkinkan peserta didik untuk memenuhi tujuan pengajaran.

Pada tahapan ini juga, peneliti menjabarkan desain media komik digital. Produk yang dihasilkan berupa media komik digital berbasis *website* untuk materi penyelenggaraan jenazah kelas X. Media komik digital ini berisi materi bertema penyelenggaraan jenazah yang disesuaikan dengan silabus Fikih kelas X. Tahap ini fokus pada perancangan produk berdasarkan hasil analisis. Adapun langkah pembuatan desain yang akan dilakukan antara lain:

- a. Membuat rancangan awal komik digital
- b. Menentukan gambar dalam komik digital yang disesuaikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa
- c. Memilih platform yang sesuai dengan rancangan media komik digital dengan memperhatikan kemudahan dan akses pengguna media

Pada tahap desain ini dilakukan untuk memastikan agar produk tersebut sudah siap dan layak untuk diimplementasikan yaitu dengan melakukan validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

3. Mengembangkan (*Develop*)

Dalam tahap ini, peneliti membuat komik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap pengembangan memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Langkah tersebut di antaranya yaitu menentukan

materi yang akan digunakan untuk pembuatan produk seperti, materi penyelenggaraan jenazah serta aspek pendukung (teks dan gambar), pembuatan desain komik menggunakan *Canva*. Pada langkah selanjutnya yaitu media pembelajaran yang telah dihasilkan lalu divalidasi oleh para ahli di antaranya, ahli media dan ahli materi untuk memberikan kritik dan saran mengenai produk yang telah dihasilkan agar dapat dilakukan revisi atau perbaikan terhadap suatu produk tersebut. Sehingga pada tahap pengembangan (*development*) ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa komik digital yang layak untuk dilakukan uji coba.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan pengembangan, media komik digital berbasis *website* yang telah diuji coba oleh ahli materi dan ahli media kemudian diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kevalidan, kemanfaatan, dan efektivitas penggunaan media komik digital. Selama tahap uji coba, peneliti mencatat kekurangan dan hambatan yang muncul saat produk tersebut diimplementasikan, serta memberikan kuesioner kepada peserta didik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media komik digital. Peserta didik juga diberi tes untuk mengukur sejauh mana media tersebut efektif.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan setelah implementasi untuk mengukur efektivitas dan dampak dari media komik digital yang telah digunakan. Peneliti mengumpulkan data melalui tes, dan angket/kuesioner, untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi penyelenggaraan jenazah. Hasil evaluasi ini akan dianalisis untuk menentukan sejauh mana keefektifan media pembelajaran komik digital yang digunakan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa serta motivasi siswa. Selain itu, umpan balik dari siswa dan guru akan dikumpulkan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai penilaian akhir, tetapi juga sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dari bahan ajar di masa mendatang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis. Dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini, ada beberapa instrumen yang digunakan. Instrumen tersebut antara lain angket, wawancara dan dokumen. Namun, instrumen yang lebih dominan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dan wawancara.

1. Kuesioner

Salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif adalah melalui angket atau yang sering disebut sebagai kuesioner. Kuesioner berisi penyusunan merujuk kepada efektif atau tidaknya penggunaan media Komik Digital. Seperti yang dijelaskan oleh Nana Syaodih, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan *secara tidak langsung*, artinya peneliti tidak melakukan tanya jawab *secara tatap muka* dengan responden.⁶⁵ Nana menegaskan bahwa metode ini dapat dilakukan baik *secara langsung* maupun tidak langsung, tergantung pada pendekatan yang digunakan.

Menurut Arikunto, penggunaan Kuesioner memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden, sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan dalam instrumen tersebut. Arikunto mendefinisikan kuesioner sebagai sejumlah pertanyaan tertulis yang dirancang untuk mengumpulkan data dari responden, baik berupa laporan pribadi maupun pengetahuan yang mereka miliki.⁶⁶

2. Wawancara

Wawancara merupakan alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Menurut Sugiyono Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti

⁶⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011) hlm. 219.

⁶⁶Saharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satu Tindakan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hlm.12.

ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁶⁷ Tujuan digunakannya wawancara dalam penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran untuk guru dan pengguna siswa.

F. Teknik Analisis Data

1. Kuesioner

Kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner berbentuk check list yang berisi pertanyaan atau pernyataan untuk memperoleh informasi dari subjek validasi dan subjek uji coba tentang media komik digital dalam pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah.

a. Kuesioner Validasi

Kualitas kelayakan pengembangan media komik digital dilihat dari penilaian tim validator. Kuesioner validasi digunakan untuk menunjukkan tingkat kevalidan suatu komik berbasis *digital*. Kuesioner validasi diberikan kepada 3 orang ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Kisi-kisi kevalidan media oleh ahli materi dijabarkan pada Tabel 3.5, untuk ahli media disajikan pada Tabel 3.6 dan untuk ahli pembelajaran pada Tabel 3.7.

⁶⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 194

Tabel 3.5 Kisi-kisi Kevalidan oleh Ahli Materi

Validator	Indikator	Nomor
Penilaian ahli materi	Kesesuaian materi	1,2,3,4,5,6,7
	Penyajian Komik	8,9,10,
	Bahasa	11,12
	Jumlah	12

Tabel 3.6 Kisi-kisi Kevalidan oleh Ahli Media

Validator	Indikator	Nomor
Penilaian ahli media	Tampilan media	1,2,3,4,5
	Komik Digital	6,7,8,9,10
	Bahasa	11,12
	Jumlah	12

Tabel 3.7 Kisi-kisi Kevalidan oleh Ahli Pembelajaran

Validator	Indikator	Nomor
Penilaian ahli pembelajaran	Kesesuaian dengan CP	1,2,3
	Kelayakan dan keakuratan materi	4,5,6
	Bahasa dan Penyajian	7,8,9
	Desain visual dan daya tarik	10,11,12
	Keterlaksanaan dan Keefektifan penggunaan	13,14,15
	Jumlah	15

Penilaian validitas untuk media komik digital dengan menggunakan penilaian likert's scale seperti dalam tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Validasi Ahli⁶⁸

No	Deskripsi Penilaian	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

b. Kuesioner Praktikalitas

Kuesioner ini diberikan kepada siswa untuk menunjukkan kepraktisan media pembelajaran Fikih materi penyelenggaraan jenazah berbasis komik digital pada *web*. Aspek yang dinilai untuk mengetahui kepraktisan media berbentuk komik digital berbasis *web* terdiri dari kemudahan, kejelasan, kesesuaian, tampilan dan kemenarikan. Kisi-kisi penilaian kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas

Responden	Indikator	Nomor
Siswa	Kemudahan penggunaan	1,2,3,
	Kejelasan isi bahasa	4,5,6
	Daya tarik dan minat	7,8,9
	Kesesuaian materi	10,11,12
	Efisiensi dan keterlaksanaan	13,14,15
	Jumlah	15

⁶⁸Harry Boone and Deborah Boone, "Analyzing Likert Data," *Journal of Extension* 50 50, no. 2 (2012), hlm. 117.

c. Kuesioner Efektivitas

Kuesioner ini sebagai instrument yang akan digunakan untuk mengukur dampak atau hasil dari penggunaan suatu produk atau media dalam konteks pembelajaran. Kuesioner Efektivitas ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun kisi-kisi penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Penilaian Efektivitas

Responden	Indikator	Nomor
Siswa	Peningkatan pemahaman	1,2,3,
	Keterlibatan aktif siswa	4,5,6
	Kemampuan menerapkan materi	7,8,9
	Kemandirian Belajar	10,11,12
	Ketertarikan terhadap materi	13,14,15
	Jumlah	15

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ada dua yaitu analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisa data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari kuesioner sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah hasil data dari kuesioner kritik dan saran oleh ahli media dan ahli dalam bidang administrasi pendidikan.

1. Analisis Kevalidan Komik Digital pada materi penyelenggaraan jenazah

Data kuesioner validitas ahli dianalisis menggunakan persentase skor kevalidan media pembelajaran komik digital

dalam platform *google site* yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kuesioner validasi ahli menurut Sugiyono, yaitu:⁶⁹

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

Keterangan :

P = Persentase skor (dibulatkan)
f = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimum

Penentuan kriteria validasi menurut Sudjana sebagai berikut:

- 1) Menentukan persentase skor ideal
- 2) Menentukan range
- 3) Menentukan kelas interval
- 4) Menentukan panjang interval
- 5) Menentukan kriteria kevalidan

Hasil perhitungan kevalidan dalam bentuk persen yang ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif disajikan pada tabel 3.11.

Tabel 3.11. Kriteria validitas produk⁷⁰

Persentase(%)	Tingkat Validitas	Keterangan
81.00-100	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
61.00 -80.00	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil

⁶⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 4 ed. (Bandung: Alfabeta, 2022).

⁷⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2002), hlm. 313

41.00-60.00	Kurang valid	Disarankan tidak dipergunakan karena direvisi secara besar
21.00-40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan, perlu di revisi besar
00.00-20.00	Sangat tidak valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Suharsimi Arikunto 2002

2. Analisis Kepraktisan dan Keefektifan Media Komik Digital

Materi Penyelenggaraan Jenazah

Kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran diukur melalui angket respon guru sebagai pengguna bahan ajar dalam media komik digital berbasis *google site*. Subjek yang melakukan pengujian kebenaran (*validator*) atas kepraktisan dan keefektifan media adalah guru. Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:⁷¹

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah Total Jawaban Skor

$\sum xi$ = Jumlah Total Skor Tertinggi

Hasil perhitungan kepraktisan dan keefektifan dalam bentuk persen yang ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif disajikan pada table 3.12 dan 3.13

⁷¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 277

Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan Produk⁷²

Persentase (%)	Kategori
80-100	Sangat praktis
66-79	Praktis
56-65	Cukup praktis
40-55	Kurang praktis
30-39	Tidak praktis

Sumber: Puspita, Kurniawan, and Rahayu, 2017

Tabel 3.13 Kriteria Kefektivan Produk⁷³

Persentase (%)	Kategori
81.00 - 100.00	Sangat efektif
61.00 - 80.00	Efektif
41.00 - 60.00	Cukup efektif
21.00 - 40.00	Kurang efektif
00.00 - 20.00	Tidak efektif

Sumber: Nur Wahyuni 2019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

⁷²Avisha Puspita dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 8 Pontianak," *Jurnal Bioeducation*, Vol. 4, No. 1, Februari 2017, hlm. 67

⁷³Nur Wahyuni, *Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Praktik Untuk Mata Pelajaran Produktif Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Nasional*, (Makassar, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar 2019), hlm. 4

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan yang beralamat di Jl. Sutan Soripada Mulia No.31 C Sadabuan, Kec. Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara. Berdiri sejak tahun 1978, madrasah ini memiliki sejarah panjang dalam pengembangan pendidikan Islam, dulunya MAN 1 dikenal dengan SP IAIN dan beralih menjadi MAN Padangsidempuan Tapanuli Selatan pada tahun 1979. Seiring dengan kemajuan dan perubahan peraturan pemerintah, MAN Padangsidempuan Tapanuli Selatan berubah nama menjadi MAN 1 Padangsidempuan.

Dengan jumlah siswa yang mencapai 1210 siswa dan 34 rombongan belajar pada tahun pelajaran 2024/2025, Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan memiliki peran yang strategis dalam mencetak generasi muda yang tidak hanya unggul dalam akademik tetapi juga berakarakter Islami dan berakhlakul karimah. Madrasah ini didukung oleh berbagai fasilitas modern, seperti laboratorium komputer, perpustakaan, ruang multimedia, ruang UKS serta mesjid sebagai pusat kegiatan spritual siswa.

Tabel 4.1 Jumlah Siswa

ROMBEL	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
NON JURUSAN	145	213	358
MIA	176	323	499
IIS	110	174	284

KAG	32	37	69
TOTAL	463	747	1210

Sumber: Dokumen Data Siswa T.A 2024/2025

Visi madrasah yaitu terwujudnya Madrasah yang unggul, Kompetitif, Berakhlak Mulia, Berbudaya dan Ramah Lingkungan.

Misi madrasah:

- 1) Terwujudnya Profesionalisme Pendidikan dan Tenaga Kependidikan
- 2) Terwujudnya Pembelajaran berbasis PAIKEM
- 3) Terwujudnya Peserta didik yang Unggul dan Kompetitif dalam bidang Akademik dan Non Akademik
- 4) Terwujudnya Keselarasan Nilai-Nilai IMTAQ dan IPTEK
- 5) Terwujudnya Peserta didik yang memahami nilai-nilai budaya
- 6) Terwujudnya lingkungan madrasah yang bersih dan asri

Dalam implementasi kurikulum, Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpuan telah sepenuhnya menerapkan Kurikulum Merdeka sebagaimana diamanatkan dalam KMA Nomor 450 tahun 2024. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk berinovasi termasuk dalam media pembelajaran dan integrasi teknologi.

B. Hasil Pengembangan

Pengembangan media komik digital dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki struktur sistematis yang memungkinkan proses pengembangan berjalan secara terarah dan berorientasi pada

kebutuhan pengguna, dalam hal ini adalah guru Pendidikan Agama Islam dan siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpuan.

Setiap tahap dalam model ADDIE memberikan kontribusi penting terhadap keberhasilan produk yang dikembangkan. Tahap analisis berperan untuk menggali kebutuhan dan permasalahan pengguna, tahap desain untuk merancang struktur media komik digital, tahap pengembangan untuk merealisasikan media komik digital secara teknis, tahap implementasi untuk menguji dan menerapkan media komik digital di lapangan, dan tahap evaluasi untuk menilai kualitas dan efektivitas media komik digital secara menyeluruh.

Adapun penjelasan dari setiap tahapan pengembangan media komik digital berdasarkan model ADDIE dijelaskan dalam tahapan-tahapan berikut:

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

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 responsiswa yaitu:

1) Respon guru terhadap analisis kebutuhan

Pengalaman ibu Erika Sebastini, “Saat saya mengajar mata pelajaran Fikih, saya mengamati 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 praktek. 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”.⁷⁴

Guru mengatakan bahwa kendala utama dalam mengajarkan materi penyelenggaraan jenazah adalah kurangnya minat siswa karena materi tersebut tidak kontekstual jika hanya disampaikan secara teoritis. Disaat guru menggunakan *powerpoint* maupun video yang terkait dengan materi tersebut masih ada sebagian siswa yang tidak termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media yang tidak bervariasi, yang sering kali mengandalkan media yang sama secara terus-menerus, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Selain itu, penggunaan media berbasis digital juga kadang diterapkan, sehingga pembelajaran lebih banyak menggunakan media konvensional.

