

## **Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fiqih dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Komik**

**Increasing Student Learning Achievement in Fiqih Subject by Using Comic Based Learning Media**

<sup>1</sup>Rizki Fauzi Aria, <sup>2</sup>Aep Saepudin, <sup>3</sup>Eko Surbiantoro

<sup>1,2</sup>*Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116*  
*email: <sup>1</sup>rizkifauziaria97@gmail.com*

**Abstract.** Quality education can be seen from the results of good student learning achievements. One of the causes of high student achievement is learning interest and it can be increase with use learning media. But most of the available and easy-to-use learning media such slides, films or videos require supporting tools such as projectors to use them. Not all schools have supporting tools such as projectors, this also happens in MTs Al-Muhajirin. Therefore, in order to achieve good learning achievement, comic-based learning media is used as an alternative media. This study uses the classroom action research method (CAR), the instruments used are observation, interviews and documentation. The research was conducted in class VIII A MTs Al-Muhajirin Lembang with the subject of fiqh teachers and 36 students. The results of this study, (1) the comic-based learning media in this study are applied using the problem based learning (PBL) learning model, the learning steps are not so different from the PBL model in general but there are some adjustments (2) the use of comic-based learning media can improve student learning achievement, this can be seen from the increase in the average acquisition value of students who pretest to get 38.06 increased in the posttest to 91.68, an increase of 53.62.

**Keywords:** Comic, Learning Media, Fiqh

**Abstrak.** Pendidikan yang berkualitas dapat dilihat dari hasil prestasi belajar siswa yang baik. Salah satu penyebab tingginya prestasi belajar siswa adalah minat belajar dan untuk meningkatkan minat belajar salah satu caranya adalah menggunakan media pembelajaran. Tetapi kebanyakan media pembelajaran yang tersedia dan mudah digunakan berupa *slide*, film atau vidio yang memerlukan alat pendukung seperti proyektor untuk menggunakannya. Tidak semua sekolah memiliki alat pendukung seperti proyektor, hal ini juga terjadi di MTs Al-Muhajirin. Oleh karena itu demi mencapai prestasi belajar yang baik, digunakanlah media pembelajaran berbasis komik sebagai media alternatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII A MTs Al-Muhajirin Lembang dengan subjek guru fiqh dan 36 siswa. Hasil dari penelitian ini, (1) media pembelajaran berbasis komik dalam penelitian ini diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL), langkah pembelajarannya tidak begitu berbeda dengan model PBL pada umumnya akan tetapi ada beberapa penyesuaian (2) penggunaan media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata perolehan nilai siswa yang pada pretest mendapatkan 38,06 meningkat pada posttest menjadi 91,68, terjadi peningkatan sebesar 53,62.

**Kata kunci :** Komik, Media Pembelajaran, Fiqih

## A. Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan seorang manusia. Karena pendidikan merupakan salah satu proses untuk potensi yang ada dalam diri manusia yang diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat, dunia kerja ataupun keluarga. Oleh karena itu di dalam kehidupan manusia permintaan terhadap pendidikan yang berkualitas tidak pernah habis.

Pendidikan yang ada disekolah mengajarkan berbagai mata pelajaran dan salah satunya adalah pendidikan agama islam (PAI). PAI menjadi salah satu mata pelajaran yang penting karena bukan hanya mengajarkan tentang materi keislaman tetapi menanamkan pula akhlak-ahklak terpuji kepada siswa. Salah satu jenis dari mata pelajaran PAI yang ada di Madrasah Tsanawiyah adalah Fiqih, dalam mata pelajaran ini siswa akan diajarkan berbagai hukum islam yang mengatur kehidupan pribadi, cara beribadah, cara bergaul dan lain sebagainya.

