

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA COMIC STRIP TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH
DI MAS AISYIYAH BINJAI**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Syarat-Syarat Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam*

OLEH :

HAMBALI SETIAWAN
NPM. 1601020040



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA COMIC STRIP TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH
DI MAS AISYIYAH BINJAI**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Syarat-Syarat Mencapai
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam*

OLEH :

HAMBALI SETIAWAN
NPM. 1601020040



*Hasil di delaykan
M. 2021*

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 662347, 6631003
Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi :
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Rizka Harfiani, S.Pdi, M.Pdi
Dosen Pembimbing : Dr. Munawir Pasaribu S.Pdi, MA

Nama Mahasiswa : Hambali Setiawan
Npm : 1601020040
Semester : 10
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA COMIC STRIP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MAS AISYIYAH BINJAI

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15/03/2021	- Penemuan literatur keagamaan - Elemen fiqh - Tata hukum		
18/03/2021	- Tata hukum - Metode penelitian - Daftar pustaka		
20/03/2021	ke di kuminakan		

Medan, 2021

Diketahui/Disetujui
Dekan

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Pembimbing Proposal

Dr. Muhammad Qorib, MA Dr. Rizka Harfiani, S.Pdi, M.Pdi Dr. Munawir Pasaribu S.Pdi, MA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : **HAMBALI SETIAWAN**

NPM : 1601020040

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai** merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 02 September 2021
Yang menyatakan



HAMBALI SETIAWAN
NPM : 1601020040

PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini kupersembahkan kepada keluargaku

Ayahanda Abdul Rahman

Ibunda Manisem

Adinda Khairani Husna

Adinda Muhammad Arieifin Ilham

*Serta keluarga besar PK MCM FAI UMSU dan PC MCM KOTA
BTMAI*

Tak lekang selalu memberikan doa kesuksesan & keberhasilan bagi diriku



*Keyakinan Lebih Baik dari
Rencana Apapun*

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai

Oleh :

HAMBALI SETIAWAN

NPM: 1601020040

*Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah
skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam
ujian skripsi*

Medan, 16 Juni 2021

Pembimbing



Dr. Munawir Pasaribu, MA

UMSU
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Unggul | Cerdas | Terpercaya
MEDAN
2021

Medan, 16 Juni 2021

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (Tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Hambali Setiawan
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU

Di-

Medan

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan
Seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Hambali Setiawan
yang berjudul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
COMIC STRIP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MAS AISYIYAH
BINJAL** Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat
diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada
Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima
kasih.

Wassalamu 'allaikum Wr. Wb

UMSU

Pembimbing



Unggul | Cerdas | Terampil

Dr. Munawir Pasaribu, MA

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Hambali Setiawan
NPM : 1601020040
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tanggal Sidang : 02/09/2021
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Muhammad Qorib, MA
PENGUJI II : Drs. Mario Kasduri, MA

PENITIA PENGUJI

Ketua,

Asoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Sekretaris,

Zulfani, S.Pd.I, MA

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

HAMBALI SETIAWAN. NPM:1601020040. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA COMIC STRIP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MAS AISYIYAH BINJAI." Tahun Pembelajaran 2020-2021. Skripsi. Medan : Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2021.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran comic strip di MAS Aisyiyah Binjai? Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai? Apakah ada Pengaruh penggunaan media pembelajaran comic strip dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai?.

Instrument pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik angket dantes sebagai instrument pengumpulan data primer. Dan teknik dokumentasi sebagai instrument pengumpulan data sekunder. Sedangkan analisis data menggunakan teknik prosentase untuk data yang bersifat deskriptif dan teknik uji t independent grup data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran comic strip di MAS Aisyiyah Binjai termasuk kategori baik, hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X dalam kategori sangat baik, dan Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dan dibuktikan dengan teknik analisis uji-t independent group diperoleh hasil $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($5,944826 > 1,994437$) yang berarti H_0 ditolak dan artinya ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran comic strip dan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran comic strip. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran comic strip efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai.

Kata Kunci: Media Comic Strip, Hasil Belajar

ABSTRACT

HAMBALI SETIAWAN. NPM:1601020040. "THE EFFECT OF THE USE OF COMIC STRIP MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN FIQH LESSONS IN MAS AISYIYAH BINJAI."2020-2021 Medan: Fakultas of Islamic Studies, Islamic Education Study Program, North Sumatra Muhammadiyah University 2021.

The formulation of the problem in this study is how to use the comic strip media to buy comic strips at MAS Aisyiyah Binjai? How are student learning outcomes in fiqh subjects at MAS Aisyiyah Binjai? Is there any effect of using comic strip learning media in improving student learning outcomes in fiqh subjects at MAS Aisyiyah Binjai?.

The data collection instrument in this study used a questionnaire and test technique as the primary data collection instrument. And documentation technique as a secondary data collection instrument. Meanwhile, data analysis used percentage technique for descriptive data and independent t test technique for quantitative data group.

The results showed that the use of comic strip learning media at MAS Aisyiyah Binjai was included in the good category, student learning outcomes in class X fiqh subjects were in the very good category, and Based on the results of data analysis obtained and proven by independent group t-test analysis techniques, the results obtained $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($5.944826 > 1.994437$) which means H_0 is rejected and it means that there are differences in learning outcomes in the experimental class using comic strip learning media and the control class without using comic strip learning media. So it can be concluded that the use of comic strip learning media is effective in increasing student learning outcomes in fiqh subjects at MAS Aisyiyah Binjai.

Keywords : Comic Strip Media, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat atas karunia yang telah diberikan serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai“ dapat terselesaikan dengan baik dan tanpa halangan apapun. Shalawat dan salam semoga selalu Allah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, serta keluarga, sahabat, dan orang-orang yang mengikuti dan menajalankan sunnah-sunnah Rasulullah SAW dalam kehidupan sehari-hari..

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih terkhususnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini, terutama kepada :

1. Orang tua tercinta, ayahanda (Abdul Rahman) dan ibunda (Manisem) yang sangat penulis kagumi, sayangi sekaligus hormati, terimakasih untuk semua dukungan dalam bentuk semangat, motivasi, materi dan semua limpahan kasih sayang dan pengertian yang tidak akan bisa terbalas tentunya.
2. Adik-adik tercinta Khairani Husna, Muhammad Ariefin Ilham yang banyak memberikan semangat dan dukungan atas semuanya.
3. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Prof.Dr. Agussani, M.Ap yang sangat kompeten , semoga UMSU jaya selalu.
4. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA yang telah banyak membimbing serta menanyakan sudah sampai dimana skripsi penulis.
5. Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara sekaligus Dosen pembimbing Akademik Bapak Zailani, MA yang telah membimbing proses akademik selama perkuliahan.

6. Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi Bapak Dr.Munawir Pasaribu,MA yang telah membimbing penulis dengan sepenuh hati serta ilmu yang sangat berharga bagi penulis. Saya mengucapkan terimakasih atas segalanya yang memberikan arahan dan masukan yang terbaik dalam penulisan skripsi ini.
7. Ketua program studi Pendidikan Agama Islam Ibu Dr. Rizka Harfiani, S.Pdi, M.Psi dan sekretaris prodi Bapak Dr.Hasrian Rudi Setiawan, M.Pdi yang telah banyak memberikan dan arahan sehingga penulisan skripsi bisa berjalan dengan baik.
8. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Agama Islam yang telah mentransferkan ilmunya selama masa perkuliahan dan tentunya sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Terimakasih kepada Biro Fakultas Agama Islam yang telah banyak membantu penulis dengan memberikan informasi terkait kampus dan melancarkan segala administrasi terkait perkuliahan.
10. Terimakasih juga kepada PK IMM FAI UMSU dan PC IMM Kota Binjai sebagai wadah berorganisasi bagi penulis serta pengalaman yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis, semoga IMM jaya selalu.
11. Terimakasih juga kepada kepala sekolah dan guru-guru Madrasah Aliyah Aisyiyah Binjai yang telah memberikan bantuan serta partisipasi terhadap penulis untuk menyelesaikan skripsi, semoga rahmat illahi melimpahi kegiatan proses belajar mengajar sekolah.
12. Untuk pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan semangat, motivasi dan dukungan mengucapkan banyak terimakasih atas kepedulian dan perhatiannya dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari dukungan dan motivasi dari pihak yang bersangkutan diatas sangatlah berarti bagi penulis, dan akan sulit membalas semua kebaikannya semoga Allah SWT senantiasa membalas budi baik dan bantuan-bantuan yang telah dieberikan sebagai amal kebaikan, Allahuma Aamiin.

Penulis menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kritik dan saran yang membangun sangatlah diharapkan. Besar harapan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, Mei 2021

Penulis

HAMBALI SETIAWAN

1601020040

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
II. LANDASAN TEORETIS	9
A. Media Pembelajaran Comic Strip	9
1. Pengertian Media Pembelajaran Comic Strip	9
2. Karakteristik Comic Strip.....	12
3. Kelebihan dan Kekurangan Comic Strip.....	13
4. Manfaat Media Comic Strip Dalam Pembelajaran	14
5. Langkah-Langkah Penggunaan Media Comic Strip	15
B. Hasil Belajar	17
1. Pengertian Hasil Belajar.....	17
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
a. Faktor Intern	18
b. Faktor Ekstern	19
C. Haji Dan Umrah	19
1. Haji.....	19

a.	Pengertian Haji	19
b.	Hukum Haji	20
c.	Syarat-Syarat Haji	20
d.	Rukun-Rukun Haji.....	21
e.	Tata Urutan Pelaksanaan Haji	21
2.	Umrah.....	23
a.	Pengertian Umrah.....	23
b.	Syarat Wajib dan Syarat Sah Umrah	23
c.	Rukun-Rukun Umrah	23
d.	Tata Urutan Pelaksanaan Ibadah Umrah	23
D.	Kajian Relevan.....	24
E.	Kerangka Berfikir	26
F.	Hipotesis Penelitian	27
III.	METODE PENELITIAN	29
A.	Metode Dan Jenis Penelitian.....	29
B.	Lokasi Dan Waktu Penelitian	30
C.	Responden.....	30
D.	Variabel Penelitian.....	30
E.	Definisi Operasional Variabel.....	30
F.	Sumber Data.....	31
G.	Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	32
H.	Teknik Analisis Data.....	33
I.	Instrumen Penelitian	35
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A.	Gambaran Umum Madrasah	36
1.	Profil Madrasah.....	36
2.	Visi dan Misi Madrasah	36
3.	Tujuan Pendidikan	37
4.	Sarana dan Prasarana	37
5.	Infrastruktur	38
6.	Sarana Lapangan Olahraga	38
7.	Data Guru.....	38

8. Data Siswa	40
B. Penyajian Data	41
1. Data Penggunaan Media Comic Strip.....	41
2. Data Hasil Belajar Siswa.....	43
3. Data Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip.....	45
C. Analisis Data	48
1. Analisis Data Penggunaan Media Comic Strip.....	48
2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa	52
3. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip.....	55
4. Pengujian Hipotesis	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian	64
E. Keterbatasan Penelitian.....	68
V. Penutup	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1. Identitas MAS Aisyiyah Binjai
- Tabel 1.2. Sarana dan Prasarana MAS Aisyiyah Binjai
- Tabel 1.3. Infrastruktur MAS Aisyiyah Binjai
- Tabel 1.4. Daftar Nama Guru
- Tabel 1.5. Daftar Nama Sisw
- Tabel 1.6. Data Penggunaan Media Comic Strip
- Tabel 1.7. Data Hasil Belajar Siswa
- Tabel 1.8. Nilai PreTest dan PostTest Kelas Experimen
- Tabel 1.9. Nilai PreTest dan PostTest Kelas Kontrol
- Tabel 1.10. Presentase Jawaban Angket Pengaruh Media
- Tabel 1.11. Presentase Jawaban Hasil Belajar Siswa
- Tabel 1.12. Analisis Data PreTest dan PosTest Kls Experimen
- Tabel 1.13. Analisis Data PreTest dan PostTest Kls Kontrol

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Angket Kegiatan Pembelajaran
Lampiran 2 : Angket Hasil Belajar Siswa
Lampiran 3 : Surat Izin Riset dari Kampus
Lampiran 4 : Surat Balasan dari Sekolah
Lampiran 5 : Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan yang sangat fundamental dan menentukan dalam perjalanan sejarah peradaban umat manusia. Kegiatan pendidikan dimulai sejak penciptaan Nabi Adam a.s sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an yakni Allah SWT mengajarkan tentang "*al-ashma-a kullaha*" kepada Adam a.s¹.

Dan juga pendidikan merupakan usaha dasar yang bertujuan untuk mengembangkan terkait kualitas manusia, pun sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuannya. maka dalam pelaksanaannya ada dalam suatu proses yang berkelanjutan setiap jenis dan jenjang dari pendidikan semuanya harus berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral atau terpadu. Lewat pendidikan yang bermutu juga, bangsa dan negara akan terjunjung tinggi martabatnya di mata dunia².

Hal ini juga sepaham dengan firman Allah Swt dalam Al-Qur'an yang mengatakan bahwa Allah akan meninggikan derajat oleh seorang hamba yang berilmu serta pengetahuan, yakni terdapat dalam potongan Q.S Al-Mujadalah ayat 11, sebagai berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.s. al-Mujadalah : 11)³.

Dalam berbagai bidang di kehidupan, salah satunya merupakan bidang pendidikan, perkembangan suatu teknologi dan informasi yang semakin pesat

¹ Munawir Pasaribu, Tesis : "*Pengembangan Model Pendidikan Seks Melalui Pendekatan Integratif dalam Mata Pelajaran PAI dan Biologi di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kota Medan*" (Malang: UMM, hlm.1

² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Ar-Ruuz Media, 2016), hlm. 20

³Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jawa Barat : CV Penerbit Diponegoro, 2010), hlm. 543

Adanya perkembangan teknologi serta informasi dalam dunia pendidikan mengakibatkan terjadinya transisi proses interaksi, apalagi setelah dikembangkannya internet. Internet sangat berperan penting dalam hal dunia pendidikan terutama sebagai alat komunikasi serta media yang bisa berkolaborasi untuk mengakses bahan ajar ataupun informasi terkait kegiatan proses pembelajaran. Hal ini sepadan dengan perkembangan zaman saat ini yang menyebutkan bahwa perkembangan didalam pendidikan telah berhasil didigitalisasikan oleh kemajuan teknologi pada saat ini.

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang ada. Proses pembelajaran perlu juga direncanakan, dilaksanakan, dinilai atau diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Adanya perkembangan teknologi dan informasi didalam dunia pendidikan, seharusnya memberikan suatu kemudahan bagi proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan didalam proses pembelajaran terjadi adanya penyampaian pesan informasi, dimana dalam penyampaiannya dapat menggunakan alat-alat sebagai untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan menjadi tujuan instruksional terhadap siswa. Alat-alat penyampai informasi inilah yang disebut dengan media pembelajaran.