⁷⁴Hasil Wawancara dengan Ibu Erika Sebastini selaku guru Fikih kelas X pada tanggal 19 Maret 2025

2) Respons siswa terhadap Analisis Kebutuhan

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas X mengenai proses pembelajaran Fikih di kelas dari informasi yang diperoleh:

“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.”⁷⁵

“Nur Habibah menjelaskan saat wawancara saya kurang paham karena banyaknya hafalan. Kadang saya malu bertanya jika tidak paham. Saya pikir lebih baik pakai video simulasi atau penjelasan yang menggunakan gambar di dalamnya pak. Supaya bisa diulang-ulang di rumah, lalu disusul dengan latihan praktik di kelas”.⁷⁶

Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu ada peningkatan dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, pembelajaran seharusnya tidak hanya bergantung pada buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar.

⁷⁵Hasil wawancara dengan siswa kelas X-F di MAN 1 Padangsidimpuan pada tanggal 19 Maret 2025

⁷⁶Hasil wawancara dengan siswa kelas X-G di MAN 1 Padangsidimpuan pada tanggal 19 Maret 2025

b. Analisis Sumber daya

1) Sumber daya pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Fikih berbasis komik digital memerlukan berbagai sumber daya agar media tersebut dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam pemilihan sumber daya, beberapa aspek dipertimbangkan, seperti biaya yang rendah dan tingkat kepopuleran, sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih hemat, mudah diakses, dan tahan lama. Rincian sumber daya yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Sumber Daya Pengembangan Media Komik Digital

Jenis	Sumber daya yang dapat digunakan	Fungsi
Domain	Nama domain; sites.google.com/view/pe nyelenggaraan jenazah/pembuka 	Alamat web untuk menampilkan komik digital agar dapat diakses secara online
Hosting	Layanan hosting oleh Google Sites	Tempat penyimpanan dan publikasi komik digital secara daring dan gratis
Sistem Manajemen Konten	Google Sites	Aplikasi untuk menyusun halaman web dan

		menyematkan konten Canva dengan mudah
Platform Desain Komik	Canva (gratis atau Canva for Education)	Aplikasi untuk mendesain komik digital dengan elemen visual dan template siap pakai
Sumber Gambar dan Ilustrasi	Elemen bawaan Canva Freepik, Pixabay, Unsplash	Menyediakan ilustrasi, ikon, dan aset grafis untuk memperkaya komik
Template Komik	Comic Strip, Storyboard (Canva template)	Menyusun halaman komik secara visual dan sistematis
Konten Materi	Buku Fikih kelas X	Dasar isi komik sesuai dengan standar pembelajaran
Output & Distribusi	Ekspor file (PDF, PNG) dari Canva Publikasi di Google Sites	Menyebarkan komik digital kepada siswa secara daring melalui website pribadi

Dalam proses pengembangan komik digital untuk pembelajaran Fikih, terdapat sejumlah sumber daya penting yang mendukung keberhasilan media ini. Salah satu komponen utama adalah *domain*, yaitu alamat situs yang digunakan untuk menampilkan hasil komik

secara daring. Dengan memanfaatkan Google Sites, pengguna dapat membuat domain seperti sites.google.com/view/komikpenyelenggaraanjenazah/pembuka, yang memungkinkan siswa dan guru mengakses konten kapan saja secara online. Google Sites juga menyediakan layanan hosting gratis, yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan publikasi konten digital tanpa memerlukan server berbayar.

Sebagai sistem manajemen konten (CMS), Google Sites sangat mudah digunakan,. Canva sendiri merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template seperti *comic strip* dan *storyboard*, sehingga sangat cocok digunakan untuk merancang media pembelajaran yang naratif dan visual. Dalam proses desain, pengguna dapat memanfaatkan berbagai sumber gambar dan ilustrasi, baik dari elemen bawaan Canva maupun dari situs penyedia gambar bebas hak cipta seperti Freepik, Pixabay, atau Unsplash. Hal ini membantu memperkaya visual komik sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.

Konten dalam komik harus disusun berdasarkan materi ajar, seperti buku Fikih kelas X, agar isi komik tetap akurat secara keilmuan dan sesuai dengan capaian pembelajaran. Setelah desain selesai dibuat di Canva, file dapat diekspor dalam bentuk PDF atau PNG, lalu dipublikasikan melalui Google

Sites. Hal ini memungkinkan distribusi yang lebih luas, baik kepada siswa di kelas maupun secara mandiri melalui perangkat pribadi.

2) Sumber daya manusia

Peneliti mengidentifikasi sumber daya manusia yang terlibat dalam penelitian pengembangan ini, yang meliputi ahli media dan ahli materi. Mereka akan membantu dalam mengevaluasi media yang dikembangkan, sehingga peneliti perlu memilih orang yang tepat dan sesuai dengan topik penelitian. Selain itu, peneliti juga harus dapat menyesuaikan produk yang dibuat dengan karakteristik siswa dan guru yang akan menggunakannya.

3) Menyusun rencana kerja

Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka rencana kerja mengenai proses pengembangan produk. Peneliti merancang langkah-langkah yang akan dilakukan di setiap tahapan, termasuk tahap perancangan media yang dikembangkan, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang produk yang akan dihasilkan.

2. Tahap 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 untuk siswa Fase E di MAN 1 Padangsidimpuan. Rancangan ini disusun secara sistematis agar media yang dikembangkan dapat memenuhi tujuan pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Adapun aktivitas yang dilakukan dalam tahap desain meliputi:

a. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dari Kurikulum Merdeka untuk Fikih Fase E. Tujuan ini menjadi dasar dalam penyusunan konten dan skenario komik digital. Materi Penyelenggaraan Jenazah mencakup empat submateri utama:

- a. Memandikan jenazah
- b. Mengkafani jenazah
- c. Menyolatkan jenazah
- d. Menguburkan jenazah

b. Penyusunan Materi Komik

Materi yang akan disajikan dalam komik digital dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip penyederhanaan bahasa dan visualisasi ke dalam bentuk narasi dan ilustrasi yang menarik. Materi utama yang dikembangkan mencakup memandikan jenazah, mengkafani, mensalatkan, dan menguburkan jenazah.

c. Perancangan Alur Cerita (*Storyline*) Komik

Alur cerita dirancang sedemikian rupa agar menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Tokoh-tokoh dan situasi dalam komik disesuaikan dengan konteks budaya dan lingkungan local. Cerita disusun dalam bentuk narasi yang mengandung pelaksanaan fardu kifayah. Diawali dengan penjelasan guru di dalam kelas kemudian guru mengaitkan dengan kehidupan nyata kepada peserta didik muncul lah cerita kehidupan tentang perjalanan terakhir dan disertai tata cara penyelenggaraan jenazah. Naskah cerita disusun menjadi dialog-dialog antar tokoh dan narasi panel yang akan digunakan oleh peneliti dalam tahap pengembangan.

d. Desain Visual dan Tata Letak (*Layout*)

Rancangan visual meliputi gaya ilustrasi, pewarnaan, tipografi, dan pemilihan font yang memudahkan peserta didik untuk membaca. Setiap chapter komik dirancang agar tidak terlalu padat, dengan kombinasi gambar dan teks yang seimbang. Layout disesuaikan untuk format digital (layar smartphone/tablet), agar nyaman dibaca secara daring. Pada aspek visual, dilakukan perancangan desain ilustrasi, pewarnaan, font, dan tata letak komik. Gaya ilustrasi dipilih semi-realistis agar dekat dengan karakter dan lingkungan siswa, serta tetap sopan dalam menggambarkan tema keagamaan dan kematian. Warna-warna yang digunakan cenderung lembut dan menenangkan, menciptakan

suasana yang sesuai dengan tema jenazah yang bersifat sakral. Font dan tata letak teks diatur agar mudah dibaca, dan setiap chapter dirancang tidak terlalu padat, dengan kombinasi panel gambar dan teks yang proporsional untuk menjaga kenyamanan visual. Komik ini dirancang dalam format digital yang bisa diakses melalui perangkat seperti smartphone, laptop, atau tablet. Format yang dipilih adalah PDF interaktif yang ringan dan praktis, serta memungkinkan penggunaan baik secara daring maupun luring. Platform distribusinya juga mempertimbangkan akses siswa, melalui Google Drive, WhatsApp, atau platform pembelajaran digital Google Site.

e. Pemilihan Platform dan Format Komik Digital

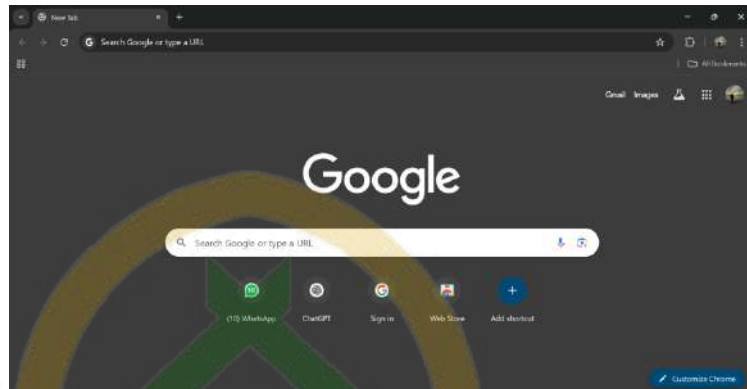
Media komik akan dikembangkan dalam format digital interaktif seperti PDF interaktif, aplikasi Android sederhana, atau platform komik online, sehingga mudah diakses peserta didik. Dipertimbangkan pula aspek kompatibilitas dengan perangkat yang tersedia bagi guru dan peserta didik.

f. Langkah pembuatan media pembelajaran berbasis komik digital

Langkah-Langkah pembuatan komik digital, yaitu: pertama buka google chrome lalu klik link canva, kedua masuk dan daftar canva, ketiga pilih template, keempat mulai editing komik, kelima finish

editing kemudian unduh komik. Untuk lebih jelasnya berikut langkah-langkah pembuatan komik digital:

1) Buka Google Chrome



Gambar 4.1 Halaman Google Chrome

Berdasarkan gambar 4.1 di atas bahwa 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

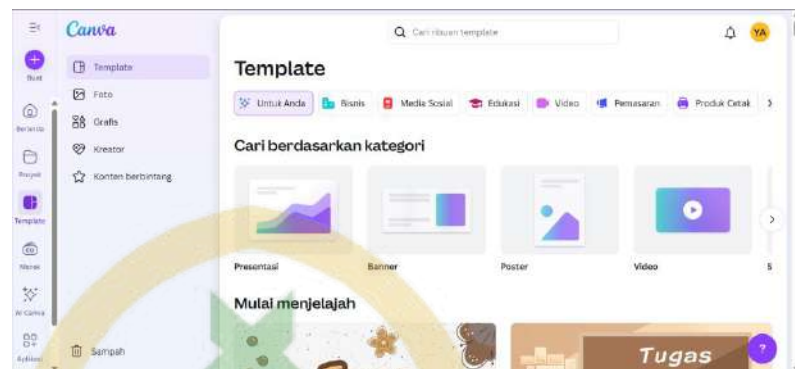


Gambar 4.2 Login To Canva

Berdasarkan gambar 4.7 di atas yaitu 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



Gambar 4.3 Tentukan Template Background

Berdasarkan gambar 4.3 di atas setelah melewati prosedur login melalui aplikasi canva 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

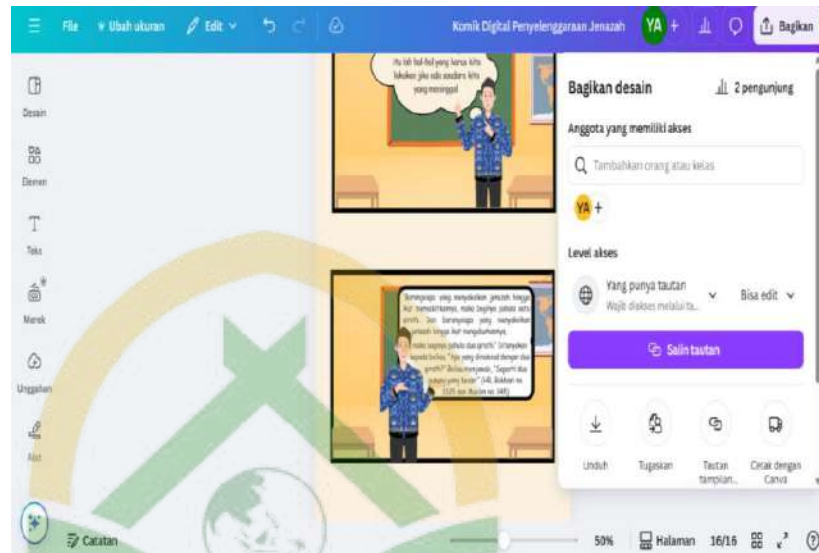


Gambar 4.4 Editing Komik Digital

Berdasarkan gambar 4.4 di atas setelah memasuki tahap editing lalu memeriksa kembali apakah elemen karakter sudah

sesuai dengan materi penyelenggaraan jenazah serta balon percakapan dan narasi.

5) Finish Editing

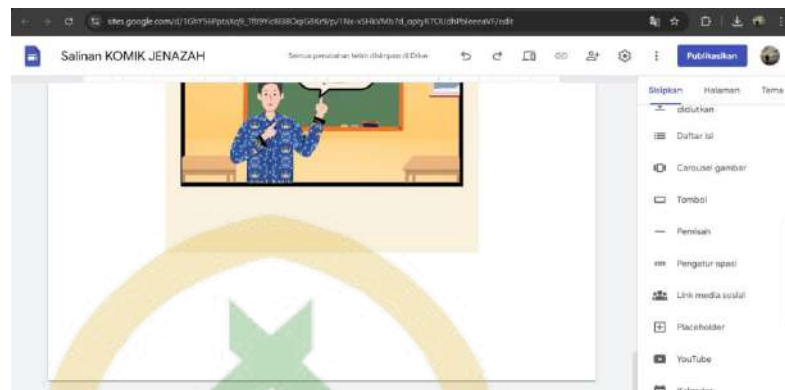


Gambar 4.5 Finish Editing

Berdasarkan gambar 4.5 Setelah selesai proses editing keseluruhan komik, langkah terakhir adalah menyimpan atau membagikannya. Klik tombol bagikan yang berada di pojok kanan atas layar, kemudian pilih opsi unduh untuk mendownload dalam bentuk PDF jika ingin mencetak komik, atau PNG/JPG jika komik akan dibagikan secara digital melalui media sosial, whatsapp, atau ditampilkan di perangkat lain. Selain itu, Canva juga menyediakan fitur untuk membagikan langsung melalui link, email, atau mengunggahnya ke google drive. Berhubung peneliti ingin membuat komik ini lebih menarik dan dapat diakses dalam

jangkauan luas, maka peneliti menggunakan platform google site untuk menjadikan komik ini sebagai komik online.

