Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Desember 2026, 12 (12.A), 25-35
DOI: https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/15084
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Pengembangan Bahan Ajar Buku Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas Xi Ma Nu Islamiyah Asembagus Tahun Pelajaran 2025-2026

Hazanatun Taufiq

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo

Received: 14 November 2026
Revised: 21 November 2026
Accepted: 08 Desember 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca dan pemahaman siswa terhadap buku teks Fiqih yang didominasi teks panjang dan istilah bahasa Arab yang dianggap rumit, dominasi metode ceramah konvensional, serta belum tersedianya bahan ajar berbentuk komik pada mata pelajaran Fiqih di madrasah tersebut. Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku komik Fiqih materi Pernikahan yang layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA NU Islamiyah Asembagus. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) model Borg and Gall dengan sepuluh tahapan. Produk berupa buku komik cetak yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Uji coba skala kecil melibatkan 10 siswa dan skala besar melibatkan 22 siswa kelas XI-1. Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media, sedangkan keefektifan diukur melalui *pretest-posttest* yang dianalisis dengan uji Shapiro-Wilk dan *Paired Samples T-Test*. Hasil validasi menunjukkan kelayakan 82,14% (ahli materi), 87,5% (ahli desain), dan 76,92% (ahli media) dengan kategori layak. Rata-rata nilai meningkat dari 52,5 menjadi 78,3 pada skala kecil ($t = -7{,}95$; $df = 9$; $p < 0{,}001$) dan dari 56,14 menjadi 78,41 pada skala besar ($t = -24{,}4$; $p < 0{,}001$). Respons siswa berada pada kategori positif. Buku komik Fiqih materi Pernikahan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Buku Komik, Pemahaman Siswa, Fiqih

(*) Corresponding Author: Hazanatunt@gmail.com

How to Cite: Taufiq, H. (2026). Pengembangan Pengembangan Bahan Ajar Buku Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI Ma Nu Islamiyah Asembagus Tahun Pelajaran 2025-2026. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *12*(12.A), 25-35. Retrieved from https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/15084.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif mengembangkan potensinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Depdiknas, 2003). Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan seluruh aspek kemanusiaan agar peserta didik tumbuh menjadi individu berkualitas yang mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat (Neolaka dkk., 2017). Untuk mencapai standar kualitas yang tinggi, pengalaman belajar di kelas menjadi sangat penting, dengan dua aspek utama yaitu peran guru yang menginspirasi dan siswa yang bersemangat.

Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, akidah, akhlak, fiqih atau ibadah, serta sejarah kebudayaan Islam. Seluruh materi tersebut dirancang untuk membentuk keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt. (*hablun minallah*), sesama manusia, diri sendiri, serta lingkungan, sehingga PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan perilaku peserta didik (Bahri, 2023). PAI dimaknai sebagai upaya pembelajaran untuk memberikan pemahaman mengenai ajaran Islam, yang mencakup penguasaan materi secara akademis sekaligus penerapan praktisnya dalam kehidupan sehari-hari (Pratiwi dkk., 2024). Penyampaian ajaran Islam hendaknya dilakukan dengan hikmah, nasihat yang baik, dan dialog yang santun sebagaimana tercantum dalam QS. An-Nahl [16]: 125 (Departemen Agama RI, 2024). Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu memilih metode yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik tanpa menimbulkan kesalahpahaman.