Kualitas dalam pendidikan salah satunya dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh keefektivan dari proses pembelajaran yang dijalani. Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ini adalah dengan meningkatkan minat dan motivasi siswa, hal ini dapat diwujudkan dengan penggunaan media pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan oleh Hamalik yang dikutip oleh Musfiqon (2012 : 32) menjelaskan bahwa media pembelajaran jika digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar, bahkan penggunaan media juga dapat memberikan pengaruh psikologis kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang mudah digunakan dan menarik seperti penggunaan slide,

video atau film memerlukan alat-alat penunjang seperti proyektor dan *spreaker*. Di beberapa sekolah seperti di MTs Al-Muhajirin yang hanya memiliki satu buah proyektor saja maka penggunaan media tersebut tidak bisa dilaksanakan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran lain yang mudah digunakan, menarik, tidak memerlukan alat bantu seperti proyektor dan biaya pembuatannya ekonomis. Untuk mengatasi permasalahan berikut maka dibuatlah media pembelajaran berbentuk komik dalam pembelajaran fiqih.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih tema sujud syukur di kelas VIII MTs Al-Muhajirin Lembang.
2. Untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran fiqih tema sujud syukur dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik di kelas VIII A di MTs Al-Muhajirin.

## B. Landasan Teori

Prestasi belajar merupakan salah satu bukti yang menunjukkan kualitas suatu pendidikan. Arif Gunarso yang dikutip oleh Doni (2010: 33) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang berhasil dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Jadi prestasi pembelajaran ini adalah hasil maksimal yang diperoleh oleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran, jika prestasi belajar siswa baik maka kualitas pendidikannya juga baik dan

begitupula sebaliknya.

Salah satu cara untuk memperoleh prestasi belajar siswa yang baik maka proses pembelajaran yang dilakukanpun harus baik. Salah satu faktor yang mendukung keefektifan suatu pembelajaran adalah minat belajar siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Hartono yang dikutip oleh Susanto (2013 : 66) mengemukakan bahwa minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Hal ini berarti jika minat belajar siswa tinggi maka proses pembelajaran akan lebih efektif.

Minat belajar merupakan unsur yang menggerakkan motivasi siswa dalam berkonsentrasi terhadap kegiatan belajar mengajar (Susanto, 2013: 66). Hal ini dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran. Pengertian dari media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa informasi (pesan) ataupun sarana fisik yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi (Yamin & Ansiri, 2009 : 150). Pendapat tersebut sejalan dengan yang dijelaskan oleh Hamalik yang dikutip oleh Musfiqon (2012 : 32) bahwa media pembelajaran jika digunakan dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar, bahkan penggunaan media juga dapat memberikan pengaruh psikologis kepada siswa.

Komik merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran yang berjenis media grafis. sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudjana & Rifa'i (2011 : 3) yang menyatakan bahwa media pembelajaran terbagi kedalam empat jenis yaitu :

1. Media Grafis, media dua dimensi yang berupa gambar, komik, bagan, poster, foto dll
2. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk padat seperti model kerja, model penampang dll

3. Media proyeksi seperti film, slide, dilm strip dll
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran

Tetapi media komik berbeda dengan media grafis lainnya, Waluyanto (2005 : 50-51) bahwa komik merupakan media visual yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. McCloud (2001: 9) menyebutkan bahwa Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan memperoleh tanggapan estetis dari pembacanya.

Media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat pada peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasi (Sudjana & Rivai, 2011). Selain efektif dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran pada umumnya. Media komik juga mudah digunakan dan biaya pembuatan dan penggunaannya ekonomis. Oleh karena itu media komik dipilih sebagai alternatif media pembelajaran.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada siklus kedua setelah perencanaan pembelajaran mengalami perbaikan maka penggunaan media pembelajaran berbasis komik dapat dilaksanakan dengan baik dan terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Adapun langkah-langkah pembelajarannya yaitu dengan membuat komik yang sesuai dengan materi sujud syukur terlebih dahulu. Model pembelajaran yang digunakan

adalah *problem based learning* (PBL). Komik yang digunakan dapat berjenis digital ataupun tradisional. Guru dapat menggunakan aplikasi untuk menggambar seperti photoshop, paintool SAI, manga studio dan lain sebagainya. Sebenarnya guru tidak harus menggambar komik sendiri, tetapi bisa saja memilih gambar yang sudah ada lalu disusun menjadi komik pembelajaran.