6) Menyisipkan Komik Ke Google Site



Gambar 4.6 Menyisipkan Komik Ke Google Site

Berdasarkan gambar 4.6 Setelah komik selesai diunduh dalam bentuk PDF di aplikasi canva langkah selanjutnya peneliti menyisipkan tiap gambar komik yang sudah selesai ke dalam google site kemudian mengklik tombol publis yang berada di pojok kanan atas.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan bagian penting dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis Komik Digital yang berfokus pada mewujudkan desain ke dalam bentuk produk komik digital. Dalam model ADDIE, tahap ini melibatkan tiga aktivitas utama yaitu produksi, validasi dan revisi.

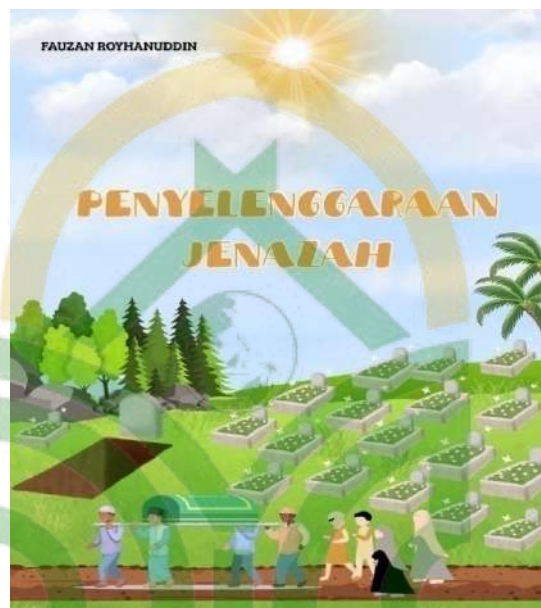
Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital menggunakan aplikasi canva dan

google site dapat diakses pada link berikut

<https://sites.google.com/view/komikpenyelenggaraanjenazah/pembuka>

Berikut adalah hasil dari pengembangan media pembelajaran yang berbasis Komik Digital:

1) Cover Komik Digital



Gambar 4.7

Cover komik digital ini menampilkan ilustrasi proses pemakaman sebagai bagian dari materi penyelenggaraan jenazah dalam pembelajaran Fikih. Gambar menunjukkan sekelompok orang yang sedang mengantarkan jenazah ke pemakaman, menggambarkan salah satu tahap penting dalam penyelenggaraan jenazah. 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 4.8

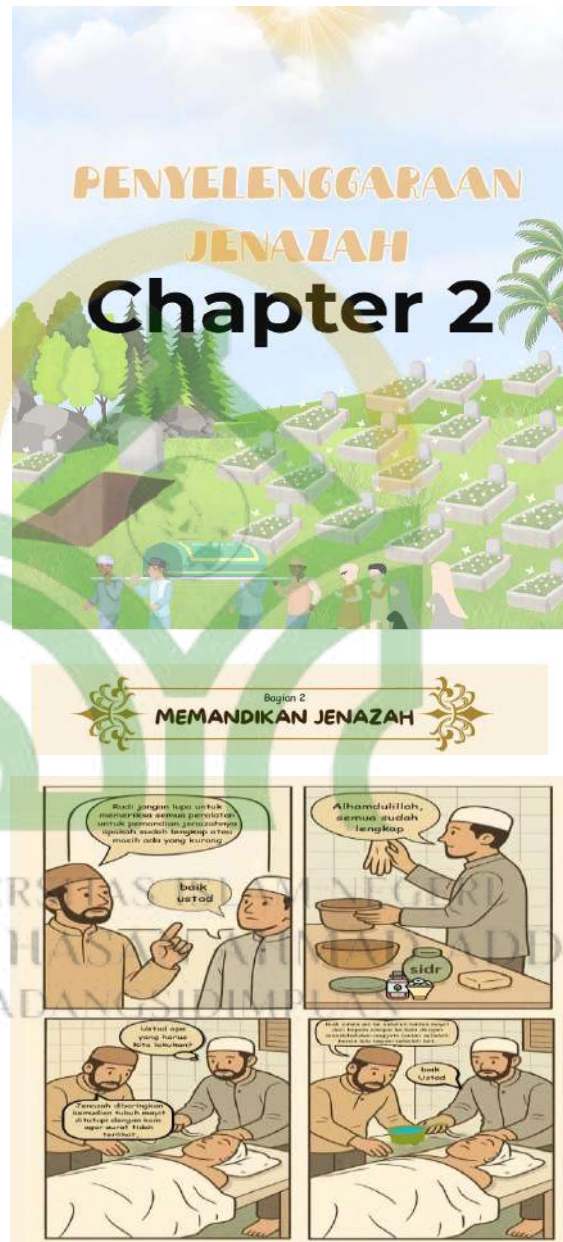


Gambar 4.9

Pada Gambar 4.8 dan 4.9 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 4.11

Pada gambar 4.10 dan 4.11 Chapter 2 dari komik ini membahas tentang 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



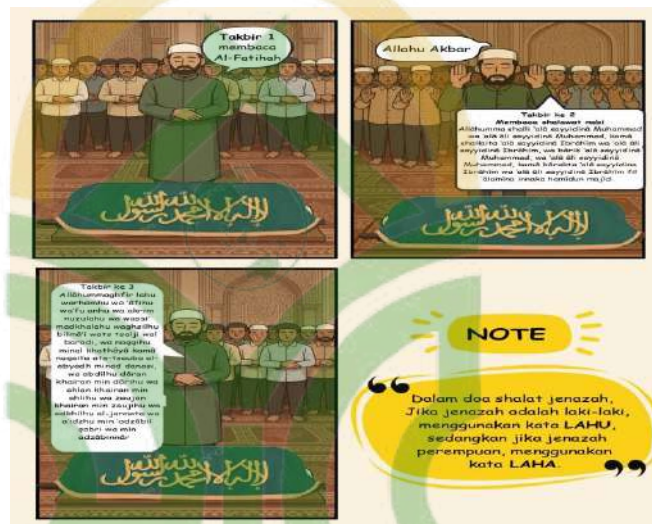
Gambar 4.12



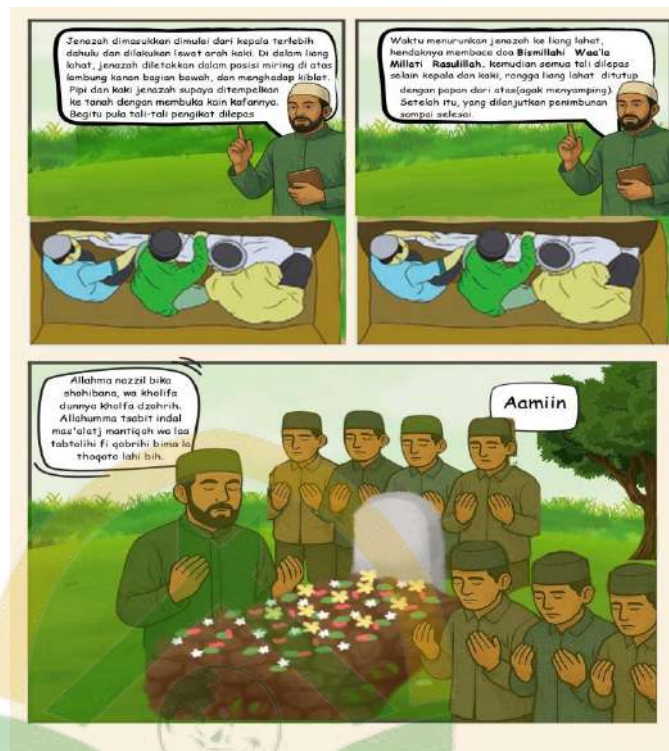
Gambar 4.13

Pada gambar 4.12 dan 4.13 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 4.14
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



Gambar 4.15

Pada gambar 4.14 dan 4.15 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 grup WhatsApp yang sudah disediakan 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 diajarkan.



Gambar 4.16 Implementasi Media Komik Digital oleh guru fikih dan siswa

Kegiatan implementasi ini berfungsi sebagai pembuktian terhadap kelayakan media serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang digunakan. Respon peserta didik diukur melalui angket yang dibagikan, yang berisi pertanyaan mengenai ketertarikan mereka terhadap media serta tingkat pemahaman mereka terhadap materi dengan menggunakan media tersebut.

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.

Guru juga melakukan evaluasi terhadap reaksi dan respon peserta didik dalam pembelajaran Fikih menggunakan media Komik Digital. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan langkah-langkah pembelajaran selanjutnya. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis terhadap hasil kuesioner respon peserta didik dan mengolah data yang diperoleh untuk pengembangan lebih lanjut.

C. Paparan Data

Untuk meningkatkan kualitas pengembangan media ini agar lebih baik dan siap untuk diterapkan, diperlukan evaluasi dari tim ahli atau validator yang sesuai dengan bidang yang relevan, yaitu validasi media

dan validasi materi, dan guru. Jika terdapat kekurangan dalam pengembangan media, maka media tersebut harus diperbaiki agar memenuhi syarat untuk diimplementasikan.

1. 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 Padangsidimpuan. Validasi media ini bertujuan untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat Madrasah Aliyah.

Teknik yang digunakan dalam validasi oleh ahli media ini adalah pengisian angket. Hasil dari pengisian kuesioner yang dilakukan oleh validator ahli media akan menghasilkan dua jenis data. Pertama, data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian terhadap pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Kedua, data kualitatif yang berupa saran dan masukan dari validator. Berikut adalah hasil kuesioner dari validasi media.

Tabel 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

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
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 :

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

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

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

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam media pembelajaran komik digital adalah Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd, yang merupakan dosen di UIN Syahada Padangsidempuan. 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.



Gambar 4.17 Kegiatan Validasi Produk oleh Validator Ahli Materi (Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd)

Teknik yang digunakan dalam validasi oleh ahli materi ini adalah pengisian angket. Hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh validator ahli materi akan menghasilkan dua jenis data. Pertama, data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian terhadap pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Kedua, data kualitatif yang berupa saran

dan masukan dari validator. Berikut adalah hasil angket dari validasi media:

Tabel 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 penyelenggaraan jenazah 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 teks 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 :

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

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

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.

3. 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 Padangsidempuan. Beliau telah mengajar selama kurang lebih 12 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.

Tabel 4.5 Validasi Ahli Pembelajaran (Guru)

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 :

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

$$P = \frac{64}{75} \times 100\% = 85\%$$

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.

4. 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:

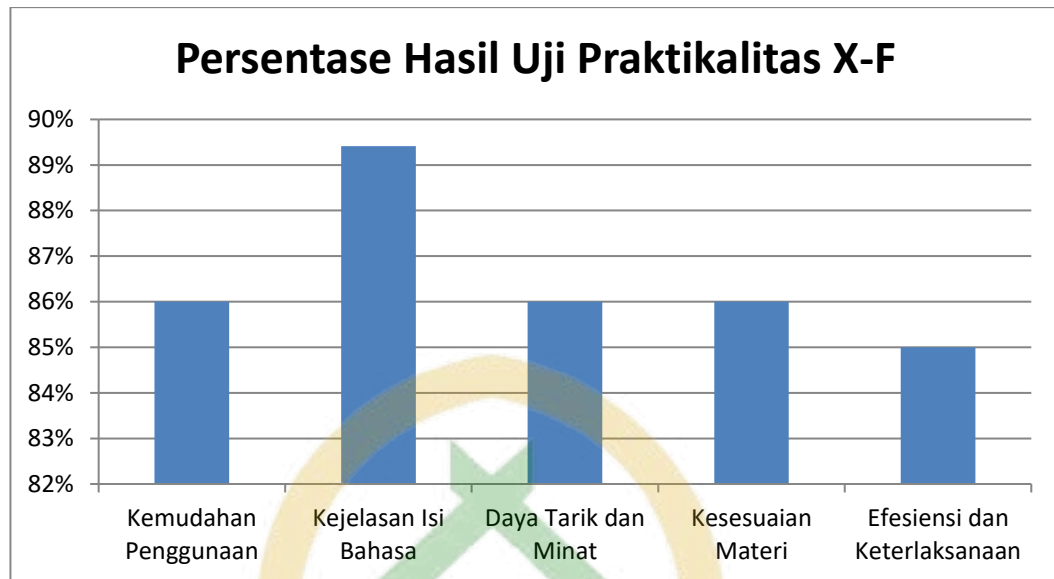
Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas X-F dan X-G

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

Hasil di atas merupakan persentase keseluruhan dari hasil persentase setiap item/butir angket yang telah diakumulasikan. Untuk lebih detail terkait hasil persentase bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas X-F

Nomor Angket	Jumlah/Skor	Persentase Item	Kategori
1	146	86%	Sangat Praktis
2	146	86%	Sangat Praktis
3	145	85%	Sangat Praktis
4	154	91%	Sangat Praktis
5	150	88%	Sangat Praktis
6	148	87%	Sangat Praktis
7	145	85%	Sangat Praktis
8	143	84%	Sangat Praktis
9	151	89%	Sangat Praktis
10	146	86%	Sangat Praktis
11	148	87%	Sangat Praktis
12	143	84%	Sangat Praktis
13	139	82%	Sangat Praktis
14	146	86%	Sangat Praktis
15	150	88%	Sangat Praktis
Total Persentase		86,27%	Sangat Praktis



Gambar 4.18 Persentase Praktikalitas Komik Digital Kelas X-F

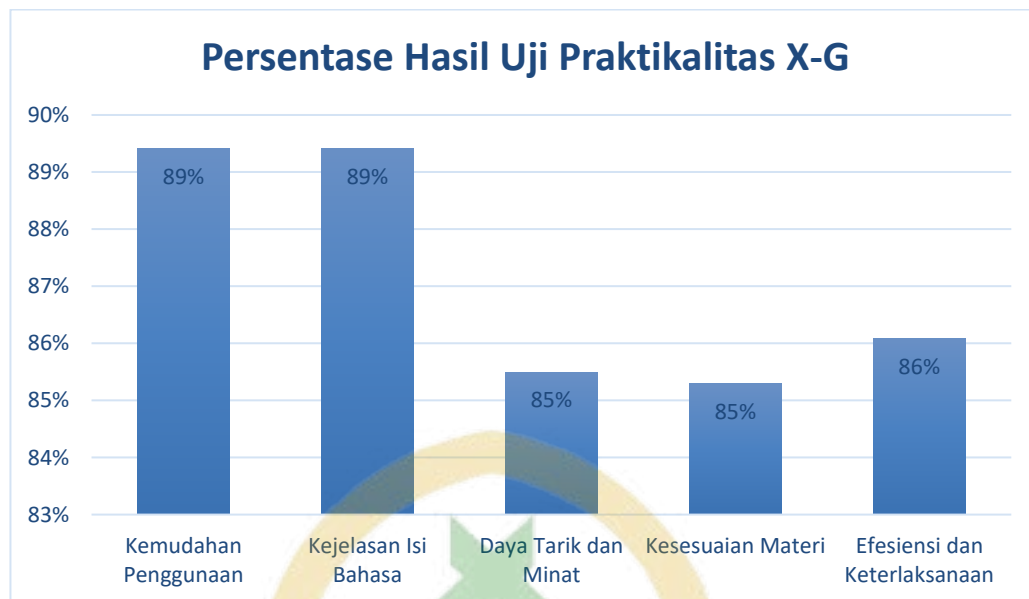
Diagram ini menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai mulai dari kemudahan penggunaan hingga efisiensi dan keterlaksanaan persentase di atas 80%, dengan nilai tertinggi pada aspek Kejelasan Isi Bahasa sebesar 89%. Hal ini mengindikasikan bahwa Media Pembelajaran Komik Digital sangat layak untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidempuan.

Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas X-G

Nomor Angket	Jumlah/Skor	Persentase Item	Kategori
1	153	90%	Sangat Praktis
2	151	89%	Sangat Praktis
3	152	89%	Sangat Praktis

4	159	94%	Sangat Praktis
5	150	88%	Sangat Praktis
6	147	86%	Sangat Praktis
7	147	86%	Sangat Praktis
8	148	87%	Sangat Praktis
9	141	83%	Sangat Praktis
10	146	86%	Sangat Praktis
11	150	88%	Sangat Praktis
12	139	82%	Sangat Praktis
13	147	86%	Sangat Praktis
14	145	85%	Sangat Praktis
15	147	86%	Sangat Praktis
Total Persentase		87,14%	Sangat Praktis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN



Gambar 4.19 Persentase Praktikalitas Komik Digital Kelas X-G

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.

5. 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

Hasil di atas merupakan persentase keseluruhan dari hasil persentase setiap item/butir angket yang telah diakumulasikan. Untuk lebih detail terkait hasil persentase bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Efektivitas X-F

Nomor Angket	Jumlah/Skor	Persentase Item	Kategori
1	147	86%	Sangat Efektif
2	147	86%	Sangat Efektif
3	141	83%	Sangat Efektif
4	146	86%	Sangat Efektif
5	141	83%	Sangat Efektif
6	148	87%	Sangat Efektif
7	147	86%	Sangat Efektif
8	153	90%	Sangat Efektif
9	148	87%	Sangat Efektif
10	146	86%	Sangat Efektif
11	145	85%	Sangat Efektif
12	144	85%	Sangat Efektif

13	152	89%	Sangat Efektif
14	149	88%	Sangat Efektif
15	152	89%	Sangat Efektif
Total Persentase		86,51%	Sangat Efektif

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berhasil mencapai indikator efektivitas produk yang sangat baik. Hal ini memperkuat justifikasi bahwa media komik digital layak untuk di implementasikan dalam lingkungan madrasah.

Tabel 4.11 Hasil Uji Efektivitas X-G

Nomor Angket	Jumlah/Skor	Persentase Item	Kategori
1	149	88%	Sangat Efektif
2	151	89%	Sangat Efektif
3	146	86%	Sangat Efektif
4	145	85%	Sangat Efektif
5	146	86%	Sangat Efektif
6	144	85%	Sangat Efektif
7	150	88%	Sangat Efektif
8	150	88%	Sangat Efektif
9	154	91%	Sangat Efektif
10	146	86%	Sangat Efektif
11	146	86%	Sangat Efektif
12	149	88%	Sangat Efektif

13	145	85%	Sangat Efektif
14	148	87%	Sangat Efektif
15	147	86%	Sangat Efektif
Total Persentase		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.

D. Pembahasan

Pembahasan ini disusun untuk mengkaji lebih lanjut hasil penelitian dan pengembangan Media Komik Digital sebagai solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Analisis ini mengacu pada tiga rumusan masalah yang mencakup: (1) validitas media komik digital, (2) praktikalitas penggunaannya, dan (3) efektivitas implementasinya. Pembahasan dilakukan dengan pendekatan triangulasi antara data empiris, teori-teori yang relevan, dan kajian hasil pengembangan.

1. Validitas Media Komik Digital Berdasarkan Penilaian Para Ahli

Proses validasi terhadap media komik digital dilakukan oleh tiga kategori ahli, yaitu ahli materi (konten komik digital), ahli media (teknologi dan informasi) dan ahli pembelajaran (desain pembelajaran). Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital ini termasuk

dalam kategori "**sangat valid**" berdasarkan skor rerata keseluruhan 86% dan komentar kualitatif para validator. Secara rinci, hasil validasi menunjukkan hal-hal berikut:

- a. Validasi ahli materi memastikan Isi materi dalam komik sudah sesuai dengan standar kompetensi Fase E pada Kurikulum Merdeka, khususnya terkait penyelenggaraan jenazah. Tahapan-tahapan seperti memandikan, mengkafani, menshalatkan, dan menguburkan sudah ditampilkan dengan urutan yang benar dan layak digunakan penguasaan dalam pembelajaran.
- b. Validasi ahli media (teknologi informasi) berfokus pada pengaturan halaman komik dengan berjenjang ketika di klik link jangan langsung ke halaman 1 melainkan dibuat dalam bentuk chapter dan untuk halaman ada tombol next chapter. Media komik digital yang dikembangkan menunjukkan kualitas visual yang baik. Penggunaan warna dan ilustrasi yang konsisten mendukung isi cerita dan menciptakan daya tarik visual bagi peserta didik.
- c. Validasi ahli pembelajaran (desain pembelajaran) berfokus pada kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran pada komik, Media ini sudah mengimplementasikan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka. Alur cerita dalam komik mendukung pembelajaran berbasis naratif dan kontekstual, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Fase E. Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat

perkembangan kognitif siswa kelas X. Selain itu, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar melalui ilustrasi yang menarik dan situasi yang dekat dengan keseharian siswa.

2. Praktikalitas pengembangan media Komik Digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan Jenazah

Uji praktikalitas melibatkan siswa dan siswi kelas X F dan G sebagai pengguna utama media komik digital. Data diperoleh dari angket dan observasi langsung selama penggunaan dan implementasi awal. Hasil uji menunjukkan bahwa komik digital memiliki tingkat kepraktisan sangat tinggi dengan total skor rata-rata 86,70%. Hal ini dapat ditinjau dari beberapa indikator berikut:

a. Kemudahan Penggunaan

Siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap kemudahan dalam mengakses dan menggunakan media. Komik digital dapat dibuka melalui perangkat pribadi seperti smartphone atau laptop tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan. Navigasi antar halaman dibuat sederhana sehingga siswa dapat membaca secara berurutan tanpa kebingungan. Tingginya skor pada indikator ini menunjukkan bahwa media komik digital sudah sesuai dengan kebiasaan digital siswa saat ini. Kemudahan penggunaan menjadi poin penting agar siswa tidak kehilangan fokus akibat kesulitan teknis.

b. Daya Tarik dan Minat

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan media ini. Ilustrasi berwarna, serta alur cerita yang kontekstual membuat siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat materi setelah membaca cerita dalam komik.

c. Efisiensi dan Keterlaksanaan

Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dinilai efisien dan mudah dilaksanakan baik secara daring maupun luring. Waktu pembelajaran menjadi lebih terstruktur karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga bisa belajar mandiri melalui komik.

3. Efektivitas pengembangan media Komik Digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan Jenazah

Efektivitas merupakan salah satu aspek utama dalam menilai keberhasilan implementasi sebuah produk pengembangan, termasuk dalam hal ini media pembelajaran berbasis komik digital. Efektivitas merujuk pada sejauh mana media komik digital tersebut mampu mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran fikih serta mempermudah pemahaman siswa terkait materi penyelenggaraan jenazah.

Penilaian efektivitas dalam penelitian ini didasarkan pada hasil implementasi langsung di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpuan

dan evaluasi dari pengguna, yaitu siswa dan siswi yang terlibat aktif dalam penggunaan media komik digital. Evaluasi dilakukan melalui instrumen kuesioner. Indikator utama yang digunakan untuk menilai efektivitas meliputi:

a. Peningkatan Pemahaman

Siswa menunjukkan bahwa penggunaan komik digital membantu mereka lebih mudah memahami tahapan-tahapan penyelenggaraan jenazah. Penyampaian materi secara naratif melalui karakter dan dialog membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan bermakna.

b. Kemampuan Menerapkan Materi

Kemampuan menerapkan materi merupakan indikator penting dari keberhasilan pembelajaran. Komik digital yang dikembangkan menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk teks, tetapi juga melalui visualisasi langkah-langkah penyelenggaraan jenazah secara konkret dan kontekstual. Penyajian berbasis cerita membuat siswa lebih mudah memahami makna di balik setiap tahapan, bukan sekadar menghafal.

c. Ketertarikan Terhadap Materi

Ketertarikan terhadap materi merupakan indikator penting dalam membangun motivasi intrinsik. Media ini membantu mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran Fikih, dari yang semula membosankan menjadi menyenangkan dan penuh makna. Hal ini

tentu berdampak positif terhadap keikutsertaan siswa dalam belajar secara keseluruhan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran berbasis Komik Digital sebagai solusi dalam mendukung proses pembelajaran fikih fase E di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpuan.

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 di peroleh 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.

B. Saran

1. Bagi Madrasah

Pihak madrasah diharapkan memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran digital seperti komik ini, baik dari segi fasilitas, pelatihan guru, maupun kebijakan kurikulum. Madrasah juga perlu memfasilitasi penggunaan media ini sebagai bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Bagi Guru

Kebutuhan akan media komik digital dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar serta dapat menjadi sarana untuk memotivasi dan menarik minat siswa. Dengan demikian, media ini bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran fikih di madrasah.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media komik digital sebagai bahan belajar mandiri yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan membaca dan memahami isi komik secara aktif, siswa dapat meningkatkan kompetensi mereka tidak hanya dalam ranah kognitif, tetapi juga sikap dan keterampilan dalam praktek penyelenggaraan jenazah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini secara lebih luas, dengan menambahkan fitur suara pada komik, kuis, atau multimedia lainnya agar pembelajaran lebih variatif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media komik digital terhadap karakter dan kompetensi religius siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid dan Beni Ahmad Saebani, *Fiqih Ibadah*, Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Asfiati, Asfiati, Hamdan Hasibuan, dan Erna Ikawati. “Peranan guru men-redesign pembelajaran pendidikan agama Islam dalam menghadapi revolusi industri 4.0 pada SMA Negeri di cabang Dinas Sidimpuan.” *LPPM IAIN Padangsidimpuan* 2019.
- Aggleton, J, “Defining digital comics: a British Library Perspective”, *Journal of Graphic Novels and Comics*, 00(00), 2018, hlm. 1–17.
- Ahmad Tafsir, *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1990
- Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al-Munawwir*, Surabaya: Pustaka Progresif, 1997
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif,” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1,no.2 (1Juli 2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Ayu Fitria, “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2014), <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Ayub Siregar dan Dewi Irmawati Siregar. Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA sekolah dasar, dalam *jurnal sistem Informasi (JASISFO)*, Vol. 2, no. 1,(2021)
- Boone Harry, dan Deborah Boone “Analyzing Likert Data.” *Journal of Extension* 50, no. 2 (1 April 2012). <https://doi.org/10.34068/joe.50.02.48>.
- Branch Robert Maribe, *Intructional Design: The ADDIE Apporoach*. New York: Springer & Business Media, LLC. 2009.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: Satu Nusa, 2011
- Dasopang, M. D., & Hasibuan, Z. E. (2023). Startegi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Keterampilan Keagamaan Untuk Meningkatkan Pengalaman Agama Siswa di MTsN Se Wilayah Pantai Barat Kabupaten Mandailing Natal. *Jurnal Literasiologi* 10 (1).

Dedi Supriyadi, *Fiqih Bernuansa Tasawuf Al-Ghazali Perpaduan antara Syariat dan Hakikat*, Bandung: Pustaka Setia, 2008

Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 2001

Desi Pristiwanti,dkk, “Pengertian Pendidikan”, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4 No. 6, (2022)

Fifit Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0,” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (13 Februari 2020).

Fitria, Ramadhan, *Komik Digital Berbasis Canva*, Solok: Sagusatal Indonesia, 2022

Fahrina Yustiasari Liriwati, Armizi, Zulhimma, Zulhammi, “Implementasi Talaqqi Digital dalam Pembelajaran Al-Qur'an di Pondok Pesantren Nurul Iman Jambi”,*IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 2, No. 4 (Desember 2024) 37-52

H.Sulaiman Rasjid, *Fiqih Islam*, Bandung: Sinar Baru Algensindo,1994

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.

Hamzah, Nina Lamatenggo, Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011

Hani Karlina, “Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama,”*Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya* 1, no. 1 (13 April 2017): 28–35

Hasan Sadiliy,*Ensiklopedi Indonesia*, Jakarta: Ichtiar Baru-Van Hoere, 1982

Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian* Yogyakarta:Deepublish, 2021

Imam Fahrudin, “Analisis Buku Ajar Sejarah kebudayaan Islam Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan” 5, no. 2 (30 Desember 2020),

Imam Zarkasyi, *Pelajaran Fiqih 1*, Ponorogo: Trimurti Press, 2013.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id> diakses tanggal 20 Oktober 2024

Khawaja Muhammad Islam: Mati Itu Spektakuler Jakarta: Serambi Ilmu Semesta, 2004

- M. As'ary, *Fikih*, Jakarta: Kementerian Agama, 2019
- M. Noor Harisudin, *Pengantar Studi Fikih*, Malang: Stara Press, 2021.
- Mufid A.R, *Risalah Kematian: Merawat Jenazah Tahlil, Tawasul, Ta'ziah dan Ziara Kubur*,
- Muhammad Ibn Mukramal-Afrîqâl-Mîsrî, *Lisanal-'Arâb* (Beirut: Dikr Sadir, tt), jilid 6, hlm. 21
- Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Ringkasan Shahih Muslim*, Jakarta: Pustaka As sunnah, 2010
- Muhammad Sayyid Ahmad al-Musayyar, *buku pintar alam ghaib*, Jakarta: Zaman, 2009
- Nasiruddin, "Pendidikan Fiqih Berbasis Kompetensi" *Jurnal Pendidikan Islami*, Vol 14 no 1 (2005), hlm. 38
- Niar Agustian dan Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran, *Jurnal Islamika*," Volume 3 No. 1, 31 Januari 2021
- Nur Wahyuni, *Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Praktik Untuk Mata Pelajaran Produktif Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Nasional*, (Makassar, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar 2019
- Pahlevian nuretal, *Metodologi Penelitian Pendidikan* Yogyakarta: Pradina Pustaka, 2022
- Puji Astuti dkk, "Manajemen Penyelenggaraan Jenazah Komunitas Muslimah Hijrah Kota Kendari (KMHK)", *Jurnal Al-Munazzam*, Vol. 2, No. 2, 2022
- R. Benny A. Pribadi, *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009
- Rasiman, Agnita Siska Pramasdyahsari, "Development Of Mathematics Learning Media." *Jurnal of Education and Research*, hlm. 535-44. 2014
- Rr Pramesti Vidya Bhakti Eva, M. Syarif Sumantri, dan Murni Winarsih. *Media Pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa sekolah dasar*, dalam *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*,
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Jember: Pustaka Abadi, 2017

Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*, Pustaka Abadi, 2017

Rukaesih A.Maolan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015.