Fiqih merupakan salah satu cabang ilmu dalam ajaran Islam yang membahas hukum-hukum syariat yang berkaitan dengan perbuatan manusia berdasarkan dalil-dalil yang terperinci (Khallaf, 1978; Suyatno, 2013). Secara etimologis, kata fiqih berarti memahami secara mendalam, sehingga fiqih tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang hukum, tetapi juga kemampuan memahami maksud syariat dalam mengatur kehidupan manusia (Ibnu Manzur, t.t.). Karena itu, pembelajaran fiqih pada praktiknya tidak cukup hanya dengan penyampaian teori, melainkan membutuhkan unsur praktik yang nyata. Pada kelas XI madrasah aliyah, materi fiqih mencakup antara lain hukum keluarga dalam Islam (munakahat) yang meliputi ketentuan pernikahan, hak dan kewajiban suami istri, serta perceraian, dan hukum waris (Kementerian Agama RI, 2019). Namun, hasil pembelajaran fiqih di berbagai jenjang pendidikan masih menghadapi kendala, salah satunya karena penggunaan media pembelajaran yang belum mampu mendorong proses belajar yang inovatif, interaktif, dan produktif.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik (Setiyawan, 2021). Media yang tepat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif (Fuady & Mutalib, t.t.), menjadikan penyampaian materi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Hasanah dkk., 2021). Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi, minat belajar, dan keinginan untuk berhasil, serta faktor eksternal, termasuk peran pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik melalui penggunaan media yang tepat (Arsyad, 2011; Suryani dkk., 2019). Media pembelajaran hadir dalam berbagai jenis, mulai dari media cetak seperti buku, lembar kerja siswa, dan poster hingga media berbasis audio, video, multimedia, dan komputer (Izzah & Ma'sum, 2021). Meskipun berbagai riset telah mengonfirmasi efektivitasnya, pemanfaatan media oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas masih relatif minim.

Bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran sekaligus memudahkan peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum (Depdiknas, 2008; Prastowo, 2015). Bahan ajar yang baik memenuhi empat unsur kelayakan, yaitu kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2014). Salah satu bentuk bahan ajar cetak yang berpotensi

adalah komik. Komik merupakan media visual naratif yang menyampaikan cerita melalui rangkaian gambar yang disusun berurutan (*sequential art*) untuk menyampaikan informasi atau memicu respons estetis pembaca (Eisner, 1990; McCloud, 1993). Perpaduan ilustrasi, teks, dialog, dan alur cerita membuat pesan dalam komik dapat diserap dengan mudah oleh peserta didik, termasuk mereka yang belum memiliki kemampuan membaca dan menulis yang memadai (Mujahadah dkk., 2021). Komik juga dikategorikan sebagai media grafis yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami (Sudjana & Rivai, 2013), serta digemari berbagai kalangan dengan tingkat popularitas yang tinggi di Indonesia (Susilo, 2013).

Materi fiqih, seperti tata cara akad nikah, rukun nikah, wali, saksi, serta hak dan kewajiban suami istri, lebih mudah dipahami apabila divisualisasikan melalui ilustrasi cerita. Tujuan akhir penggunaan bahan ajar tersebut adalah pemahaman siswa. Pemahaman merupakan kemampuan peserta didik menangkap makna suatu konsep sehingga tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga dapat menjelaskan, menghubungkan, dan menerapkannya dalam situasi yang berbeda (Sudjana, 2017). Anderson dan Krathwohl (2001) merinci pemahaman ke dalam tujuh indikator, yaitu menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Tingkat pemahaman dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, kesiapan belajar, dan kemampuan intelektual) serta faktor eksternal (metode mengajar guru, ketersediaan dan kesesuaian bahan ajar, lingkungan belajar, dan sarana prasarana) (Sanjaya, 2013; Slameto, 2015). Bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, seperti buku komik, diasumsikan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga berdampak positif pada pemahaman siswa.

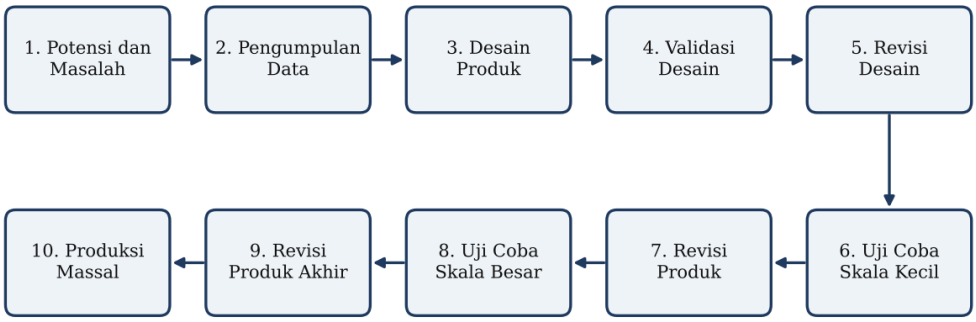
Sejumlah penelitian pengembangan komik telah dilaporkan. Aini dan Nuryati (2019) mengembangkan buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi hikayat bagi siswa kelas X SMA dengan model Borg and Gall dan memperoleh kategori sangat baik dengan rata-rata validasi 86,40%, serta hasil *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,00 < 0,05. Azizul dkk. (2020) mengembangkan bahan ajar komik digital pada materi Gerak untuk pembelajaran IPA di SMP dengan model Borg and Gall dan memperoleh persentase kelayakan 76,89% dari ahli materi dan 89,17% dari ahli media. Putri (2023) mengembangkan bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran SKI kelas V dengan model ADDIE, dan Utami (2024) mengembangkan media komik berbasis budaya lokal pada pembelajaran IPAS dengan model ADDIE; keduanya melaporkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 pada uji *paired sample t-test*. Penelitian-penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran lain, yaitu Bahasa Indonesia, IPA, SKI, dan IPAS, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Aliyah.

Studi pendahuluan di MA NU Islamiyah Asembagus mengidentifikasi sejumlah permasalahan, yaitu (a) pemanfaatan media pembelajaran interaktif oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar fiqih masih relatif terbatas; (b) belum pernah dilakukan pengembangan maupun pemanfaatan media komik fiqih; (c) rendahnya minat baca siswa terhadap buku teks fiqih yang didominasi paragraf panjang dan istilah bahasa Arab yang terkesan rumit; (d) dominasi metode ceramah konvensional yang berpotensi menimbulkan kejenuhan; (e) minimnya variasi

media berbasis visual untuk mendukung pemahaman konsep fiqih yang bersifat aplikatif; dan (f) kompleksitas materi fiqih kelas XI, seperti munakahat, perceraian, dan mawaris, yang membutuhkan visualisasi kontekstual agar siswa tidak keliru memahami prosedur maupun hukumnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan dan menganalisis proses pengembangan media buku komik fiqih yang layak bagi siswa kelas XI MA NU Islamiyah Asembagus, (2) menguji keefektifan penggunaan media buku komik fiqih dalam meningkatkan pemahaman materi siswa, dan (3) mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media buku komik fiqih dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D), yaitu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada, sekaligus menguji efektivitas produk tersebut ketika diterapkan di lapangan (Sugiyono, 2019; Sukmadinata, 2017). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall (2003). Model ini dipilih karena lebih dinamis, efektif, memiliki sepuluh tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan, serta memberi peluang untuk mengevaluasi aktivitas pengembangan pada setiap tahap sehingga berdampak positif terhadap kualitas produk. Sepuluh tahapan tersebut adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba skala kecil, revisi produk, uji coba skala besar, revisi produk akhir, dan produksi massal (Gambar 1).



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan Borg and Gall

Penelitian dilaksanakan di MA NU Islamiyah Asembagus, Situbondo, Jawa Timur. Lokasi dipilih berdasarkan kesesuaian kurikulum, fasilitas sekolah, karakteristik siswa yang masih memerlukan media pembelajaran visual dan kontekstual, komitmen sekolah, dan kemudahan akses bagi peneliti. Subjek uji coba adalah siswa kelas XI. Uji coba skala kecil melibatkan 10 siswa yang dipilih secara acak, sedangkan uji coba skala besar melibatkan satu kelas penuh, yaitu kelas XI-1, yang berjumlah 22 siswa (9 laki-laki dan 13 perempuan). Responden berada pada kisaran usia 16 hingga 17 tahun dan menempuh pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, observasi, dan tes. Wawancara digunakan pada studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta pada tahap evaluasi untuk memperoleh tanggapan kualitatif guru dan siswa. Angket digunakan untuk validasi ahli (ahli materi, ahli desain, dan ahli media) dengan skala 1-4 serta untuk mengukur respons siswa dengan pilihan jawaban sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4). Observasi digunakan untuk mengamati antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Pemahaman siswa diukur dengan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang disusun berdasarkan indikator pemahaman Anderson dan Krathwohl (2001), dengan nilai maksimum 100.

Data validasi ahli dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan, yaitu jumlah skor jawaban validator dibagi jumlah skor ideal dikalikan 100%. Hasilnya diinterpretasikan dengan kriteria 85-100% sangat layak, 70-85% cukup layak, 50-70% kurang layak, dan 0-50% tidak layak. Produk dinyatakan layak apabila memperoleh kriteria sangat layak atau cukup layak. Data pemahaman siswa dianalisis menggunakan perangkat lunak jamovi. Uji normalitas dilakukan dengan Shapiro-Wilk, dilanjutkan dengan *Paired Samples T-Test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk menguji hipotesis nol (H0), yaitu tidak terdapat perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku komik, terhadap hipotesis alternatif (Ha), yaitu terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan Produk

Tahap potensi dan masalah serta tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, studi dokumentasi, dan kajian literatur. Kepala madrasah, wakil kepala bidang kurikulum, dan guru mata pelajaran Fiqih menyambut baik penelitian ini. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih masih didominasi metode ceramah dan buku teks konvensional, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti munakahat (pernikahan). Madrasah juga belum memanfaatkan media komik sebagai sarana penyampaian materi. Pada tahap perencanaan, peneliti menetapkan kompetensi yang ingin dikuasai siswa, yaitu kemampuan memahami konsep, syarat, rukun, serta hikmah pernikahan dalam ajaran Islam sesuai Kompetensi Dasar mata pelajaran Fiqih kelas XI, merumuskan tujuan pembelajaran khusus, menyusun urutan penyajian materi, menetapkan subjek dan skala uji coba, serta menyesuaikan produk dengan karakteristik peserta didik.

Pada tahap desain produk, peneliti menyusun materi Fiqih tentang Pernikahan, alur cerita, tokoh dan karakter, ilustrasi, dialog dan balon percakapan, serta tata letak halaman. Produk yang dihasilkan berupa komik cetak (*physical comic book*) yang memadukan ilustrasi karakter kartun, tata letak panel bergambar, balon kata, dan teks narasi, dengan proses perancangan menggunakan aplikasi Canva. Komik menghadirkan empat tokoh utama, yaitu satu guru sebagai fasilitator atau sumber penjelasan hukum fiqih, dua siswa laki-laki, dan satu siswa perempuan sebagai penanya dan pembawa alur cerita (Gambar 2). Materi difokuskan pada bab Pernikahan (Munakahat) untuk kelas XI yang mencakup ketentuan hukum, syarat,

rukun, serta hikmah pernikahan dalam Islam. Unsur komik yang diterapkan meliputi panel, ilustrasi, balon kata, narasi, dan efek suara (Batubara, 2020). Desain kemudian divalidasi oleh para ahli, direvisi berdasarkan masukan validator, diuji pada kelompok kecil, direvisi, diuji pada kelompok besar, dan disempurnakan menjadi produk akhir.



Gambar 2. Produk Buku Komik Fiqih Materi Pernikahan (Sampul, Karakter, dan Contoh Halaman Materi)

Kelayakan Produk

Hasil validasi ahli ditunjukkan pada Tabel 1. Ahli materi menilai aspek materi dan bahasa dengan jumlah skor 46 dari skor ideal 56 sehingga memperoleh persentase kelayakan 82,14%. Ahli desain memberikan jumlah skor 56 dari skor ideal 64 atau 87,5%, dan ahli media memberikan jumlah skor 40 dari skor ideal 52 atau 76,92%. Ketiganya berada pada kategori layak sehingga produk dapat diterapkan pada peserta didik di madrasah.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli terhadap Buku Komik Fiqih

Validator	Jumlah skor	Skor ideal	Persentase kelayakan	Kategori
Ahli materi (aspek materi dan bahasa)	46	56	82,14%	Layak
Ahli desain	56	64	87,5%	Layak
Ahli media	40	52	76,92%	Layak

Selain skor yang tinggi, validator memberikan catatan perbaikan. Aspek yang memperoleh skor terendah adalah kesesuaian jenis dan ukuran huruf serta ketepatan soal evaluasi dengan materi (ahli desain), serta ketepatan penempatan kata dan kepadatan pesan pada kata (ahli media). Komponen visual tersebut sempat memerlukan revisi agar tidak mengurangi kenyamanan membaca peserta didik.

Keefektifan Produk

Pada uji coba skala kecil, rata-rata nilai *pretest* sebesar 52,5 meningkat menjadi 78,3 pada *posttest* dengan selisih peningkatan 25,8 poin. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan $p = 0,635$ ($p > 0,05$) yang berarti data berdistribusi normal dan memenuhi syarat statistik parametrik. *Paired Samples T-Test* menghasilkan $t = -7,95$ ($df = 9$) dengan $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku komik. Berdasarkan hasil ini, produk dinyatakan layak secara empiris dan dilanjutkan ke uji coba skala besar setelah dilakukan perbaikan pada bagian yang kurang dipahami siswa.

Pada uji coba skala besar dengan 22 siswa, rata-rata nilai *pretest* sebesar 56,14 (total 1235) meningkat menjadi 78,41 pada *posttest* (total 1725) dengan selisih peningkatan 22,3 poin. Uji Shapiro-Wilk menunjukkan $p = 0,879$ ($p > 0,05$) sehingga data berdistribusi normal. *Paired Samples T-Test* menghasilkan $t = -24,4$ dengan $p < 0,001$. Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil daripada 0,05, H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan setelah siswa menggunakan buku komik. Ringkasan hasil kedua tahap uji coba disajikan pada Tabel 2. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan buku komik berada pada kategori positif sehingga media dapat diterima dan digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar

Statistik	Skala kecil (n = 10)	Skala besar (n = 22)
Rata-rata *pretest*	52,5	56,14
Rata-rata *posttest*	78,3	78,41
Selisih peningkatan	25,8	22,3
Uji Shapiro-Wilk (p)	0,635	0,879
Paired Samples T-Test (t)	-7,95 (df = 9)	-24,4
Signifikansi (p)	< 0,001	< 0,001

Pembahasan

Proses dan Kelayakan Produk

Pengembangan bahan ajar buku komik ini menggunakan model Borg and Gall yang diawali tahap potensi dan masalah melalui studi literatur dan pengamatan kelas, dilanjutkan perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk akhir, hingga diseminasi dan implementasi. Tahapan tersebut diadaptasi sesuai kebutuhan pengembangan buku komik sehingga menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif bagi siswa kelas XI MA NU Islamiyah Asembagus. Hasil validasi menunjukkan bahwa isi materi, bahasa, desain, dan media komik memenuhi kriteria kelayakan, sejalan dengan prinsip bahwa bahan ajar yang baik harus memenuhi kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2014). Persentase kelayakan dalam penelitian ini (76,92% hingga 87,5%) berada pada rentang yang sebanding dengan penelitian pengembangan komik sebelumnya, misalnya 86,40% pada Aini dan Nuryati (2019) serta 76,89% hingga 89,17% pada Azizul dkk. (2020).

Terdapat tiga faktor pendukung selama proses pengembangan. Pertama, keterbukaan dan sikap kooperatif kepala madrasah, wakil kepala bidang kurikulum, dan guru mata pelajaran fiqih memudahkan studi pendahuluan, wawancara, dan uji coba produk di kelas. Kedua, visi dan misi madrasah yang menekankan pembentukan akhlakul karimah melalui kurikulum berbasis cinta, khususnya *hubbunnafs* dan *hubbunnas*, sejalan dengan tujuan penelitian. Ketiga, tersedianya sarana pendukung dan antusiasme siswa kelas XI selama mengikuti pembelajaran menggunakan buku komik. Faktor penghambat juga ditemukan. Pertama, keterbatasan waktu menyebabkan uji coba skala besar hanya dapat dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pada satu kelas yang berjumlah 22 siswa sehingga dampak jangka panjang terhadap pemahaman belum dapat diukur. Kedua, cakupan materi baru mencakup materi semester genap sehingga belum menjangkau keseluruhan materi fiqih kelas XI. Ketiga, subjek uji coba terbatas pada kelas XI-1 sehingga generalisasi pada kelas lain maupun jenjang atau sekolah lain perlu dilakukan secara hati-hati.

Keefektifan dan Respons Siswa

Peningkatan rata-rata nilai dari 52,5 menjadi 78,3 pada skala kecil dan dari 56,14 menjadi 78,41 pada skala besar, yang didukung hasil *Paired Samples T-Test* dengan $p < 0{,}001$ pada kedua tahap, menunjukkan bahwa buku komik yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Pernikahan. Temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan komik lain yang melaporkan perbedaan signifikan pada uji *paired sample t-test* (Aini & Nuryati, 2019; Putri, 2023; Utami, 2024). Peningkatan tersebut dapat dijelaskan oleh karakter komik yang menerjemahkan konsep normatif fiqih yang abstrak ke dalam alur cerita visual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih mudah menafsirkan, memberi contoh, dan menjelaskan konsep yang dipelajari, yaitu indikator pemahaman menurut Anderson dan Krathwohl (2001). Karena media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa diasumsikan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, respons siswa yang positif turut mendukung penerimaan buku komik ini dalam pembelajaran fiqih.

Kekuatan dan Kelemahan Produk

Kekuatan buku komik ini meliputi tiga hal. Pertama, kontekstualisasi materi fiqih yang abstrak, yakni konsep normatif pada materi munakahat, perceraian, harta waris, dan wasiat yang sering dianggap rumit diterjemahkan ke dalam alur cerita visual yang dekat dengan realitas sosial siswa. Kedua, peningkatan aspek kognitif yang signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar pada uji coba skala kecil maupun skala besar. Ketiga, tingkat kelayakan yang tinggi dari validator ahli sehingga produk dinyatakan layak dan valid untuk diimplementasikan di lingkungan madrasah. Kelebihan tersebut sejalan dengan kelebihan komik sebagai bahan ajar, yaitu meningkatkan minat baca, menarik perhatian melalui ilustrasi, mempermudah pemahaman konsep, membantu daya ingat, dan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan (Fadli, 2011).

Kelemahan produk juga perlu dicermati. Pertama, format komik menuntut penyajian visual yang ringkas dan padat pesan sehingga rincian hukum yang sangat mendetail, seperti rumusan hitungan mawaris yang rumit atau syarat dan rukun fikih yang kompleks, kurang mendalam jika tidak disertai penjelasan langsung dari pendidik di kelas. Kedua, terdapat kendala teknis desain dan kepadatan pesan,

berupa ketepatan penempatan kata, kepadatan pesan pada balon teks, serta kesesuaian jenis dan ukuran huruf, yang sempat memerlukan revisi. Ketiga, alur cerita dan visualisasi tokoh memiliki latar budaya atau sosial tertentu yang mungkin memerlukan penyesuaian apabila diterapkan pada siswa madrasah di wilayah yang berbeda secara demografis. Secara teoretis, kelemahan serupa dikemukakan Fadli (2011), yakni penyusunan komik memerlukan keterampilan menggambar dan waktu yang relatif lebih lama, berpotensi membuat siswa terlalu fokus pada gambar, dan dapat mengurangi bobot keilmuan materi jika tidak dirancang dengan cermat. Oleh karena itu, guru disarankan tetap memberikan penjelasan tambahan dan penguatan konseptual agar tidak terjadi reduksi makna atau kesalahpahaman pada materi hukum yang detail, dan peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan komik digital interaktif atau mengombinasikannya dengan unsur audio-visual, memperluas cakupan materi fiqih lain seperti muamalah, jinayah, atau waris, serta memperluas skala uji coba di berbagai sekolah yang setingkat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar buku komik Fiqih materi Pernikahan untuk siswa kelas XI MA NU Islamiyah Asembagus melalui model R&D Borg and Gall yang dimodifikasi dengan tahapan terstruktur, mulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal menggunakan aplikasi Canva dengan empat tokoh kartun, validasi desain oleh pakar, revisi desain, uji coba skala kecil pada 10 siswa, revisi produk, uji coba skala besar pada 22 siswa, hingga revisi produk akhir. Secara teoretis, produk dinyatakan layak berdasarkan penilaian ahli materi (82,14%), ahli desain (87,5%), dan ahli media (76,92%). Secara empiris, produk terbukti praktis dan efektif: rata-rata nilai meningkat dari 52,5 menjadi 78,3 pada skala kecil ($t = -7{,}95$; $p < 0{,}001$) dan dari 56,14 menjadi 78,41 pada skala besar ($t = -24{,}4$; $p < 0{,}001$), sehingga H0 ditolak dan Ha diterima, serta respons siswa berada pada kategori positif. Dengan demikian, buku komik Fiqih materi Pernikahan yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA NU Islamiyah Asembagus.

KONFLIK KEPENTINGAN

Terkait penelitian, kepenulisan, dan publikasi artikel ini, penulis menyatakan tidak terdapat potensi konflik kepentingan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Pascasarjana Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo, para dosen pembimbing, para validator ahli, serta kepala madrasah, guru mata pelajaran Fiqih, dan peserta didik kelas XI MA NU Islamiyah Asembagus yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, I. N., & Nuryati, A. (2019). Pengembangan buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi hikayat bagi siswa kelas X SMA.

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Azizul, dkk. (2020). Pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak. [lengkapi sumber publikasi]

Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Instrumen penilaian buku teks pelajaran*. Jakarta: BSNP.

Bahri, M. S. (2023). Problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di masa merdeka belajar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6*(4), 2871-2880.

Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). New York: Longman.

Departemen Agama RI. (2024). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Yogyakarta: Sunan Kalijaga.

Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA.

Eisner, W. (1990). *Comics & sequential art*.

Fadli, M. F. (2011). *Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis komik*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Fuady, & Mutalib. (t.t.). Audio-visual media in learning. [lengkapi sumber publikasi]

Hasanah, N., Purba, A., & Rajagukguk, K. P. (2021). The development of LKPD. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal), 4*(3), 6813-6820.

Ibnu Manzur. (t.t.). *Lisan al-'Arab* (Jilid XIII). Beirut: Dar Sadir.

Izzah, M. A., & Ma'sum, A. (2021). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Arab maharah qira'ah untuk siswa kelas X MA Almaarif Singosari. *Journal of Language, Literature, and Arts*.

Kementerian Agama RI. (2019). *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*.

Khallaf, A. W. (1978). *Ilmu ushul fikih*. Kairo: Dar al-Qalam.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: HarperCollins.

Mujahadah, I., dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda, 3*(1).

Neolaka, A., dkk. (2017). *Landasan pendidikan: Dasar pengenalan diri sendiri menuju perubahan hidup*. Depok: Kharisma Putra Utama.

Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Pratiwi, S. H., Zulmuqim, Z., Zalnur, M., Sari, L. C., Tiffani, T., & Nurhasnah, N. (2024). [lengkapi sumber publikasi]

Putri, A. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran SKI kelas V. [lengkapi sumber publikasi]

Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia, 3*(2).

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suryani, N., dkk. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susilo, R. (2013). Indonesia peringkat ke-2 pembaca manga terbanyak di dunia. *Tribunnews.com*. https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia

Suyatno. (2013). *Dasar-dasar ilmu fikih dan ushul fikih*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Utami, S. D. (2024). Pengembangan media komik berbasis budaya lokal pada pembelajaran IPAS. [lengkapi sumber publikasi]