Namun di sisi lain media juga mampu membangkitkan motivasi serta minat siswa, media juga dapat mampu untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang sangat menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data yang ada, dan memadatkan suatu informasi. Hal ini juga sepemahaman dengan firman Allah Swt pada al- Qur'an yang menjelaskan bahwasannya penggunaan media pembelajaran sangat penting dan memudahkan pemahaman yang akan disampaikan, terdapat dalam Q.S Al-Baqarah (2) ayat 31, sebagai berikut;

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: *"Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda- benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda- benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"* (Q.S al-Baqarah:31)⁴.

Dari ayat tersebut Allah telah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s terkait nama-nama benda seluruhnya yang ada di muka bumi ini, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat-malaikat untuk menyebutkannya pada yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam A.S tersebut menjadikan media dalam penggambaran benda kepada para malaikat. tentunya sudah diberikan gambaran bentuknya terlebih dahulu oleh Allah SWT.

Maka dari itu perlu adanya pemilihan terhadap suatu media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dikarenakan motivasi belajar siswa dan minat siswa dalam proses kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor dari tersampainya informasi serta berhasilnya dari tujuan instruksional terkait proses pembelajaran yang sedang berjalan.

Namun pada kenyatannya pada saat ini kemajuan teknologi juga belum dimanfaatkan secara optimal untuk proses kegiatan pembelajaran, terutama ada dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Tak sedikit pun dari ulasan atau pandangan seorang guru bahwa menggunakan media itu susah dan tidak mudah, media itu canggih dan mahal, guru pun tidak terampil dalam menggunakan media, media hanya hiburan sedangkan belajar itu serius, media pun tidak tersedia disekolah, serta kebiasaan ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran.

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terkhususnya dalam menggunakan media pembelajaran mengakibatkan fokus utama dari pembelajaran guru lebih titik fokus kepada penguasaan materi saja tanpa mengimbangi dari pemanfaatan teknologi yang sudah ada. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru pun masih dalam ruang lingkup sebatas hanya penyampaian materi saja yang ada didalam silabus ataupun Kompetensi dasar tertentu.

⁴ Ibid, hlm.6

Diakui atau tidaknya, bahkan pada zaman modern pada saat ini, rata-rata guru hanya mengajar menggunakan metodologi mengajar tradisional saja. Cara mengajarnya pun bersifat otoriter dan berpusat pada guru (*teacher oriented*), sedangkan siswa hanya sebagai dijadikan objek saja bukan subyek. Guru pun hanya memberikan ceramah kepada siswa-siswanya sementara siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru melalui metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh dalam pembelajaran sehingga siswa sulit untuk menerima materi-materi yang diajarkan oleh guru⁵.

Sedangkan di dalam pelaksanaan kurikulum 2013 pembelajaran dituntut untuk menekankan pada *student oriented center* yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik saja. Diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam *teoritical science* (praktik ilmu). Oleh karenanya diperlukan dalam strategi bagaimana pendidikan bisa menjadi sarana yang bisa membuka pola pikir peserta didik bahwasannya ilmu yang mereka pelajari hanya memiliki kebermaknaan untuk hidup sehingga ilmu tersebut juga mampu mengubah pola sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi lebih baik tentunya.

Perlu diketahui bahwasannya melalui media pembelajaran, seorang pengajar juga mampu untuk meningkatkan potensi yang ada serta aktivitas dalam belajar terhadap peserta didik, sehingga menciptakan suatu kondisi kegiatan belajar mengajar yang sangat inovatif dan tentunya sangat menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini merupakan tugas yang sangat penting bagi seorang pengajar terkhususnya guru sebagai motor penggerak berjalannya proses kegiatan pembelajaran. Agar mampu melaksanakan tugasnya dengan baik, tentunya seorang pengajar harus memiliki keterampilan serta kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran serta melakukan evaluasi terhadap proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan baik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan merupakan

⁵ Aris, *68 Model Pembelajaran* (Yogyakarta :Ar-Ruuz Media, 2016 hlm. 17

komponen-komponen dalam hal proses komunikasi. Dalam kegiatan pembelajaran, pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau materi yang sudah ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini. Berbagai macam-macam sumber pesan diantaranya pengajar (Guru), peserta didik (Siswa), orang lain, penulis buku, produser media dan sebagainya.

Media pembelajaran atau media pendidikan merupakan saluran pesan tersebut sedangkan penerima pesannya (materi pelajaran) adalah peserta didik bahkan pengajar itu sendiri. Sebuah pesan dituangkan oleh pengajar atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non-verbal atau visual. Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu disebut encoding. Dalam proses penyampaian pesan tersebut, pengajar sebagai fasilitator dapat menggunakan media pembelajaran.

Salah satu fungsi utama dari media pembelajaran ialah sebagai alat bantu untuk mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang telah di tata dan di ciptakan oleh tenaga pengajar atau guru⁶. Maka dari itu, pemilihan sebuah media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenis-jenisnya tinggal hanya menyesuaikan antara tujuan dari pembelajaran dengan karakteristik media tersebut yang dipakai.

Beragam-ragam jenis media yang ada tersebut tentunya mengalami perkembangan yang pesat dan inovatif terutama dari segi penyajiannya yang semakin hari semakin inovatif. Pada saat ini pengembangan dari media pembelajaran sudah disesuaikan dengan kondisi pengajar dan peserta belajar, terutama respon dan tentunya kebutuhan dari peserta belajar. Peran media juga tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada siswa saja namun media pembelajaran sangat diharapkan mampu untuk menarik minat peserta belajar untuk mau memahami lebih jauh dari tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar dan tentunya sangat berpengaruh dari hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam

⁶ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.5

kegiatan belajar mengajar dan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat namun bukan berarti harus media itu mahal serta modern melainkan yang lebih penting ialah efektifitas dan manfaat dari media tersebut selama dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung⁷.

Begitu pesatnya perkembangan komik di kalangan masyarakat dan begitu juga tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik-komik. Hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik strip sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan komik strip seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca siswa dan penguasaan dalam kosa kata jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik-komik.

Sebagai salah satu media visual, media komik strip tentunya memiliki kelebihan tersendiri dalam kegiatan proses belajar-mengajar. Kelebihan komik memiliki penyajian yang mengandung unsur visual untuk memahaminya dan juga cerita yang kuat. Serta juga ekspresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca seolah-olah terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus-menerus membacanya hingga sampai selesai. Hal ini juga yang menginspirasi komik strip yang isinya materi-materi pelajaran. Melihat situasi sekarang, kecenderungan siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks dikarenakan mereka menganggap suatu hal yang bosan apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik, siswa-siswa cenderung lebih menyukai buku-buku yang memiliki gambar serta dengan penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun komik pembelajaran yang diharapkan mampu dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca sehingga pada akhirnya juga mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu pentingnya untuk menciptakan suatu kondisi tertentu dalam pembelajaran agar siswa selalu termotivasi, juga berminat dan ingin terus belajar. proses belajar dapat dikatakan merupakan kegiatan seseorang yang hanya dilakukan dengan sengaja melalui penyesuaian tingkah laku dirinya dalam upaya

⁷ Hasrian Rudi Setiawan, *Guru Manfaatkan Media Pembelajaran*, diakses dari http://pai.umsu.ac.id/2019/07/03/mahasiswa_pai_pada_tanggal_27_July_2019

meningkatkan kualitas diri pribadi sendiri⁸. Penyesuaian terhadap metode, media dan strategi dalam pembelajaran sangatlah penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal dan kompeten.

Berdasarkan persoalan tersebut peneliti mencoba mencari media yang sangat efektif untuk dapat digunakan dalam pembelajaran fiqih. Untuk hal itu, dari peneliti ingin meneliti persoalan tersebut dengan mengangkat judul *”Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai”*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tidak adanya guru yang menggunakan media pembelajaran Comic Strip.
2. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dalam proses pembelajaran.
3. Siswa cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan ceramah guru.
4. Media pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran Comic Strip di MAS Aisyiyah Binjai?.
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai?.
3. Apakah ada pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran Comic Strip terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai?.

D. Tujuan Penelitian

⁸ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 33

Adapun rincian tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran Comic Strip di MAS Aisyiyah Binjai.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran Comic Strip terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai.

E. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka hasil peneliti ini nantinya diharapkan dapat:

1. Secara Teoretis

Secara khusus penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran Comic Strip terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa: dapat meningkatkan hasil belajar, pengetahuan, memahami dan mampu mencapai hasil belajar yang diharapkan.
- b. Bagi guru: dapat menggunakan media pembelajaran Comic Strip dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar serta membuat pembelajaran semenarik mungkin.
- c. Bagi sekolah: sebagai pertimbangan dalam pembelajaran agar tidak menggunakan metode-metode konvensional saja melainkan memakai media juga.
- d. Bagi penelitian lain : dapat dijadikan sumber informasi atau referensi dalam penelitian yang selanjutnya. Penelitian ini menjadi motivasi bagi peneliti yang lain untuk mengembangkan inovasi dari media pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Media Pembelajaran Comic Strip

1. Pengertian Media Pembelajaran Comic Strip

Media pembelajaran merupakan media grafis, tiga dimensi, serta juga media proyeksi sebagai sumber belajar. Nilai-nilai dalam media pembelajaran menjadi bagian terpenting terhadap suatu perkembangan anak secara terintegrasi. Adapun manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan siswa juga menguasai tujuan pembelajaran dengan baik dan benar.
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan inovatif.
- c. Aktifitas siswa akan lebih terintegrasi melalui pengamatan, melakukan demonstrasi (seluruh indera berfungsi). dan materi pembelajaran menjadi lebih konkret dan sangat menarik⁹.

Secara umum dapat dimengerti bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang diterapkan dalam proses pendidikan untuk meningkatkan pencapaian tujuan secara optimal dan konkrit.

Sedangkan media comic strip adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian atau bahkan sebuah alur cerita pendek (cerpen). Akan tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai sampai disitu saja bahkan ceritanya bisa dibuat episode atau sambungan ceritanya lagi dalam komik tersebut. Komik ini juga biasanya terdiri 3 atau 6 panel bahkan lebih. Komik potongan (*Comic Strip*) ini juga biasanya diterbitkan dalam tampilan sebuah surat kabar, majalah ataupun tabloid. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius dan asik untuk di baca setiap episodenya hingga akhir ceritanya.

Kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Istilah media pun bisa

⁹Luluk Ismawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, 2014 PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung hlm. 40

diartikan juga sebagai bentuk-bentuk komunikasi cetak dan audio visual serta teknologi komunikasi lainnya¹⁰.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang difungsikan dalam proses dan tujuan pembelajaran. dan hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. media pembelajaran pun memiliki peran yang penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Menurut Anderson dalam Bambang Warsita media dibagai dalam dua kategori, yaitu sebuah alat bantu untuk pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan¹¹. Oleh karena itu alat bantu dalam pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai, beberapa foto, peta, poster, grafik, flip chart dan model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang difungsikan sebagai memperjelas materi pembelajarannya. tentunya sangat penting bagi media pembelajaran sehingga seorang pengajar atau guru perlu mengerti dan memahami yang dimaksud dan dipahami dengan media pembelajaran itu sendiri serta bisa menciptakan, memproduksi, serta menggunakannya.

Guru selain itu harus memiliki pengetahuan dan pemahanan yang cukup tentang media pembelajaran yaitu:

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan terhadap proses belajar mengajar.
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
3. Pengalaman hidup dalam proses belajar.
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
5. Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan.
6. Guru harus mampu memilih dan menggunakan media pendidikan.

¹⁰Habib Thoha, *PBM-PAI Di Sekolah*, 1998 cet ke 1, Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang dengan Pustaka Pelajar Offset, hlm. 268

¹¹Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka, 2008), hlm. 123

7. Berbagai macam jenis alat dan teknik media untuk pendidikan.
8. Media pendidikan setiap mata pelajaran.
9. Usaha inovasi untuk media pendidikan¹².

Penggunaan media pembelajaran terhadap kegiatan proses belajar mengajar mampu membangkitkan keinginan semangat belajar dan minat yang baru, dapat memotivasi siswa dan rangsangan atau stimulus dalam belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa tersebut¹³.

Untuk itu media comic merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam sebuah urutan tertentu, maksud dan bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca komik¹⁴. Komik merupakan satu bacaan yang bergambar dimana didalamnya komik memiliki pengekspresian mimik dari tokoh, sehingga komik pada dasarnya banyak sekali diminati dan disukai jika dibandingkan dengan bacaan biasa terlebih lagi jika pembaca adalah anak-anak yang lebih suka dengan gambar.

Pendapat Rahadian dalam Burhan Nurgiyantoro pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. komik berasal dari kata bahasa belanda “*komiek*” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno “*komikos*” yang merupakan kata bentukan dari “*kosmos*” yang berarti bercanda dan bersuka ria¹⁵. Menurut Rohani dalam Hasan Sastra Negara komik ialah media instruksional sebuah kartun yang dapat menggambarkan dan menceritakannya¹⁶.

Dengan perkembangannya dari daya tarik minat membaca komik, diantaranya penampilannya sanagat menarik serta alurnya runtut dan mudah dipahami maka komik ini dapat sangat mampu untuk dijadikan sebuah media

¹² Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) hlm. 146

¹³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran (Bandung: Alfabeta)* hlm. 30

¹⁴ Mc. Cloud. Scott, *Memahami Komik*, (Jakarta: Gramedia Keputakaan Populer, 2008), hlm.54

¹⁵ Burhan Nurgiyantoro, “Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak” (Yogyakarta: Gajah Mada university press, 2013), hlm. 409

¹⁶ Hasan Sastra Negara, *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3, Desember 2014), hlm. 70

pembelajaran¹⁷. Sehingga dari awalnya komik bukanlah sebuah alat dalam pendidikan namun dalam perkembangannya karena karakteristik yang terdapat dalam komik maka komik dapat dijadikan alat bantu dalam pendidikan.

Media komik dapat difungsikan dalam kegiatan proses pembelajaran dari dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar untuk guru dan sebagai media belajar yang dapat digunakan diri sendiri oleh peserta didik¹⁸. Komik merupakan media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yang dapat dijadikan sebagai media penyampai pesan pembelajaran yang lebih menarik disbanding dengan bacaan biasa yang hanya berisi tulisan.

2. Karakteristik Comic Strip

Adapun karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa sebagai berikut:

- a. Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
- b. Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
- c. Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
- d. Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat.
- e. Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.
- f. Dalam penggunaan media komik harus konsistensi huruf dan gambar¹⁹.

Dari berbagai karakteristik komik maka tentunya adanya suatu keunggulan komik dijadikan sebagai media pembelajaran hal ini akan memancing peserta didik untuk membaca. Karena di dalam komik terdapat gambar yang sangat menarik, dan komik juga memiliki suatu alur cerita yang membuat rasa penasaran dari peserta

¹⁷Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti. dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIIIi Mts Muhammadiyah 1 Malang*, (Malang: *jurnal pendidikan biologi Indonesia, Volume 1 Nomor 3, 2015*), hlm. 344

¹⁸Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran "Muaddib 5, no.1, (Januari-Juni 2015), hlm. 2

¹⁹Liana Septy, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII*, (Sumatera Selatan: *Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185* September 2015), hlm. 20

didik, sehingga membuat peserta didik untuk terus membaca tanpa harus diperintah oleh guru.

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
- b. Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
- c. Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- d. Garis gerak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- e. Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
- f. Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung²⁰.

3. Kelebihan dan Kekurangan Comic Strip

Menurut Daryanto, kelebihan suatu komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat²¹. Ekspresi yang divisualisasikan mampu membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga sampai selesai. Sebagaimana dikatakan Sudjana & Rivai dalam Retno Puspitorini, dkk bahwa peran komik dalam pengajaran merupakan kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar para peserta didik²². Dengan ini

²⁰Nunik Nurlatipah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*, (Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2 , 2015), hlm. 5

²¹Daryanto, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Alfabet, 2016) hlm. 28

²²Retno Puspitorini, dkk., *Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif*, *Cakrawala Pendidikan* 33, no. 3 (Oktober 2014), hlm. 3

komik juga mampu dijadikan salah satu media pembelajaran.

Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasannya komik tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa macam antara lain :

- a. Komik strip merupakan komik yang memiliki terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi komik telah memberikan sebuah gagasan yang utuh. Sedangkan komik buku ialah komik yang bisa dapat dikemas di dalam bentuk satu buku, biasanya komik ini menceritakan sebuah cerita yang utuh.
- b. Komik humor ialah komik secara isi menampilkan sesuatu yang lucu dapat mengundang pembaca untuk tertawa menikmati komik tersebut. Sedangkan komik petualang adalah komik yang mampu menampilkan sebuah cerita petualangan dari tokoh-tokoh cerita dalam rangka menelusuri, mengejar, memperjuangkan atau aksi-aksinya lainnya yang sangat menarik.
- c. Komik biografi merupakan sebagai kisah perjalanan hidup dari seseorang tokoh sejarah yang digambarkan dalam bentuk komik. Sedangkan komik ilmiah ialah komik yang hanya ditulis dengan kemas komik *Understanding Comics* yang ditulis oleh Scott McCloud yang hanya dapat dirujuk pada tulisan komik dan tampak dikategorikan sebagai komik ilmiah murni²³.

Sedangkan kekurangan dari comic strip ialah jika dirancang atau dibuat kurang semenarik mungkin maka cenderung akan membosankan, sulit dalam menggambarkan imajinasi-imajinasi cerita hanya karena terfokus kepada gambar yang ada di dalam komik tersebut, sulitnya menyesuaikan kosa kata yang tepat dengan sesuai gambar komik, perbedaan pengamatan setiap pembelajar dalam menentukan cerita sesuai dengan gambar yang ada pada komik tersebut.

4. Manfaat Media Comic Strip dalam Pembelajaran

Komik sebagai media pembelajaran yang edukatif, memiliki sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Komik juga merupakan suatu kartun

²³Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* hlm. 434

yang mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat dan teratur. Peranan pokok komik dalam intruksional adalah kemampuannya mengenai menciptakan minat peserta didik dalam proses hasil belajar siswa.

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media Comic Strip

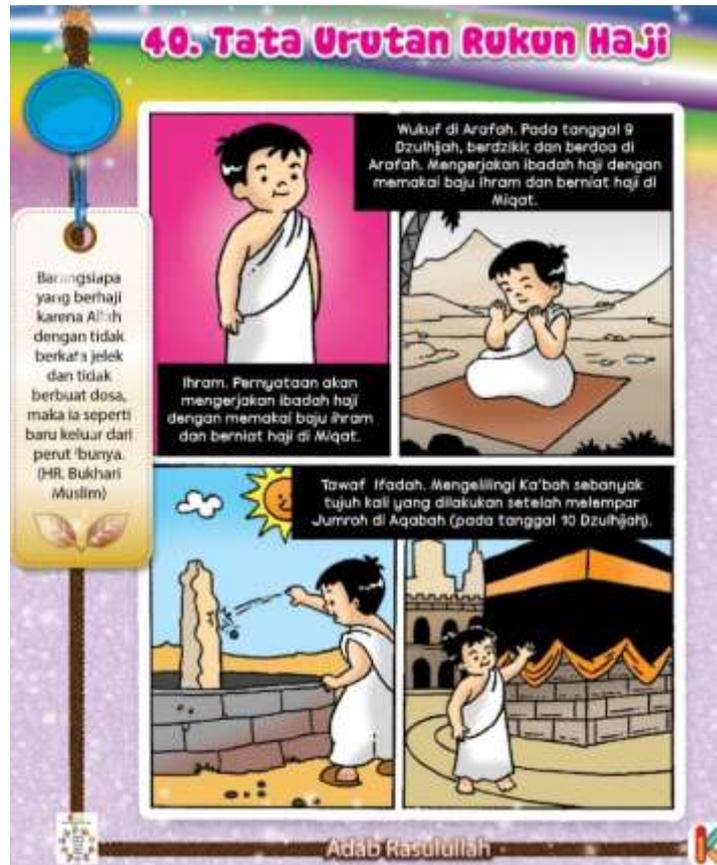
Adapun langkah-langkah di dalam menggunakan media comic strip terkait meningkatkan hasil belajar siswa ialah sebagai berikut:

- a. Dapat mengatasi dari sikap positif anak didik dalam proses pembelajaran.
- b. Menumbuhkan semangat gairah belajar dalam anak didik sehingga anak didik bersemangat dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Memungkinkan interaksi yang berlangsung antara anak didik dengan lingkungan sekitarnya.
- d. Memungkinkan anak didik belajar diri-sendiri menurut kemampuan diri sendiri²⁴.

Media comic strip juga mampu memengaruhi dan memotivasi tingkah laku peserta didik. comic strip juga dapat menarik perhatian orang-orang melalui gambar yang tentu nya tidak merasa cepat bosan . comic strip juga dapat dibuat di atas kertas dan juga e-comic strip. ukurannya bervariasi tergantung kebutuhan dan kesukaan masing-masing.

²⁴WinaSanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 17

Contoh media comic strip pada pembelajaran Fiqih materi Haji dan Umrah





B. Hasil Belajar

1. Pengertian

Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki siswa ketika setelah ia menerima pengalaman proses belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan suatu informasi kepada guru terkait tentang kemajuan atau kemampuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan proses belajar²⁵.

Tingkat kemampuan siswa dalam proses belajar juga dapat dilihat dari hasil belajar. dan hasil belajar siswa akan mengukur penguasaan siswa terhadap materi-materi pelajaran. Hasil belajar merupakan bagian yang sangat terpenting dalam berubahnya tingkah laku atau moralnya. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sujana bahwa hasil belajar siswa hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dan dalam pengertian yang lebih luas mampu mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor²⁶.

²⁵Rusman, *Belajar & Pembelajaran* (Jakarta: Kencana) hlm. 130

²⁶Nana Sujana, *Penilaian Hasil Belajar*, (Bandung: Rosda Karya, 2009), hlm. 3

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari adanya interaksi, proses dan evaluasi belajar tersebut. Interaksi antara siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran dan evaluasi belajar agar hasilnya yang baik dan memuaskan.

Hasil belajar siswa tidak semuanya sama, ada yang bisa mendapatkan hasil yang memuaskan serta juga ada pula yang hasilnya tidak memuaskan. Hal ini dikarenakan tidak terlepasnya dari cara, metode, media dan model pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru untuk menjelaskan atau memaparkan materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. dan cara, metode, media dan model tersebut juga harus dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik dengan materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

a. Faktor intern

1) Faktor Jasmaniah

- a) Kesehatan, agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.
- b) Cacat tubuh, adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenal tubuh atau badan, keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar, siswa yang cacat belajarnya juga terganggu, jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu²⁷.

2). Faktor Psikologis

²⁷Salemto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, ed, rev, cet 5 (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm. 55

- a) Intelegensi, adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu, kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dengan cepat dan mempelajarinya dengan cepat.
- b) Perhatian, untuk menarik perhatian siswa usahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.
- c) Minat, untuk menarik minat siswa dalam belajar diusahakan dengan cara menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita bagi kehidupannya dimasa mendatang.
- d) Bakat, ialah kemampuan untuk belajar, kemudian kemampuan ini akan terelisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.
- e) Motif, motif erat kaitannya dengan tujuan yang akan dicapai, dan untuk mencapai tujuan harus berbuat, dan berbuat butuh motif sebagai daya pendorongnya.
- f) Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani, kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendungan untuk membaringkan tubuh, sedangkan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosananan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan suatu hilang.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap hasil belajar dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

1) Faktor keluarga

Yang termasuk kedalam faktor keluarga adalah cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Diantara faktor sekolah adalah metode mengajar, Kurikulum, Relasi guru dengan siswa, Relasi siswa dengan guru, disiplin sekolah, Alat pelajaran, waktu sekolah, Standar pelajaran diatas ukuran, Keadaan gedung, dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Dan belajar juga dipengaruhi oleh faktor masyarakat, diantaranya : Kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat²⁸.

C. Materi Haji dan Umrah

1. Haji

a. Pengertian Haji

Pengertian haji secara etimologi (arti kata) adalah menyengaja yang bermula dari kata *al-qashdu*, sedangkan secara terminologi (arti istilah) haji adalah bersengaja mendatangi baitullah (ka'bah) untuk melakukan beberapa amal ibadah dengan tata cara yang tertentu dan dilaksanakan pada waktu tertentu pula, menurut syarat-syarat yang telah ditentukan oleh syara' semata-mata mencari ridho Allah. Dalam pengertian lain disebutkan haji adalah mengunjungi makkah untuk mengerjakan ibadah thawaf, sa'i, wuquf di arafah, dan ibadah-ibadah lain untuk memenuhi perintah Allah dan mengharapkan keridhaan-Nya²⁹.

b. Hukum Haji

Mengerjakan ibadah haji hukumnya wajib 'ain, sekali seumur hidup bagi setiap muslim yang telah mukallaf dan mampu melaksanakannya. Namun demikian dalam keadaan tertentu hukum melaksanakan ibadah haji bisa menjadi sunnah, makruh bahkan haram, apabila sudah pernah haji sementara masyarakat yang hidup disekelilingnya serba kekurangan dan butuh bantuan untuk kelangsungan hidupnya jika ia berniat berangkat haji lagi maka hukumnya makruh, sedang apabila dia pergi haji dengan maksud membuat kerusakan di negri mekkah maka hukumnya haram³⁰.

c. Syarat-Syarat Haji

1) Beragama islam, yaitu seseorang yang telah meyakini kebenaran ajaran

²⁸*Ibid*, hlm. 60

²⁹Mario Kasduri, et.al *Fiqih Ibadah Islam* (Medan: Ratu jaya, 2010), hlm. 94

³⁰*Fiqih Madrasah Tsanawiyah kelas VIII* (Jakarta : kementrian agama, 2015), hlm. 109

islam, kemudian diwujudkan dengan mengikrarkan dua kalimat syahadat.

- 2) Berakal sehat, ibadah haji diwajibkan kepada muslim dengan syarat dia berakal dan tidak gila.
- 3) Baligh, yaitu orang yang telah sampai umur sehingga dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah.
- 4) Merdeka bukan hamba sahaya, apabila hamba sahaya menunaikan haji maka hajinya sah dan ia mendapat pahala sunnah dari haji tersebut, apabila ia merdeka dia masih diwajibkan untuk menunaikan haji dari yang lain.
- 5) Kuasa dan mampu mengerjakannya, maksudnya ialah sehat jasmani dan rohani, mempunyai biaya dan cukup bekal dalam perjalanan³¹.

d. Rukun Haji

Rukun ibadah haji adalah pekerjaan yang tidak boleh ditinggalkan atau diganti dengan yang lain, jika ditinggalkan maka tidak sah ibadahnya, rukun ibadah haji ada 6 yakni :

- 1) Ihram, yaitu berniat didalam hati sambil memakai pakaian putih yang tidak dijahit untuk mengerjakan haji dan umrah.
- 2) Wukuf, yaitu memulai berkumpulnya jamaah haji dipadang arafah, pada tanggal 9 sampai 10 Dzulhijjah.
- 3) Thawaf, yaitu mengelilingi ka'bah tujuh kali putaran, dimulai dan diakhiri dihajar aswat.
- 4) Sa'i, yaitu berlari-lari kecil dari safa ke marwah.
- 5) Tahallul, adalah menghalalkan kembali apa-apa yang tadinya dilarang ketika masih dalam keadaan irham, caranya adalah dengan mencukur atau menggunting rambut sekurang-kurangnya tiga helai.
- 6) Tertib, yaitu mengerjakan ibadah haji yang termasuk rukun diatas sesuai dengan urutannya³².

³¹*Ibid*, hlm. 110

³²Ali Imran Sinaga, *Taharah, ibadah, Muamalah* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2011), hlm. 134

e. Tata Urutan Pelaksanaan Haji :

- 1) Ihram, pelaksanaan ihram paling lambat tanggal 9 Dzulhijjah pada Miqat yang telah ditentukan. Hal yang dianjurkan yang termasuk sunnah haji sebelum berihram adalah mandi, berwudhu, memakai pakaian ihram, dan memakai wangi-wangian terlebih dahulu.
- 2) Wukuf di arafah, berkumpul di padang arafah beberapa saat yang dinilai dari tergelincirnya matahari pada tanggal 9 dzulhijjah hingga menjelang fajar tanggal 10 Dzulhijjah. Wukuf dapat dilakukan di mana saja asal masih disekitar arafah. Selama menunggu waktu masuk wukuf, jamaah haji hendaknya banyak zikir kepada Allah dengan membaca istiqlah dan bacaan-bacaan lain sampai masuk waktu wukuf, saat-saat waktu wukuf inilah merupakan inti dan kunci ibadah.
- 3) Mabit di mudzalifah, selesai melaksanakan wukuf lalu berangkat menuju mudzalifah untuk mabit atau menginap disana walaupun sebentar, waktunya dimulai dari tergelincirnya matahari pada 9 dzulhijjah hingga terbitnya fajar pada tanggal 10 Dzulhijjah. Di mudzaliffah jamaah haji juga mengambil batu kerikil empat puluh sembilan butir atau tujuh puluh butir untuk melempar jumrah di Mina nantinya.
- 4) Melontar jumrah aqabah, setibanya dimina (waktu duha tanggal 10 Dzulhijjah) lalu melontar jumrah aqabah (tempat untuk melontar batu yang terletak dibukit aqabah) dengan tujuh kerikil.
- 5) Tahallul awal, setelah melontar jumrah, kemudian dilanjutkan dengan tahallul (bebas dari kewajiban ihram haji sesudah selesai mengerjakan amalan-amalan haji). Awal dengan mencukur atau menggunting rambut sekurang-kurangnya tiga helai.
- 6) Thawaf ifadah, bagi jamaah haji yang akan melakukan thawaf ifadah pada hari itu juga (10 Dzulhijjah) dapat langsung pergi ke Mekkah untuk melakukan thawaf, yaitu mengelilingi kabah sebanyak tujuh kali dimulai dari arah yang sejajar hajar aswad dan berakhir di sana pula.
- 7) Sa'i, setelah melakukan thawaf ifadah dilanjutkan melakukan sai yaitu berjalan dari bukit safa ke bukit marwa dan kembali lagi ke bukit safa sebanyak tujuh kali, sebelum memulai sa'i kita diharapkan ke arah

ka'bah.

- 8) Tahallul kedua, setelah melaksanakan sa'i, lalu dilanjutkan dengan tahallul kedua (akhir) dengan tahalull ini, berarti seseorang telah melakukan tiga perbuatan yakni melontar jumrah aqabah, thawaf ifadah dan sa'i, dan dengan demikian bagi suami istri terbebas dari larangan besetubuh.
- 9) Mabrit (bermalam) di Mina, setelah tiba di Mina, jamaah haji bermalam disana selama tiga malam, yaitu malam 11,12, dan 13 Dzulhijjah ada yang disebut hari tasyrik. Pada siang harinya tanggal 11 Dzulhijjah setelah waktu dzuhur berulah melontar tiga jumrah, yaitu ula, wustha dan aqabah masing-masing tujuh kali dengan menggunakan batu kerikil, hal yang sama dilakukan tanggal pada tanggal 12 dan 13 Dzulhijjah. Waktu yang sama juga³³.

2. Umrah

a. Pengertian Umrah

Umrah menurut etimologi adalah ziarah, sedangkan menurut istilah syara' adalah berziarah ke baitullah dengan cara yang tentu nya berbeda dengan ibadah haji, Umrah bertujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT³⁴.

b. Syarat Wajib dan Syarat Sah Umrah

Syarat-syarat umrah sama dengan syarat-syarat dalam ibadah haji. Sedangkan rukun umrah berbeda dengan rukun haji. Syarat umrah yaitu :

- 1) Islam
- 2) Baliqh
- 3) Berakal
- 4) Merdeka

c. Rukun umrah ada lima yakni :

- 1) Ihram, yaitu niat memulai mengerjakan ibadah umrah
- 2) Thawaf, yaitu mengelilingi ka'bah selama tujuh kali.

³³Rosidin, *Inti Fiqih Haji dan Umrah* (Malang: Genius Media) hlm. 37

³⁴*Ibid.* hlm. 27

- 3) Sa'i.
 - 4) Tahallul (menggunting rambut paling sedikit tiga helai rambut).
 - 5) Tertib³⁵.
- d. Tata Urutan Pelaksanaan Ibadah Umrah :
1. Melakukan ihram dengan niat umrah dari miqat makani yang telah ditentukan, sebelum ber-irham ada beberapa hal yang perlu dilakukan:
 - a. Memotong kuku, mencukur kumis, mencabut bulu ketiak, mandi, menyisir.
 - b. Rambut dan merapikan jenggot.
 - c. Memakai wangi-wangian.
 - d. Mengganti pakaian biasa dengan pakaian ihram.
 - e. Mengerjakan shalat sunah dua rakaat.
 2. Masuk ke Masjidil Haram untuk melakukan thawaf sebanyak tujuh kali sekali putaran, yang dimulai dari sudut hajar aswad dan berakhir disana pula.
 3. Selesai thawaf, dilanjutkan dengan sa'i antara bukit safa dan marwa, perjalanan dari bukit safa dan marwa dihitung satu kali, sa'i dilakukan sebanyak tujuh kali dan berakhir di bukit Marwa, setiap sampai di dua bukit tersebut, kita berhenti sejenak untuk memanjatkan doa sambil menghadap ka'bah.
 4. Selesai sa'i dilanjutkan tahallul, dengan demikian bebaslah kita dari segala larangan ihram, tahallul juga menandakan selesainya pelaksanaan umrah³⁶.

D. Kajian Relevan

Penelitian terdahulu menjadikan salah satu acuan atau perbandingan bagi penulis untuk memperkaya mengenai teori-teori tentang judul penelitian yang akan penulis teliti. dari penelitian yang terdahulu belum ditemukan judul penelitian yang sama dengan judul yang sedang diteliti oleh penulis. Akan tetapi ada beberapa

³⁵Ali Imran Sinaga, *Taharah, ibadah, Muamalah* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2011), hlm. 134

³⁶*Fiqih Madrasah Aliyah kelas X* (Jakarta : kementerian agama, 2014),.hlm. 76

penelitian yang hampir mirip dan tentunya bisa dijadikan sebagai referensi bahan bacaan bagi penulis.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan menjelaskan mengenai beberapa penelitian yang memiliki tema yang sama tentang judul yang akan penulis teliti sebagaimana berikut :

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Andi Wardana	Pengembangan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI YOGYAKARTA.	Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik cerita anak memperoleh nilai dari ahli media 92,91% dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak, rata-rata nilai pendidik memperoleh nilai 92,59%
		Perbedaan	Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh andi wardana meninjau pada pengembangan dalam media pembelajaran komik strip untuk mengapresiasi cerita anak sedangkan peneliti meninjau dari segi pengaruh dari media comic strip terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.
2	Meytha Prithandari	Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah	Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran comic strip merupakan salah satu cara untuk menarik minat belajar mahasiswa dan mempermudah mahasiswa mengetahui materi

		Metro	yang diajarkan.
		Perbedaan	Perbedaan dari penelitian yang dilakukan Meytha Prithandari untuk membuat media pembelajaran comic strip sebagai minat belajar serta juga daya tarik untuk mahasiswa ketika dosen menyampaikan materi dengan media comic strip sedangkan peneliti hanya meneliti dari media pembelajaran comic strip sebagai hasil belajar siswa saja.
3	Sri Budiawanti	Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi pada Siswa SMP Negeri 5 Surakarta kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak	Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik strip dengan model kooperatif serta metode diskusi sangat efektif untuk dipakai sehingga sangat cocok untuk digunakan bagi guru ketika menyampaikan materi ajaran kepada siswa dengan media komik beserta model dan metode nya.
		Perbedaan	Penelitian ini memfokuskan pada menerapkan dari media komik sebagai media pembelajaran dengan model dan metode nya dalam

			pelajaran fisika terkait materi gerak. Sedangkan peneliti hanyalah menggunakan media pembelajaran comic strip saja dan tidak memakai model serta metode nya.
--	--	--	--

E. Kerangka Berfikir

Didalam proses belajar-mengajar, guru memiliki tugas yang sangat berat untuk memberikan motivasi, mendidik dan memberi fasilitas belajar yang baik bagi siswa untuk mencapai tujuannya, guru juga mempunyai tanggung jawab dalam hal mengamati apa yang terjadi segala sesuatu di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa, dan materi pelajaran merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa, disamping itu perkembangan ilmu dan teknologi serta perkembangan sosial-budaya yang berlangsung dengan cepat telah memberikan tantangan kepada setiap individu, setiap individu ditantang untuk terus selalu belajar dapat menyesuaikan diri sebaik-baiknya, kesempatan belajar semakin terbuka melalui sumber dan medianya³⁷.

Guru hendaknya mampu membantu setiap siswa untuk secara efektif dapat mempergunakan berbagai kesempatan belajar dan berbagai sumber serta media dan juga metode pembelajaran yang kreatif untuk mengembangkan cara dan kebiasaan belajar yang sebaik-baiknya, namun sangat disayangkan ketika guru kurang kreatif dalam mengkombinasikan metode dengan materi pembelajaran sehingga isi materi tidak diterima dengan baik oleh peserta didik. Maka dari itu sebagai pendidik dituntut untuk dapat menjadi teladan serta aktif dan kreatif dalam mengenai media apa yang cocok untuk pembelajaran yang akan disampaikan.

³⁷Salemto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm. 98

Media comic strip merupakan suatu media yang menyenangkan bagi siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar dari siswa tersebut serta juga melatih kreativitas tenaga pendidik untuk membuat suatu materi dengan media comic strip.

Jadi media comic strip cocok untuk diterapkan pada pembelajaran yang membawa siswa dapat lebih memahami pelajaran serta juga tidak akan membosankan dalam media pembelajaran comic strip dikarenakan adanya gambar dengan isi materi dalam comic strip tersebut.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media comic strip sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis (*hypo*=sebelum,*thesis*=pernyataan,pendapat) sesuatu pernyataan yang pada akhirnya diungkapkan belum diketahui kebenarannya tetapi sangat memungkinkan untuk di uji dalam kenyataan empiris nya³⁸.

Dalam hal ini, hipotesis merupakan jawaban/dugaan yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jawaban/dugaan ini mungkin benar atau mungkin juga salah. dan dugaan ini bisa ditolak jika hasil dari penelitian salah dan diterima jika hasil dari penelitian benar.

Jadi ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu hipotesis alternative (Ha) menyatakan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X dan Y,³⁹ sedangkan hipotesis nol (Ho) yang menyatakan tidak adanya saling hubungan antara dua variabel atau lebih, variabel X dan Y. Berdasarkan dari pemikiran tersebut, maka dapat dikatakan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ha (hipotesis alternative): ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Comic Strip terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai.
2. Ho (hipotesis nihil): tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Comic Strip terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai.

³⁸W. Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta : Grasindo), hlm. 57

³⁹Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali) hlm. 23

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

Metode quasi eksperimen ialah pengembangan dari true experimental desain yang sulit dilaksanakan, namun desain ini memiliki kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen tersebut⁴⁰. dari metode ini memiliki variabel terikat yakni hasil belajar, dan variabel bebasnya yaitu Media Comic Strip.

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan data serta berupa angka-angka yang terkumpul sebagai hasil dari penelitian, dan kemudian dianalisis dengan cara menggunakan metode statistika. Pendekatan kuantitatif terhadap penelitian ini ialah untuk menganalisis data, yang kemudian dianalisis kan dengan menggunakan uji t ⁴¹.

Penelitian dikelompokkan kepada siswa didalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media comic strip, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran biasa yaitu dengan metode ceramah. Penelitian ini dilakukan untuk mengamati pengaruh dari penggunaan media comic strip untuk kelas eksperimen. Proses penelitian ini dilakukan secara tatap muka langsung pada kegiatan proses belajar mengajar. Dalam kegiatan proses pembelajaran, peneliti menerapkan media comic strip kepada siswa-siswa yang menjadi sampel penelitian. Peneliti juga menjelaskan tentang penggunaan media comic strip dalam pembelajaran Fiqih di materi Haji dan Umrah terhadap siswa.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta,2013), hlm.72

⁴¹ Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*,(Jakarta: PT Asdi Mahasetya, 2007), hlm. 103

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di MAS Aisyiyah yang beralamat di Jl. Perintis Kemerdekaan 122 Kota Binjai. Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

C. Responden

Adapun yang menjadi Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAS Aisyiyah Binjai tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 72 siswa terdiri dari dua kelas, yaitu kelas A terdiri dari 36 siswa dan kelas B terdiri dari 36 siswa juga.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian diambil dengan berdasarkan pertimbangan subjektif penelitian, persyaratan yang dibuat sebagai kriteria harus dipenuhi sebagai responden. Jadi, dasar pertimbangannya ditentukan tersendiri oleh peneliti. Responden yang penulis ambil ialah siswa kelas A sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 36 siswa dan kelas B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 siswa.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X) yaitu pengaruh Media Comic Strip.
2. Variabel terikat (Y) yaitu Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dengan maksud utama peneliti dalam penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis menguraikan arti kata-kata yang terangkum dalam setiap variabel sebagai berikut :

a) Pengaruh

Menurut kamus Bahasa Indonesia lengkap, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan dari seorang⁴².

b) Media Comic Strip

Media Comic Strip merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki gambaran potongan beserta isi materi pelajaran. Melalui media comic strip tersebut, siswa akan membaca isi materi tersebut beserta melihat gambar agar siswa tidak cepat bosan dalam belajar.

c) Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil tes setelah melakukan pembelajaran. Untuk mengetahui adanya pengaruh nilai pelajaran peserta didik kearah yang lebih baik lagi dengan menggunakan Media Comic Strip.

F. Sumber Data

Adapun dari sumber data yang akan di cari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer, yaitu data yang diperoleh melalui responden yaitu siswa siswi. Data primer ini diberikan berupa *Soal Pilihan Berganda* yang berisikan tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih dan penggunaan media comic strip yang ada dilembar observasi.
2. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh berupa informasi yang menjadi pelengkap data pendukung yang memperkuat data bersumber dari Kepala Madrasah, Wakil Kepala Madrasah, Sekretaris dan mengumpulkan arsip-arsip atau dokumen-dokumen penting yang berhubungan dengan penelitian di MAS Aisyiyah Binjai.

⁴²Daryanto, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap* (Surabaya: Apollo, 1997), hlm. 60

G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes, lembar angket dan observasi. Dalam penelitian ini tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran serta observasi yang akan digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media comic strip terhadap hasil belajar siswa.

2. Alat Pengumpulan Data

a. Instrumen Tes

Instrumen tes yang dilakukan berupa item soal berbentuk pilihan berganda. Dalam penelitian ini tes dilakukan untuk mengetahui terkait hasil belajar yang telah dicapai pada peserta didik setelah menggunakan Media Comic Strip.

b. Lembar Angket

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran comic strip yang diberikan kepada peserta didik, dikarenakan peserta didik merupakan pelaku pembelajaran. dan juga angket digunakan untuk mengetahui dari pemahaman oleh peserta didik.

Adapun pemberian skor dari tiap-tiap item pertanyaan dalam angket sebagai berikut :

- 1) Angket tentang penggunaan media pembelajaran comic strip
 - a) Untuk jawaban selalu skornya 4.
 - b) Untuk jawaban sering skornya 3.
 - c) Untuk jawaban kadang-kadang skornya 2.
 - d) Untuk jawaban tidak pernah skornya 1.
- 2) Angket tentang hasil belajar siswa :
 - a) Untuk jawaban selalu skornya 4.

- b) Untuk jawaban sering skornya 3.
- c) Untuk jawaban kadang-kadang skornya 2.
- d) Untuk jawaban tidak pernah skornya 1.

H. Teknik Analisis Data

Sebelum menganalisis data yang terkumpul, terlebih dahulu untuk dilakukan pengolahan data. Pengolahan data tersebut melalui proses sebagai berikut :

1. *Editing* (penyuntingan), yaitu dengan memeriksa seluruh dari daftar pertanyaan yang dikembangkan oleh responden.
2. *Koding* (pengkodean), yaitu memberi tanda simbol berupa angket pada jawaban responden yang diterima.
3. *Tabulating* (tabulasi) yaitu menyusun dan menghitung dari data hasil pengkodean untuk disajikan dalam bentuk tabel⁴³.

Setelah pengolahan data lalu dilakukan analisis data untuk membuktikan pengaruh penggunaan media pembelajaran comic strip dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.

Untuk itu peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut :

- a. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 tentang penggunaan media pembelajaran comic strip, peneliti menggunakan teknik analisis prosentase. Data yang telah berhasil dikumpulkan akan dibahas oleh peneliti dengan menggunakan perhitungan prosentase / frekuensi relatif dengan rumus :

$$p = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angket Prosentase.

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentase nya.

⁴³ Hermawan Warsito, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2005), hlm.87

$N = \text{Number of cases}$ (Jumlah frekuensi atau banyaknya individu)⁴⁴.

Kemudian untuk menafsirkannya, peneliti menggunakan standar dengan interpretasi prosentase menurut Anas Sudjono sebagai berikut:

- 1) 75 %– 100% = tergolong sangat baik
- 2) 50% - 74% = tergolong baik
- 3) 25% - 49% = tergolong cukup baik
- 4) $\leq 24\%$ = tergolong kurang baik⁴⁵.

- b. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 2 tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih, peneliti berpedoman pada angket serta hasil *pre-test* dan *post-test*, dan untuk menghitungnya peneliti menggunakan rumus prosentase, yaitu :

$$p = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angket Prosentase.

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentase nya.

N = *Number of cases* (Jumlah frekuensi atau banyaknya individu)⁴⁶.

- c. Untuk menjawab dari rumusan masalah nomor 3 terkait dari pengaruh penggunaan media pembelajaran comic strip dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti menggunakan analisis statistik uji-t sampel tidak berpasangan (*independent sample t-test*). untuk rumusan analisis uji-t sampel tidak berpasangan (*independent sample t-test*) yakni:

⁴⁴ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindon Persada, 1995), hlm 40.

⁴⁵ *Ibid*, hlm.40

⁴⁶ *Ibid*, hlm. 40

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

X_1 = Rata-rata sampel 1

X_2 = Rata-rata sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Varian sampel 1

S_2^2 = Varian sampel 2

I. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen tes yang dilakukan berupa item soal berbentuk pilihan berganda. Dalam penelitian ini tes dilakukan untuk mengetahui terkait hasil belajar yang telah dicapai pada peserta didik setelah menggunakan Media Comic Strip.

2. Lembar Angket

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran comic strip yang diberikan kepada peserta didik, dikarenakan peserta didik merupakan pelaku pembelajaran. dan juga angket digunakan untuk mengetahui dari pemahaman oleh peserta didik.

Adapun pemberian skor dari tiap-tiap item pertanyaan dalam angket sebagai berikut

:

a. Angket tentang penggunaan media pembelajaran comic strip :

- 1). Untuk jawaban selalu skornya 4.
- 2). Untuk jawaban sering skornya 3.
- 3). Untuk jawaban kadang-kadang skornya 2
- 4). Untuk jawaban tidak pernah skornya 1.

b. Angket tentang hasil belajar siswa :

- 1). Untuk jawaban selalu skornya 4.
- 2). Untuk jawaban sering skornya 3.
- 3). Untuk jawaban kadang-kadang skornya 2.
- 4). Untuk jawaban tidak pernah skornya 1.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Madrasah

1. Profil MAS Aisyiyah Binjai

Tabel 1.1 Identitas MAS Aisyiyah Binjai

No	Identitas Madrasah	Keterangan
1	Nama Madrasah	MAS AISYIYAH BINJAI
2	Status Madrasah	Swasta
3	Alamat	Jl. Perintis Kemerdekaan No.122 Kota Binjai
4	Provinsi	Sumatera Utara
5	Kota	Binjai
6	NSM	131212750003
7	NPSN	10264751
8	Akreditasi	B
9	Waktu Belajar	Pagi
10	Bentuk Pendidikan	Madrasah Aliyah
11	Kepala Sekolah	Ahmad Hidayat, SS, S.Pd
12	No. SK Pendirian	No. 1604/II-52/SU/65/1982
13	Tanggal SK Pendirian	21/04/1982
14	No.SK Izin Operasional	1726 Tahun 2019
15	Tanggal SK Izin Operasional	30/12/2019
16	Jumlah Guru	39
17	Telpon	0821-2167-51838

(Sumber : Data Sekolah)⁴⁷

⁴⁷ Sumber Data Sekolah

2. Visi dan Misi MAS Aisyiyah Binjai

a. Visi

“Terwujudnya Pelajar yang Beriman, Cerdas, Kreatif dan Berakhlak Mulia”

b. Misi

- 1) Menanamkan Nilai-Nilai Keislaman
- 2) Proses pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kurikulum
- 3) Mendayagunakan fungsi laboratorium, pustaka, masjid serta meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler (Tahfidz, Qur'an, Muhadharah, Drumb Band, Tapak Suci, Seni Islami, Hizbul Wathan, dan Olahraga)
- 4) Pembiasaan berakhlak mulia, bekerjasama dengan pemerintah dan masyarakat dalam pembangunan pengembangan madrasah⁴⁸

3. Tujuan Pendidikan MAS Aisyiyah Binjai

“Terbentuknya Manusia Muslim yang Beriman, Bertaqwa, Berakhlak Mulia, Cakap, Percaya Kepada diri sendiri, Berdisiplin, Bertanggung Jawab, Cinta Tanah Air, Memajukan dan Mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Keterampilan dan Beramal Menuju Terwujudnya Masyarakat Islam yang Sebenar-benarnya”⁴⁹.

4. Sarana dan Prasarana

Tabel 1.2 Sarana dan Prasarana di MAS Aisyiyah Binjai

No	Jenis Bangunan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Teori/Kelas	6	Baik
2	Laboratorium IPA	1	Baik
3	Laboratorium Komputer	1	Baik
4	Ruang UKS	1	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6	Ruang BP/BK	1	Baik

⁴⁸ Sumber Data Sekolah

⁴⁹ Sumber Data Sekolah

7	Ruang Kepala Madrasah	1	Baik
8	Ruang PKM	1	Baik
9	Ruang Guru	1	Baik
10	Ruang Administrasi/TU	1	Baik
11	Rumah Ibadah (Masjid)	1	Baik
12	Kamar Mandi	4	Baik

(Sumber : Data Sekolah)

5. Infrastruktur

Tabel 1.3 Infrastruktur MAS Aisyiyah Binjai

No	Infrastruktur	Kondisi
1	Pos Satpam	Baik
2	Pagar Depan	Baik
3	Tiang Bendera	Baik
4	Sumur	Baik
5	Bak Sampah	Baik
6	Tempat Parkiran	Baik
7	Gudang	Baik

(Sumber : Data Primer)

6. Sarana Lapangan Olahraga

- a. Lapangan Bola Voli : 1
- b. Lapangan Futsal : 1
- c. Lapangan Basket : 1
- d. Lapangan Badminton : 1

7. Data Guru

Tabel 1.4 Daftar Nama Guru/Pegawai di MAS Aisyiyah Binjai

No	Nama Guru/ Pegawai	JK	Jabatan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Ahmad Hidayat, S.s, S.Pd	L	Kepala Madrasah/Guru Bahasa Inggris

2	Surya Saputra, S.Pd	L	PKM Bidang Kurikulum/ Guru Matematika
3	Juriadi, S.Pd.I, MA	L	PKM Bidang Kesiswaan/Guru Bahasa Inggris
4	As Adinata, S.Pd.I	L	Guru Kemuhammadiyahaan
5	H.Supriadi Hasan Basri BA	L	Guru Bahasa Arab
6	Dra. Nurmawati S	P	Guru SKI, Fiqih
7	Buhari, S.Ag	L	Guru Akidah Akhlak
8	Suherni, S.Pd	P	Walikelas XII B/Guru Bahasa Indonesia
9	Bachtiar Adinata, S.Pd	L	Walikelas X B/Guru Prakarya
10	Nita Rozana, SE	P	Guru Sejarah, Ekonomi
11	Eka Dwi Kartika, S.Si	P	Guru Biologi
12	Rifki Izzati A, S.Pd	L	Walikelas XII A/Guru Kimia
13	Anita Susanti, S.Pd	P	Guru Matematika
14	Nur Hafiqoh, S.Pd.I	P	Guru Qur'an Hadits
15	Ardillah, S.Pd	P	Walikelas XI A/Guru PKN
16	Suriana, S.Pd	P	Guru Kimia
17	Dana Hadi Julfikar Muhar, S.Pd	L	Guru SBK
18	Azmi Mustafa, S.Pd	L	Guru Fisika
19	Junhaida, S.Pd.I	P	Guru Bahasa Arab
20	Dinul Khairy Putra, S.Pd	L	Guru Penjaskes
21	Yuswandi Irsandiasmo, S.Sos.I, S.Pd.I	L	Guru SKI, Rethorika
22	Nani Yusnita, S.Pd	P	Guru Biologi
23	Yusnani Siregar, S.Pd	P	Guru Matematika
24	Zuriyatun Laila Husna, S.Pd	P	Walikelas XI B/Guru Bahasa Inggris
25	Zawil Huda Musta'id, SE	L	Walikelas X A/Guru Ekonomi, Tahfidz
26	Dwi Heri Suandi, S.Si	L	Guru Penjaskes

27	Dian Sari Ramadhani, S.Pd	P	Guru BK/BP
28.	Wahyuga Tri Sukma, S.Pd.I	L	Guru Akidah Akhlak

(Sumber : Data Sekolah)

8. Data Siswa⁵⁰

Tabel 1.5 Data Siswa MAS Aisyiyah Binjai

No	Kelas	Nama Siswa
(1)	(2)	(3)
1	X – B	Alya Radiva Simanjuntak
2	X – B	Annisa Dwi Pratiwi
3	X – B	Arsanda Jalianti
4	X – B	Aufa Zahra
5	X – B	Auni Salwa Hazwani
6	X – B	Ayunda Tantri Khayriah
7	X – B	Beby Hartawan
8	X – B	Cindy Amalia
9	X – B	Diky Syahputra
10	X – B	Dinda Satika
11	X – B	Dini Miftahul Janna
12	X – B	Dini Selfani
13	X – B	Fifin Julianti
14	X – B	Gilang Apriadi
15	X – B	Gita Tri Antika
16	X – B	Hafifa Abdul Manurung
17	X – B	Hijrah Putri Ramadhani
18	X – B	Jelita Arya Rahma
19	X – B	Kurniawan Fajar Ramadhan
20	X – B	M. Anton Mevaldi
21	X – B	Muhammad Khairul Akbar

⁵⁰ Sumber Data Primer

22	X – B	M. Afzalul Rahman
23	X – B	Nisrina Naziha
24	X – B	Nur Ahmad Syamsuri
25	X – B	Rasti Ayu Ramadhani
26	X – B	Ridha Khairiyah
27	X – B	Rivial Dil Tausfin
28	X – B	Romi Akbar
29	X – B	Sandy Pratama
30	X – B	Sindy Nabila
31	X – B	Sindia Putri Bahagia
32	X – B	Surya Akbar Rahmanda
33	X – B	Tria Kurnia Dewi
34	X – B	Widia
35	X – B	Witha Fandini
36	X – B	Zuhri Luthfi Awalmajid Suhendri

B. Penyajian Data

1. Data Penggunaan Media Comic Strip

Data ini diperoleh dari angket yang telah disebarkan kepada 36 peserta didik yang menjadi responden dengan jumlah pertanyaan 15 item. Dapat dilihat penjelasannya dalam tabel berikut:

Tabel 1.6 Data Penggunaan Media Comic Strip

NO	ItemPertanyaan															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	2	3	3	2	4	2	4	3	4	4	2	2	2	2	2	41
2	2	3	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	43
3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	2	2	3	3	2	43
4	1	3	2	4	3	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	39
5	2	3	3	2	4	2	4	3	4	4	2	2	2	2	2	41

6	4	1	3	4	2	3	4	4	4	1	2	4	4	3	2	45
7	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	44
8	2	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	2	3	2	40
9	2	3	3	2	4	2	4	3	4	4	2	2	2	2	2	41
10	2	3	3	4	4	2	3	3	4	4	2	3	3	2	3	45
11	2	3	3	4	4	4	4	2	4	4	2	2	3	2	2	43
12	2	3	3	4	4	2	4	3	3	2	4	4	4	2	3	47
13	2	3	2	4	4	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	39
14	3	3	4	2	3	2	2	4	3	4	3	4	4	2	4	46
15	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	2	2	3	2	2	41
16	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	2	4	44
17	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	1	3	3	2	3	50
18	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	2	3	47
19	4	2	2	4	4	2	4	4	3	3	1	2	4	2	2	43
20	2	3	4	4	4	2	3	3	4	4	2	3	2	3	4	47
21	4	3	4	3	2	2	3	4	4	4	2	2	3	4	1	45
22	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	40
23	2	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	41
24	3	4	4	4	4	2	4	3	4	2	2	3	2	2	2	45
25	2	3	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	45
26	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	3	2	2	3	47
27	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	2	4	4	4	52
28	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	2	2	2	4	49

29	2	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	36
30	2	3	3	2	4	2	4	3	4	4	2	2	2	2	2	41
31	2	3	2	2	3	4	3	4	4	1	1	2	3	3	2	39
32	3	4	2	1	2	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	40
33	3	1	2	3	4	3	3	2	3	2	4	4	3	2	2	41
34	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	39
35	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	42
36	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	43
Total															1554	

2. Data Hasil Belajar Siswa

Data ini diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada 36 peserta didik yang menjadi responden dengan jumlah pertanyaan 10 item. Dapat dilihat penjelasannya dalam tabel berikut:

Tabel 1.6 Data Hasil Belajar siswa

NO	ItemPertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	4	2	2	3	2	4	4	4	4	31
2	2	3	2	2	1	2	3	3	3	4	25
3	2	2	4	4	4	3	2	2	3	4	30
4	3	4	2	2	3	2	4	4	4	4	32
5	3	2	2	2	2	2	4	3	4	4	28
6	2	4	2	2	3	2	4	4	4	4	31
7	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	36
8	3	3	4	2	4	3	4	4	4	3	34

9	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	25
10	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	24
11	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	36
12	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28
13	2	2	3	3	4	4	3	3	2	2	28
14	2	4	3	1	4	4	3	2	1	2	26
15	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28
16	3	3	4	4	4	4	4	2	2	4	34
17	2	2	3	3	1	3	2	2	2	3	23
18	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	30
19	2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	34
20	2	3	2	2	1	2	3	2	4	4	25
21	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	36
22	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	30
23	2	4	3	1	4	4	3	2	1	2	26
24	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	25
25	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2	31
26	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	31
27	2	4	2	2	4	2	4	4	4	4	32
28	2	2	3	3	2	4	2	3	4	2	27
29	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	31
30	2	1	2	3	2	4	3	4	2	3	26
31	1	3	2	2	3	1	2	2	3	4	23

32	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	23
33	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	26
34	3	2	1	2	2	3	3	2	2	3	23
35	3	2	2	1	3	3	3	4	3	3	27
36	3	4	3	2	2	3	4	3	3	3	30
Total											1035

3. Data Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa

Data pengaruh penggunaan media comic strip dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan nilai *post-test*, dapat dilihat penjelasannya dalam tabel berikut:

**Tabel 1.8 Nilai *Pre-test* Dan *Post-test*
Kelas Experimen (Kelas X-B)**

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Alya Radiva Simanjuntak	70	80
2	Annisa Dwi Pratiwi	80	90
3	Arsanda Jalianti	45	60
4	Aufa Zahra	50	70
5	Auni Salwa Hazwani	70	80
6	Ayunda Tantri Khayriah	80	70
7	Beby Hartawan	85	70
8	Cindy Amalia	65	70
9	Diky Syahputra	70	85
10	Dinda Satika	70	80
11	Dini Miftahul Janna	60	85
12	Dini Selfani	85	70
13	Fifin Julianti	80	95
14	Gilang Apriadi	70	90
15	Gita Tri Antika	60	95

16	Hafifa Abdul Manurung	65	80
17	Hijrah Putri Ramadhani	80	100
18	Jelita Arya Rahma	55	85
19	Kurniawan Fajar Ramadhan	65	70
20	M. Anton Mevaldi	70	90
21	Muhammad Khairul Akbar	70	100
22	M. Afzalul Rahman	70	90
23	Nisrina Naziha	80	100
24	Nur Ahmad Syamsuri	65	90
25	Rasti Ayu Ramadhani	55	85
26	Ridha Khairiyah	65	95
27	Rivial Dil Tausfin	70	80
28	Romi Akbar	70	85
29	Sandy Pratama	85	90
30	Sindy Nabila	80	90
31	Sindia Putri Bahagia	65	85
32	Surya Akbar Rahmanda	70	85
33	Tria Kurnia Dewi	65	80
34	Widia	70	95
35	Witha Fandini	85	80
36	Zuhri Luthfi Awalmajid Suhendri	70	80
	Total	2510	3025

Tabel 1.9 Nilai *Pre-test* Dan *Post-test*

Kelas Kontrol (Kelas X-A)

No	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
1	Abda Wira M.	85	60
2	Akbar Mukairil	40	100
3	Ayu Sapitri	60	85

4	Chandra Ardian Agus Pratama	80	90
5	Fahrizal	55	95
6	Fariska Januaristy	65	85
7	Fatimah Azzahra	60	80
8	Femas Ade putra	80	65
9	Fithri Hanifah	30	85
10	Garin Abdullah Nasution	85	90
11	Hafiz Rizky Tanjung	50	100
12	Haris Pradana	85	90
13	Julianda	45	65
14	Kinasih Khairi JS	30	85
15	Latifah Zahara	85	60
16	Linda Mella Sari	80	80
17	M. Anharul Huda	55	65
18	Mika Putri Sanjaya Lbs	65	80
19	Mughini Amalia	80	90
20	Nabilah Salsabila	45	85
21	Najma Nur Khairuna	30	60
22	Natia Akyuni Palia	95	85
23	Nazihan Patra	45	95
24	Nazwa Amalia	85	95
25	Nurul Mahirah Syahfitri	65	80
26	Rani Hetiara	30	80
27	Safrina Nabila Putri	55	90
28	Serina Elin	55	85
29	Silvani Aulia	95	90
30	Siti Aisyah	50	80
31	Syahfitri Fahma	90	90
32	Taufik Andika	30	90
33	Tria Putri Dewi	45	85
34	Vemmi Aulia Nurrahma Suhairi	70	85

35	Vika Aulia Daulay	55	80
36	Yas'zhu Pratama	65	90
	Total	2220	2965

C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Data Penggunaan Media Comic Strip

Berdasarkan angket penggunaan media comic strip diatas, dapat diketahui penggunaan media comic strip pada mata pelajaran fiqih yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.10 Presentase Jawaban Angket Penggunaan Media ComicStrip

No Item Pertanyaa n	Alternatif Jawaban							
	SERING		PERNAH		KADANG KADANG		TIDAK PERNAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	5	13,8%	11	30,5%	19	52,78%	1	2,78%
2	10	27,7%	20	55,5%	4	11,11%	2	5,56%
3	9	25%	14	38,8%	13	36,11%	0	0
4	20	55,5%	7	19,4%	8	22,22%	1	2,78%
5	22	61,1%	10	27,7%	4	11,11%	0	0
6	2	5,56%	11	30,5%	23	63,89%	0	0
7	22	61,1%	11	30,5%	3	8,33%	0	0
8	11	30,5%	18	50%	7	19,44%	0	0
9	17	47,2%	17	47,2%	2	5,56%	0	0
10	17	47,2%	11	30,5%	5	13,89%	3	8,3%
11	2	5,56%	7	19,4%	23	63,89%	4	11,1%
12	5	13,8%	12	33,3%	19	52,78%	0	0
13	6	16,6%	15	41,6%	15	41,67%	0	0
14	3	8,33%	10	27,7%	23	63,89%	0	0
15	5	13,8%	11	30,5%	19	52,78%	1	2,7%
Jumlah	156		185		187		12	

Keterangan:

Dapat diketahui pada pertanyaan 1 bahwa 13,89% responden yang menjawab bahwa guru sering memberi arahan atau motivasi sebelum memulai pelajaran, 30,56% responden yang menjawab pernah, 52,78% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 2 bahwa 27,78% responden yang menjawab guru sering menyampaikan topik pembahasan sebelum memulai pelajaran, 55,56% responden yang menjawab pernah, 11,11% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 5,56% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 3 bahwa 25% responden yang menjawab guru sering menyampaikan tujuan pembahasan sebelum memulai pelajaran, 38,89% responden yang menjawab pernah, 36,11% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 4 bahwa 55,56% responden yang menjawab guru sering mengulang materi sebelumnya pada setiap pertemuan, 19,44% responden yang menjawab pernah, 22,22% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 5 bahwa 61,11% responden yang menjawab sebelum melanjutkan materi guru sering melakukan tanya jawab pada materi sebelumnya, 27,78% responden yang menjawab pernah, 11,11% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 6 bahwa 5,56% responden yang menjawab guru sering menggunakan media LCD Proyektor dalam pembelajaran, 30,56% responden yang menjawab pernah, 63,89% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 7 bahwa 61,11% responden yang menjawab guru sering menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media LCD Proyektor, 30,56% responden yang menjawab pernah, 8,33% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 8 bahwa 30,56% responden yang menjawab guru sering melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, seperti menjelaskan didepan atau membuat tugas kelompok, 50% responden yang

menjawab pernah, 19,44% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 9 bahwa 47,22% responden yang menjawab guru sering memberikan pertanyaan kepada siswa selama pelajaran berlangsung, 47,22% responden yang menjawab pernah, 5,56% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 10 bahwa 47,22% responden yang menjawab guru sering memberikan kesempatan siswa untuk bertanya selama pelajaran berlangsung, 30,56% responden yang menjawab pernah, 13,89% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 8,33% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 11 bahwa 5,56% responden yang menjawab guru sering memberikan penjelasan kepada siswa yang belum memahami secara jelas materi pembelajaran, 19,44% responden yang menjawab pernah, 63,89% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 11,11% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 12 bahwa 13,89% responden yang menjawab guru sering menggunakan gambar atau video dalam membantu menjelaskan materi yang dipelajari, 33,33% responden yang menjawab pernah, 52,78% responden yang menjawab kadang-kadang dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 13 bahwa 16,67% responden yang menjawab guru sering menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memberikan ketertarikan siswa memahami materi, 41,67% responden yang menjawab pernah 41,67% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 14 bahwa 8,33% responden yang menjawab guru sering menggunakan comic strip sebagai media pembelajaran, 27,78% responden yang menjawab pernah, 63,89% responden yang menjawab kadang-kadang. Dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 15 bahwa 13,89% responden yang menjawab mereka memahami pembelajaran melalui media comic strip, 30,56%

responden yang menjawab pernah, 52,78% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% yang menjawab tidak pernah.

Dari hasil angket diatas dapat diketahui jumlah nilai ideal angket seluruhnya adalah $60 \times 36 = 2160$ dan jumlah nilai angket yang didapat adalah 1554 yang berasal dari 15 pertanyaan dengan 36 responden. Adapun untuk mengetahui penggunaan comic strip dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1554}{2160} \times 100\%$$

$$P = 53,43\%$$

Keterangan:

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 1554 (jumlah nilai angket sebelumnya)

N= *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan nilai ideal yaitu $60 \times 36 = 2160$

P= Angket presentase

Dari perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di Mas Aisyiyah Binjai adalah 53,43%. Kemudian untuk mencari nilai dari penggunaan media comic strip, hasil persentase 53,43% dikonsultasikan dengan interpretasi presentase sebagai berikut:

- 1) 75% - 100% = Tergolong sangat baik
- 2) 50% - 74% = Tergolong baik
- 3) 25% - 49% = Tergolong cukup baik
- 4) $\leq 24\%$ = Tergolong kurang baik

Berdasarkan presentase hasil angket yaitu 53,43% berada pada interval 50% - 74% atau tergolong baik. Jadi dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di Mas Aisyiyah Binjai tergolong baik.

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan angket hasil belajar diatas, dapat diketahui penggunaan media comic strip pada mata pelajaran fiqih yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.11 Persentase Jawaban Angket Hasil Belajar Siswa

No Item Pertan yaan	Alternatif Jawaban							
	SERING		PERNAH		KADANG KADANG		TIDAK PERNAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	0	0	17	47,2%	18	50%	11	30,5%
2	10	27,78%	15	41,6%	10	27,78%	1	2,78%
3	11	30,56%	12	33,3%	12	33,33%	1	2,78%
4	6	16,67%	9	25%	18	50%	3	8,33%
5	9	25%	10	27,7%	13	36,11%	4	11,1%
6	12	33,33%	16	44,4%	7	19,44%	1	2,78%
7	13	36,11%	14	38,8%	9	25%	0	0
8	12	33,33%	15	41,6%	23	63,89%	0	0
9	8	22,22%	15	41,6%	11	30,56%	2	5,56%
10	16	44,44%	10	27,7%	10	27,78%	0	0
Jumlah	97		133		131		23	

Keterangan:

Dapat diketahui pada pertanyaan 1 bahwa 0 responden yang menjawab setiap pelajaran berlangsung mereka sering dapat menjelaskan materi yang dipahami, 47,22% responden yang menjawab pernah, 50% responden yang menjawab kadang-kadang. Dan 30,56% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 2 bahwa 27,78% responden yang menjawab mereka sering membuat ringkasan atau rangkuman materi yang telah dijelaskan, 41,67% responden yang menjawab pernah, 27,78% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 3 bahwa 30,56% responden yang menjawab mereka sering mampu menguasai sebagian atau seluruh materi yang telah dijelaskan, 33,33% responden yang menjawab pernah, 33,33% responden

yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 4 bahwa 16,67% responden yang menjawab mereka sering mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru pada setiap pembelajaran berlangsung, 25% responden yang menjawab pernah, 50% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 8,33% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 5 bahwa 25% responden yang menjawab mereka sering mampu mengerjakan soal ujian dengan baik, 27,78% responden yang menjawab pernah, 36,11% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 11,11% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 6 bahwa 33,33% responden yang menjawab mereka sering lebih merasa tertarik menggunakan comik strip sebagai media pembelajaran, 44,44% responden yang menjawab pernah, 19,44% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 7 bahwa 36,11% responden yang menjawab mereka sering dapat memahami pembelajaran dengan mudah melalui media comic strip, 38,89% responden yang menjawab pernah, 25% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 8 bahwa 33,33% responden yang menjawab mereka sering merasa media comic strip mempermudah pemahaman materi apabila dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, 41,67% responden yang menjawab pernah, 63,89% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 9 bahwa 22,22% responden yang menjawab mereka sering merasa media comic strip dapat meningkatkan hasil belajar, 41,67% responden yang menjawab pernah, 30,56% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 5,56% responden yang menjawab tidak pernah.

Dapat diketahui pada pertanyaan 10 bahwa 44,44% responden yang menjawab mereka sering mampu memperoleh hasil belajar yang meningkat setelah menggunakan media comic strip pada pembelajaran, 27,78% responden yang

menjawab pernah, 27,78% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah.

Dari hasil angket diatas dapat diketahui jumlah nilai ideal angket seluruhnya adalah $40 \times 36 = 1440$ dan jumlah nilai angket yang didapat adalah 1035 yang berasal dari 10 pertanyaan dengan 36 responden. Adapun untuk mengetahui penggunaan comic strip dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1035}{1440} \times 100\%$$

$$P = 90,79\%$$

Keterangan:

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 1035 (jumlah nilai angket sebelumnya)

N= *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan nilai ideal yaitu $40 \times 36 = 1440$

P= Angket presentase

Dari perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di Mas Aisyiyah Binjai adalah 90,79%. Kemudian untuk mencari nilai dari penggunaan media comic strip, hasil persentase 90,79% dikonsultasikan dengan interpretasi presentase sebagai berikut:

- 1) 75% - 100% = Tergolong sangat baik
- 2) 50% - 74% = Tergolong baik
- 3) 25% - 49% = Tergolong cukup baik
- 4) $\leq 24\%$ = Tergolong kurang baik

Berdasarkan presentase hasil angket yaitu 90,79% berada pada interval 50% - 74% atau tergolong sangat baik. Jadi dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di Mas Aisyiyah Binjai tergolong sangat baik.

3. Analisis Data Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip dalam Hasil Belajar Siswa

Selain hasil dari angket diatas, data hasil belajar siswa dapat diperoleh dari nilai pre-test dan nilai post-test siswa sebagai berikut:

Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Tabel 1.12 Kelas Experimen (Kelas X-B)

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	Ket	<i>Post-Test</i>	Ket
1	Alya Radiva Simanjuntak	70	Belum Tuntas	80	Tuntas
2	Annisa Dwi Pratiwi	80	Tuntas	90	Tuntas
3	Arsanda Jalianti	45	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
4	Aufa Zahra	50	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas
5	Auni Salwa Hazwani	70	Belum Tuntas	80	Tuntas
6	Ayunda Tantri Khayriah	80	Tuntas	70	Belum Tuntas
7	Beby Hartawan	85	Tuntas	70	Belum Tuntas
8	Cindy Amalia	65	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas
9	Diky Syahputra	70	Belum Tuntas	85	Tuntas
10	Dinda Satika	70	Belum Tuntas	80	Tuntas
11	Dini Miftahul Janna	60	Belum Tuntas	85	Tuntas
12	Dini Selfani	85	Tuntas	70	Belum Tuntas
13	Fifin Julianti	80	Tuntas	95	Tuntas
14	Gilang Apriadi	70	Belum Tuntas	90	Tuntas
15	Gita Tri Antika	60	Belum Tuntas	95	Tuntas

16	Hafifa Abdul Manurung	65	Belum Tuntas	80	Tuntas
17	Hijrah Putri Ramadhani	80	Tuntas	100	Tuntas
18	Jelita Arya Rahma	55	Belum Tuntas	85	Tuntas
19	Kurniawan Fajar Ramadhan	65	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas
20	M. Anton Mevaldi	70	Belum Tuntas	90	Tuntas
21	Muhammad Khairul Akbar	70	Belum Tuntas	100	Tuntas
22	M. Afzalul Rahman	70	Belum Tuntas	90	Tuntas
23	Nisrina Naziha	80	Tuntas	100	Tuntas
24	Nur Ahmad Syamsuri	65	Belum Tuntas	90	Tuntas
25	Rasti Ayu Ramadhani	55	Belum Tuntas	85	Tuntas
26	Ridha Khairiyah	65	Belum Tuntas	95	Tuntas
27	Rivial Dil Tausfin	70	Belum Tuntas	80	Tuntas
28	Romi Akbar	70	Belum Tuntas	85	Tuntas
29	Sandy Pratama	85	Tuntas	90	Tuntas
30	Sindy Nabila	80	Tuntas	90	Tuntas
31	Sindia Putri Bahagia	65	Belum Tuntas	85	Tuntas
32	Surya Akbar Rahmanda	70	Belum Tuntas	85	Tuntas

33	Tria Kurnia Dewi	65	Belum Tuntas	80	Tuntas
34	Widia	70	Belum Tuntas	95	Tuntas
35	Witha Fandini	85	Tuntas	80	Tuntas
36	Zuhri Luthfi Awalmajid Suhendri	70	Belum Tuntas	80	Tuntas
Jumlah Nilai <i>Pos-Test</i>				3025	
Rata-Rata Nilai <i>Post-Test</i>				84,03	

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa dari 36 peserta didik pada kelas eksperimen, terdapat 10 siswa yang tuntas dalam hasil *pre-test*. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 26 siswa. Jika dihitung dengan rumus presentase maka ketuntasan belajar peserta didik hasilnya adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{10}{36} \times 100\%$$

$$P = 27,78\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya yaitu 10 (jumlah peserta didik yang tuntas)

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 36

P = Persentase hasil belajar

Jadi dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam *pre-test* kelas eksperimen sebesar 27,78%.

Sedangkan berdasarkan hasil *post-test* dalam kelas eksperimen dapat diketahui bahwa dari 36 peserta didik terdapat 29 siswa yang tuntas dalam hasil *pre-test*. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 7 siswa. Jika dihitung dengan rumus presentase maka ketuntasan belajar peserta didik hasilnya adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{29}{36} \times 100\%$$

$$P = 80,56\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 29 (jumlah peserta didik yang tuntas)

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 36

P = Persentase hasil belajar

Jadi dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam *post-test* kelas eksperimen sebesar 80,56%.

Maka berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen ini, terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 27,78% menjadi 80,56%.

Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Tabel 1.13 Kelas Kontrol (Kelas X-A)

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	Ket	<i>Post-Test</i>	Ket
1	Abda Wira M.	85	Tuntas	60	Tidak Tuntas
2	Akbar Mukairil	40	Belum Tuntas	100	Tuntas
3	Ayu Sapitri	60	Belum Tuntas	85	Tuntas
4	Chandra Ardian Agus Pratama	80	Tuntas	90	Tuntas
5	Fahrizal	55	Belum Tuntas	95	Tuntas

6	Fariska Januaristy	65	Belum Tuntas	85	Tuntas
7	Fatimah Azzahra	60	Belum Tuntas	80	Tuntas
8	Femas Ade putra	80	Tuntas	65	Tidak Tuntas
9	Fithri Hanifah	30	Belum Tuntas	85	Tuntas
10	Garin Abdullah Nasution	85	Tuntas	90	Tuntas
11	Hafiz Rizky Tanjung	50	Belum Tuntas	100	Tuntas
12	Haris Pradana	85	Tuntas	80	Tuntas
13	Julianda	45	Belum Tuntas	65	Tidak Tuntas
14	Kinasih Khairi JS	30	Belum Tuntas	85	Tuntas
15	Latifah Zahara	85	Tuntas	60	Tidak Tuntas
16	Linda Mella Sari	80	Tuntas	80	Tuntas
17	M. Anharul Huda	55	Belum Tuntas	65	Tidak Tuntas
18	Mika Putri Sanjaya Lbs	65	Belum Tuntas	80	Tuntas
19	Mughini Amalia	80	Tuntas	90	Tuntas
20	Nabilah Salsabila	45	Belum Tuntas	85	Tuntas
21	Najma Nur Khairuna	30	Belum Tuntas	60	Tidak Tuntas
22	Natia Akyuni Palia	95	Tuntas	85	Tuntas
23	Nazihan Patra	45	Belum Tuntas	95	Tuntas

24	Nazwa Amalia	85	Tuntas	95	Tuntas
25	Nurul Mahirah Syahfitri	65	Belum Tuntas	80	Tuntas
26	Rani Hetiara	30	Belum Tuntas	80	Tuntas
27	Safrina Nabila Putri	55	Belum Tuntas	90	Tuntas
28	Serina Elin	55	Belum Tuntas	85	Tuntas
29	Silvani Aulia	95	Tuntas	90	Tuntas
30	Siti Aisyah	50	Belum Tuntas	80	Tuntas
31	Syahfitri Fahma	90	Tuntas	90	Tuntas
32	Taufik Andika	30	Belum Tuntas	90	Tuntas
33	Tria Putri Dewi	45	Belum Tuntas	85	Tuntas
34	Vemmi Aulia Nurrahma Suhairi	70	Belum Tuntas	85	Tuntas
35	Vika Aulia Daulay	55	Belum Tuntas	80	Tuntas
36	Yas'zhu Pratama	65	Belum Tuntas	90	Tuntas
Jumlah Nilai <i>Post-Test</i>				2965	
Rata-Rata Nilai <i>Post-Test</i>				82,36	

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa dari 36 peserta didik pada kelas kontrol, terdapat 12 siswa yang tuntas dalam hasil *pre-test*. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 24 siswa. Jika dihitung dengan rumus presentase maka ketuntasan belajar peserta didik hasilnya adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{12}{36} \times 100\%$$

$$P = 33,33\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 12 (jumlah peserta didik yang tuntas)

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 36

P = Persentase hasil belajar

Jadi dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam *pre-test* kelas kontrol sebesar 33,33%.

Sedangkan berdasarkan hasil *post-test* dalam kelas kontrol dapat diketahui bahwa dari 36 peserta didik terdapat 30 siswa yang tuntas dalam hasil *pre-test*. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 6 siswa. Jika dihitung dengan rumus persentase maka ketuntasan belajar peserta didik hasilnya adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{30}{36} \times 100\%$$

$$P = 83,33\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 30 (jumlah peserta didik yang tuntas)

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 36

P = Persentase hasil belajar

Jadi dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam *post-test* kelas eksperimen sebesar 83,33%.

Maka berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol ini, terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 33,33% menjadi 83,33%.

4. Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media comic strip terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di Mas Aisyiyah Binjai, peneliti menggunakan analisis statistik uji-t sampel tidak berpasangan (*independent sample t-test*) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

X_1 = Rata-rata sampel 1

X_2 = Rata-rata sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Varian sampel 1

S_2^2 = Varian sampel 2

Rata-rata nilai kelas eksperimen (menggunakan media comic strip)

$$X_1 = \frac{\sum f_1}{n_1} = \frac{3025}{36} = 84,03$$

Rata-rata nilai kelas eksperimen (menggunakan media comic strip)

$$X_2 = \frac{\sum f_2}{n_2} = \frac{2965}{36} = 82,36$$

Simpangan baku kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran comic strip)

$$\begin{aligned} S_1 &= \sqrt{\frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1(n_1 - 1)}} \\ &= \sqrt{\frac{36(257575) - (3025)^2}{36(36-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{122075}{1260}} \\ &= \sqrt{96,885} \\ &= 9,843 \end{aligned}$$

Simpangan baku kelas kontrol (tidak menggunakan media pembelajaran comic strip)

$$S_2 = \sqrt{\frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1(n_1 - 1)}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{36(251575) - (2965)^2}{36(36-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{235475}{1260}} \\
&= \sqrt{18,689} \\
&= 4,323
\end{aligned}$$

Untuk menguji komparasi kedua kelas tersebut maka perlu diketahui t_{hitung} yang akan dibandingkan dengan t_{tabel} , dengan kriteria H_0 diterima apabila t_{tabel} lebih besar ($>$) daripada t_{hitung} dan H_0 ditolak apabila t_{tabel} lebih kecil ($<$) daripada t_{hitung} . Adapun untuk mengetahui t_{hitung} dari komparasi ini maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
t &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
&= \frac{84,03 - 82,36}{\sqrt{\frac{(9,843)^2}{36} + \frac{(4,323)^2}{36}}} \\
&= \frac{1,67}{\sqrt{\frac{96,885}{36} + \frac{(18,688)^2}{36}}} \\
&= \frac{1,67}{\sqrt{2,6912 + 5,1911}} \\
&= \frac{1,67}{\sqrt{7,8823}} \\
&= \frac{1,67}{2,8075} \\
&= 5,944826
\end{aligned}$$

Nilai t_{tabel} dapat diketahui dari tabel distribusi t atau dapat juga menggunakan rumus di Microsoft Excel dengan menuliskan di kolom yaitu:

=TINV (α ,df)

Keterangan:

α = Signifikansi

df = *Defgree of Freedom*, diperoleh dari jumlah responden dikurangi banyaknya variabel penelitian

Dari penjelasan diatas diperoleh nilai t_{tabel} sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t_{tabel} &= t_{(\alpha)(n-2)} \\ &= t_{(0,05)(72-2)} \\ &= 1,994437 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan dua cara yaitu sebagai berikut:

Dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Untuk melihat harga t_{tabel} , maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk) atau *Defgree of Freedom*(df), yang besarnya adalah $n-2$. Yaitu $72-2 = 70$. Jika taraf signifikansi (α) ditetapkan 0,05 (5%), sedangkan pengujian dilakukan dengan menggunakan uji dua pihak/arah (Sig. 2-tailed), maka harga t-tabel diperoleh 1,994437.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh t_{hitung} sebesar 5,944826, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,944826 > 1,994437$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media comic strip dengan siswa yang tidak menggunakan media comic strip.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebagai akhir dari rangkaian penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai dengan mengacu kepada rumusan masalah penelitian dan hasil dari penyajian data serta juga analisis data yang sudah terkumpul, maka peneliti menyusun beberapa hasil pembahasan penelitian yakni sebagai berikut :

1. Penggunaan Media Pembelajaran Comic Strip di MAS Aisyiyah Binjai

Media Pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. penelitian kali ini menerapkan media comic strip sebagai media pembelajaran. media comic strip merupakan sebuah comic potongan yang berisi tentang materi ajaran yang akan guru sampaikan

kepada siswa, media ini tentunya membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelumnya guru hanya melalui metode konvensional serta juga memakai media seperti Infokus dan papan tulis sebagai media pembelajaran, namun kali ini peneliti ingin membuat suatu media yang sangat menarik untuk siswa agar siswa lebih giat dalam belajar dan tentunya untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa.

Ketika penelitian dilakukan, maka peneliti menanya kepada guru fiqih terkait media apa saja yang sudah dipakai dan beliau menjawab ketika sedang berlangsung pengajaran, media infokus dan papan tulis saja yang dipakai sebagai media pembelajaran. namun disaat peneliti sedang melaksanakan penelitian mengenai media comic strip sebagai media pembelajaran, terlihat bahwasannya media comic strip ini sangat cocok untuk siswa dalam pembelajaran dan tentunya sangat berguna bagi setiap guru untuk menyampaikan materi ajarannya melalui media comic strip sebagai media pembelajaran.

Cara menggunakan media ini tentunya tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu susah untuk menggunakannya melainkan guru harus kreatif semungkinnya agar siswa lebih tertarik dalam belajar melalui media comic strip sebagai media pembelajaran, komik juga merupakan media yang sangat menarik dan ilustrasinya penuh dengan warna, tema dan plot yang sederhana dan mudah untuk dipahami. Komik potongan menggabungkan dari kata dan gambar sehingga pembaca dapat melihat karakter tokoh melalui ilustrasi. Karakterisasi dari komik akan menjadi daya tarik setiap orang untuk membacanya.

Oleh karena itu media comic strip tentunya sangat cocok sebagai media pembelajaran dikarenakan siswa tentunya lebih menyukai gambar dengan adanya tulisan (materi) daripada hanya tulisan saja tanpa gambar. Maka media comic strip sudah terbukti sangat efektif.

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka penggunaan media comic strip ini sangat efektif dan memberikan peningkatan hasil belajar. hal ini telah dilihat dari hasil angket diatas yang dapat diketahui dari jumlah nilai ideal angket seluruhnya $60 \times 36 = 2160$ dan jumlah nilai angket yang telah didapat adalah 1554 yang berasal dari 15 pertanyaan dengan 36 responden (Kelas Eksperimen). Dari perhitungan ini dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di MAS

Aisyiyah Binjai adalah 53,43%. Berdasarkan dari prosentase dari hasil angket penggunaan media comic strip ialah 53,43% yang di interval sebagai tergolong baik. Dan dapat dikatakan penggunaan media comic strip ini tentunya untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa.

Kesimpulan dari penggunaan media comic strip ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran agar guru juga bisa lebih banyak memakai media yang sangat menarik dan tidak membosankan untuk siswa dalam penyampaian materi ajarannya.

2. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai

Setelah menggunakan media comic strip sebagai media pembelajaran, maka peneliti melihat adanya peningkatan dalam hasil belajar. Hasil belajar merupakan terjadinya perubahan tingkah laku kepada diri seseorang yang bisa diamati dan diukur dari pengetahuannya, sikapnya dan keterampilannya.

Ada beberapa faktor mengenai hasil belajar dari siswa menurut penulis ialah siswa yang lelah dalam pembelajaran dengan melihat tulisan materi saja maka siswa merasa cepat lelah dan bosan dalam belajar, maka perlu lah menurut penulis media comic strip ini sebagai media pembelajaran dikarenakan adanya materi beserta gambar komik yang telah tersedia. Sehingga siswa tidak merasa cepat bosan dalam pembelajaran.

Didalam proses pembelajaran menggunakan media comic strip pada kelas eksperimen banyak hal yang sangat terjadi ketika sebelum dan sesudah memakai media comic strip ini. Dari yang nilainya belum tuntas kemudian menjadi tuntas karena siswa dapat memahami materi ajaran yang di sampaikan oleh guru melalui media comic strip tersebut.

Terkait dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka hasil dari angket diatas dapat diketahui jumlah nilai idel angket dari seluruhnya adalah $40 \times 36 = 1440$ dan jumlah dari nilai angket yang telah didapat ialah 1035 yang berasal dari 10 pertanyaan. Dari perhitungan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip dalam hasil belajar dengan prosentase 90,79% yang tergolong sangat baik.

Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya nilai hasil belajar siswa sangat berubah dan dapat diketahui juga dari hasil belajar siswa nya sangat berbeda

dari pembelajaran sebelumnya yang menggunakan media infokus dan papan tulis dengan media comic strip.

3. Apakah ada pengaruh setelah menggunakan media comic strip terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai

Menurut kamus bahasa Indonesia, pengaruh ialah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seorang. Setelah ditinjau dari segala penelitian yang sudah dilaksanakan maka adanya pengaruh dari media comic strip ini terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui ada nya pengaruh dari media comic strip terhadap meningkatkan hasil belajar siswa, maka telah dibuat suatu tes pretest dan posttest agar peneliti tahu apakah ada pengaruh dari media tersebut. Pretest dan Posttest ini dalam bentuk angket yang telah diisi oleh responden.

Adapun pretest dan posttest telah diserahkan kepada kelas A sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen. Sebelum pembelajaran dimulai, terlebih dahulu penulis membagi soal pretest kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen agar melihat sampai dimana perkembangan pengetahuan siswa yang belum memakai media comic strip. setelah Penulis sudah mendapatkan hasil pretest dari kedua kelas ini, kemudian penulis menerapkan media comic strip sebagai media pembelajaran tentang materi Haji dan Umrah di kelas eksperimen.

Setelah menggunakan media comic strip ini kepada kelas eksperimen, penulis telah membagi soal posttest terhadap kelas kontrol dan eksperimen, yang membedakannya ialah kelas kontrol yang tidak memakai media comic strip dan kelas eksperimen telah memakai media comic strip.

Kemudian penulis melihat ada perbedaan dari siswa yang nilai nya belum tuntas menjadi tuntas setelah menggunakan media, karna media comic strip ini sangat berpengaruh bagi siswa. di kelas eksperimen ketika menjawab dari soal pretest maka 26 siswa dinilai belum tuntas sedangkan 10 nya tuntas. Dan dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar pada pretest kelas eksperimen sebesar 27,78% Hal ini sebagai acuan yang sangat penting untuk menggunakan media comic strip sebagai media pembelajaran.

Ketika penulis sudah memberikan materi ajarannya melalui media comic strip kepada siswa, maka penulis membagi kembali lagi soal yang sama akan tetapi soal ini dinamakan posttest. Dan posttest untuk mengetahui sejauh mana siswa dalam memahami materi pembelajaran menggunakan media tersebut. Dan hasil dari posttest tersebut dinilai bahwa 7 siswa kelas eksperimen belum tuntas dan 29 siswa tuntas dalam penilaian setelah menggunakan media comic strip. artinya ada satu peningkatan dalam hasil belajar kelas eksperimen sebesar 80,56%

Maka berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen terlihat terjadi bahwa peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 27,78% menjadi 80,56%. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya media comic strip sangat berpengaruh dari hasil belajar siswa dari yang belum menggunakan media dan menggunakan media terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa.

E. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari penelitian ini belum sempurna dikarenakan penelitian ini mempunyai keterbatasan diantaranya:

1. Waktu yang diberikan kepada peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga dalam penggunaan media Comic Strip masih kurang optimal dikarenakan penulis melakukan penelitian disaat wabah covid19 yang mengakibatkan sekolah membatasi jam mata pelajaran.
2. Hasil penelitian ini tidak dapat menampilkan proses pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, karena penulis tidak menggunakan alat perekam atau sebagainya untuk mengabadikan proses belajar tersebut.
3. Kemudian masih kurangnya ilmu yang dimiliki penulis dan jam mata pelajaran yang sangat terbatas ketika peneliti melakukan penelitian sehingga memperlambat proses pembelajaran dan juga penelitian.
4. Karena penelitian dilakukan secara tatap muka dengan jam pelajaran yang terbatas oleh pihak sekolah, maka pembelajaran kurang berjalan dengan lancar seperti biasanya.
5. Akibat berbagai faktor keterbatasan diatas, maka penulis masih banyak memiliki kekurangan. Untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari serangkaian penelitian yang dilakukan maka penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

4. Berdasarkan hasil penelitian melalui angket penggunaan dari media comic strip pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai, didapatkan hasil prosentase angket sebesar 53,45% yang tergolong baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media comic strip pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai termasuk dalam kategori baik.
5. Berdasarkan hasil penelitian melalui angket dan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol), diketahui terjadi peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar untuk kelas eksperimen dari 27,78% menjadi 80,56% sedangkan untuk kelas kontrol juga terjadi peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 33,33% menjadi 83,33% Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa lebih baik pada kelas eksperimen dengan prosentase kenaikan 52% dibanding prosentase kelas kontrol yang hanya 50% hal ini juga dapat diketahui dengan rata-rata prosentase angket sebesar 90,79% yang tergolong sangat baik.
6. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dan dibuktikan dengan teknik analisis uji-t independent group diperoleh hasil $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($5,944826 > 1,994437$) yang berarti H_0 ditolak dan artinya ada perbedaan dari hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media comic strip dan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media comic strip. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media comic strip efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai.

B. Saran

Dari serangkaian temuan terhadap penelitian yang telah dilakukan serta kesimpulan dari penelitian, peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Kepada pembaca ataupun peneliti selanjutnya, masih banyak sekali kendala dalam melakukan eksperimen dari penggunaan media pembelajaran comic strip ini, diantaranya yakni kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran baru menggunakan media pembelajaran comic strip, ataupun dari intensitas pertemuan peneliti dengan responden (peserta didik) yang kurang, sehingga perlu diadakan penelitian lebih lanjut dengan waktu yang cukup lama sehingga hasil penelitian bisa menjadi lebih kuat dan lebih efektif.
2. Kepada guru MAS Aisyiyah Binjai hendaknya lebih kreatif serta inovatif dalam membuat rencana pembelajaran yang akan disampaikan dan mempersiapkan media pembelajaran yang tepat serta tidak berhenti mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki.
3. Kepada seluruh siswa MAS Aisyiyah Binjai hendaknya lebih memahami arti dan juga manfaat dari pembelajaran PAI khususnya mata pelajaran fiqih dan harus diamalkan dalam kehidupan kita sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Ali Imran Sinaga, *Taharah, ibadah, Muamalah*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2011.
- Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindon Persada, 1995.
- Andi Wardana, *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*.
- Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran" *Muaddib 5, no.1*, Januari-Juni 2015.
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*,, Yogyakarta : Ar-Ruuz Media, 2016.
- Aris, *68 Model Pembelajaran*, Yogyakarta : Ar-Ruuz Media, 2016.
- Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Burhan Nurgiyantoro, "Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak" , Yogyakarta: Gajah Mada university press, 2013.
- Daryanto, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*, Surabaya: Apollo, 1997.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Alfabet, 2016.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jawa Barat : CV Penerbit Diponegoro, 2010.
- Fiqih Madrasah Aliyah kelas X* , Jakarta : kementrian agama, 2014.
- Fiqih Madrasah Tsanawiyah kelas VIII*, Jakarta : kementrian agama, 2015.
- Habib Thoha, *PBM-PAI Di Sekolah*, 1998 cet ke 1, Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang dengan Pustaka Pelajar Offset.
- Hasan Sastra Negara, *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*, Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3, Desember 2014.
- Hasrian Rudi Setiawan, *Guru Manfaatkan Media Pembelajaran*, diakses dari http://pai.umsu.ac.id/2019/07/03/mahasiswa_pai_pada_tanggal_27_July_2019
- Hermawan Warsito, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti. dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang*, Malang: *jurnal pendidikan biologi Indonesia, Volume 1 Nomor 3*, 2015.
- Liana Septy, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII*, Sumatera Selatan: *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September 2015

- Luluk Ismawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, 2014 PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Asdi Mahasetya, 2007.
- Mario Kasduri, et.al *Fiqih Ibadah Islam*, Medan: Ratu jaya, 2010.
- Mc. Cloud. Scott, *Memahami Komik*, Jakarta: Gramedia Keputusan Populer, 2008.
- Munawir Pasaribu, *Pengembangan Model Pendidikan Seks Melalui Pendekatan Integratif dalam Mata Pelajaran PAI dan Biologi di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kota Medan (Doctoral Thesis, UMM)*
- Nana Sujana, *Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: Rossda Karya, 2009.
- Nunik Nurlatipah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*, Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2 , 2015.
- Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*
- Retno Puspitorini, dkk., *Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif*, *Cakrawala Pendidikan* 33, no. 3 Oktober 2014.
- Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Rosidin, *Inti Fiqih Haji dan Umrah*, Malang: Genius Media.
- Rusman, *Belajar&Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Salemto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, Bandung:Alfabeta,2013.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran (Bandung: Alfabeta.*
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rajawali.
- W. Gulo, *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Grasindo.
- Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka, 2008.
- WinaSanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2008.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama Lengkap : Hambali Setiawan
Npm : 1601020040
Tempat&Tanggal Lahir : Binjai, 17 Maret 1999
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Anak ke : 1 dari 3 Bersaudara
Alamat : Binjai, Jl. Bukit Tinggi LK I GG.Inpres

Nama Orang Tua

Ayah : Abdul Rahman
Ibu : Manisem

Pendidikan

Tahun 2004- 2010 : SD Negeri 024771 Binjai
Tahun 2010- 2013 : SMP Negeri 7 Binjai
Tahun 2013-2016 : Madrasah Aliyah Negeri Binjai

Pengalaman Organisasi

PK IMM FAI UMSU 2018-2019 : Ketua Bidang Seni Budaya Olahraga
PC IMM KOTA BINJAI 2020-2021 : Ketua Bidang Kader



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id

Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
Website : www.umsu.ac.id E-mail : ekston@umsu.ac.id
Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Rika Harfiani, S.Pd.I, M.Psi
Dosen Pembimbing : Dr. Munawir Pasaribu, MA

Nama Mahasiswa : Hambali Setiawan
Npm : 1601020040
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
24/5/2021	- Perurusan & format di pindahkan - Koreksi di proses. - Materi & konsultasi		
02/6/2021	- Revisi materi hasil di Cetakan dengan cara penelitian		
09/6/2021	file di biday ke		

Medan, Mei 2021

Diketahui/Disetujui
Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Dr. Rika Harfiani, S.Pd.I, M.Psi

Pembimbing Skripsi

Dr. Munawir Pasaribu, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20138 Telp (061) 6622400
 Website : www.umusa.ac.id E-mail : rsd@umusa.ac.id
 Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Summa



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari ini **Kamis, 25 Maret 2021** telah diselenggarakan Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa :

Nama : Hambali Setiawan
 Npm : 1601020040
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di MAS Aisyiyah Binjai

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	Judul ok
Bab I	Perbaiki latar belakang masalah, identifikasi masalah, Perhatikan kembali rumusan masalah dan tujuan penelitian
Bab II	Perdalam lagi terkait kajian teori Kajian terdahulu dibuat dalam bentuk tabel dan di buat perbedaan dengan penelitian saat ini
Bab III	Perbaiki di bab 3
Lainnya	Perbaiki pengutipan (<i>footnote</i>) Perdomani buku panduan penulisan skripsi Buat instrument penelitiannya
Kesimpulan	<input checked="" type="checkbox"/> Lulus <input type="checkbox"/> Tidak Lulus

Medan, 25 Maret 2021

Tim Seminar

Ketua

 Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Sekretaris

 Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing

 Dr. Munawir Pasaribu, MA

Pembina

 Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten M. Husein Saifuddin No.1 Medan 20220 Telp (061) 6622400
Website : www.umhu.ac.id E-mail : info@umhu.ac.id
Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Summa



PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada hari Kamis, 25 Maret 2021 menerangkan bahwa :

Nama : Hambali Setiawan
Npm : 1601020040
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk memafis Skripsi.

Medan, 25 Maret 2021

Tim Seminar

Ketua Program Studi

Dr. Rizka Harfani, M.Pd

Sekretaris Program Studi

Haerian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing

Dr. Munawir Pasaribu, MA

Penyohubus

Haerian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Diketahui/ Disetujui
A.n Dekan
Wakil Dekan I

Zailani, S.Pd.I, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan, 20238 Telp. (061) 6622400, 7333162, Fax. (061) 6623474, 6631903
Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id

Bila menjawab surat ini agar menyebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 36/IL3/UMSU-01/F/2021
Lamp : -
Hal : Izin Riset

17 Syaban 1442 H
31 Maret 2021 M

Kepada Yth :
Ka. MAS Aisyiyah Binjai
di

Tempat.

Assalamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Tbu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : HAMBALI SETIAWAN
NPM : 1601020040
Semester : VIII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA COMIC STRIP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH DI MAS AISYIYAH BINJAI

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan
Wakil Dekan I

Zailani, S.Pd.I, MA

CC. File



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA BINJAI
MADRASAH ALIYAH 'AISYIYAH
NSM : 131212750003 NPSN : 10264751
Jl. Perintis Kemerdekaan No. 122 Kel. Pahlawan Binjai 20743 Telp. 082167851838

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 17/III.4.AU/F/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Aliyah Aisyiyah Binjai, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **HAMBALI SETIAWAN**
NIM : 1601020040
Jenjang studi : S-1
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Mas Aisyiyah Binjai

Nama tersebut diatas telah diizinkan melakukan Penelitian di Madrasah Aliyah Aisyiyah Binjai.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Binjai, 06 April 2021
Kepala Madrasah

Ahmad Hidavat, S.S, S.Pd