Sittati Musalamah Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, “Pengembangan Media Pembelajaran E Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian,” *Jurnal PenSil*(2020)

Sitti Rabiah, “Penggunaan Metode Research and Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi,” no. April 2015 (2018): 1–7

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 23rd ed. Bandung: Alfabeta, 2016

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development / R&D)*, 3 ed. Bandung: Alfabeta, 2020

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara, 2002

Tim penyusun bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Balai Pustaka, 1998

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Beserta Penjelasannya, hal. 2.

Unik Hanifah, dkk.“URGENSI PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR | *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*,” 27 November 2020

Zahara Mustika, “Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif,” *Curcuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2 September 2015)

Zarkasi dan Ahmad Taufik “Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Media Interaktif *Macro-Enabled* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa”, dalam *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, Vol. 7, Edisi 2, (2019).

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA GURU FIKIH

Tujuan: Menggali informasi dari guru Fikih terkait karakteristik peserta didik, kendala pembelajaran, serta respons terhadap penggunaan media komik digital dalam pembelajaran materi penyelenggaraan jenazah.

Informan :

Jabatan :

Instansi :

Butir Wawancara:

1. Karakteristik Peserta Didik

Bagaimana menurut Ibu karakteristik peserta didik fase E di MAN 1 Padangsidimpuan dalam memahami materi fikih khususnya tentang penyelenggaraan jenazah?

2. Kendala Pembelajaran

Apa saja kendala yang Ibu hadapi saat menerapkan media pembelajaran di kelas?

3. Media yang Digunakan

Media pembelajaran apa saja yang biasa Ibu/Bapak gunakan untuk materi penyelenggaraan jenazah?

4. Tanggapan terhadap Komik Digital

Bagaimana pendapat ibu jika media komik digital digunakan untuk materi penyelenggaraan jenazah?

5. Inovasi Pembelajaran

Apakah Ibu pernah melakukan inovasi media pembelajaran sebelumnya?

6. Efektivitas Media Visual

Menurut Ibu, apakah media visual seperti komik dapat meningkatkan pemahaman siswa?

7. Kebutuhan Media Interaktif

Menurut Ibu, apakah siswa membutuhkan media interaktif untuk memahami materi Fikih?

8. Pemanfaatan Aplikasi Digital

Apakah Ibu pernah menerapkan pembelajaran Fikih dengan memanfaatkan aplikasi digital?

9. Harapan terhadap Komik Digital

Apa harapan Ibu terhadap pengembangan media komik digital dalam pembelajaran Fikih di madrasah?

10. Kesiapan Penggunaan Media

Apakah Ibu bersedia jika media komik digital ini dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Tujuan: Menggali pendapat peserta didik terkait pembelajaran Fikih, khususnya pada materi penyelenggaraan jenazah, serta respons terhadap penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran.

Informan :
Jabatan :
Instansi :

Butir Wawancara:

1. Pendapat Umum tentang Materi

Bagaimana pendapat Adik tentang pelajaran Fikih, khususnya pada bagian materi penyelenggaraan jenazah?

2. Tingkat Kesulitan

Apakah Adik merasa mudah atau sulit dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah? Bagian mana yang paling sulit menurut Adik?

3. Kendala Belajar

Apa kendala yang Adik alami saat mempelajari materi penyelenggaraan jenazah?

4. Media Pembelajaran

Media apa saja yang digunakan guru dalam mengajar materi ini di kelas Adik?

5. Pengalaman Praktik

Pernahkah Adik mengikuti praktik langsung dalam materi penyelenggaraan jenazah? Apa yang Adik pelajari dari pengalaman tersebut?

6. Usulan Penyampaian Materi

Menurut Adik, bagaimana seharusnya materi penyelenggaraan jenazah disampaikan agar lebih mudah dipahami?

7. Refleksi Hasil Belajar

Bagaimana hasil belajar Fikih Adik di kelas?

8. Pandangan terhadap Komik Digital

Apakah media komik digital dapat membantu Adik dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah?

9. Preferensi terhadap Media Komik

Apakah Adik menyukai pembelajaran berbasis komik digital?

10. Efektivitas Komik Digital

Bagaimana pendapat Adik tentang penggunaan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar Fikih?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 2

HASIL WAWANCARA GURU FIKIH

Informan : Erika Sebastini, S.Pd.I
Jabatan : Guru Fikih kelas X
Instansi : MAN 1 Padangsidempuan

No.	Butir Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana menurut Ibu karakteristik peserta didik fase E di MAN 1 Padangsidempuan dalam memahami materi fikih khususnya tentang penyelenggaraan jenazah?	Ya mereka berada pada tahap berpikir kritis. Namun Siswa cenderung bosan dengan materi yang terlalu teoritis
2	Apa saja kendala yang Ibu hadapi saat menerapkan media pembelajaran di kelas?	Kendala yang saya hadapi dalam menerapkan media pembelajaran di kelas itu, terkadang siswa terlihat kurang tertarik kalau media yang digunakan hanya sebatas buku pegangan atau PowerPoint biasa. Mereka cenderung pasif dan cepat bosan
3	Media apa saja yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran fikih di materi penyelenggaraan jenazah?	Biasanya saya menggunakan buku pegangan Fikih sebagai media utama. Kadang-kadang saya juga menambahkan video pembelajaran atau presentasi PowerPoint untuk memperjelas materi. Tapi memang, meskipun sudah pakai media tambahan, siswa masih terlihat kurang aktif dan kurang tertarik, apalagi kalau tidak ada visual yang benar-benar bisa menggambarkan proses penyelenggaraan jenazah secara nyata.
4	Bagaimana pendapat Ibu jika media komik digital digunakan untuk materi penyelenggaraan jenazah?	Sangat bagus, komik digital bisa menarik perhatian siswa dan menyampaikan materi secara lebih mudah dan tetap bermakna
5	Apakah ibu pernah melakukan inovasi media pembelajaran sebelumnya?	Pernah, saya sudah beberapa kali mencoba melakukan inovasi media pembelajaran. Salah satunya saya pernah membuat bahan ajar digital berbasis PowerPoint yang interaktif. Tujuannya agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan saat belajar. Meskipun masih sederhana, saya selalu berusaha menyesuaikan media dengan kebutuhan dan karakter siswa supaya pembelajaran lebih efektif.
6	Menurut ibu, apakah media visual seperti komik dapat meningkatkan pemahaman siswa?	Iya, menurut saya media visual seperti komik sangat bisa meningkatkan pemahaman siswa. Karena dengan komik, siswa bisa melihat alur materi secara naratif dan bergambar, jadi mereka lebih mudah menangkap isi pelajaran.

7	Menurut ibu apakah siswa membutuhkan media interaktif untuk memahami materi fikih?	Ya sangat perlu, apalagi di era digital ini. Siswa lebih responsif terhadap media digital yang interaktif dan menarik secara visual
8	Apakah Ibu pernah menerapkan pembelajaran Fikih dengan memanfaatkan aplikasi digital?	Pernah, saya menggunakan WhatsApp untuk pemberian materi serta tugas. Meskipun belum secara khusus menggunakan aplikasi berbasis komik digital
9	Apa harapan ibu terhadap pengembangan media komik digital dalam pembelajaran fikih di madrasah?	Harapan saya, media komik digital ini bisa menjadi salah satu sumber belajar yang efektif bagi siswa. Saya ingin media ini tidak hanya digunakan sekali, tapi bisa dimanfaatkan secara berkelanjutan, baik saat pembelajaran di kelas maupun untuk belajar siswa secara mandiri di rumah.
10	Apakah Ibu bersedia jika media komik digital ini dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran?	Insha Allah saya bersedia jika media ini dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Saya justru sangat mendukung, karena menurut saya komik digital bisa menjadi media yang menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Lampiran 3

HASIL WAWANCARA SISWA

Informan : Mhd Sah Gagah
Kelas : X-F
Instansi : MAN 1 Padangsidempuan

No	Aspek	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Adik tentang pelajaran Fikih, khususnya pada bagian materi penyelenggaraan jenazah?	Menurut saya, pelajaran fikih tentang penyelenggaraan jenazah itu penting karena berkaitan langsung dengan kehidupan nyata dan pasti tiap manusia itu akan mengalaminya pak
2	Apakah Adik merasa mudah atau sulit dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah? dan Bagian mana yang paling sulit menurut Adik?	Agak sulit pak, terutama bagian mengkafani jenazah karena banyak langkah-langkah yang harus diingat.
3	Apa kendala yang Adik alami saat mempelajari materi penyelenggaraan jenazah?	Banyaknya tugas dan catatan serta materi yang sulit membuat saya kesulitan untuk memahaminya pak
4	Media apa saja yang digunakan guru dalam mengajar materi ini di kelas adik?	Guru biasanya menggunakan buku paket fikih dan menuliskan inti materi di papan tulis pak. Kadang juga makai PowerPoint pak
5	Pernahkah Adik mengikuti praktik langsung dalam materi penyelenggaraan jenazah? Apa yang Adik pelajari dari pengalaman tersebut?	Pernah pak, ikut praktek memandikan jenazah dengan menggunakan boneka pak. Pengalaman itu membantu saya untuk lebih paham daripada hanya membaca buku paket tapi itu sudah lama pak jadi membuat saya lupa tentang tata caranya. Tetapi dengan adanya komik digital tentang penyelenggaraan jenazah jadi akan membuat saya semakin paham dan ingat pada materi ini pak karna di komik itu tidak hanya tulisan saja pak tapi ada gambar yang memperjelas langkah-langkah nya pak

6	Menurut Adik, bagaimana seharusnya materi penyelenggaraan jenazah disampaikan agar lebih mudah dipahami oleh adik?	Menurut saya sebaiknya pakai media gambar pak, atau komik dengan adanya percakapan di dalamnya dan langkah-langkah yang diterapkan karakter yang ada di komik, jadi mudah untuk memahami materinya pak baru diakhiri dengan peraktek pak.
7	Bagaimana hasil belajar fikih adik di kelas?	Nilai fikih saya di kelas biasanya di atas rata-rata. Tapi untuk materi seperti penyelenggaraan jenazah, saya merasa perlu belajar lebih dalam karena itu butuh pemahaman praktik, bukan cuma hafalan.
8	Apakah media komik digital dapat membantu adik dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah?	Ya, karena komik membuat kita mudah mengingat materi dengan gambar yang menarik dan sederhana.
9	Apakah Adik menyukai pembelajaran berbasis komik digital?	Iya, saya suka. Karena komik digital itu ada gambarnya dan ceritanya menarik, jadi saya lebih mudah memahami materi. Belajar jadi tidak membosankan seperti baca buku teks biasa.
10	Bagaimana pendapat Adik tentang penggunaan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar fikih?	Penggunaan komik digital menurut saya sangat bagus karena selain mudah dipahami, juga membuat saya lebih tertarik belajar fikih pak. Biasanya saya agak bosan kalau hanya dengar ceramah atau baca buku, tapi kalau dalam bentuk komik, jadi lebih menyenangkan.

Informan : Nur Habibah
 Kelas : X-G
 Instansi : MAN 1 Padangsidempuan

No	Aspek	Jawaban
1	Bagaimana pendapat adik tentang pelajaran fikih pada bagian materi penyelenggaraan jenazah?	Saya merasa pelajaran fikih sangat penting dan bermanfaat. Materi ini mengajarkan bagaimana cara kira merawat jenazah dengan syariat Islam
2	Apakah Adik merasa mudah atau sulit dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah? dan Bagian mana yang paling sulit menurut Adik?	Saya merasa sulit terutama di bagian memandikan jenazah karna banyaknya tahapan dalam memandikan jenazah
3	Apa kendala yang Adik alami saat mempelajari materi penyelenggaraan jenazah?	Saya kurang paham karena banyaknya hafalan pak. Kadang saya malu bertanya jika tidak paham.
4	Media apa saja yang digunakan guru dalam mengajar materi ini di kelas adik?	Biasanya hanya buku dan powerpoint pak.
5	Pernahkah Adik mengikuti praktik langsung dalam materi penyelenggaraan jenazah? Apa yang Adik pelajari dari pengalaman tersebut?	Sudah pernah praktik langsung pak. Tapi saya sudah mulai lupa pak tentang tata caranya
6	Menurut Adik, bagaimana seharusnya materi penyelenggaraan jenazah disampaikan agar lebih mudah dipahami oleh adik?	Saya pikir lebih baik pakai video simulasi atau penjelasan yang menggunakan gambar di dalamnya pak. Supaya bisa diulang-ulang di rumah, lalu disusul dengan latihan praktik di kelas
7	Bagaimana hasil belajar fikih adik di kelas?	Nilai saya cukup, tapi saya merasa belum betul-betul

		paham. Saya lebih suka kalau ada media yang membantu saya belajar mandiri di rumah.
8	Apakah media komik digital dapat membantu adik dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah?	Bisa membantu, apalagi jika ceritanya dibuat menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari pak
9	Apakah Adik menyukai pembelajaran berbasis komik digital?	Saya suka kalau komiknya berwarna, tapi tetap serius dalam menyampaikan isi materi fikih pak.
10	Bagaimana pendapat Adik tentang penggunaan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar fikih?	Sangat efektif menurut saya, karena saya jadi tidak cepat bosan pak dan lebih ingat materi kalau dikaitkan dengan cerita dan gambar.