Gambar 1. Contoh komik tentang sujud syukur

(Sumber : Pustaka Pribadi)

Setelah persiapan selesai, pada kegiatan pendahuluan, guru dapat memulai pembelajaran dengan do'a dan memeriksa kerapihan siswa. Guru disarankan untuk melaksanakan senam otak dan memberikan cerita motivasi mengenai syukur agar siswa tertarik dan siap dalam mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru dapat mengecek kemampuan siswa mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan dan guru juga disarankan untuk menjelaskan terlebih dahulu cara membaca komik dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Karena dalam penelitian ini menggunakan metode PBL, maka siswa dibagi kedalam kelompok kecil yang heterogen. Untuk menciptakan kelompok yang heterogen guru

sebaiknya menyusun kelompoknya sesuai dengan kemampuan siswa. Dalam penempatan tempat duduk kelompok, guru sebaiknya membimbing siswa untuk berkumpul dan menentukan posisi duduk yang sesuai dengan kondisi kelas. Setelah itu guru meminta siswa untuk memilih ketua kelompok dengan cara demokrasi, ketua kelompok bertugas untuk mengawasi anggota kelompoknya.

Kegiatan inti, dalam proses mengamati guru dapat meminta siswa untuk mengamati media komik yang telah dipersiapkan. Penggunaan media komik disarankan diberikan dalam bentuk kertas dan masing-masing kelompok menerima 2-3 eksemplar agar siswa tidak berebut dalam mengamati media. Jika kelas dilengkapi dengan proyektor maka media komik pun dapat ditampilkan secara digital.

Proses menanya dalam kegiatan inti, guru dapat membimbing siswa untuk bertanya mengenai materi dan melemparkan terlebih dahulu pertanyaannya kepada siswa lain. Guru juga dapat memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menunjuknya secara acak dan meminta siswa lain untuk menanggapi pertanyaan dari siswa lainnya.

Dalam kegiatan eskplorasi, guru dapat meminta siswa mencari data mengenai materi yang ada di dalam komik dari buku sumber. Materi yang harus dicari oleh siswa sebaiknya ditentukan oleh guru agar pencarian siswa tidak terlalu luas. Guru mengecek kegiatan kelompok siswa dan menegur siswa yang tidak bekerjasama.

Dalam kegiatan mengasosiasi guru tidak menjelaskan secara langsung, melainkan bertanya kepada siswa mengenai materi lalu menuliskan jawaban yang benar di papan tulis. Guru mengajak siswa untuk menghubungkan materi sujud syukur dengan media

komik, dan menanamkan nilai-nilai syukur kepada siswa. Siswa juga diminta untuk menganalisis materi pembelajaran dan menuliskannya di catatan masing-masing.

Kegiatan mengkomunikasikan dimulai dengan guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani memberikan pendapatnya dan bertanya kepada guru. Guru juga dapat meminta siswa untuk menghargai siswa lain yang sedang berpendapat.

Dalam diskusi guru meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi kelompok lain setelah itu guru memberikan penguatan kepada pendapat siswa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan siswa, lalu guru memberikan kesimpulan terakhir pembelajaran. Kegiatan penutup dilakukan dengan guru mengecek kembali kemampuan kognitif siswa setelah itu guru dapat memberitahu siswa mengenai pembelajaran minggu depan.

Adapun hasil dari hasil pretest dan postest pada siklus kedua adalah sebagai berikut :

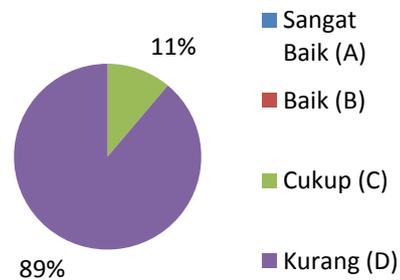
Tabel 1

Hasil Nilai Pretest Siswa Siklus Kedua

No	Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	80-100	Sangat Baik (A)	0	0%
2	70-79	Baik (B)	0	0%
3	60-69	Cukup (C)	4	11%
4	<59	Kurang (D)	32	89%
Jumlah			36	100%

(Sumber : Diolah dari data yang ditemukan pada siklus kedua)

Hasil Nilai Pretest Siklus Kedua



Gambar 2: Diagram Hasil Nilai *Pretest* Siklus Kedua

(Sumber : Diolah dari data yang ditemukan pada siklus kedua)

Dari diagram tersebut maka dapat dilihat bahwa 89% siswa mempunyai nilai *pretest* yang kurang (D) atau dibawah dari 60, hanya ada 11 % siswa yang memiliki nilai yang cukup (C) dan tidak ada sama sekali yang mendapatkan nilai baik (B) ataupun sangat baik (A). Hal ini

menunjukkan bahwa siswa belum menguasai sepenuhnya materi pembelajaran mengenai sebab terjadinya dan tata cara sujud syukur.

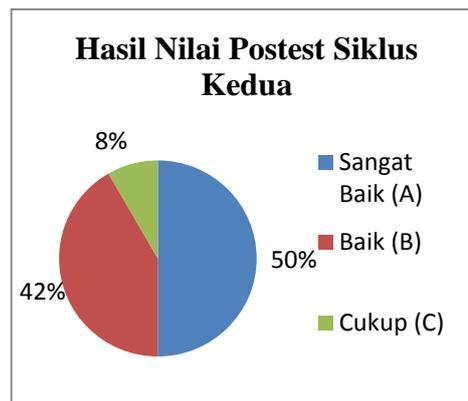
Setelah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan media komik dalam mata pelajaran fiqih materi sujud syukur dengan indikator sebab terjadinya dan tatacara suju syukur, maka diperoleh hasil dari *posttest* siswa kelas VIII yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2

Hasil Nilai Posttest Siswa Siklus Kedua

No	Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Perse ntase
1	80-100	Sangat Baik (A)	18	50%
2	70-79	Baik (B)	15	42%
3	60-69	Cukup (C)	3	8%
4	<59	Kurang (D)	0	0%
Jumlah			36	100%

(Sumber : Diolah dari data yang ditemukan pada siklus kedua)



Gambar 4.2. Diagram Hasil Nilai Posttest Siklus Kedua

(Sumber : Diolah dari data yang ditemukan pada siklus kedua)

Dari diagram tersebut maka dapat dilihat bahwa 50% siswa memiliki nilai yang sangat baik (A), 42% siswa memiliki nilai yang baik (B), 8% siswa memiliki nilai yang cukup (C) dan tidak ada satu siswapun yang memiliki nilai kurang (D). Hal ini menunjukkan bahwa setelah siswa menerima tindakan terjadi peningkatan yang pesat terhadap kemampuan kognitif siswa mengenai sebab terjadinya sujud syukur dan tatacara pelaksanaannya.

Adapun hasil perhitungan uji N-gain pada siklus kedua setelah tindakan menerima refleksi berdasarkan pelaksanaan siklus pertama, maka pada siklus kedua ini mendapatkan nilai 79% (sangat efektif) hal ini menandakan bahwa tindakan penggunaan media komik yang dilakukan pada tahap kedua sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis komik dalam penelitian ini diterapkan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL dengan

cara pembuatan komik oleh guru yang disesuaikan dengan materi dan indikator pembelajaran, setelah itu pada kegiatan pendahuluan guru terlebih dahulu menjelaskan cara membaca komik, pada kegiatan inti guru menggunakan media komik sebagai penyampai permasalahan kepada siswa lalu guru juga membimbing siswa untuk mencari data dan menyusun solusi dari permasalahan yang ada di dalam media komik lalu menyampaikan hasil dari analisis masing-masing kelompok di depan kelas. Setelah itu dilakukan kegiatan penutup.

2. Penggunaan media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata perolehan nilai siswa yang pada pretest mendapatkan 38,06 meningkat pada posttest menjadi 91,68, terjadi peningkatan sebesar 53,62. Hasil perhitungan N-gain juga menunjukkan nilai rata-rata 79% yang berarti proses pembelajaran sangat efektif.

### Daftar Pustaka

- Doni, Koesoema. (2010). *Pendidikan Karakter, Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- McCloud, Scott.(2001). *Memahami Komik*. Diterjemahkan oleh :Kinanti. Jakarta : KPG.
- Musfiqon, H.M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Sudjana, N & Rivai A. (2011). *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Waluyanto, H.D. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*, Jurnal Nirmana 7 (1) : 45-55.

Yamin, H Martinus. & Bansu I, Ansari. (2009). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press.Grafindo Persada.

Darmadi, Sugianto dkk. 2010. *Inovasi Pasar dengan Iklan yang Efektif (Strategi, Program dan Teknik Pengukuran)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Durianto, Darmadi dan C. Liana. 2001. *Analisis Efektifitas Iklan Televisi Softener Soft & Fresh di Jakarta dan Sekitarnya dengan Menggunakan Consumer Decision Model*. Jurnal Ekonomi Perusahaan. Volume IV Nomor