Lampiran 4

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

Identitas Validator

Nama Validator : Rizki Nusabbih H. Gaja, M.Kom

Pekerjaan : Dosen

Institusi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Kode	Keterangan	Petunjuk Isian	Skor
SB	Sangat Baik / Sangat Sesuai / Sangat Jelas / Sangat Benar (sesuai pernyataan)	Jika 81% - 100% Media Komik sesuai dengan pernyataan	5
B	Baik / Sesuai / Jelas / Benar (sesuai pernyataan)	Jika 61% - 80% Media Komik sesuai dengan pernyataan	4
CB	Cukup Baik / Cukup Sesuai / Cukup Jelas / Cukup Benar (sesuai pernyataan)	Jika 41% - 60 % Media Komik sesuai dengan pernyataan	3
KB	Kurang Baik / Kurang Sesuai / Kurang Jelas / Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 21% - 40% Media Komik sesuai dengan pernyataan	2
TB	Tidak Baik / Tidak Sesuai / Tidak Jelas / Tidak Benar (sesuai pernyataan)	Jika 1% - 20% Media Komik sesuai dengan pernyataan	1

3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran jika ada yang ingin diperbaiki pada halaman yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media komik digital dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
5. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih

B. Penilaian Media Komik Digital

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

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, terhadap pengembangan media Komik Digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

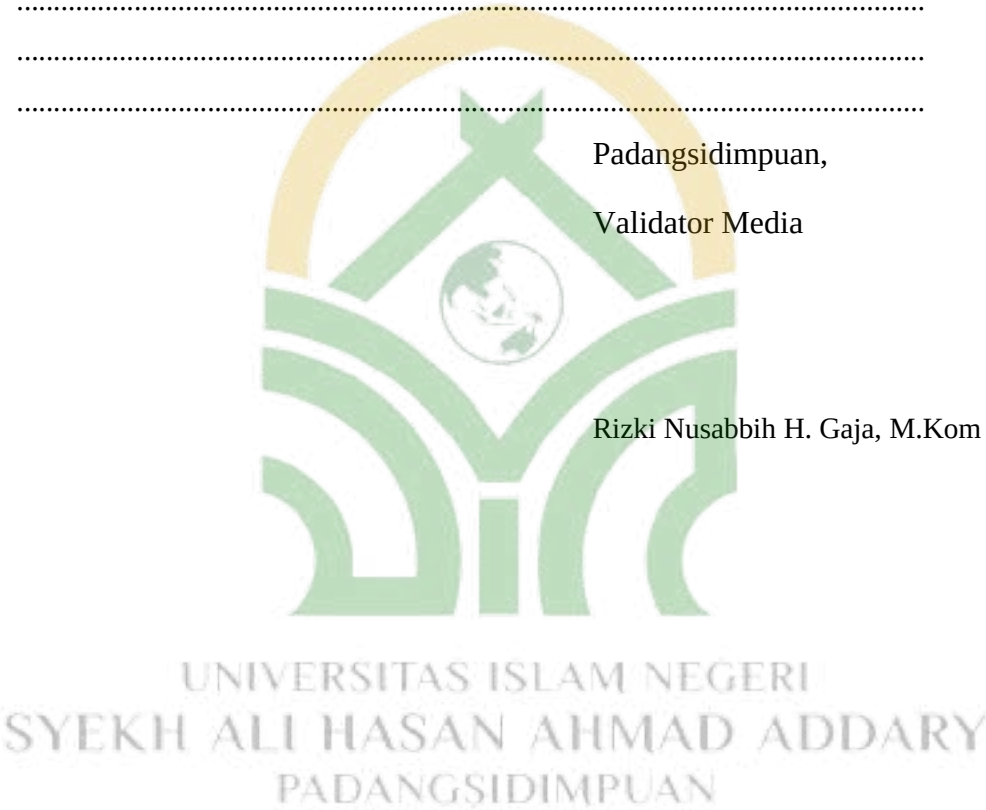
.....

.....

Padangsidimpun, 2025

Validator Media

Rizki Nusabbih H. Gaja, M.Kom



Lampiran 5

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

Identitas Validator

Nama Validator : Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Institusi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap materi. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Kode	Keterangan	Petunjuk Isian	Skor
SB	Sangat Baik / Sangat Sesuai / Sangat Jelas / Sangat Benar (sesuai pernyataan)	Jika 81% - 100% Media Komik sesuai dengan pernyataan	5
B	Baik / Sesuai / Jelas / Benar (sesuai pernyataan)	Jika 61% - 80% Media Komik sesuai dengan pernyataan	4
CB	Cukup Baik / Cukup Sesuai / Cukup Jelas / Cukup Benar (sesuai pernyataan)	Jika 41% - 60 % Media Komik sesuai dengan pernyataan	3
KB	Kurang Baik / Kurang Sesuai / Kurang Jelas / Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 21% - 40% Media Komik sesuai dengan pernyataan	2
TB	Tidak Baik / Tidak Sesuai / Tidak Jelas / Tidak Benar (sesuai pernyataan)	Jika 1% - 20% Media Komik sesuai dengan pernyataan	1

3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran jika ada yang ingin diperbaiki pada halaman yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media komik digital dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian
5. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih

B. Penilaian Media Komik Digital

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi dalam komik digital ini sesuai dengan capaian pembelajaran fikih fase E					
2	Materi dalam komik digital ini sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3	Materi dalam komik digital ini sesuai dengan topik penyelenggaraan jenazah					
4	Materi dalam komik digital sudah sejalan dengan buku teks fikih yang digunakan di madrasah					
5	Materi dalam komik digital penyelenggaraan jenazah mudah dipahami					
6	Komik digital berguna untuk mendukung pembelajaran					
7	Tata cara penyelenggaraan jenazah dijelaskan sesuai dengan kaidah fikih					
8	Ketepatan dialog teks dengan materi penyelenggaraan jenazah					
9	Kesesuaian media komik digital dengan karakteristik siswa fase E					
10	Alur cerita dalam komik disusun secara jelas dan sesuai dengan urutan materi penyelenggaraan jenazah					
11	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami					
12	Tidak ada makna ganda dari bahasa yang digunakan					

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, terhadap pengembangan media Komik Digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidempuan dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, 2025

Validator Materi

Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 6

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

Identitas Validator

Nama :

Pekerjaan :

Institusi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidimpun yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap materi. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Kode	Keterangan	Petunjuk Isian	Skor
SB	Sangat Baik / Sangat Sesuai / Sangat Jelas / Sangat Benar (sesuai pernyataan)	Jika 81% - 100% Media Komik sesuai dengan pernyataan	5
B	Baik / Sesuai / Jelas / Benar (sesuai pernyataan)	Jika 61% - 80% Media Komik sesuai dengan pernyataan	4
CB	Cukup Baik / Cukup Sesuai / Cukup Jelas / Cukup Benar (sesuai pernyataan)	Jika 41% - 60 % Media Komik sesuai dengan pernyataan	3
KB	Kurang Baik / Kurang Sesuai / Kurang Jelas / Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 21% - 40% Media Komik sesuai dengan pernyataan	2
TB	Tidak Baik / Tidak Sesuai / Tidak Jelas / Tidak Benar (sesuai pernyataan)	Jika 1% - 20% Media Komik sesuai dengan pernyataan	1

3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran jika ada yang ingin diperbaiki pada halaman yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media komik digital dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian
5. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih

B. Penilaian Media Komik Digital

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media komik digital ini sesuai dengan tujuan pembelajaran fikih fase E					
2	Media komik mendukung CP yang ditetapkan					
3	Penggunaan media ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran penyelenggaraan jenazah					
4	Isi materi dalam komik sesuai dengan kurikulum fikih MA					
5	Materi dalam media komik akurat secara konsep keilmuan fikih					
6	Penyajian materi sesuai dan tidak menimbulkan multitafsir					
7	Bahasa yang digunakan dalam komik mudah pahami oleh peserta didik					
8	Kalimat dan narasi dalam komik disusun secara runtut					
9	Gaya bahasa dalam komik sesuai dengan karakter dan kemampuan peserta didik					
10	Ilustrasi dalam komik mendukung pemahaman materi penyelenggaraan jenazah					
11	Warna, layout dan grafis dalam komik menarik perhatian peserta didik					
12	Tampilan visual komik sesuai dengan usia dan minat peserta didik fase E					
13	Media komik ini mudah digunakan					
14	Komik digital ini mendukung pembelajaran mandiri siswa					
15	Media ini efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi penyelenggaraan jenazah					

Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpun,

2025

Validator Pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 7

KUESIONER PENILAIAN PRAKTIKALITAS MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN FIKIH FASE E MATERI PENYELENGGARAAN JENAZAH DI MAN 1 PADANGSIDIMPUAN

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada siswa/siswi untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidimpuan yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap materi. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Kode	Keterangan	Petunjuk Isian	Skor
SB	Sangat Baik / Sangat Sesuai / Sangat Jelas / Sangat Benar (sesuai pernyataan)	Jika 81% - 100% Media Komik sesuai dengan pernyataan	5
B	Baik / Sesuai / Jelas / Benar (sesuai pernyataan)	Jika 61% - 80% Media Komik sesuai dengan pernyataan	4
CB	Cukup Baik / Cukup Sesuai / Cukup Jelas / Cukup Benar (sesuai pernyataan)	Jika 41% - 60 % Media Komik sesuai dengan pernyataan	3
KB	Kurang Baik / Kurang Sesuai / Kurang Jelas / Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 21% - 40% Media Komik sesuai dengan pernyataan	2
TB	Tidak Baik / Tidak Sesuai / Tidak Jelas / Tidak Benar (sesuai pernyataan)	Jika 1% - 20% Media Komik sesuai dengan pernyataan	1

3. Siswa/siswi dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

B. Penilaian Media Komik Digital

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya dapat mengakses komik digital ini dengan mudah melalui perangkat saya					

2	Saya dapat menggunakan komik ini tanpa bantuan guru atau teman					
3	Navigasi dan tampilan komik (alur halaman, tombol) mudah dipahami					
4	Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dimengerti					
5	Penjelasan materi dalam komik disampaikan secara sederhana dan jelas					
6	Dialog dan narasi dalam komik tidak membingungkan					
7	Desain visual (gambar, warna dan tata letak) dalam komik menarik perhatian saya					
8	Cerita dalam komik membuat saya tertarik untuk terus membaca sampai selesai					
9	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar fikih setelah menggunakan komik ini					
10	Isi komik sesuai dengan materi fikih yang saya pelajari di kelas					
11	Komik ini membantu saya memahami tata cara penyelenggaraan jenazah dengan lebih mudah					
12	Contoh yang disajikan dalam komik sesuai dengan kehidupan nyata dan mudah saya bayangkan					
13	Saya bisa menyelesaikan membaca dan memahami isi komik ini dalam waktu yang efisien					
14	Saya bisa membaca komik ini kapan saja, baik di sekolah maupun di rumah					
15	Komik ini dapat digunakan secara lancar tanpa kendala teknis yang mengganggu (loading lama)					

Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan,

2025

Responden



.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 8

KUESIONER PENILAIAN EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN FIKIH FASE E MATERI PENYELENGGARAAN JENAZAH DI MAN 1 PADANGSIDIMPUAN

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada siswa/siswi untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media komik digital pada pembelajaran fikih fase E materi penyelenggaraan jenazah di MAN 1 Padangsidimpun yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap materi. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Kode	Keterangan	Petunjuk Isian	Skor
SB	Sangat Baik / Sangat Sesuai / Sangat Jelas / Sangat Benar (sesuai pernyataan)	Jika 81% - 100% Media Komik sesuai dengan pernyataan	5
B	Baik / Sesuai / Jelas / Benar (sesuai pernyataan)	Jika 61% - 80% Media Komik sesuai dengan pernyataan	4
CB	Cukup Baik / Cukup Sesuai / Cukup Jelas / Cukup Benar (sesuai pernyataan)	Jika 41% - 60 % Media Komik sesuai dengan pernyataan	3
KB	Kurang Baik / Kurang Sesuai / Kurang Jelas / Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 21% - 40% Media Komik sesuai dengan pernyataan	2
TB	Tidak Baik / Tidak Sesuai / Tidak Jelas / Tidak Benar (sesuai pernyataan)	Jika 1% - 20% Media Komik sesuai dengan pernyataan	1

3. Siswa/siswi dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

B. Penilaian Media Komik Digital

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya lebih memahami materi penyelenggaraan jenazah setelah membaca komik ini					

2	Komik ini membantu saya memahami langkah-langkah penyelenggaraan jenazah dengan runtut					
3	Saya dapat membedakan tugas-tugas fardu kifayah setelah membaca komik ini					
4	Saya menjadi lebih fokus saat belajar menggunakan media komik digital					
5	Saya lebih aktif saat berdiskusi karna sudah membaca komik ini terlebih dahulu					
6	Komik ini membuat saya lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran fikih					
7	Saya merasa mampu menjelaskan kembali isi materi setelah membaca komik ini					
8	Komik ini membuat saya paham bagaimana bersikap saat menghadapi kematian seseorang					
9	Saya bisa menerapkan tata cara penyelenggaraan jenazah sesuai dengan kaidah fikih setelah membaca komik ini					
10	Komik digital ini menyajikan materi secara sistematis dan jelas sehingga memudahkan proses pembelajaran mandiri saya					
11	Saya mampu mengoptimalkan penggunaan komik digital ini untuk mempelajari materi penyelenggaraa jenazah secara efektif tanpa bimbingan guru.					
12	Media komik digital ini mempermudah saya dalam mengakses materi penyelenggaraan jenazah kapan saja sesuai kebutuhan belajar mandiri saya					
13	Saya lebih tertarik mempelajari materi fikih dengan menggunakan media komik					

14	Komik ini membuat saya ingin mengetahui lebih banyak tentang penyelenggaraan jenazah					
15	Saya lebih termotivasi belajar fikih karena menggunakan media komik digital					

Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan,

2025

Responden



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 9

HASIL KUESIONER PRAKTIKALITAS PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : MAN 1 Padangsidimpuan
Kelas : X-F

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai															Jlh Skor Perolehan Siswa	Nilai Persentase	Kriteria
		A			B			C			D			E					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Ahmad Fajri	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	68	91%	Sangat Praktis
2	Aira Jaskia	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	65	87%	Sangat Praktis
3	Alnira Rezkiti	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	64	85%	Sangat Praktis
4	Alya Mahira	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	66	88%	Sangat Praktis
5	Amira Salsabila	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	64	85%	Sangat Praktis
6	Anwar Azhari	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	65	87%	Sangat Praktis
7	Aura Luthfiah	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	62	83%	Sangat Praktis
8	Ayu Ramadhani	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	66	88%	Sangat Praktis
9	Azizah Mukhtar	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	83%	Sangat Praktis
10	Choirul Ulfa	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	65	87%	Sangat Praktis
11	Fadel Muhammad	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	64	85%	Sangat Praktis
12	Gibran Gibaldi	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	66	88%	Sangat Praktis
13	Hafidza SRG	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	66	88%	Sangat Praktis
14	Ismail Marzuki	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	64	85%	Sangat Praktis
15	Keyla Miftahul	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	67	89%	Sangat Praktis
16	Luthfiah Syahraini	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	65	87%	Sangat Praktis
17	Mhd Rafa Aqila	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	64	85%	Sangat Praktis
18	Mhd Sah Gagah	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	65	87%	Sangat Praktis
19	Miftahun Najah	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis
20	Nabil Alwan	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	63	84%	Sangat Praktis
21	Nur Delina	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	65	87%	Sangat Praktis
22	Nur Halima SRG	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	3	4	4	62	83%	Sangat Praktis
23	Putri Salsabila	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	65	87%	Sangat Praktis
24	Rasmi Harahap	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	63	84%	Sangat Praktis
25	Rasya Aqila Putra	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis
26	Ridho Ananda	5	3	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis
27	Rini Asiah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	63	84%	Sangat Praktis
28	Romaito Hasibuan	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis

29	Sheika Nabilah	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	3	5	5	64	85%	Sangat Praktis
30	Suci Ramadhani NST	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	66	88%	Sangat Praktis
31	Yusnita Zaqiya	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	63	84%	Sangat Praktis
32	Natasya Anggi	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	69	92%	Sangat Praktis
33	Khofifa Syalwa	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	65	87%	Sangat Praktis
34	Putri Ayu Hrp	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	64	85%	Sangat Praktis
TOTAL SKOR PEROLEHAN TIAP ITEM		146	146	145	154	150	148	145	143	151	146	148	143	139	146	150	2200		Sangat Praktis
PERSENTASE		86%	86%	85%	91%	88%	87%	85%	84%	89%	86%	87%	84%	82%	86%	88%		86,27%	

Keterangan Aspek Yang Dinilai

A= Kemudahan Penggunaan

B= Kejelasan Isi Bahasa

C= Daya Tarik dan Minat

D= Kesesuaian Materi

E= Efisiensi dan Keterlaksanaan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

HASIL KUESIONER PRAKTIKALITAS PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : MAN 1 Padangsidimpuan
Kelas : X-G

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai															Jlh Skor Perolehan Siswa	Nilai Persentase	Kriteria
		A			B			C			D			E					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Abdul Rauf Arrantisi Harahap	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	66	88%	Sangat Praktis
2	Adilah Zahra	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	4	64	85%	Sangat Praktis
3	Aditya	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis
4	Afifah Ramadhani	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	66	88%	Sangat Praktis
5	Ahmad Rayhan Hasibuian	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	63	84%	Sangat Praktis
6	Alfin Zulhaily Puliungan	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	65	87%	Sangat Praktis
7	Anggina	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	66	88%	Sangat Praktis
8	Aswin Fahrul Aziz Harahap	4	4	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	64	85%	Sangat Praktis
9	Cindy Nuirani	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	70	93%	Sangat Praktis
10	Fitri Sanjani Hasibuian	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis
11	Fitri Anna Hariyanti Sireigar	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	66	88%	Sangat Praktis
12	Fitri Dauini Marito Rambei	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	65	87%	Sangat Praktis
13	Gibran Arifaldi Harahap	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	65	87%	Sangat Praktis
14	Ishom Al-Qomary Huitapeia	5	5	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	68	91%	Sangat Praktis
15	Khoiruin Alfi Syahrin Rambei	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	65	87%	Sangat Praktis
16	Kiki Khoirunnisa	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	88%	Sangat Praktis
17	Mhd Farhan Al-Muistaqim Nasuition	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	85%	Sangat Praktis
18	Muifid Ikhsan P Huitasuihuit	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	66	88%	Sangat Praktis
19	Muihammad Fauizan Panei	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	65	87%	Sangat Praktis
20	Muihammad Hafizuddin	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	65	87%	Sangat Praktis
21	Muihammad Iqbal Dzikri	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	64	85%	Sangat Praktis
22	Nabila Azahra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	64	85%	Sangat Praktis
23	Nadia Andina Luibis	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis
24	Naila Hafsa Sireigar	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	66	88%	Sangat Praktis
25	Naila Muikhbata Sireigar	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis
26	Nuir Habiba Panei	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	67	89%	Sangat Praktis
27	Nuirmawaddah Rangkuiti	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	67	89%	Sangat Praktis
28	Puitri Rahmadani Nasuition	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis
29	Rima Yanthy Dauilay	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	65	87%	Sangat Praktis
30	Salsa Vina	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	65	87%	Sangat Praktis
31	Siti Khadijah Harahap	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	66	88%	Sangat Praktis
32	Syifa Ameilani Putri Luibis	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	88%	Sangat Praktis
33	Ulya Ivana Luibis	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	63	84%	Sangat Praktis
34	Windy Hartanti Sireigar	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	65	87%	Sangat Praktis

TOTAL SKOR PEROLEHAN TIAP ITEM	153	151	152	159	150	147	147	148	141	146	150	139	147	145	147	2222		Sangat Praktis
PERSENTASE	90%	89%	89%	94%	88%	86%	86%	87%	83%	86%	88%	82%	86%	85%	86%		87,14%	

Keterangan Aspek Yang Dinilai

A= Kemudahan Penggunaan

B= Kejelasan Isi Bahasa

C= Daya Tarik dan Minat

D= Kesesuaian Materi

E= Efisiensi dan Keterlaksanaan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

HASIL KUESIONER EFEKTIVITAS PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : MAN 1 Padangsidimpuan
Kelas : X-F

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai															Jlh Skor Perolehan Siswa	Nilai Persentase	Kriteria
		A			B			C			D			E					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Ahmad Fajri	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5	4	5	66	88%	Sangat Efektif
2	Aira Jaskia	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	63	84%	Sangat Efektif
3	Alnira Rezkit	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	66	88%	Sangat Efektif
4	Alya Mahira	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	64	85%	Sangat Efektif
5	Amira Salsabila	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	66	88%	Sangat Efektif
6	Anwar Azhari	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	64	85%	Sangat Efektif
7	Aura Luthfiah	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	64	85%	Sangat Efektif
8	Ayu Ramadhani	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	64	85%	Sangat Efektif
9	Azizah Mukhtar	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	63	84%	Sangat Efektif
10	Choirul Ulfa	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	65	87%	Sangat Efektif
11	Fadel Muhammad	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	65	87%	Sangat Efektif
12	Gibran Gibaldi	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	70	93%	Sangat Efektif
13	Hafidza SRG	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	64	85%	Sangat Efektif
14	Ismail Marzuki	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	65	87%	Sangat Efektif
15	Keyla Miftahul	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	5	64	85%	Sangat Efektif
16	Luthfiah Syahraini	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	64	85%	Sangat Efektif
17	Mhd Rafa Aqila	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	64	85%	Sangat Efektif
18	Mhd Sah Gagah	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	65	87%	Sangat Efektif
19	Miftahun Najah	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	67	89%	Sangat Efektif
20	Nabil Alwan	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	63	84%	Sangat Efektif
21	Nur Delina	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	66	88%	Sangat Efektif
22	Nur Halima SRG	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	61	81%	Sangat Efektif
23	Putri Salsabila	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	68	91%	Sangat Efektif
24	Rasmi Harahap	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	65	87%	Sangat Efektif
25	Rasya Aqila Putra	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	64	85%	Sangat Efektif
26	Ridho Ananda	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	5	3	4	5	5	65	87%	Sangat Efektif
27	Rini Asiah	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	64	85%	Sangat Efektif
28	Romaito Hasibuan	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	64	85%	Sangat Efektif
29	Sheika Nabilah	5	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	66	88%	Sangat Efektif
30	Suci Ramadhani NST	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	67	89%	Sangat Efektif

31	Yusnita Zaqiya	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	64	85%	Sangat Efektif
32	Natasya Anggi	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	66	88%	Sangat Efektif
33	Khofifa Syalwa	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	64	85%	Sangat Efektif
34	Putri Ayu Hrp	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	66	88%	Sangat Efektif
TOTAL SKOR PEROLEHAN TIAP ITEM		147	147	141	146	141	148	147	153	148	146	145	144	152	149	152	2206		Sangat Efektif
PERSENTASE		86%	86%	83%	86%	83%	87%	86%	90%	87%	86%	85%	85%	89%	88%	89%		86,51%	

Keterangan Aspek Yang Dinilai

A= Peningkatan Pemahaman

B= Keterlibatan Aktif Siswa

C= Kemampuan Menerapkan Materi

D= Kemandirian Belajar

E= Ketertarikan Terhadap Materi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

HASIL KUESIONER EFEKTIVITAS PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : MAN 1 Padangsidempuan
Kelas : X-G

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai															Jlh Skor Perolehan Siswa	Nilai Persentase	Kriteria
		A			B			C			D			E					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Abdul Rauf Arrantisi Harahap	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	67	89%	Sangat Efektif
2	Adilah Zahra	5	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	61	81%	Sangat Efektif
3	Aditya	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	66	88%	Sangat Efektif
4	Afifah Ramadhani	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	66	88%	Sangat Efektif
5	Ahmad Rayhan Hasibuian	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	65	87%	Sangat Efektif
6	Alfin Zuilhaily Puiulingan	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	66	88%	Sangat Efektif
7	Anggina	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	64	85%	Sangat Efektif
8	Aswin Fahrul Aziz Harahap	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	64	85%	Sangat Efektif
9	Cindy Nuirani	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	69	92%	Sangat Efektif
10	Fiqri Sanjani Hasibuian	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	65	87%	Sangat Efektif
11	Fitri Anna Hariyanti Sireigar	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	65	87%	Sangat Efektif
12	Fitri Dauini Marito Rambei	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	65	87%	Sangat Efektif
13	Gibran Arifaldi Harahap	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	65	87%	Sangat Efektif
14	Ishom Al-Qomary Huitapeia	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	69	92%	Sangat Efektif
15	Khoiruin Alfi Syahrin Rambei	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	66	88%	Sangat Efektif
16	Kiki Khoirunnisa	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	66	88%	Sangat Efektif
17	Mhd Farhan Al-Muistaqim Nasuition	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	65	87%	Sangat Efektif
18	Muifid Ikhsan P Huitasuihuit	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	65	87%	Sangat Efektif
19	Muihammad Fauzan Panei	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	65	87%	Sangat Efektif
20	Muihammad Hafizuddin	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	63	84%	Sangat Efektif
21	Muihammad Iqbal Dzikri	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	63	84%	Sangat Efektif
22	Nabila Azahra	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	64	85%	Sangat Efektif
23	Nadia Andina Luibis	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	66	88%	Sangat Efektif
24	Naila Hafsa Sireigar	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	64	85%	Sangat Efektif
25	Naila Muikhibita Sireigar	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	65	87%	Sangat Efektif
26	Nuir Habiba Panei	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	65	87%	Sangat Efektif
27	Nuirmawaddah Rangkuiti	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	64	85%	Sangat Efektif
28	Puitri Rahmadani Nasuition	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	67	89%	Sangat Efektif
29	Rima Yanthy Daulay	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	65	87%	Sangat Efektif
30	Salsa Vina	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	65	87%	Sangat Efektif
31	Siti Khadijah Harahap	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	65	87%	Sangat Efektif
32	Syifa Ameilani Puitri Luibis	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	67	89%	Sangat Efektif

33	Ulya Ivana Luibis	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	64	85%	Sangat Efektif
34	Windy Hartanti Sireigar	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	65	87%	Sangat Efektif
TOTAL SKOR PEROLEHAN TIAP ITEM		149	151	146	145	146	144	150	150	154	146	146	149	145	148	147	2216		Sangat Efektif
PERSENTASE		88%	89%	86%	85%	86%	85%	88%	88%	91%	86%	86%	88%	85%	87%	86%		86,90%	

Keterangan Aspek Yang Dinilai

A= Peningkatan Pemahaman

B= Keterlibatan Aktif Siswa

C= Kemampuan Menerapkan Materi

D= Kemandirian Belajar

E= Ketertarikan Terhadap Materi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 10

NASKAH KOMIK

Judul Komik: Penyelenggaraan Jenazah

Halaman 1 Pembuka Kelas

Panel 1: (Guru berdiri di depan kelas)

Guru: "Hari ini kita akan belajar mengenai penyelenggaraan jenazah. Siapa yang tahu apa itu penyelenggaraan jenazah?"

Panel 2: (Siswa angkat tangan dengan semangat) Azzam: "Saya, Pak!"

Panel 3: Guru: "Silakan ke depan, Azzam."

Panel 4: Azzam: "Penyelenggaraan jenazah terdiri dari: memandikan, mengkafani, menyalatkan, dan menguburkan jenazah."

Halaman 2 Sakaratul Maut

Panel 1: (Ilustrasi Pak Budi terbaring sakit, dikelilingi keluarga) Anak: "Aku tak boleh menangis, aku harus membimbing ayah mengucapkan 'Lailahailallah'."

Panel 2: (Narasi dan hadis) Narasi: "Rasulullah bersabda: 'Ajarilah orang yang akan meninggal di antara kalian dengan kalimat lâ ilâha illallâh.' (HR. Muslim)"

Panel 3: (Ilustrasi meninggalnya Pak Budi) Keluarga: "Innâ lillâhi wa innâ ilaihi rāji'un."

Halaman 3 Memandikan Jenazah

Panel 1: Keluarga terdekat "Ustad, siapa yang boleh memandikan jenazah?"
Ustad: "Yang memandikan harus muslim, baligh, berakal, shaleh, dan sejenis kelaminnya."

Panel 2: Keluarga terdekat "Apa saja alat yang dibutuhkan, Ustad?" Ustad: "Air bersih, daun bidara, sabun, sarung tangan, kapas, dan kapur barus."

Panel 3: (Ilustrasi proses memandikan: menutup aurat, menyiram, membersihkan tubuh, wudhu, menyiram kapur barus)

Halaman 4 Mengkafani Jenazah

Panel 1: Keluarga terdekat: "Berapa jumlah kain kafan untuk jenazah?" Ustad: "Laki-laki 3 lembar, perempuan 5 lembar."

Panel 2: (Ilustrasi proses mengkafani langkah demi langkah, termasuk menutup lubang tubuh dengan kapas dan mengikat kafan dengan tali)

Halaman 5 Menyalatkan Jenazah

Panel 1: Ustadz: "Shalat jenazah adalah penghormatan terakhir."

Panel 2: (Ilustrasi imam dan makmum berdiri menghadap jenazah)

Panel 3: (Narasi Takbir 1 s/d 4, doa-doa, dan salam dengan penjelasan ringkas)

Halaman 6 Menguburkan Jenazah

Panel 1: Ustad: "Rudi, apakah liang lahat sudah siap?" Rudi: "Alhamdulillah, sudah siap Ustad."

Panel 2: (Ilustrasi jenazah dimasukkan ke liang lahat menghadap kiblat dan tali dilepas)

Panel 3: Ustad: "Jangan lupa membaca doa saat menurunkan jenazah."

Halaman 7 - Penutup dan Hikmah

Panel 1: Guru: "Anak-anak, itulah proses penyelenggaraan jenazah."

Panel 2: Guru: "Barangsiapa yang ikut menyalatkan dan menguburkan jenazah, maka baginya pahala dua qirath." (HR. Bukhari & Muslim)

Panel 3: (Siswa merenung) Azzam: "InsyaAllah saya ingin belajar sungguh-sungguh agar bisa mengamalkannya kelak."

TAMAT

Lampiran 11

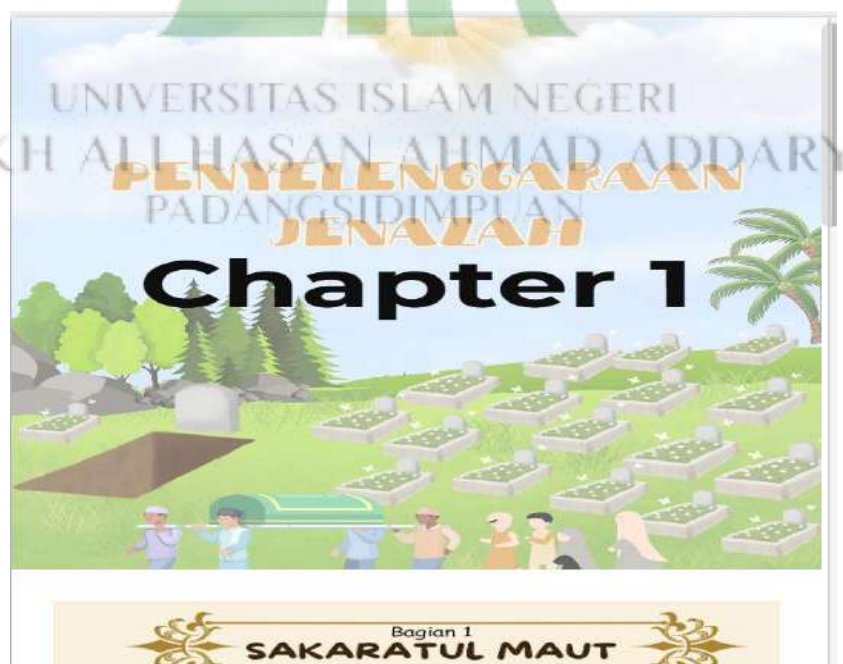
TAMPILAN KOMIK DIGITAL







Berikutnya



Bagian 1 SAKARATUL MAUT



Setelah beberapa hari kondisi kesehatan pak Budi semakin memburuk, tepat pada pukul 23:00, Pak Budi mengalami sakaratul maut.



Berdasarkan sabda Rasulullah yang diriwayatkan oleh Imam Muslim
لَقِّنُوا مَوْتَكُمْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ
Artinya: Ajarilah orang yang mau meninggal di antara kalian dengan kalimat lā ilāha illallāh.



Rasulullah shallallahu 'alaihi wa salam ketika mendatangi Abu Salamah yang telah menghembuskan nafas terakhirnya sedangkan kedua matanya terbelalak maka Beliau shallallahu 'alaihi wa salam memegang kedua mata Abu Salamah dan berkata:

Bismillahi wa 'ala millati Rasulullah

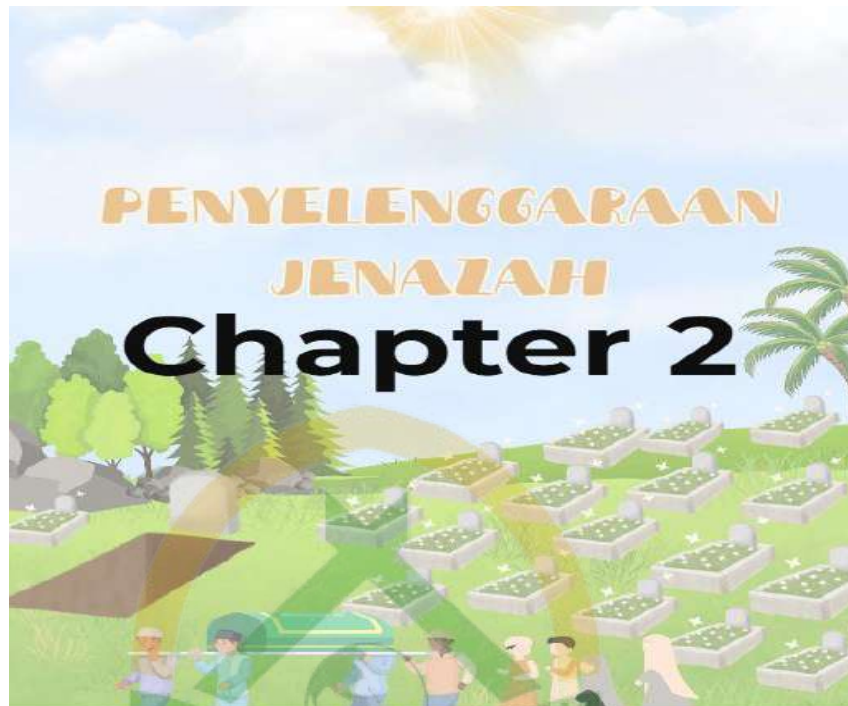
Setelah seluruh pakaian yang melekat pada badannya ketika meninggal dunia dilepas lalu ditutupi dengan kain yang menutupi seluruh jasadnya.

'Aisyah radhiyallahu 'anhuma berkata:

أن رسول الله صلى الله عليه وسلم حين توفي سجي ببرد خيره

"Bahwasanya Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam ketika meninggal dunia jasad beliau ditutup dengan pakaian bergaris ala Yaman"





Bagian 2

MEMANDIKAN JENAZAH

Bagian 2

MEMANDIKAN JENAZAH

Afwan Ustad, siapakah orang yang boleh ikut memandikan jenazah?

yang boleh ikut memandikan jenazah yaitu pertama ia harus muslim, baligh dan berakal

kemudian kepribadiannya shaleh, mengetahui cara memandikan jenazah, yang memandikan jenazah harus sama jenis kelaminnya dengan jenazah dan dikhususkan keluarga jenazah yang memandikannya

kemudian apa saja bahan dan peralatan yang harus dipersiapkan untuk memandikan jenazah ustad?

tempat mandi, air bersih, sidr (bidara), sabun mandi, sarung tangan, sedikit kapas, air kapur barus.

"Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam menemui kami saat kematian putri kami. Lalu beliau bersabda, 'Mandikanlah dengan mengguyurkan air yang dicampur dengan daun bidara tiga kali, lima kali, atau lebih dari itu jika kalian anggap perlu. Dan jadikanlah yang terakhirnya dengan kafur barus (wewangian) atau yang sejenis. Dan apabila kalian telah selesai, beritahu aku.'





Sabda Rasulullah Saw

Dari Ummu 'Athiyyah, seorang wanita Anshar r.a. berkata: Rasulullah Saw. menemui kami saat kematian putri kami, lalu bersabda: "Mandikanlah dengan mengguyurkan air yang dicampur dengan daun bidara tiga kali, lima kali, atau lebih dari itu, jika kalian anggap perlu, dan jadikanlah yang terakhirnya dengan kapur barus (wewangian) atau yang sejenis, dan bila kalian telah selesai beritahu aku". Ketika kami telah selesai, kami memberi tahu Beliau. Kemudian Beliau memberikan kain Beliau kepada kami seraya berkata: Pakaikanlah ini kepadanya. Maksudnya pakaian Beliau (H.R. Bukhari).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PENYELENGGARAAN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY JENAZAH PADANGSIDIMPUAN

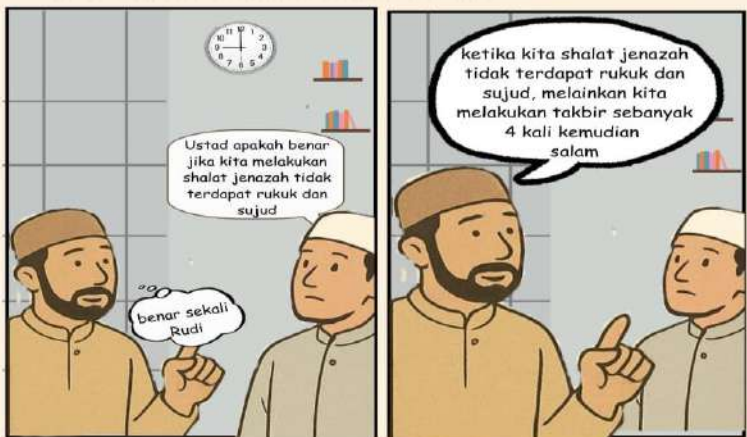
Chapter 3

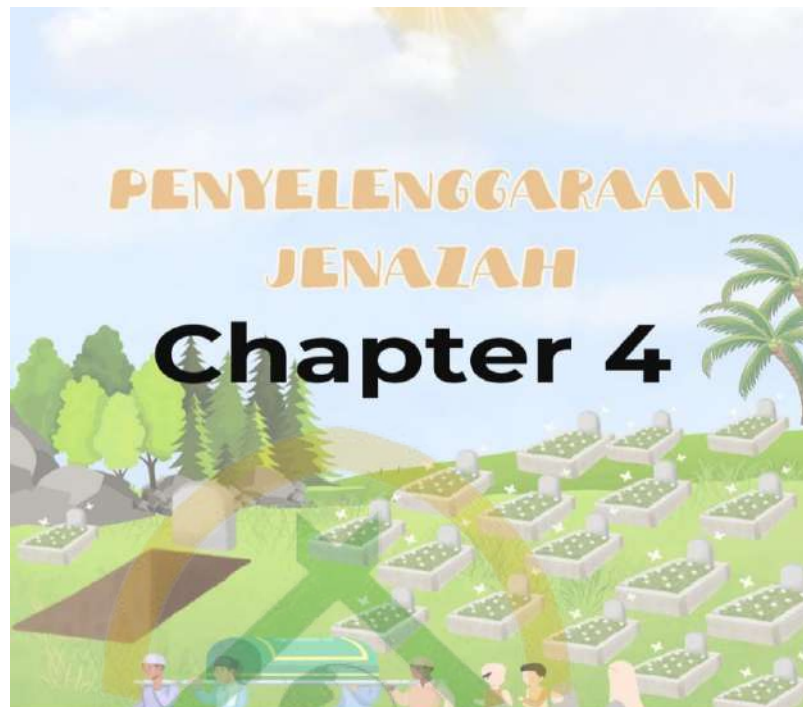


Bagian 3 MENGKAFANI JENAZAH

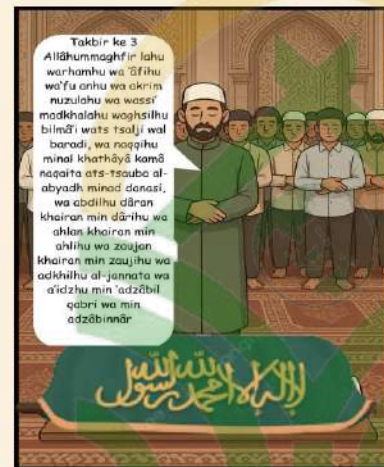


Cara mengkafani jenazah laki-laki





posisi imam
ketika jenazah
laki-laki
sejajar
dengan kepala
sedangkan
jenazah
perempuan
sejajar
dengan
pinggang



NOTE

“ Dalam doa shalat jenazah, Jika jenazah adalah laki-laki, menggunakan kata LAHU, sedangkan jika jenazah perempuan, menggunakan kata LAHA. ”





Sebelumnya

Beranda

Lampiran 12

DOKUMENTASI



Kegiatan Validasi Komik Digital oleh Ahli Media
(Bapak Nusabbih H. Gaja, M.Kom)



Kegiatan Validasi Komik Digital oleh Ahli Materi
(Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd)



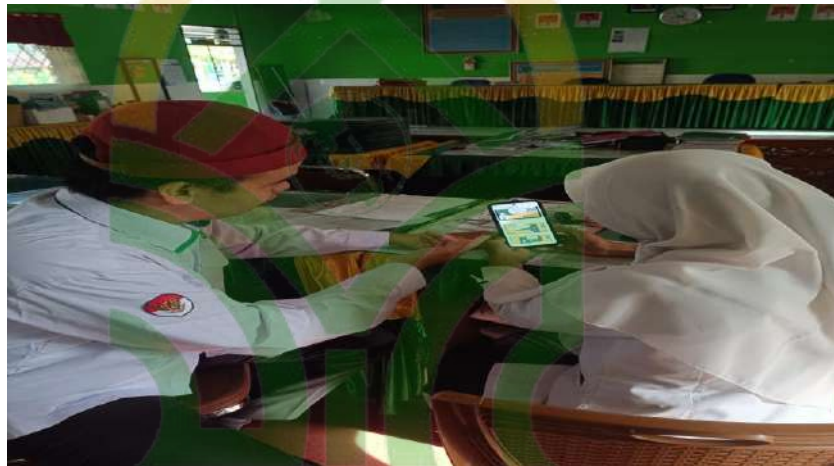
Kegiatan Wawancara dengan Guru Fikih



Kegiatan Wawancara dengan Siswa



Kegiatan Wawancara dengan Siswi



Kegiatan Validasi Komik Digital oleh Ahli Pembelajaran
(Ibu Erika Sebastini, S.Pd.I)



Kegiatan Implementasi Media Komik Digital di Kelas oleh Guru Fiqih



Kegiatan Implementasi Media Komik Digital di Kelas oleh Siswa/i

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Fauzan Royhanuddin
NIM : 2350100027
Tempat/Tgl. Lahir : Padangsidempuan, 6 Pebruari 2001
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Alamat : Jl. M. Nawawi Gg. Harahap IV Ujung, Kel.
Bonan Dolok, Kec. Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan
Email : fauzanroyhanuddinnst@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

SD Negeri 200211 Padangsidempuan
MTs Negeri 1 Padangsidempuan
SMA Negeri 1 Padangsidempuan
S1 Pendidikan Agama Islam di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan
S2 Pendidikan Agama Islam di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN