



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN
MENGUNAKAN *WEBSITE PIXTON* PADA MATERI HADATS DAN
NAJIS MATA PELAJARAN FIQH KELAS VII MADRASAH
TSANAWIYAH**

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar

(S-1)

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Oleh :

IKHWATIKA

NIM: 1730101051

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ikhwatika

NIM : 1730101051

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan Website Pixton pada Materi Hadats dan Najis Mata Pelajaran Fiqh Kelas VII Madrasah Tsanawiyah**" adalah hasil karya saya sendiri, bukan plagiat, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti karya ilmiah ini hasil plagiat maka karya saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlak.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, 30 Juni 2022



Ikhwatika
1730101051


PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama IKHWATIKA, NIM: 1730101051 dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN *WEBSITE PIXTON* PADA MATERI HADATS DAN NAJIS MATA PELAJARAN FIQH KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH”** memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 18 Juni 2022


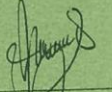

Pembimbing


Dr. Fadriati, M.Ag
NIP. 19691109 199803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama IKHWATIKA, NIM 1730101051, Judul: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN *WEBSITE PIXTON* PADA MATERI HADATS DAN NAJIS MATA PELAJARAN FIQH KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH", telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 12 Juli 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S1) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Adripen, M.Pd. NIP. 19650504 199303 1 003	Ketua Penguji		18/08/22
2	Dr. Fadriati, M.Ag. NIP. 19691109 199803 2 002	Sekretaris Penguji		19/02-2022
3	Susi Herawati, S.Ag., M.Pd NIP. 19710826 200501 2 003	Anggota Penguji		12/08/22

Batusangkar, Agustus 2022

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton* pada Materi Hadats dan Najis Mata Pelajaran Fiqh Madrasah Tsanawiyah"** disusun Oleh **Ikhwatika, NIM 17 301 010 51**, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, 2022.

Permasalahan dalam penelitian ini bertolak dari kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah, dimana media yang digunakan kurang melibatkan siswa dan sangat terbatas baik dari segi jumlah maupun jenisnya yang digunakan oleh sekolah, sehingga siswa sangat sulit untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu alasan penulis mengembangkan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* ini adalah penulis ingin menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan hobi, dan karakteristik siswa, karna hal yang demikian merupakan sesuatu yang sangat penting untuk menarik minat belajar siswa. Siswa memiliki hobi membaca bacaan yang dipenuhi oleh gambar dan warna seperti komik, karna menurut mereka gambar yang ada dikomik sangatlah lucu ditambah lagi dengan variasi balon kata yang ada dikomik tersebut. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang valid dan praktis.

Model pengembangan yang penulis pakai yaitu model pengembangan 4-D Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap tapi penulis hanya melakukan tiga tahapan saja. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan) dan tahap *develop* (pengembangan). Tahap *define* (pendefinisian), dilakukan untuk melihat kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap pendefinisian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu, observasi dan wawancara, analisis silabus dan rpp, analisis karakteristik siswa, analisis buku teks fiqh dan yang terakhir meninjau literatur tentang komik. Selanjutnya tahap *design* (perancangan) yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran komik. Terakhir *develop* (pengembangan) bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang telah dirancang yaitu valid dan praktis

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* memperoleh nilai 79,68% dengan kategori valid, sedangkan hasil praktikalitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* memperoleh nilai 84,77% dengan kategori sangat praktis dari 13 siswa kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Swasta Balimbing.

Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Pengembangan	9
G. Spesifik Produk	10
H. Definisi Operasional.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Komik Sebagai Media Pembelajaran	12
1. Pengertian, Fungsi dan Bentuk Media.....	12
2. Komik Sebagai Media	16
3. Komik Sebagai Media Pembelajaran	19
4. Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran.....	22
5. Kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik	23
B. Website Pixton	30
C. Mata Pelajaran Fiqh di MTs.....	39
1. Pengertian Mata Pelajaran Fiqh.....	39
2. Tujuan Pembelajaran Fiqh.....	39
3. Ruang lingkup pembelajaran Fiqh.....	40
D. Materi Hadats dan Najis	40
1. Hadats	40
2. Najis	41
E. Penelitian Relevan.....	43

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengembangan	46
B. Model Pengembangan	46
C. Prosedur Pengembangan	47
D. Subjek Uji Coba	53
E. Jenis Data	53
F. Instrumen Penelitian.....	53
G. Teknik Analisis Data.....	56
BAB VI METODE PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	58
1. <i>Define</i>	58
2. <i>Design</i>	62
3. <i>Develop</i>	83
B. Pembahasan.....	94
1. Define	95
2. Design.....	96
3. Develop.....	96
C. Keterbatasan dan Solusi	99
D. Kualitas Produk Pengembangan.....	99
BAB V METODE PENELITIAN	
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran.....	100
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	
SURAT IZIN PENELITIAN	
SURAT BALASAN PENELITIAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kategori Skala Likert	29
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Komik	54
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa	55
Tabel 3.3 Kriteria Lembar Validasi	56
Tabel 3.4 Kriteria Lembar Praktikalitas	59
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik	84
Tabel 4.2 Saran Validator Terhadap Media Pembelajaran Komik	86
Tabel 4.3 Hasil Validasi Instrumen	90
Tabel 4.4 Hasil Validasi Angket Respon Siswa	90
Tabel 4.5 Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Komik	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Bentuk Website Pixton.....	31
Gambar 4.1	Tampilan Sampul Depan Komik.....	72
Gambar 4.2	Tampilan Kata Pengantar	73
Gambar 4.3	Tampilan Petunjuk Penggunaan Komik.....	74
Gambar 4.4	Tampilan Daftar Isi	75
Gambar 4.5	Tampilan Pengenalan Karakter Tokoh.....	76
Gambar 4.6	Tampilan KD dan Indikator	77
Gambar 4.7	Tampilan Judul Cerita Pertama	78
Gambar 4.8	Tampilan Judul Cerita Kedua.....	79
Gambar 4.9	Tampilan Judul Cerita Ketiga	79
Gambar 4.10	Tampilan Judul Cerita Keempat.....	80
Gambar 4.11	Tampilan Judul Cerita Kelima	80
Gambar 4.12	Tampilan Judul Cerita Keenam.....	81
Gambar 4.13	Tampilan Judul Cerita Ketujuh	81
Gambar 4.14	Tampilan Daftar Kepustakaan Komik.....	82
Gambar 4.15	Tampilan Sampul Belakang Komik	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 2 Lembar Validasi Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 5 Hasil Validasi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 7 Validasi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 8 Hasil Validasi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 9 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Lampiran 11 Dokumentasi
- Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*
- Surat Izin Penelitian
- Surat Balasan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran resmi ditunjukkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran harus dibuat melalui latihan pembelajaran yang berkualitas. Pengambilan hasil yang bagus dapat dilihat dari berbagai komponen yang saling membantu. Komponen utama dalam latihan pembelajaran adalah media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam siklus pembelajaran dapat menimbulkan hasrat dan minat baru, karena media pembelajaran akan memicu suasana pembelajaran yang lebih menawan, maka sebelum melakukan interaksi pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penentuan media pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Kenyataannya guru tidak melakukan hal ini, karena tujuan mencari tahu bagaimana cara yang harus dicapai rendah, buku sumber untuk merenungkan materi terbatas, media yang diterapkan oleh guru tidak memadai dan produktif, dan media pembelajaran tidak memadai sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, seperti minat, bakat dan keadaan siswa.

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) (dalam Rohani. 2014: 2) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi, sedangkan *Education Association* (EA) dalam kutipan yang sama mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.

Selain sebagai sarana penyampaian atau penyajian, media juga sering digantikan dengan kata mediator yang mengandung arti alasan atau alat yang menjadi perantara dalam dua pertemuan. Melalui istilah perantara, media menunjukkan kapasitas atau tugasnya, secara khusus mengelola hubungan yang menarik antara dua kelompok utama dalam sistem pembelajaran, khususnya siswa dan konten pembelajaran. (Arsyad. 2005: 3).

Dari definisi-definisi tersebut dapat penulis simpulkan bahwa media dalam pengajaran merupakan suatu yang bersifat membawa informasi (materi) dari pemberi informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa), sehingga meningkatkan terjadinya proses belajar siswa yang baik dan efektif.

Menurut Wahid(2018: 10) Media pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan prestasi belajar siswa lebih lanjut. Media pembelajaran dapat bermanfaat sebagai alat untuk menyampaikan topik bahasan, sistem pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, sistem pembelajaran menjadi lebih cerdas, kemahiran pada jadwal dan energi, dan meningkatkan hasil belajar yang baik, media memungkinkan sistem pembelajaran dapat diselesaikan di mana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, dan media pembelajaran dapat mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran diperlukan media yang baik dan bagus dalam mencapai tujuan. Media akan mempermudah jalannya kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Melalui media guru dapat memberikan motivasi belajar yang baik bagi siswa dan dapat menimbulkan kreatifitas dalam diri siswa nantinya. Kemudian dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran serta siswa dapat lebih mudah dalam memahami pelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di MTsS Balimbing, penulis menemukan permasalahan berupa masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru, hal ini terlihat dari guru yang hanya menggunakan media *power point* dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik,hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang melakukan kegiatan lain saat pembelajaran berlangsung, seperti adanya siswa yang mengobrol ketika guru menjelaskan pembelajaran bahkan ada beberapa siswa yang sering izin keluar masuk kelas.

Disamping media pembelajaran yang minim, permasalahan lain yang penulis temukan, yaitu dari segi sumber belajar, guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku pembelajaran yang hanya disediakan oleh sekolah. Ketika peneliti memperhatikan buku teks pembelajaran, penyajian buku tersebut kurang menarik bagi siswa, karna buku teks tersebut hanya berisi penyampaian materi berupa narasi sehingga terkesan lebih menuntut siswa untuk menghafal dari pada untuk memahami dan hanya terdapat beberapa gambar saja yang ada didalam buku tersebut sebagai pendukung narasi materi yang disampaikan. Hakikatnya buku yang digunakan sudah memiliki warna, namun warna yang digunakan buku masih monoton karena hanya terdiri dari sedikit warna saja sehingga terkesan kaku dan membosankan, sehingga hal ini membuat siswa jenuh dan bosan untuk membacanya terbukti meskipun setiap siswa diminta untuk membaca buku pembelajaran, kebanyakan siswa tidak melakukannya, meskipun dari siswa ada yang membaca namun itu hanya berlangsung sebentar.

Hasil observasi yang penulis lakukan ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (Jenti Helma) dan seorang siswa (Sania). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fiqh, guru tersebut mengatakan bahwasannya di MTsS Balimbing ini pembelajarannya masih menggunakan buku teks yang dipinjamkan perpustakaan sekolah dan hanya bisa digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan juga masih terbatas, yaitu *media power point* saja, itupun tidak disetiap pertemuan pembelajaran, karna keterbatasan ketersediaan *infocus* yang harus digunakan bergantian dengan guru yang lain. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran ini menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi sulit untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru hal ini ditandai dengan situasi saat guru memberikan soal maupun pertanyaan hanya sedikit siswa yang memberikan respon

Hasil wawancara yang penulis lakukan dengan siswa juga tidak beda jauh dengan apa yang penulis lihat dan apa yang disampaikan oleh guru, yang

mana siswa tersebut mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa hanya memiliki satu buku teks dan buku tersebut adalah milik sekolah, sehingga siswa hanya bisa menggunakan buku tersebut ketika jam pembelajaran berlangsung atau selama disekolah saja, jika siswa ingin mempunyai buku pegangan untuk dirumah maka ia dan siswa lainnya harus memiliki alternatif lain seperti membeli buku pegangan lain atau mengkopi buku teks sekolah. Disamping itu kurangnya media pembelajaran, mengharuskan pembelajaran yang diajarkan siswa dan teman-temannya lebih terpaku kepada buku teks yang ada saja. Siswa mengatakan bahwa dia kurang tertarik membaca buku tersebut. Saat ditanya apakah ia memang tidak suka membaca, ia menjawab bahwa ia tidak sepenuhnya malas membaca tergantung penyajian bacaan nya seperti apa, jika buku bacaan itu mengandung gambar yang menarik dan berwarna ia bahkan sangat menyukai bacaan tersebut. Saat siswa tersebut ditanya tentang jenis bacaan apa yang dia sukai ia menjawab suka membaca komik. Tidak hanya suka ia bahkan menggemari bacaan komik tersebut dan mengoleksi beberapa jenis komik. Menurutnya, hampir seluruh jenis komik ia sukai. Maka tidak heran katanya jika ia bisa menghabiskan waktunya dengan membaca komik. Ketika ditanya mengenai alasannya suka membaca komik, siswa tersebut menjawab bahwa ia suka melihat gambar-gambar yang ada pada komik, ia menganggap gambar pada komik itu lucu, tidak membosankan dan mudah dimengerti. Sehingga ceritanya mudah dipahami dengan adanya gambar-gambar yang membantu menjelaskan cerita yang akan disampaikan dalam cerita komik tersebut. Dari semua ini penulis mendapatkan sebuah ide untuk menggunakan komik sebagai media dalam menyajikan dan menyampaikan materi pembelajaran. Ketika hal ini ditanyakan kepada siswa tersebut ia memberikan respon yang sangat positif dan antusias sekali.

Hasil analisis kebutuhan terhadap hasil wawancara guru, perlu adanya media pembelajaran, khusus dalam pembelajaran Fiqh, yang mana media pembelajaran tersebut bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media yang dikembangkan juga bisa memberikan efek rileks kepada siswa dalam

memahami pembelajaran Fiqh. Media yang dikembangkan bisa memperlihatkan gambar animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran fiqh itu sendiri, sehingga materi pembelajaran bisa tersampaikan secara baik dan mudah dipahami oleh siswa

Hasil analisis kebutuhan terhadap hasil wawancara siswa. Siswa mengaku bahwa pembelajaran Fiqh terutama pada materi hadats dan najis itu sulit, hal ini disebabkan karena pemahaman materi yang cukup banyak ditambah tata cara mensucikan hadats dan najis ini perlu dijelaskan atau di praktekan secara langsung, namun biasanya guru hanya menjelasakn tanpa ada praktek, itu dikarenakan jam pembelajaran yang kurang memadai. Sebaiknya ada media pembelajaran yang bisa membuat siswa mudah mengerti dalam pembelajaran seperti media komik, yang mana media komik tersebut bisa menampilkan animasi gambar yang menjelaskan tata cara bersuci dari hadats dan najis dan contoh dari hadats dan najis itu sendiri bahkan media komik bisa dibawa pulang agar siswa bisa membacanya dirumah, sehingga materi pembelajaran bisa dipahami dengan mudah dan cepat.

Seiring dengan hasil wawancara dengan siswa, alasan utama peneliti memilih komik sebagai media pembelajaran karena media ini bisa memberikan solusi dari dua permasalahan yang terdapat di MTsS balimbing, yaitu pertama permasalahan dari segi penggunaan media yang minim, media komik dapat dijadikan variasi baru dalam penggunaan media di MTsS Balimbing yang sebelumnya belum pernah ada, terkhusus pada mata pelajaran Fiqh pada materi hadats dan najis. Sehingga dengan adanya variasi media yang digunakan dan sesuai dengan hobi siswa akan menimbulkan minat dan ketertarikan bagi siswa. Jika siswa mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, siswa akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Sesuai dengan pendapat Slameto dalam jurnal Ailul Maslikhah yang menyatakan bahwa “Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pembelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya (Maslikhah. 2014: 7). Biasanya jika siswa menemukan suasana yang menyenangkan dalam sistem pembelajaran, mereka

akan sepenuhnya terlibat dengan sistem pembelajaran tersebut. Sebagai media dalam penyampaian materi selain sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi siswa yang mempunyai hobi membaca komik, komik juga mengandung unsur seni yang sangat tinggi, yang mana di dalam komik tidak hanya menyajikan materi tetapi juga memberi sentuhan-sentuhan humor melalui gambar dan cerita yang ada di dalamnya. Sehingga membuat siswa yang membaca komik tidak merasa bahwa sebenarnya siswa sedang belajar tentang materi pelajaran. Selain itu, dengan komik pesan yang berupa pengetahuan, permasalahan disampaikan secara jelas, runtut, dan menyenangkan. Seiring dengan itu Lestari, Putri, & Yuniarti menyatakan “Sebagai sarana hiburan komik merupakan salah satu bacaan yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja “(2009:5). Sehingga peneliti berkesimpulan bahwa komik sesuai apabila dikembangkan menjadi media pembelajaran pada tingkat MTs yang siswanya masih berada pada usia anak-anak dan remaja. Melalui media komik siswa juga dapat terlibat langsung dalam pemanfaatannya serta penggunaan media ini dalam pembelajaran tidak harus menggunakan *infocus*, sehingga bisa diterapkan di MTsS Balimbing yang memang terkendala dalam ketersediaan *infocus*.

Kedua media komik juga bisa mengatasi permasalahan dari segi sumber belajar, karena komik sebagai media pembelajaran dapat menjadi pendamping buku teks pembelajaran bahkan dapat menggantikan buku teks pembelajaran tersebut. Pendapat ini disampaikan oleh Saputro dan Soeharto (2015:65) yang menyatakan bahwa:

Penyajian komik sebagai media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik komik dan karakteristik media pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, komik termasuk dalam kelompok media grafis berbasis cetak. Kedudukan komik dapat menggantikan buku teks pelajaran maupun sebagai pendamping buku teks pelajaran dalam proses pembelajaran.

Salah satu media komik yang belum banyak dikembangkan adalah komik pembelajaran Fiqh menggunakan *Website Pixon*. Puspita Dwi Widyastuti di dalam (Mustaqim. 2020: 3) *Website Pixton* dapat digunakan

untuk merancang dan membagikan komik digital yang menarik secara online maupun cetak, sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran komik Fiqh. *Website Pixton* bisa dimanfaatkan pendidik di dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menyampaikan materi, untuk mempresentasikan praktek keagamaan dalam pelajaran Fiqh dan untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan..

Kelebihan dari media pembelajaran komik menggunakan *Website Pixton* ini dibandingkan dengan komik lainnya adalah komik disusun dari berbagai macam karakter-karakter, background, serta objek-objek yang menarik yang bias langsung digunakan dengan mudah. *Website Pixton* juga memungkinkan untuk menggambar sendiri karakter yang diinginkan.

Sehingga dalam hal ini media pembelajaran komik menggunakan *Website pixton* yang dirancang dapat dijadikan pendamping buku pegangan siswa kelas VII MTsS Balimbing yang kurang menarik minat siswa untuk membacanya, sekaligus sebagai sarana atau media bagi guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran Fiqh khususnya materi hadats dan najis kepada siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul”**Pengembangan Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan Website Pixton Pada Materi Hadats dan Najis Mata Pelajaran Fiqh Kelas VII MTsS Balimbing**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas
2. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran
3. Belum adanya media pembelajaran yang menarik dan bersifat praktis seperti komik
4. Guru belum maksimal dalam dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar

5. Jarangnya pemakaian media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka pentingnya pengembangan dalam penelitian ini :

1. Di era yang sudah maju ini mengharuskan seorang guru memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yaitu media yang inovatif seperti komik
2. Materi Fiqh kebanyakan disampaikan secara ceramah yang mengharuskan seorang guru mempunyai terobosan baru dalam dunia pendidikan
3. Membaca buku paket yang dianggap siswa kurang menarik, komik lebih menarik karna mengkombinasikan gambar-gambar dengan warna yang beragan dan, balon cerita
4. Materi hadats dan najis menekankan konsep dan praktek, sehingga siswa lebih mudah memahami materi melalui gambar yang ada didalam komik

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran komik yang valid dan praktis pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTs. Sedangkan tujuan khususnya adalah

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini adalah:

1. Bagi penulis

Sebagai syarat untuk mendapatkan sebuah gelar sarjana guruan

2. Bagi lembaga guruan

Dapat dijadikan sebuah media untuk belajar, khususnya dalam materi hadats dan najis demi ketuntasan belajar siswa.

3. Bagi guru

- a. Untuk memudahkan dalam proses pembelajaran, karena komik bisa dijadikan sebuah alat/media pembelajaran terutama dalam materi hadats dan najis
- b. Dapat dijadikan pendamping buku pegangan guru sehingga bisa mengembangkan wawasan guru itu sendiri

4. Bagi siswa

- a. Meningkatkan semangat belajar siswa karena komik adalah sebuah media belajar dengan disain yang menarik
- b. Bisa meningkatkan prestasi belajar siswa
- c. Membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan
- d. Memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah:

1. Media komik pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kurikulum 2013.
2. Media komik ini memuat mata pelajaran Fiqh dengan materi hadats dan najis
3. Media komik pembelajaran ini dikembangkan terdiri dari bagian halaman pembuka yang terdiri dari : halaman sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, pengenalan tokoh, halaman KI dan KD. Halaman isi yang masing-masingnya terdiri dari: bagian cerita, kesimpulan dan latihan serta halaman daftar pustaka dan sumber gambar.
4. Materi dalam komik diajarkan melalui cerita bergambar dengan karakter yang penulis buat sendiri dilengkapi dengan narasi dan dialog antar tokoh tentang kejadian yang berkaitan dengan materi hadats dan najis pada mata pelajaran Fiqh
5. Pada setiap bab cerita komik memuat kesimpulan terhadap materi hadats dan najis yang diceritakan pada bab yang sama.
6. Latihan terdapat setelah halaman kesimpulan, berisi soal-soal mengenai pokok materi hadats dan najis yang dibahas pada bab yang sama
7. Media pembelajaran komik ini merupakan sebuah komik album. Ilustrasi komik dibuat menggunakan bantuan *website pixton* yang didisain dengan gambar-gambar, balon teks yang memberikan kesan adanya alur cerita yang diperankan oleh karakter dalam komik. Alat yang digunakan untuk mendisain komik melalui *website pixton* ini antara lain:
 - a. Leptop/komputer
 - b. Jaringan internet
 - c. *Email* dan pasword untuk *log-in* ke *website pixton*
8. Setelah di disain menggunakan *website pixton* kemudian diedit menggunakan *microsoft word* agar menjadi komik album yang lebih menarik bagi siswa untuk dibaca sebagai bahan pembelajaran mata pelajaran Fiqh.

9. *Font* yang digunakan dalam komik yang dirancang disesuaikan dengan font yang lebih menarik yaitu menggunakan *Comic San MS*
10. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam kalimat-kalimat pendek dalam dialog tokoh maupun teks narasi.
11. Komik pembelajaran yang dikembangkan dibaca dari samping kiri terlebih dahulu, setelah itu samping kanan dan dilanjutkan dari samping kiri kembali.
12. Media pembelajaran ini berbentuk komik cetak sebagai bahan pembelajaran bagi siswa

H. Definisi operasional

1. **Media pembelajaran komik** adalah salah satu media pembelajaran dalam bentuk komik sebagai ganti atau sandingan dari buku paket yang digunakan siswa untuk belajar yang berisi materi mengenai hadats dan najis yang disajikan dalam bentuk peristiwa, alur cerita dan dialog antar tokoh yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
2. **Validitas** adalah kualitas yang dapat menunjukkan bahwa sebuah produk yang dikembangkan harus sesuai dengan indikator-indikator kevalidan dan semua bagian bagian komponen produk harus memiliki hubungan yang konsisten. Indikator kevalidan atau keabsahan produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Validitas isi, terdiri dari ketepatan, kepentingan, kelengkapan, kesesuaian dengan situasi siswa.
 - b. Validitas konstruk, terdiri dari keterbacaan, minat, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan produk
 - c. Validitas muka, terdiri dari ketetapan tata bahasa, ketetapan ejaan (EYD)
3. suatu kualitas yang menunjukkan kemudahan siswa dalam menggunakan media pembelajaran komik, yang meliputi tampilan yang menarik, tampilan media secara fisik, efesiensi proses pembelajaran, efesiensiwaktu pembelajaran, reaksi umum terhadap penggunaan media, gambar yang disajikan, masalah yang disajikan, materi pembelajaran, bahasa yang digunakan, dan penggunaan tulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Komik Sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian, Fungsi dan Bentuk Media

Dua komponen penting dalam proses belajar adalah menunjukkan strategi dan media guru. Pemilihan strategi penyajian yang spesifik akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada sudut pandang yang berbeda yang harus dipertimbangkan dalam memilih media, termasuk memilih tujuan pembelajaran, jenis tugas dan reaksi siswa setelah pembelajaran berlangsung dan termaksud bagaimana keunikan siswa itu sendiri.

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar” (Usman dan Asnawir. 2002: 11). Gerlach dan Ely (dalam Arsyad. 2005: 3) mengatakan bahwa “ Media Jika dilihat secara komprehensif, itu adalah manusia, materi, atau peristiwa yang membentuk kondisi yang memberdayakan siswa untuk mendapatkan informasi, kemampuan, atau perspektif. Lebih eksplisit lagi, pemikiran media dalam ukuran pendidikan dan pembelajaran secara umum akan diuraikan sebagai perangkat grafis, fotografis, atau elektrik untuk menangkap, menyiapkan, dan membenahi data visual atau verbal.

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) (dalam Rohani. 2014: 2) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi, sedangkan *Education Association* (EA) dalam kutipan yang sama mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.

Senada dengan kedua pendapat diatas Usman dalam bukunya memberikan definisi bahwa media merupakan suatu yang bersifat

menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya berdasarkan tujuan yang ingin ia capai (2002: 11). Selain sebagai sarana penyampaian atau penyajian, media juga sering digantikan dengan kata mediator yang mengandung arti alasan atau alat yang menjadi perantara dalam dua pertemuan. Melalui istilah perantara, media menunjukkan kapasitas atau tugasnya, secara khusus mengelola hubungan yang menarik antara dua kelompok utama dalam sistem pembelajaran, khususnya siswa dan konten pembelajaran. (Arsyad. 2005: 3).

Hamidjojo (dalam Arsyad. 2005: 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga sampai kepada penerima yang dituju. Jadi, televisi, film, foto, radio, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran.

Dari definisi-definisi tersebut dapat penulis simpulkan bahwa media dalam pengajaran merupakan suatu yang bersifat membawa informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa), sehingga meningkatkan terjadinya proses belajar siswa yang baik dan efektif.

Pemanfaatan media dalam interaksi pembelajaran tidak dilihat atau dinilai sejauh penyempurnaan media, namun yang lebih signifikan adalah kapasitas dan tugasnya dalam membantu proses pembelajaran. Spanduk sederhana yang dapat membangkitkan pentingnya menjaga iklim yang bersih, tidak dapat disangkal lebih penting daripada menampilkan film tentang gambaran kota yang sempurna, hanya untuk mencapai tujuan pertunjukan dalam hal perspektif siswa terhadap kerapian lingkungan

Hamalik (dalam Arsyad. 2005: 15) mengemukakan bahwa “Penggunaan media dalam siklus belajar dan mengajar dapat menciptakan hasrat dan minat baru, menghasilkan inspirasi dan dorongan untuk latihan belajar dan bagaimanapun juga, menyambut konsekuensi mental bagi siswa.

Menurut Levie dan Lentz (dalam buku Arsyad. 2005: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Berikut penjelasan dari masing-masing fungsi tersebut:

- a. Fungsi atensi media merupakan inti, yaitu menonjolkan dan mengarahkan siswa untuk fokus pada konten pembelajaran yang diidentifikasi dengan kepentingan visual yang ditunjukkan atau sesuai dengan teks topik. Biasanya menjelang awal pembelajaran siswa tidak terinspirasi oleh mata pelajaran atau mata pelajaran itu adalah salah satu ilustrasi yang mereka tidak pedulikan sehingga mereka tidak fokus. Dengan media, minat mereka akan terfokus kepada pembelajaran tersebut. Sehingga kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pembelajaran semakin besar.
- b. Fungsi afektif, fungsi media ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa belajar.
- c. Fungsi kognitif media akan memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi pesan.
- d. Fungsi kompensatoris media berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan

Fungsi dari penggunaan media dalam pembelajaran menurut *Encyclopedia of educational research* adalah sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

f. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari pendapat para ahli di atas terlihat sekali bahwa media memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran, melalui penggunaan media diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar- mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Ibrahim dan Syaodih di dalam Rusydi (2019: 5) menyatakan secara garis besar media dapat dikelompokkan dalam 3 kelompok besar yaitu media cetak, media elektronik, dan objek nyata atau realita.

- a. Media cetak diartikan sebagai bahan yang diproduksi melalui percetakan profesional, seperti majalah, buku dan modul.
- b. Media elektronik, di samping menggunakan media dalam upaya pengajaran terlihat pula adanya perkembangan yang semakin pesat dalam menggunakan media elektronik. Media elektronik ini meliputi perangkat slide, film strips, rekaman, overhead, video tape.
- c. Media realita, yaitu suatu media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau realita.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3) ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, *media grafis* seperti gambar, foto, grafis, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lainnya. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, *media tiga dimensi* yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lainnya. Ketiga, *media proyeksi* seperti slide, film stripe, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat *penggunaan lingkungan* sebagai media pengajaran.

Dari beberapa jenis media yang disampaikan oleh para ahli di atas, salah satu media yang dapat digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran adalah media grafis. Salah satu jenis media grafis adalah komik. Sebagai media grafis komik banyak diminati dan dibaca oleh siswa.

2. Komik Sebagai Media

Komik adalah jenis narasi dengan perkembangan gambar yang unik. Komik secara konsisten tidak dapat dipisahkan dari gambar, selain memiliki tubuh dan jiwa. Tubuh komik yang dimaksud adalah topik, cerita, tokoh, dan latar atau setting dan badan komik yang dimaksud adalah gambar yang merupakan komponen yang berlaku dalam sebuah komik. Gambar dalam lelucon seharusnya terbuka jika mereka dapat menyampaikan cerita umum, menunjukkan pengelompokan peristiwa, menginspirasi perasaan, dan menciptakan sebuah situasi dan kondisi.

Menurut Pramana di dalam Mustakim (2020: 11) Komik merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai(2010: 64) Mengatakan ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain

Menurut Will Eisner yang dikutip oleh Lestari, Putri, & Yuniarti komik adalah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan. Sebelumnya Eisner mendefinisikan komik eknis dan struktur komik sebagai *sequential art* yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide (2009: 1). Sementara itu Sudjana dan Rivai (2010: 64) mendefinisikan komik sebagai jenis animasi yang mengungkap karakter dan memainkan cerita dalam pengaturan yang erat diidentifikasi dengan gambar dan dimaksudkan untuk memberikan hiburan bagi para pembacanya. komik terdiri dari keadaan serial yang berbeda.

Dari anggapan diatas, cenderung beralasan bahwa komik adalah jenis tayangan cerita dengan rangkaian gambar-gambar menarik sebagai tayangan anak-anak yang mengungkap karakter untuk menceritakan suatu pemikiran guna memberikan hiburan kepada pembacanya. komik memiliki

jiwa berupa topik, cerita, karakter, dan setting dan raga komik sebagai garis besar yang merupakan komponen yang berlaku dalam sebuah komik.

Buku komik memberikan cerita yang lugas, mudah diperoleh, dan dapat dipertanggungjawabkan substansinya sehingga sangat terkenal di kalangan anak muda dan orang dewasa. komik berisi cerita yang dilanjutkan dengan penggambaran gambar, keadaan yang menggabungkan gambar dan tulisan dalam unit yang mantap, dan berharap untuk menyampaikan informasi. Rangkaian cerita dan gambar dirangkum dalam proyek yang menarik, dengan tujuan agar pembaca tidak merasa lelah. Penggunaan bahasa dalam komik sering kali berupa kalimat langsung dengan maksud pembaca telah mengalami cerita yang dia pahami sendiri. Komik dapat disampaikan dalam berbagai konstruksi mulai dari strip di atas kertas, diedarkan di majalah, untuk mengisolasi buku

Sebagai suatu produk, menurut Lestari dkk (2009: 2) dalam pembuatan komik terdapat beberapa langkah, yaitu:

- 1) Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter, merupakan langkah pembuatan rangkaian cerita;
- 2) *Sketching* (pembuatan sketsa), yakni menuangkan ide cerita dalam media gambar kasar;
- 3) *Inking* (penintaan), yakni penintaan pada goresan pensil sketsa;
- 4) *Coloring* (pewarnaan), yakni pemberian warna komik yang dapat dilakukan baik *black and white* (hitam dan putih) maupun dengan *full color* (banyak warna);
- 5) *Lattering*, yaitu pembuatan teks pada komik.

Media komik yang dirancang melalui tahap perumusan ide cerita, *sketching*, dan *lattering*. Karena ilustrasi media komik yang dirancang dibuat menggunakan *website Pixton* maka pembuatan komik ini tidak melalui tahap *inking* dan *coloring*.

Menurut Arulan (2009:43-44) komik memiliki beberapa jenis diantaranya:

- a. Kartun atau karikatur, komik ini hanya berupa satu tampilan yang memuat beberapa tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan.
- b. Komik potongan, adalah potongan gambar cerita bersambung dan biasanya ditampilkan secara rutin dalam majalah maupun surat kabar.
- c. Buku komik, suatu cerita yang berisi gambar, tulisan dan ceritanya dikemas dalam satu buku.
- d. Album komik, potongan gambar dari beberapa komik yang digabung atau diringkas menjadi satu dan dijadikan sebagai bacaan sehingga menjadi sebuah komik.

Jenis media komik yang kembangkan dalam penelitian ini adalah jenis komik album komik, artinya media komik yang dirancang merupakan gabungan atau ringkasan komik sehingga menjadi suatu kesatuan buku komik.

Komik memiliki sesuatu yang saling berkaitan dan menjadi rangkaian yang menguatkan suatu alur cerita yaitu pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gestur, dan bermacam pilihan lainnya. Menurut Lestari dkk (2009: 2-3) pilihan-pilihan itu terbagi menjadi lima tipe dasar:

- 1) Pilihan Momen: Pemilihan momen adalah memilih saat-saat yang perlu Anda tampilkan di cerita dan saat yang harus dibuang. Dikombinasikan dengan banyak pilihan cerita, komik dapat menghemat cerita untuk produktivitas, menambahkan cerita untuk aksentuasi, mengubah kekuatan cerita, dan hal-hal yang berbeda
- 2) Pilihan Bingkai: Pemilihan bingkai adalah tahap ketika pembuat komik memutuskan seberapa dekat rangka suatu kegiatan untuk menunjukkan kehalusan yang sesuai atau seberapa jauh tepinya dengan tujuan agar pembaca dapat melihat di mana gerakan itu dilakukan dan berpotensi menimbulkan kesan berada di tempat kejadian tersebut. Interaksi ini dikendalikan oleh faktor-faktor komposisional, misalnya *cropping* (tata pandang) *balance* (keseimbangan), dan *tilt* (kemiringan).
- 3) Pilihan Citra: Pemilihan citra adalah bagaimana perajin komik mengisi tepi dengan gambar-gambar yang membawa dunia cerita yang dibuatnya

ke dalam struktur yang serupa. Keputusan gambar untuk setiap komik, sesuai dengan "gaya" setiap pengrajin komik.

- 4) Pilihan Kata: Dalam komik, kata bisa muncul dengan berbagai cara. Untuk memulainya, kata bisa menjadi narasi untuk memperjelas gambar. selanjutnya, kata-kata dapat mengambil bagian terbesar sebagai dialog atau diskusi dalam komik. Hal ini terwujud dalam bentuk balon kata dan semacamnya. Kemudian kata-kata juga dapat mengasumsikan kapasitas efek audio. Kata terakhir dapat berubah menjadi bagian langsung dari gambar sebagai struktur yang tergabung.
- 5) Pilihan Alur: Pemilihan alur dalam komik sangat berkaitan dengan tata panel. Tujuan utama pemilihan alur adalah untuk menuntun pembaca mengikuti jalan cerita komik dari awal sampai akhir. Dalam komik, alur baca yang baik ditentukan dengan pengaturan panel ke panel yang tepat, baik penempatan ataupun jarak antar panel. Di berbagai negara, alur baca yang disepakati oleh komikus dan pembaca melalui perjanjian tidak tertulis adalah dari kiri-kanan dari atas-bawah. Dalam manga alur kiri-kanan menjadi kanan-kiri. Oleh karena itu pengaturan alur yang baik dapat menyebabkan pembaca untuk menyusuri panel demi panel, dari awal sampai akhir, tanpa menyebabkan kebingungan, sesuai naluri alamiah setiap pembaca, entah menggunakan alur kiri-kanan ataupun sebaliknya.

Dalam komik yang akan dirancang alur baca yang akan dipakai adalah dari kiri kekanan kemudian dilanjutkan kebawah dengan bagian kiri kembali terlebih dahulu menuju ke bagian kanan.

3. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Suatu analisis terhadap komik dalam bukunya Rohani (2014: 79) menyatakan bahwa “Komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana siswa membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, Komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca..

Peranan pokok media pembelajaran komik adalah kemampuan menciptakan minat siswa. Guru perlu membimbing siswa untuk memilih

komik sebagai bahan bacaan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengandung nilai edukatif yang bagus sesuai dengan tingkat penalaran siswa. Instruktur harus membantu siswa mencapai cakrawala minat dan penghargaan yang lebih luas. Komik dapat dimanfaatkan dengan baik dengan tujuan untuk meningkatkan pendapatan siswa dalam belajar Fiqh. Sebagai media pembelajaran, komik ini berperan penting untuk menarik anak-anak agar mau membaca materi tanpa diminta atau disuruh

Sesungguhnya penggunaan media komik sebagai media pembelajaran bukanlah hal yang baru. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran sudah dimulai oleh Jepang. Di negara ini, komik bukanlah hal yang asing dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Memang, bahkan beberapa buku teks pelajaran di Jepang didistribusikan dalam struktur komik. Sejujurnya, komik adalah media pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa dengan foto dan metode berbicara langsung. (Listiyani dan Widayati. 2012: 83).

Di Indonesia sendiri media komik pernah diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya media *science comic* oleh F.Fatimah dan Widiyatmoko dalam pembelajaran IPA mengenai materi bunyi dan pendengaran pada kurikulum 2013. Komik ini terdiri dari 3 bagian utama (Fatimah dan Widiyatmoko. 2014: 148):

- 1) Bagian halaman judul yang terdiri atas sampul depan, petunjuk penggunaan, pengantar, komponen inti 3, KD 3.5, tujuan pembelajaran, model keterpaduan, analisis tema bunyi dan pendengaran, daftar isi, pengenalan karakter (Pandu, Semar, Bono, Ibu, ilustrasi bunyi dan ilustrasi petir)
- 2) Bagian halaman isi yang terdiri atas 5 cerita dan 2 bagian soal evaluasi.
- 3) Halaman sampul belakang yang terdiri atas glosarium, daftar pustaka, identitas penulis, dosen pembimbing serta sampul belakang.

Menurut Masdiono (dalam Purba. 2009: 21) anatomi atau komponen sebuah komik terbagi menjadi dua yaitu halaman pembuka dan halaman isi.

1) Halaman Pembuka

- a) Judul serial, yaitu biasanya judul ini terkait langsung dengan tokoh dalam komik itu sendiri
- b) Judul cerita, yaitu judul yang berkaitan dengan tema dalam serial komik dan sering kali berkaitan dengan *setting* waktu, tempat maupun peristiwa yang ada dalam tema cerita komik tersebut
- c) *Credit*, yaitu keterangan tentang pengarang, *penciler*, peninta atau pengisi warna, dan *letter*, skenario cerita dan sebagainya
- d) *Indicia*, yaitu keterangan tentang penerbit, waktu terbit, pemegang hak cipta dan sebagainya. Namun tidak semua komik menampilkan pada halaman pembuka

2) Halaman Isi

a) Panel/ *Frame*

Yaitu bingkai atau berbentuk garis yang berfungsi sebagai pembatas antar adegan dalam satu halaman komik

b) Balon Kata

Balon kata berfungsi sebagai tempat teks atau dialog yang keluar dari tokoh komik

c) Narasi

Berupa kalimat untuk menerangkan tentang waktu, tempat kejadian, situasi dalam suatu adegan komik.

d) Gang atau parit yaitu jarak antar panel

e) *Timing*

Suatu jarak yang dibutuhkan oleh pembaca untuk menikmati suatu rentetan kejadian.

Media komik yang akan dirancang merupakan perpaduan kedua komponen diatas. Adapun komponen komik yang akan dirancang yaitu

1) Halaman Pembuka

Halaman ini terdiri dari:

- a) Halaman kover (depan dan belakang)
- b) Kata pengantar

- c) Petunjuk penggunaan
- d) Daftar isi
- e) Pengenalan tokoh
- f) Halaman KI dan KD

2) Halaman Isi

Halaman ini terdiri dari:

- a) Cerita pertama tentang mengenal najis
- b) Kesimpulan cerita pertama
- c) Latihan pertama
- d) Cerita kedua komik tentang mensucikan najis mukhafafah
- e) Kesimpulan cerita kedua
- f) Latihan kedua
- g) Cerita ketiga komik tentang mensucikan najis mutawassitah
- h) Kesimpulan cerita ketiga
- i) Latihan ketiga
- j) Cerita keempat tentang mensucikan najis mughallazah
- k) Kesimpulan cerita keempat
- l) latihan keempat
- m) Cerita kelima tentang mengenal hadats
- n) kesimpulan cerita kelima
- o) Latihan kelima
- p) Cerita keenam tentang Mensucikan dari hadats kecil
- q) kesimpulan cerita keenam
- r) Latihan keenam
- s) Cerita ketujuh tentang Mensucikan dari hadats besar
- t) Kesimpulan cerita ketujuh
- u) latihan ketujuh

4. Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran

Sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar apakah karekteristik komik tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan

dari siswa dan bagaimana karakteristik siswa. Penyampaian pesan-pesan guru melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa itu sendiri

Menurut Sukma Putri & Yuniarti di dalam Soejono (2009: 4) menyatakan bahwa komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat, baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial ekonomi dan lain sebagainya. Sifat komik yang dimaksud adalah: banyak mengandung unsur humor yang sehat, berisi unsur kegairahan, mengandung elemen hiburan, handy, berfokus pada manusia

Media komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks (Sudjana dan Rivai, 2005: 70). Dalam komik, tokoh cerita yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional. Hal tersebut membuat siswa ingin terus membacanya hingga selesai.

Jadi media pembelajaran komik ini bisa membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran, karena bisa meningkatkan minat siswa untuk membaca. komik lebih efektif karena dipenuhi dengan gambar dan alur cerita pelajaran yang menarik sehingga siswa tidak akan bosan untuk membacanya

5. Kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Menurut Nieveen dalam menentukan kualitas hasil pengembangan produk dan perangkat pembelajaran diperlukan tiga kriteria: kevalidan, kepraktisan dan keefektivan (Kiswanto, n.d:3). Namun dalam Penelitian ini peneliti cuma melihat sampai tahap kepraktisan.

a. Validitas

Validitas merupakan cara untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan produk. Suatu produk dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur (Setyosari, 2010:185).

Adapun jenis-jenis validitas menurut Arifin (2009:248) terdiri atas:

1) Validitas Isi

Validitas isi dari suatu produk adalah validitas yang diperoleh setelah dilakukan penganalisisan, penelusuran, atau pengujian terhadap apa yang terkandung dalam produk tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan, dan perubahan-perubahan psikologi apa yang timbul pada diri siswa tersebut setelah mengalami proses pembelajaran tertentu.

2) Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan validitas yang dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian antara produk yang dirancang dengan komponen-komponen yang telah ditetapkan. Validitas konstruk menunjukkan pada seberapa jauh terukur sifat atau bangunan tertentu (Setyosari, 2010:188).

3) Validitas Muka

Validitas ini menggunakan kriteria yang sangat sederhana, karena hanya melihat dari sisi muka atau tampilan dari produk itu sendiri.

4) Validitas Empirik

Validitas empirik adalah validitas yang ditinjau dengan kriteria tertentu. Dilihat berdasarkan hubungan antara skor dalam suatu tes tertentu dengan kinerja atau kemampuan dalam tindakan yang lain untuk menilai kemampuan nyata.

Sementara Walker dan Hess (dalam penelitian Safitri, 2017:36) menjelaskan tiga kriteria dalam menilai media pembelajaran berdasar kualitasnya yaitu:

1. Kualitas isi dan tujuan
 - a. Ketepatan
 - b. Kepentingan
 - c. Kelengkapan
 - d. Keseimbangan
 - e. Minat atau perhatian

- f. Keadilan
- g. Kesesuaian dengan situasi siswa
- 2. Kualitas pembelajaran
 - a. Memberikan kesempatan belajar
 - b. Memberikan bantuan untuk belajar
 - c. Kualitas memotivasi
 - d. Fleksibilitas pembelajarannya
 - e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
 - f. Kualitas sosial interaksi pembelajarannya
 - g. Kualitas tes dan penilaiannya
 - h. Dapat memberi dampak bagi siswa
 - i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
- 3. Kualitas teknis
 - a. Keterbacaan
 - b. Mudah digunakan
 - c. Kualitas tampilan dan tayangan
 - d. Kualitas penanganan jawaban
 - e. Kualitas pengelolaan programnya
 - f. Kualitas pendokumentasiannya

Dalam penelitian ini validitas yang digunakan untuk menentukan validitas media pembelajaran komik adalah validitas yang dikemukakan oleh Zainal Arifin, tetapi validitas yang digunakan hanya tiga yaitu yaitu:

1) Validitas Isi

Validitas isi yang dimaksud pada media pembelajaran komik meliputi:

- a. Ketetapan, maksudnya materi yang dimuat dalam media komik sesuai dengan materi, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Selain itu, media komik yang dikembangkan sesuai dengan teori-teori yang ada, tidak imajinai pembuat media komik.
- b. Kepentingan, maksudnya media komik yang dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013, dan materi yang dimuat dalam media komik sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Kelengkapan, maksudnya media komik yang dikembangkan sesuai dengan lingkungan siswa sebagai pengguna, fasilitas yang ada dapat menunjang untuk digunakannya media komik,

- d. Kesesuaian dengan situasi siswa, maksudnya media komik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sebagai pengguna yaitu siswa kelas VII MTsS dan media komik yang dikembangkan memuat latihan-latihan soal yang memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.

2) Validitas Konstruk

Validitas konstruk yang dimaksud pada media pembelajaran komik meliputi:

- a. Keterbacaan, maksudnya media komik yang dikembangkan menggunakan kalimat yang sederhana, jelas dan mudah dimengerti dan memiliki tata urutan pembelajaran yang sistematis.
- b. Minat, maksudnya media komik yang dikembangkan dapat menimbulkan minat belajar Fiqh dan memotivasi siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan.
- c. Mudah digunakan, maksudnya media komik yang dikembangkan, sesuai dan mudah digunakan oleh siswa VII MTsS
- d. Kualitas tampilan, maksudnya media komik yang dikembangkan, memiliki tampilan yang menarik dan media komik yang dikembangkan memiliki daya saing terhadap media lain.
- e. Kualitas penanganan jawaban, maksudnya media komik yang dikembangkan, mengevaluasi hasil latihan siswa
- f. Kualitas pengelolaan maksudnya media komik yang dikembangkan, sesuai dengan kemampuan siswa

3) Validitas Muka

Validitas muka yang dimaksud pada media pembelajaran komik meliputi:

- a. Ketepatan tata bahasa, maksudnya media komik yang dikembangkan menggunakan kalimat yang sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- b. Ketepatan ejaan (sesuai EYD), maksudnya media komik yang dikembangkan menggunakan ejaan yang tepat.

- c. Sesuai dengan perkembangan berpikir siswa, maksudnya media komik yang dikembangkan, menggunakan bahasa yang menjelaskan konsep, menunjukkan contoh dan memberikan tugas sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional siswa.

Validasi ini dilakukan dengan menghadirkan para pakar/ahli untuk melihat kevalidan produk yang dirancang. Validator adalah pakar atau tenaga ahli yang menilai kelayakan suatu instrumen atau produk yang dikembangkan. Setiap pakar diminta untuk menilai produk tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dari produk yang dibuat. Validasi ini melibatkan 3 orang validator, yang terdiri dari 2 orang dosen dan 1 orang guru Fiqh MTs (BAPM, 2008:7).

Proses validasi tidak hanya dilakukan terhadap produk yang dihasilkan, tetapi validasi juga dilakukan terhadap seluruh instrumen yang dipakai dalam penelitian ini.

Validitas suatu instrumen berhubungan dengan tingkat akurasi dari suatu alat ukur mengukur apa yang akan ukur. BAPM dalam makalahnya mengenai uji coba instrumen penelitian (2008:6-7) membagi validitas instrumen kedalam 2 kelompok:

- 1) Validitas teoritik, yaitu validitas yang didasarkan pada pertimbangan para ahli. Validitas teoritik terdiri dari:
 - a) validitas isi/ validitas kurikuler, yaitu ketepatan suatu instrumen ditinjau dari segi materi yang diujikan (instrumen tes) atau ditinjau dari segi dimensi dan indikator yang ditanyakan (instrumen non tes).
 - b) validitas muka/ validitas bentuk soal (pertanyaan/ pernyataan) yaitu keabsahan susunan kalimat atau kata-kata dalam soal/ pertanyaan/ pernyataan sehingga jelas pengertiannya atau tidak menimbulkan tafsir lain.

- 2) Validitas empirik/ kriterium, yaitu validitas yang ditinjau berdasarkan hubungannya dengan kategori tertentu yang didasarkan pada perhitungan koefisien kolerasi.

Validitas yang digunakan untuk instrumen dalam penelitian ini didasarkan pada teori validitas yang disampaikan oleh BAPM, karena BAPM secara langsung khusus membahas mengenai validitas instrumen penelitian. Validitas untuk instrumen berupa angket hanya melihat kevalidan secara teoritis saja menggunakan validitas isi dan validitas muka.

b. **Praktikalitas**

Kepraktisan merupakan suatu produk penting untuk diperhatikan. Kepraktisan adalah kemudahan suatu produk, baik dalam mempersiapkan, menggunakan, mengolah dan menafsirkan, maupun mengadministrasikan (Arifin, 2009:264). Menurut pendapat Rothlein (dalam Arulan, 2009:47) terdapat kriteria komik yang baik, yaitu:

- 1) Gambar mendukung teks
- 2) gambar jelas dan mudah dibedakan
- 3) Ilustrasi memperjelas latar, rangkaian cerita, penjiwaan dan karakter
- 4) Anak mampu mendefinisikan karakter dan tindakan
- 5) Gaya dan ketepatan bahasa cocok untuk anak-anak
- 6) Menghadirkan klise
- 7) Tema mempunyai kegunaan
- 8) Ketepatan konsep dan tema untuk anak-anak
- 9) Merefleksikan keragaman budaya
- 10) Merefleksikan berbagai gaya

Praktikalitas atau kepraktisan dilihat setelah produk yang dibuat diuji cobakan kepada subjek penelitian. Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran di sini adalah siswa kelas VII MTsS Balimbing.

Praktikalitas produk diperoleh dengan memberikan angket respon kepada siswa. Angket respon ini memuat aspek-aspek respon atau

indikator bagi siswa (Ati, 2014:2). Angket ini diberikan pada siswa di akhir pertemuan (Maslikhah, 2014:10)

Skala yang digunakan pada angket adalah skala Likert. Skala Likert umumnya digunakan untuk mengukur sikap atau respons seseorang terhadap suatu objek. Risnita (2012:89) menyatakan bahwa biasanya dalam skala Likert terbagi dalam lima kategori yang digunakan, tetapi para pakar psikometri menggunakan tujuh sampai sembilan kategori. Lima kategori tersebut adalah (Risnita, 2012:89):

Tabel 2.1 Kategori Skala Likert

Pernyataan Positif (+)	Pernyataan Negatif (-)
1. Sangat tidak setuju	1. Sangat setuju
2. Tidak setuju	2. Setuju
3. Ragu-ragu	3. Ragu-ragu
4. Setuju	4. Tidak setuju
5. Sangat setuju	5. Sangat tidak setuju

Angket respon pada uji praktikalitas pada penelitian ini menggunakan skala Likert dengan lima kategori. Angket respon terdiri dari pernyataan positif diberi bobot mulai 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (kurang setuju), 1 (tidak setuju), 0 (sangat tidak setuju) dan pernyataan negatif diberi bobot mulai 0 (sangat setuju), 1 (setuju), 2 (kurang setuju), 3 (tidak setuju), dan 4 (sangat tidak setuju). Skala yang digunakan pada angket adalah skala Likert. Namun sebelum digunakan, angket respon divalidasi terlebih dahulu oleh validator. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji praktikalitas produk media pembelajaran komik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membagikan produk
- 2) Siswa menggunakan produk sebagai media pembelajaran
- 3) Peneliti memberikan angket respon kepada siswa terhadap media yang digunakan setelah pembelajaran menggunakan komik selesai.
- 4) Peneliti mengumpulkan data melalui angket berdasarkan pelaksanaan serta kemudahan menggunakan produk yang dikembangkan.

B. WEBSITE PIXTON

Website Pixton adalah sebuah tempat pembuatan komik online gratis yang dapat diakses oleh semua kalangan. *Website Pixton* diciptakan untuk membuat dan berbagi komik digital yang menarik, baik itu sebagai media hiburan maupun media pembelajaran. Puspita Dwi Widyastuti di dalam Mustakin (2020: 14) Komik Pixton merupakan media pembelajaran berbasis online dengan *website* www.Pixton.com. Pada *website* tersebut, pengguna dapat membuat dan menyusun materi pembelajaran dalam bentuk komik, mengambil atau membuat tokoh kartun yang sudah tersedia atau membuat tokoh karakter sendiri.

Purnomo dalam Nanda (2022: 18) menjelaskan In the past, comic creator using the manual media to draw a comic. However, now a lot of tools or applications that can be used to make comics. Hence, this study using a website that provides a tool to make a comic. This website named “Pixton” that produce by husband and wife team Clive & Daina Goodison, based in Parksville, British Columbia, Canada. Pixton provides all users with the ability to easily create amazing comics on the web. In this study, the teacher and students using Pixton website to make comics.

Pixton merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan bersifat intuitif dalam penggunaannya yang mempromosikan kerja kolaboratif, kreativitas, dan pemikiran kritis. Dalam penggunaan aplikasi ini, yang dibutuhkan hanya laptop atau gawai serta jaringan internet yang mendukung untuk masuk ke alamat situs web www.pixton.com. Dengan karakteristik ini, aplikasi Pixton dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi, interaksi, dan hiburan mereka

Ada beberapa item dalam *Website Pixton*, yaitu:

1. background: berisi kumpulan background yang dapat di gunakan dalam pembuatan komik.
2. character : berisi kumpulan Character berupa gambar yang akan di gunakan.

3. Lembar kerja: tempat untuk menambahkan dan menyusun background, karakter (gambar), teks, dan sebagainya.
fokus: berfungsi untuk memfokuskan character atau objek tertentu
4. word : Berfungsi untuk memberikan text untuk percakapan
5. faces : berisi kumpulan berbagai ekspresi wajah character
6. action : berisi kumpulan bentuk action untuk mengubah action dari karakter yang akan di gunakan.



Keunggulan dari alat pembuat komik ini adalah kita tidak perlu menggambar karakter yang ingin dibuat karena Pixton telah menyediakan karakter yang dapat kita sesuaikan dengan keinginan kita. Selain itu kita juga dapat memilih background dan template yang sudah tersedia. Proses pembuatan komik hanya perlu menggeser saja sehingga akan mudah bagi yang tidak mahir dalam menggambar. Sedangkan kekurangan dari Pixton adalah Pixton hanya dapat diakses secara online.

Langkah-langkah membuat komik pada pixton menurut Lutvi didalam Nanda (2022: 20-21) sebagai berikut:

1. Buka alamat www.pixton.com pada laptop yang telah terhubung internet
2. *Log in* ke dalam *pixton* (menggunakan akun email)
3. Setelah masuk, pilih basic sebagai pemula
4. Pilih background sesuai yang diinginkan
5. Pilih karakter
6. Akan muncul menu lainnya setelah background dan karakter, seperti word, focus, faces dan action
7. Pengguna dapat mengakses menu yang dijelaskan diatas sesuai kebutuhan
8. Setelah selesai membuat komik, komik dapat disimpan dan diunduh

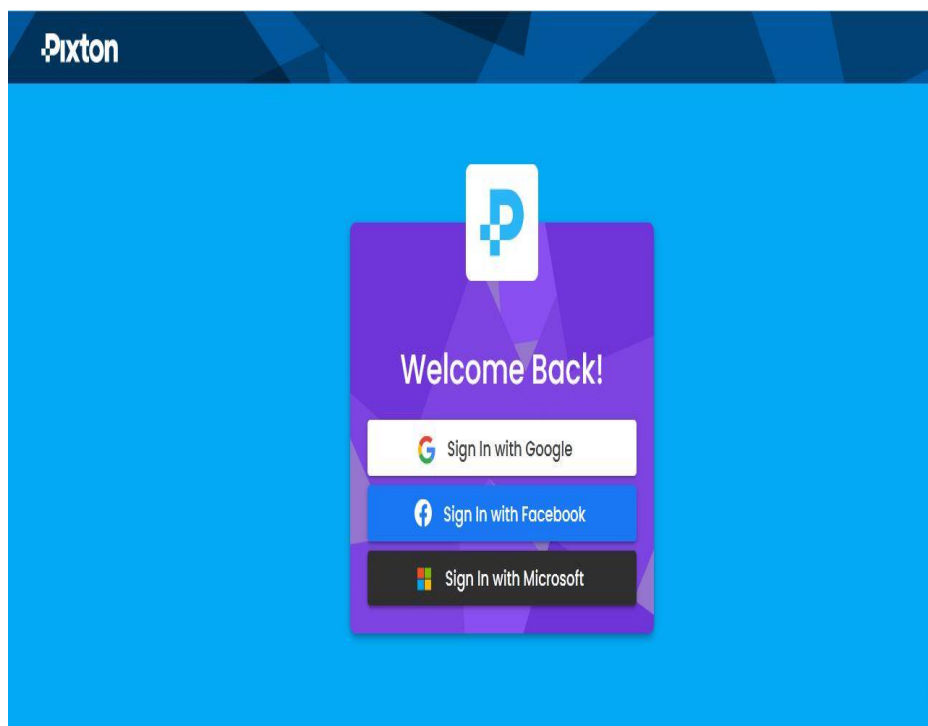
Menurut seorang penulis dan seorang yang pandai dalam bidang IT yaitu bapak Belfin dan Sandi Adri Perkasa (2021. Narasumber workshop AISEI tentang kreasi e-comik dengan Pixton) Adapun langkah membuat komik pada Pixton ini:

1. Buka www.pixton.com
2. Sign in tiga cara
 - a. Menggunakan email
 - b. Menggunakan facebook
 - c. menggunakan microsoft
3. Create avatar
4. Home page account
5. Create class(jika ingin membuat kelas belajar)
6. Create komik

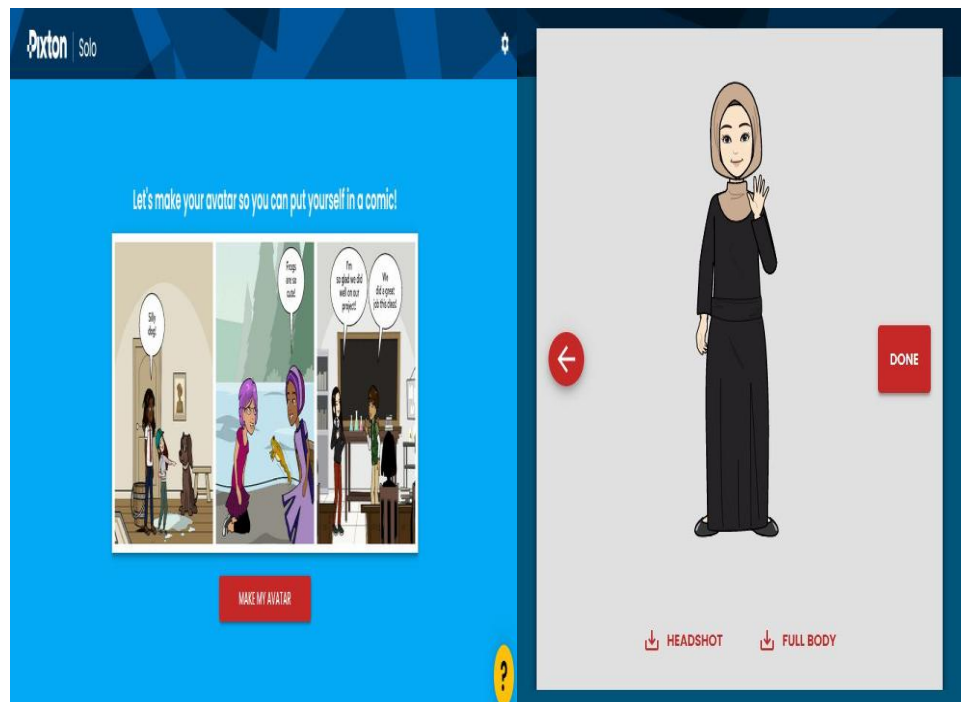
7. Counten pack yaitu fitur yang sudah kita beli atau bayar sebelumnya
8. Ketika membuat komik ada beberapa menu:
 - a. Background
 - b. Karakter
 - c. focus
 - d. word
 - e. faces
 - f. action
9. Terakhir simpan atau download komik yang telah di buat

Sejalan dengan penjelasan diatas, Lendi ike hermawan (2022. Narasumber workshop guru inovatif indonesia tentang pixton) menjelaskan langkah-langkah pembuatan komik pada pixton sebagai berikut:

1. Membuka www.pixton.com
2. Lalu masuk menu *log in* bagi yang sudah ada akun

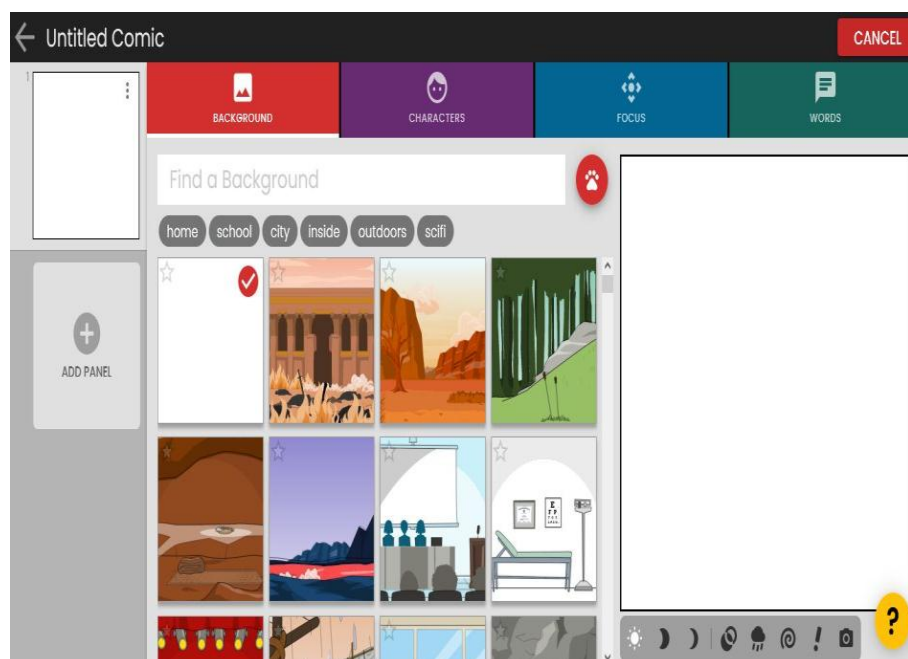


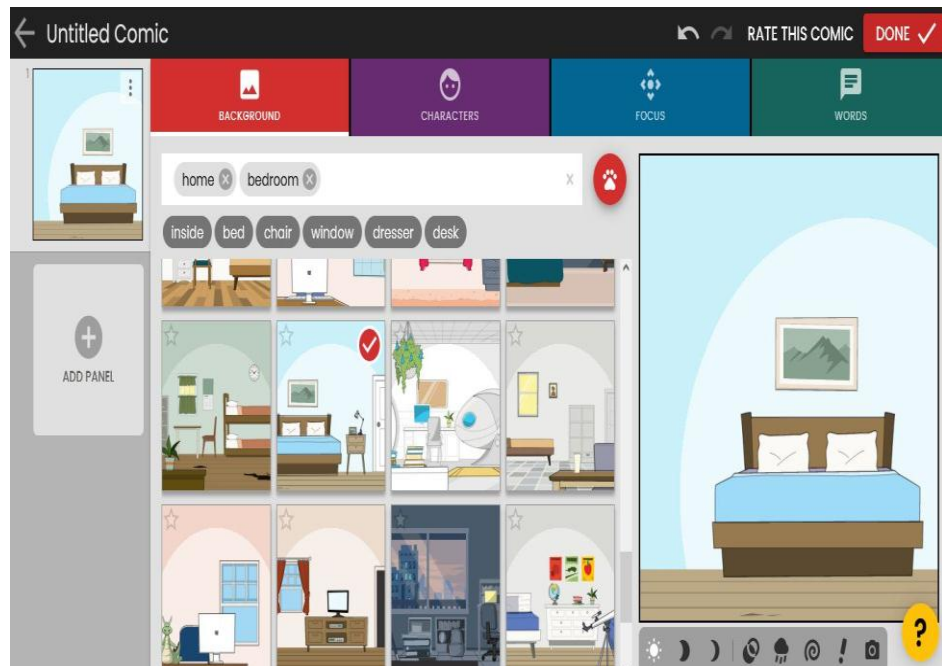
3. Langkah pertama yang bisa dilakukan yaitu membuat avatar sendiri



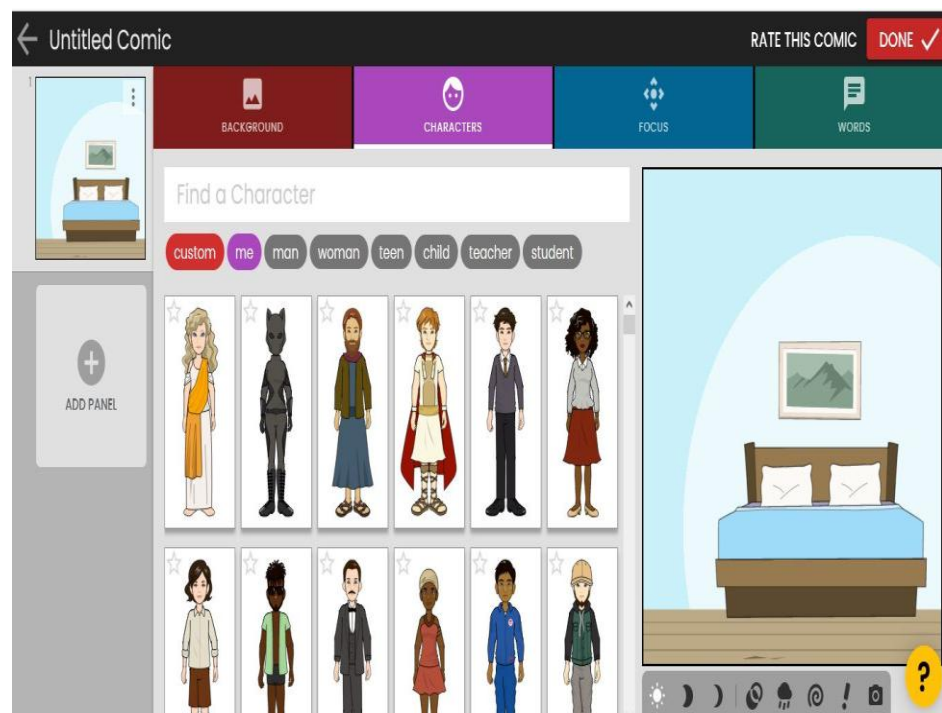
4. kemudian masuk ke menu pembuatan komik dengan berbagai menu yang terdapat pada pixton:

- a) Background yaitu menu latar belakang komik seperti gambar pemandangan atau latar sekolah

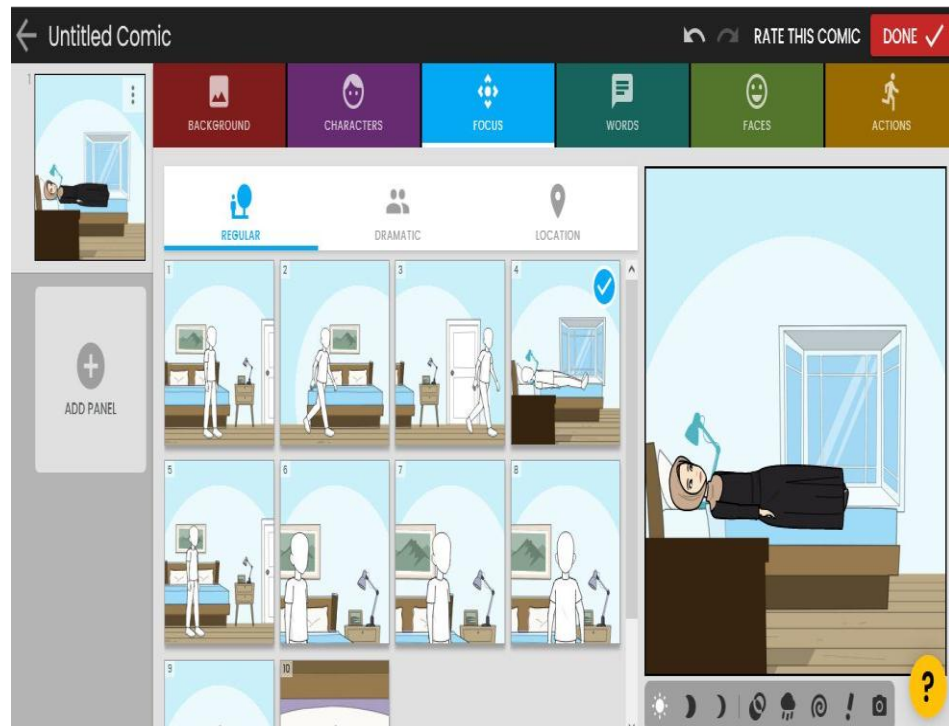




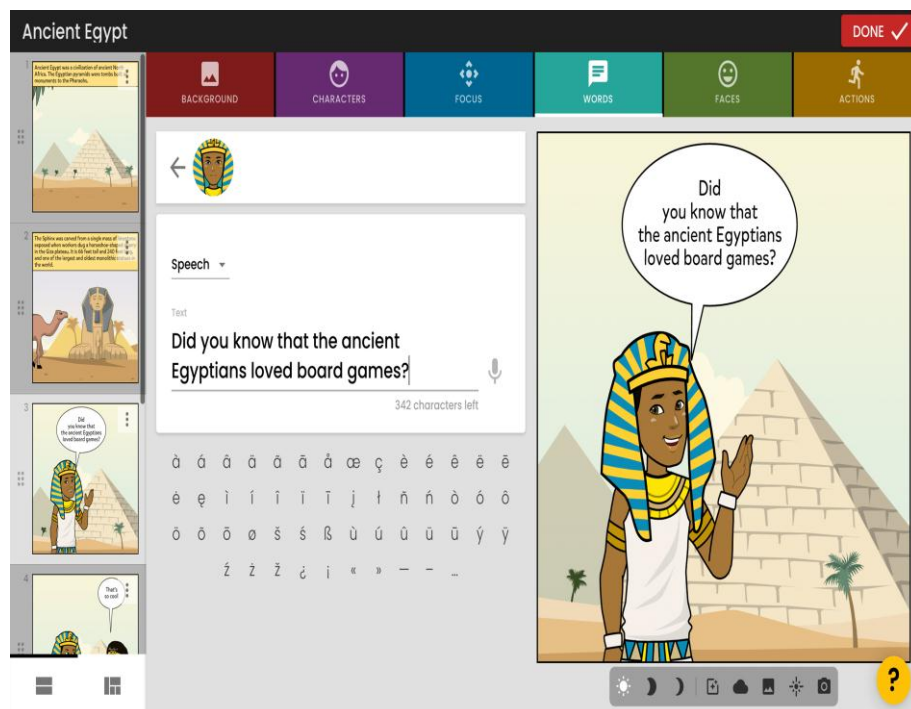
- b) Menu karakter yaitu menu dimana kita memilih karakter tokoh yang akan ada didalam komik kita kita juga bisa memilih avatar yang telah kita buat



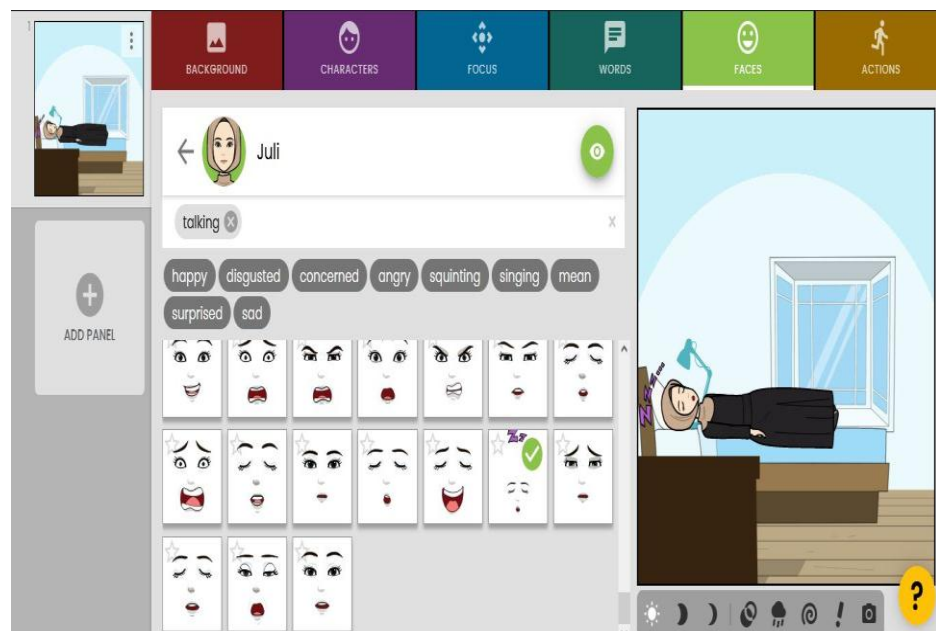
- c) Menu focus yaitu menu untuk memfokuskan karakter, seperti fokus tidur, berdiri atau berjalan



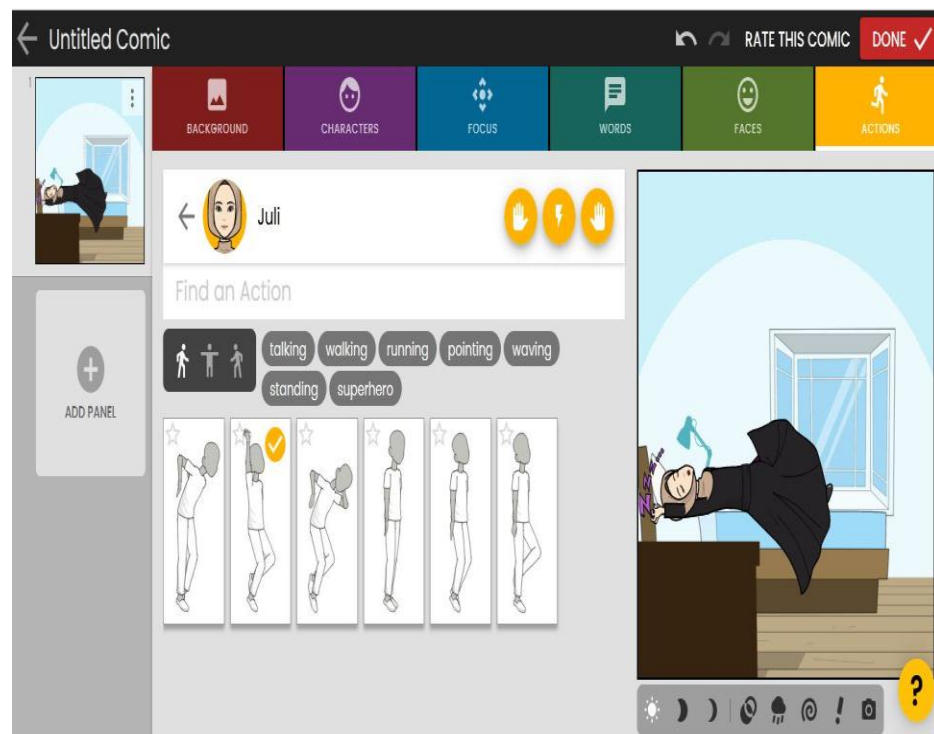
d) Menu word yaitu menu untuk memberikan balon kata pada komik



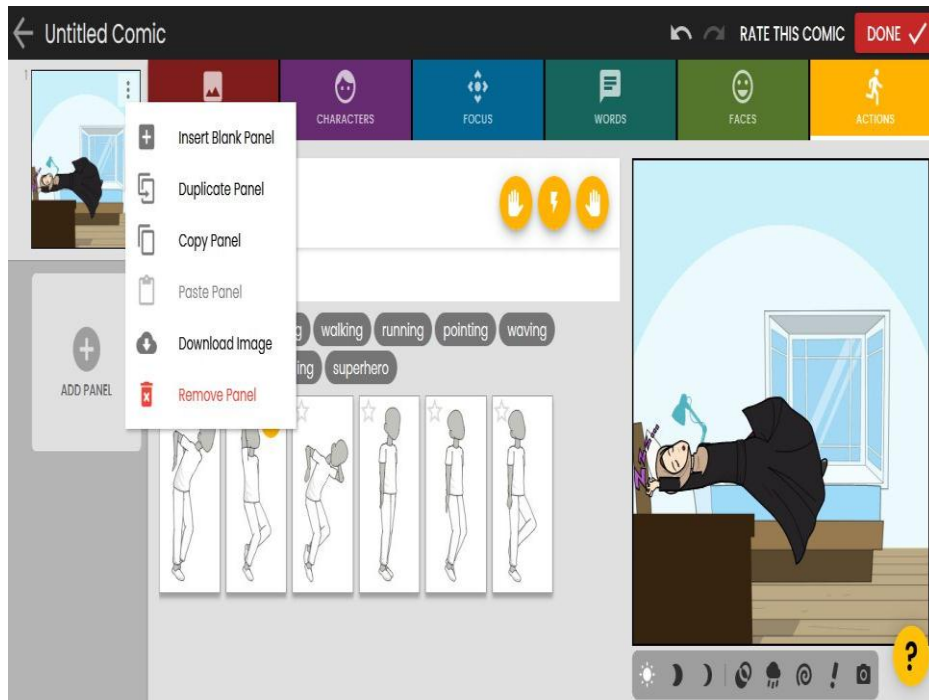
- e) Menu faces yaitu menu untuk memilih mimik atau ekspresi pada wajah karakter tokoh



- f) Menu action yaitu menu untuk memilih gerakan untuk karakter tokoh



5. Tahap finishing yaitu tahap penyimpanan terhadap komik yang telah selesai dibuat



C. Mata Pelajaran Fiqh di MTs

1. Pengetian Mata Pelajaran Fiqh

Abu Zahrah didalam (Darwis. 2010: 121) mendefenisikan bahwa Fiqh adalah ilmu tentang hukum-hukum syariat yang bersifat amaliyah yang diambil dari dalil-dalil yang terperinci. Dengan itu objek Fiqh ada dua, yang *pertama*, hukum-hukum amaliyah dan yang *kedua*, dalil-dalil tentang hukum perbuatan.

Samsul Munir (didalam rizqillah. 2019: 34) mengatakan bahwa Fiqh merupakan ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' (ilmu yang menerangkan segala hukum syara') yang berhubungan dengan alamiah yang diusahakan memperolehnya dari dalil-dalil yang jelas.

Mata pelajaran Fiqh dalam rencana guruan Madrasah merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran ajaran Islam yang dikoordinasikan agar siswa siap memahami, mengenal, menghayati dan mengamalkan syariat Islam, yang kemudian menjadi dasar pemikiran mereka melalui latihan dan pengajaran, pengarahan, pembinaan, persiapan, pemanfaatan keterlibatan dan penyesuaian meliputi pemahaman tentang tata cara pelaksanaan syariat Islam seperti sholat, puasa, zakat, tata cara menunaikan haji, umrah, pengaturan hadast, najis, dan lain-lain.

2. Tujuan Pembelajaran Fiqh

Mata pelajaran Fiqh di MTs bertujuan untuk membekali siswa agar:

- a. Mengetahui dan memahami dasar-dasar hukum Islam secara mendalam dan utuh sebagai dalil naqli, aqli, aturan hidup untuk aktivitas individu dan publik
- b. Melaksanakan dan mengamalkan pengaturan-pengaturan syariat Islam secara efektif, menumbuhkan kerelaan dalam menyelesaikan syariat Islam, disiplin dan kewajiban persahabatan yang tinggi sepanjang kehidupan sehari-hari.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqh

Ruang lingkup pembelajaran Fiqh meliputi:

- a. Fiqh ibadah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun islam yang baik dan benar, seperti: tata cara thaharah, sholat, puasa, zakat dan haji
- b. Fiqh muamalah, yang menyangkut: perkenlan dan pemahaman ketentuan makan dan minum yang halal dan yang haram, khitan, qurban, dan tata cara jual beli, dan pinjaman(rizqillah. 2019: 37)

Seperti halnya materi hadast dan najis pada mataoelajaran Fiqh bertujuan untuk mengetahui hukum tentang hadast dan najis tersebut. Hadast dan najis termaksud kedalam materi thaharah yang mana didlam materinya nanti terdapat pembagian hadast dan najis, cara menyucikan hadast dan najis dan lainnya. Makanya hadast dan najis termaksud kedalam materi pembelajaran Fiqh yang membahas tentang hukum agama islam.

D. Materi Hadats dan Najis

1. Hadats

a. Pengertian Hadats

Hadas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keadaan tidak suci pada diri seorang muslim yang menyebabkan ia tidak boleh salat, tawaf dan lain sebagainya.Senada dengan pengertian pada KBBI, pada Ensiklopedia Indonesia juga dijelaskan hadas merupakan ketidaksucian yang dipandang tidak suci oleh sarat dan menghalangi sarat sahnya suatu ibadah.(wikipedia)

Menurut Hasbiyallah (2013: 145) hadats adalah sesuatu yang mewajibkan seseorang untuk mandi dan berwudhu. Sesuatu yang yang mewajibkan berwhuduk adalah hadats kecil sedangkan sesuatu yang mewajibkan seseorang adalah hadats besar.

Jadi dalam beribadah seseorang harus bersih atau suci dari hadats, karena ibadah kita tidak akan sah jika kita dalam keadaan berhadast.

b. Macam-macam Hadats

1) Hadats kecil

Hadats kecil adalah meliputi sesuatu yang membatalkan wudu.

- a) Sesuatu yang keluar dari dua jalan(kubur dan dubur) adalah seperti kencing, buang air besar, haid, nifas, air mani, madzi dan wadi.
- b) Sesuatu yang tidak keluar dari dua jalan adalah seperti: hilang akal, gila, pingsan, koma, mabuk dan tidur.
- c) Menyentuh seorang wanita dengan syahwat, yang mana bersentuhan laki-laki dan perempuan tanpa adanya kenikmatan dengan syarat tidak ada penghalang
- d) Menyentuh kemaluan tanpa penghalang. Menurut Imam Syafi'i menyentuh zakar tidak membatalkan wudu, sekalipun dengan syahwat, namun disunahkan untuk berwudu.

2) Hadats Besar

Hadats yang mewajibkan seseorang untuk mandi wajib. Ada beberapa hal yang mewajibkan seseorang untuk Mandi wajib.

- a) Berjimak yang mana keluarnya mani atau tidak
- b) Keluar mani
- c) Orang mati
- d) Haid dan nifas

2. Najis

a. Pengertian najis dan hal yang termaksud najis

Najis Najis berasal dari bahasa Arab yang berarti sesuatu yang kotor, dan menurut istilah tersebut adalah sesuatu yang dipandang kotor atau menjijikkan oleh syariat yang harus dibersihkan dengan alasan agar pelaksanaan ibadah harus dalam keadaan yang barokah. Najis mengharapakan seseorang untuk membersihkan dan menyucikan (Munif. 2019: 28)

Menurut Leksono (2019: 32) Najis (النجاسة) (secara bahasa adalah sesuatu yang menjijikkan atau kotor bagi mata alami. Menurut istilah

Fiqh, najis adalah kotoran yang wajib dimusnahkan dan disucikan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan Najis menurut Hasbiyallah (2013: 141) adalah Sesuatu yang kotor atau menjijikan yang dibersihkan ketika hendak sholat.

Najis berarti mensucikan pakaian, badan dan tempat ibadah dengan cara najis itu sendiri beserta harus disucikan dengan cara yang tepat agar ibadah kita menjadi sah.

Hal-hal yang termaksud najis menurut Hasbiyallah (2013: 141) sebagai berikut:

- 1) Bangkai, daging babi dan darah
- 2) Anjing, babi dan hewan yang dilahirkan dari keduanya
- 3) Potongan daging dan anggota hewan yang masih hidup
- 4) Muntah, air kencing dan kotoran manusia
- 5) Wadi, madzi, dan mani

b. Macam-macam Najis

Menurut Aibak (2015: 18-19) Najis terbagi tiga:

- 1) Najis mukhaffafah adalah najis yang ringan, yang dalam penyuciannya dilakukan dengan proses yang sangat sederhana yaitu dengan memercikkan air ke daerah yang terkena najis. Contohnya adalah air kencing bayi laki-laki yang hanya meminum asi
- 2) Najis mutawasithah adalah najis yang tergolong sedang, cara mensucikannya adalah dengan menyiramkan air beberapa kali pada tempat yang terkena najis sampai bau, rasa dan wujudnya hilang. Contohnya air kencing bayi perempuan
- 3) Najis mugollazah adalah termaksud kategori najis yang berat, cara mensucikannya yaitu dengan mensucikan tujuh kali dengan air dan salah satunya dengan tanah. Contohnya adalah air ludang anjing.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan rancangan penelitian pada proposal ini adalah

1. Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Lendi Ike Hermawan dengan judul. "*Pengembangan E-Komik Menggunakan Pixton dan Kelase Pada Materi Program Linear Dua Variabel Berbantuan Geogebra*". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa produk yang telah dirancang adalah valid dari sudut pandang pakar dan guru matematika kelas VII MTsS. Komik matematika yang telah dirancang telah mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Perbedaannya dari penelitian Lendi Ike Hermawan dengan rancangan penelitian pada skripsi ini terlihat dari aspek Mata Pelajaran, materi, Lendi Ike Hermawan memakai materi program linear dua variable pada maple matematika, sedangkan di sini peneliti memakai materi hadats dan najis pada maple Fiqh. Kemudian pada penelitian pada Mustakim juga Meneliti tentang evektifitas sedangkan peneliti hanya sampai pada tahap praktikalitas saja
2. Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Mustakim (2020) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Konstruktivistik di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon Kota Jambi*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan prototipe komik pembelajaran disesuaikan dengan format komik yang menjadi acuan, yang terdiri dari judul halaman, cara penggunaan, tujuan materi pembelajaran, pengenalan tokoh, daftar isi, bagian isi yang memuat cerita kesimpulan dan latihan. Kemudian hasil validitas terhadap produk yang telah dirancang adalah valid dari sudut pandang pakar dan salah seorang guru kelas VII MTs. Komik fisika yang telah dirancang telah mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Perbedaannya dari penelitian Mustakim dengan rancangan penelitian pada skripsi ini terdapat pada materi yang dipakai Mustakim adalah tekanan hidrostatis sedangkan disini peneliti memakai

materi hadats dan najis. Kemudian pada penelitian pada Mustakim juga Meneliti tentang evektifitas sedangkan peneliti hanya sampai pada tahap praktikalitas saja

3. Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 oleh Gusneli dengan judul “*Pengembangan Media Komik dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Akhlak Tercela Terhadap Allah di Kelas VII MTsN Batusangkar*”. Hasil peneitian menunjukkan bahwa produk yang telah dirancang sangat valid dan layak digunakan dari segi ahli dan praktis bagi siswa. Artinya produk yang dirancang telah mampu mengukur apa yang seharusnya diukur(Gusneli. 2015: i). Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Gusneli dengan rancangan penelitian ini terdapa beberapa aspek. Aspek yang pertama dari segi materi, Gusneli memakai materi akhlak tercela kepada Allah sedangkan dalam rancangan penelitian ini akan memakai mataeri hadats dan najis. Perbedaan kedua terletak pada bentuk produk, Gusneli membuat produk berupa media komik berbasis PBL sedangkan dalam penelitian ini produk yang akan dirancang adalah media komik.
4. Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Afri Sofyan dengan judul” *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendekatan Scientific pada Materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Semester II MTs Adlaniyah Tampus Ujung GadingKabupaten Pasaman Barat*”. Hasil peneitian menunjukkan bahwa produk yang telah dirancang sangat valid dan layak digunakan dari segi ahli dan praktis bagi siswa. Artinya produk yang dirancang telah mampu mengukur apa yang seharusnya diukur(Afri Sofyan. 2018: i). Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Afri Sofyan dengan rancangan penelitian ini terdapa beberapa aspek. Aspek yang pertama dari segi materi, Afri Sofyan memakai materi makanan dan minuman halal dan haram sedangkan dalam rancangan penelitian ini akan memakai mataeri hadats dan najis. Perbedaan kedua terletak pada bentuk produk, Afri Sofyan membuat produk berupa media komik berbasis

pendekatan scientific sedangkan dalam penelitian ini produk yang akan dirancang adalah media komik.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Metode Pengembangan

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dikemukakan, jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono. 2010: 297).

Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk benda perangkat keras (*hardware*) atau dapat berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat lunak (*software*). Produk yang dihasilkan dalam dunia pendidikan dapat berupa model pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau perangkat pembelajaran, seperti RPP, buku, LKS, soal-soal atau bisa juga penerapan teori pembelajaran dengan menggabungkan pengembangan perangkat pembelajaran.

Berdasarkan definisi metode penelitian dan pengembangan ini, maka penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada Materi Hadats dan Najis Mata Pelajaran Fiqh Kelas VII Madrasah Tsanawiyah yang valid dan praktis

B. Model Pengembangan

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu, *define, design, develop, dan disseminate*. Model pengembangan penelitian ini dipilih karena model ini mudah dipahami dan model ini yang peneliti pahami dengan baik, dan model penelitian ini lebih sering juga dipakai dalam penelitian pengembangan. Model 4-D ini dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan ujicoba di lapangan, perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi. Adapun penjelasan dari empat tahap pengembangan itu adalah:

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tujuan untuk tahap ini adalah untuk membangun dan mengkarakterisasi istilah pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan prasyarat pembelajaran, dimulai dengan mengkaji tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya serta mengkaji media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar mata pelajaran yang dimaksud.

2. Tahap perancangan (*design*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal yang menarik.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar. Setelah produk melalui tahap design awal maka langkah selanjutnya adalah:

- a. Validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli
- b. Revisi desain awal
- c. Mengembangkan desain yang sudah ada dan merancang desain yang baru.

4. Tahap pendeseminasian (*disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya dikelas yang lebih luas yaitu untuk menguji efektifitas penggunaan perangkat didalam kegiatan belajar mengajar. Namun tahap ini tidak dilaksanakan dikarenakan keterbatasan biaya, waktu, tenaga serta pemikiran

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini berdasarkan model pengembangan 4-D. Mengingat keterbatasan waktu dan biaya, maka penelitian pengembangan yang dilakukan hanya terdiri dari tiga tahap (3D), yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan),

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian dilakukan untuk mendapatkan gambaran di lapangan. Tujuan tahapan ini adalah mendefinisikan bentuk media pembelajaran komik yang akan dibuat, dengan analisis kebutuhan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini:

a. Melakukan Wawancara dengan Guru Fiqh

Fase wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Fiqh untuk mengetahui masalah yang dialami guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran Fiqh serta kelebihan dan kekurangannya.

b. Menganalisis Silabus dan RPP yang Digunakan dalam Pembelajaran Fiqh

Menganalisis silabus dilakukan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan khususnya hadats dan najis sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan.

c. Menganalisis Karakteristik Siswa

Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkah laku, gaya belajar, kesulitan belajar, serta bakat dan minat siswa dalam menerima pembelajaran Fiqh. Sehingga produk berupa media pembelajaran komik yang dibuat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

d. Menganalisis Buku Teks Fiqh MTs Kelas VII

Analisis buku teks Fiqh dilakukan untuk melihat kesesuaian materi yang ada di buku teks dengan silabus Fiqh. Serta sebagai referensi dalam pembuatan produk komik baik secara isi maupun penyajian materi yang dihasilkan dapat menarik perhatian siswa dan mendukung ketercapaian pemahaman konsep siswa.

e. Meninjau Literatur Tentang Media Komik

Hal ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik media komik. Sehingga dalam pembuatannya, format dan karakteristik komik tidak berbeda

dengan kekhasan komik yang seharusnya. Meninjau literatur juga dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat menarik perhatian siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Data yang telah diperoleh pada pendefinisian akan digunakan untuk merancang prototype media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton*, baik itu menyusun plot atau alur cerita, menyusun tampilan komik, bentuk *cover* dan lain sebagainya.

Media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dirancang berisi materi hadast dan najis yang disajikan melalui dialog antar tokoh dalam media komik dan didukung oleh ilustrasi gambar yang sesuai. Ilustrasi dalam komik dibuat menggunakan *website pixton*, meskipun karakter-karakternya sudah tersedia namun ilustrasi dibuat dengan sentuhan kreatifitas peneliti kedalamnya. Kemudian diedit menggunakan *microsoft word* sehingga menjadi sebuah media komik yang lebih menarik bagi siswa untuk dibaca sebagai bahan pembelajaran mata pelajaran Fiqh.

Selain merancang media pembelajaran komik juga dirancang instrumen penelitian sebagai berikut :

- a. Merancang angket respon siswa
- b. Merancang lembar validasi media komik
- c. Merancang lembar validasi angket respon siswa

Proses perancangan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* juga melibatkan kegiatan diskusi serta konsultasi dengan dosen pembimbing, pakar pendidikan Fiqh dan guru SMP/MTs. Setelah media selesai dirancang selanjutnya dilakukan tahap pengembangan.

3. Tahap Pengembangan

Setelah Produk dan instrumen selesai dirancang dan sudah layak untuk di uji coba. Maka selanjutnya akan dilakukan tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Validasi

Pada tahap ini rancangan *prototype* yang telah selesai dirancang, akan divalidasi sesuai dengan indikator-indikator kevalidan suatu produk yaitu validitas isi, validitas konstruk, validitas muka. Pelaksanaan validasi diiringi dengan wawancara dengan pakar atau validator mengenai perbaikan yang harus dilakukan pada *prototype* yang sudah dirancang. Kegiatan validasi akan dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi media oleh validator dan diskusi sampai diperoleh media pembelajaran komik yang valid dan layak untuk digunakan.

Ada tiga macam validitas yang digunakan pada media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dikembangkan yaitu:

- 1) Validitas isi, yaitu apakah media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dihasilkan sudah layak atau belum dan apakah sesuai dengan silabus mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing. Indikator validitas isi, meliputi:
 - a) Ketetapan
 - b) Kepentingan
 - c) Kelengkapan
 - d) Kesesuaian dengan situasi siswa
- 2) Validitas konstruk, yaitu kesesuaian komponen-komponen media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dihasilkan dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Indikator validitas, meliputi:
 - a) Keterbacaan
 - b) Minat
 - c) Mudah digunakan
 - d) Kualitas tampilan
 - e) Kualitas penanganan jawaban
 - f) Kualitas pengelolaan program

3) Validitas muka, yaitu apakah media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* sudah yang dihasilkan sudah memiliki ketepatan bahasa yang baik atau belum. Indikator validitas muka, meliputi:

- a) Ketepatan tata bahasa
- b) Ketepatan ejaan (sesuai EYD)
- c) Sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional siswa.

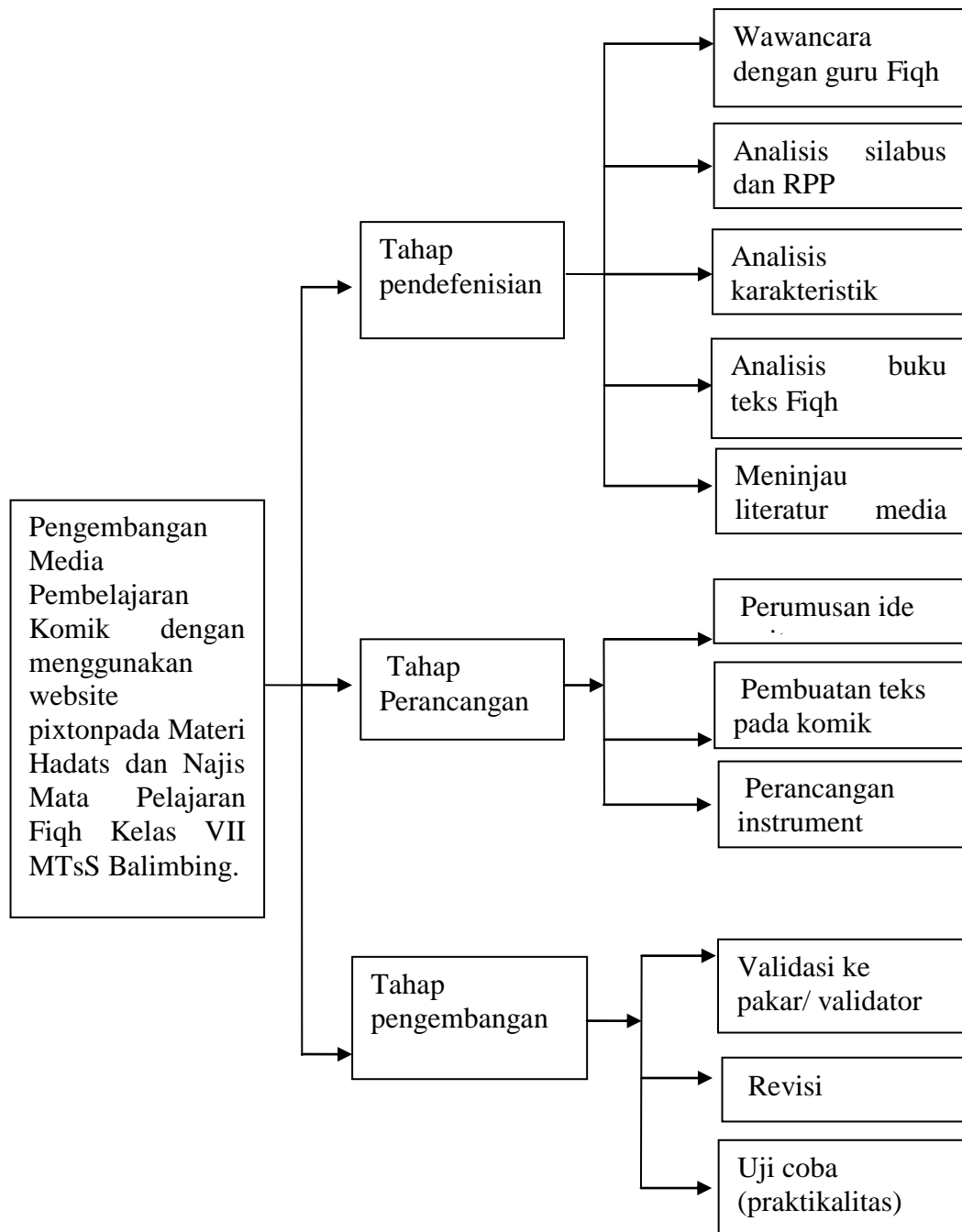
b. Tahap Praktikalitas

Tahapan ini dilakukan untuk melihat pratikalitas atau keterpakaian (keterbacaan) produk media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang telah dirancang. Pada tahapan ini akan dilakukan uji praktikalitas terhadap siswa di kelas VII MTsS Balimbing.

Pratikalitas produk diperoleh dengan memberikan angket respon kepada siswa. Angket respon ini memuat aspek-aspek respon atau indikator bagi siswa. Dengan harapan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* bisa efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi hadats dan najis.

Angket respon berisi indikator yang dikembangkan menjadi sub-sub indikator. Selanjutnya dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan, sehingga akan menjadi angket repon yang akan diisi oleh siswa.

Untuk lebih jelasnya prosedur penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini digambarkan dalam skema prosedur penelitian berikut:



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian

D. Subjek Uji Coba

1. Subjek Validasi

Dilakukan penilaian terhadap produk yang dibuat. Penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang dosen ahli dan satu orang guru mata pelajaran Fiqh

2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba yaitu (kelompok kecil) yang mana dilakukan kepada siswa kelas VII MTsS Balimbing

E. Jenis Data

Dalam pengembangan media komik ini ada dua jenis data yang diperoleh yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dihasilkan berupa saran dan komentar dari subjek ahli dan pengguna. Sedangkan data kuantitatif akan diperoleh dari hasil penskoran validasi subjek ahli dan pengguna.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang telah dirancang valid atau tidak valid. Data hasil validasi yang telah terkumpul kemudian ditabulasi untuk melihat valid atau tidaknya. Validasi ini melibatkan 3 orang, yang terdiri dari 2 orang dosen serta 1 orang guru bidang study Fiqh kelas VII MTsS Puls Balimbing Lembar validasi dalam penelitian ini terdiri atas dua macam yaitu:

a. Lembar Validasi Media Komik

Lembar validasi media komik berisi aspek-aspek yang dirumuskan menjadi beberapa pernyataan. Kisi-kisi validasi media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* oleh pihak ahli pakar sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran Komik

No	Aspek	Indikator Penelitian
1	Validitas Isi	a. Ketetapan materi b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Kesesuaian dengan situasi siswa
2	Validitas Konstruk	a. Keterbacaan b. Minat c. Mudah digunakan d. Kualitas tampilan e. Kualitas penanganan jawaban f. Kualitas pengelolaan
3	Validitas Muka	a. Ketetapan tata bahasa b. Ketetapan Ejaan c. Sesuai dengan perkembangan berpikir siswa

Lembar validasi media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dirancang menggunakan skala likert dengan rentang rentang 0 sampai 4. Setiap butir pernyataan mempunyai pilihan 0 sampai 4.

b. Lembar Validasi Angket Respon Siswa

Skala penilaian lembar validasi angket menggunakan skala likert dengan rentang 0 sampai 4. Lembar validasi angket diisi oleh validator untuk mengetahui apakah angket yang dirancang valid atau tidak Angket respon siswa diberikan pada siswa setelah siswa menggunakan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton*

(Trianto.2009:242). Kisi-kisi validasi angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator Penelitian
1	Validitas Isi	e. Ketetapan materi f. Kepentingan g. Kelengkapan h. Kesesuaian dengan situasi siswa
2	Validitas Muka	i. Ketetapan tata bahasa b. Ketetapan Ejaan c. Sesuai dengan perkembangan berpikir siswa

2. Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton* (Angket Respon Siswa)

Menurut Sugiyono (2013: 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sementara itu menurut Arikunto di dalam (Wahidah. 2020: 49) bahwa angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi berupa hal yang diketahui oleh responden. Berikut indikator angket yang digunakan:

- a. Penampilan fisik media
- b. Efisien proses pembelajaran
- c. Efisien waktu pembelajaran
- d. Tanggapan umum penggunaan media
- e. Motivasi
- f. Gambar yang disajikan
- g. Masalah yang disajikan
- h. Materi
- i. Bahasa yang digunakan
- j. Tulisan yang digunakan

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil.

Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Analisis Validitas

Data hasil validasi yang akan terkumpul kemudian ditabulasi. Hasil tabulasi tagihan dicari persentasenya dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kategori validitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* dalam materi hadats dan najis dan angket respon (Riduwan, 2007:89) adalah:

Tabel 3.3. Kategori Validitas Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan Website Pixton Pada Materi Hadats dan Najis dan Angket Respon.

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

2. Analisis Praktikalitas

Praktikalitas dilihat melalui respon angket siswa terhadap media komik. Angket yang telah disebarakan dikumpulkan kembali untuk diolah. Setelah data hasil didapatkan kegiatan dilanjutkan dengan proses tabulasi dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun Kategori praktikalitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis menurut Riduwan (2007:89) adalah:

Tabel 3.4. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton* Pada Materi Hadats dan Najis

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah kegiatan, yang mana dimulai dengan observasi dan wawancara terhadap guru Fiqh, menganalisis Silabus dan RPP, menganalisis karakteristik siswa, menganalisis buku teks Fiqh yang digunakan. dan yang terakhir meninjau literatur media komik.

a. Hasil Observasi dan Wawancara dengan Guru Fiqh Kelas VII MTsS Balimbing

Wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing adalah sekolah yang memakai Kurikulum 2013 (K-13). Berdasarkan wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Fiqh yang diajarkan. Hal ini mengakibatkan masih rendahnya kemampuan pemahaman materi siswa dalam pembelajaran Fiqh. (Jenti Helma, wawancara, MTsS Balimbing: 18 maret 2020)

Informasi lain yang diperoleh ketika melakukan wawancara dengan guru adalah mengenai sumber belajar dan media pembelajaran. Diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku paket yang disediakan oleh sekolah. Setiap siswa wajib memiliki buku tersebut ketika jam pelajaran berlangsung, namun tetap saja tidak membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran Fiqh. Permasalahan yang disajikan di dalam buku kurang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan siswa merasa bosan jika harus membaca tulisan atau cerita sepanjang waktu. Media pembelajaran yang digunakannya berupa power point saja itupun tidak setiap kali pertemuan karna keterbatasan infokus yang dimiliki oleh sekolah, sehingga siswa jarang mengalami kontak langsung dengan media. kurang dekatnya media dengan hobi siswa mengakibatkan siswa cepat merasa jenuh dalam mengikuti

pembelajaran Fiqh. Melalui tanya jawab dengan salah satu siswa mengenai sumber belajar dan media pembelajaran, siswa menjawab bahwa sumber belajar yang digunakan hanya buku teks, itupun milik sekolah, sehingga hanya bisa digunakan saat jam pelajaran berlangsung ditambah lagi kurang menarik minat siswa untuk membacanya dikarenakan sedikitnya gambar yang terdapat di dalam buku sumber. Buku didominasi oleh tulisan yang membuat siswa cepat merasa bosan. Media pembelajaran yang digunakan juga kurang membantu memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan guru.

Observasi yang peneliti lakukan pada saat jam pelajaran Fiqh, menggambarkan bahwa banyak siswa yang melakukan kegiatan lain yang tidak mendukung pembelajaran seperti berbicara dengan teman, berjalan-jalan, keluar masuk kelas seenaknya dan mengganggu teman. Selama observasi, pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan siswa terlihat kurang aktif. (Observasi, MTsS Balimbing: 18 maret 2020)

b. Hasil Analisis Silabus

Berdasarkan analisis silabus pembelajaran Fiqh kelas VII semester 1, terdiri dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta indikator

1) Analisis Kompetensi Inti

KI-1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI-3: Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

2) Analisis Kompetensi Dasar

Adapun Kompetensi dasar (KD) dari KI diatas adalah Menerapkan tata cara bersuci dari hadats dan najis.

3) Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini sebagai berikut:

3.2.1 Menyebutkan pengertian najis

3.2.2 Menyebutkan macam-macam najis beserta contohnya

3.2.3 Menyebutkan tata cara mensucikan najis

3.2.4 Menyebutkan pengertian hadats

3.2.5 Menyebutkan macam-macam hadats beserta contohnya

3.2.6 Menyebutkan tata cara mensucikan hadats

Alasan penulis memilih Kompetensi Dasar (KD) karna sesuai dengan basis yang penulis kembangkan dalam pembuatan produk media pembelajaran komik.

c. Hasil Analisis Karakteristik Siswa Kelas VII MTsS Balimbing

Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dijumpai siswa dalam pembelajaran dan menghimpun data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran. Analisis karakteristik siswa untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa di dalam pembelajaran, sehingga media komik yang dirancang tepat sasaran sesuai dengan tingkah laku siswa, gaya belajar, dan minat dan kebutuhan siswa kelas VII MTs.

Analisis yang dilakukan dari hasil wawancara peneliti dengan guru Fiqh kelas VII dalam pembelajaran Fiqh terutama dari segi minat belajar. Karakteristik siswa kelas VII MTs Balimbing masih terbiasa

dengan metode konvensional. Guru lebih banyak memberi dan siswa hanya menerima informasi dari guru.

Banyak siswa yang melakukan kegiatan lain saat proses pembelajaran seperti berbincang-bincang, mengganggu teman, berjalan-jalan dan sebagainya, sehingga pembelajaran tidak terlaksana dengan baik. Saat dilakukan tanya jawab dengan siswa, diketahui bahwa siswa menganggap pembelajaran Fiqh sebagai pembelajaran yang membosankan sehingga menimbulkan keinginan belajar yang rendah. Selain itu, diketahui pula bahwa siswa lebih tertarik untuk membaca bacaan yang bergambar dan penuh warna seperti komik.

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila pembelajaran dekat dengan kehidupan siswa dan sesuai dengan minat dan hobi siswa Slameto dalam Maslikhah (2014 :7). Oleh karena itu dibutuhkan suatu sarana berupa media yang mampu membantu menarik perhatian siswa, sesuai dengan kebutuhan siswa serta mampu menjadikan siswa mau untuk belajar mandiri darinya sehingga memudahkan siswa memahami apa yang siswa itu baca dan pelajari.

d. Hasil Analisis Buku Teks Fiqh Kelas VII

Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan diketahui bahwa proses pembelajaran Fiqh di kelas VII MTsS Balimbing memakai buku paket siswa dan guru. Berdasarkan analisis buku tersebut secara umum materi yang disajikan sudah sesuai dengan silabus yang dikembangkan di sekolah, namun siswa masih merasa sulit memahami materi pembelajaran yang berada didalam buku tersebut, karena terlalu banyaknya materi yang akan dibaca dan hanya terdapat beberapa gambar untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga siswa merasa malas dan bosan untuk membacanya

Oleh karena itu, penulis mencoba memberika solusi yaitu membuat media pembelajaran berupa komik yang dirancang sedemikian rupa dengan gambar animasi dan balon-balon teks serta berbagai macam

lainnya agar nantinya dengan media pembelajaran komik tersebut materi hadats dan najis yang diajarkan mudah dipahami oleh siswa.

- e. Hasil Tinjauan Literatur tentang Media Pembelajaran dengan menggunakan *website pixton*

Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran memiliki peranan penting untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena penyajian komik membawa siswa ke dalam dunia yang disukai siswa sehingga akan menimbulkan suasana menyenangkan dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Slameto dalam jurnal Ailul Maslikhah yang menyatakan bahwa “Biasanya jika siswa mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, siswa akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu” (Maslikhah, 2014:7).

Media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa tanpa bantuan guru, karena telah memuat materi hadats dan najis, sehingga lebih mudah digunakan dan mudah dipahami oleh siswa.

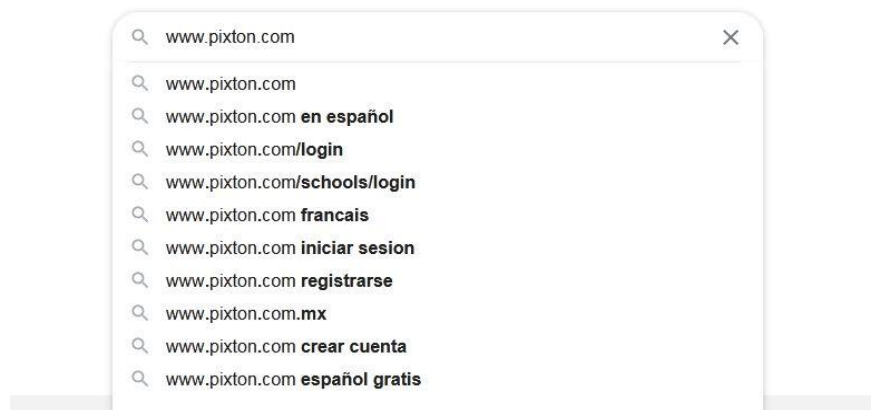
Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran komik ini dirancang sesuai dengan tata cara pembuatan komik itu sendiri, seperti bagian sampul depan komik, pengenalan tokoh komik, cover judul tiap cerita yang ada dikomik serta biodata penulis komik yang terdapat dibagian sampul belakang komik

2. Tahap Perancangan (*design*)

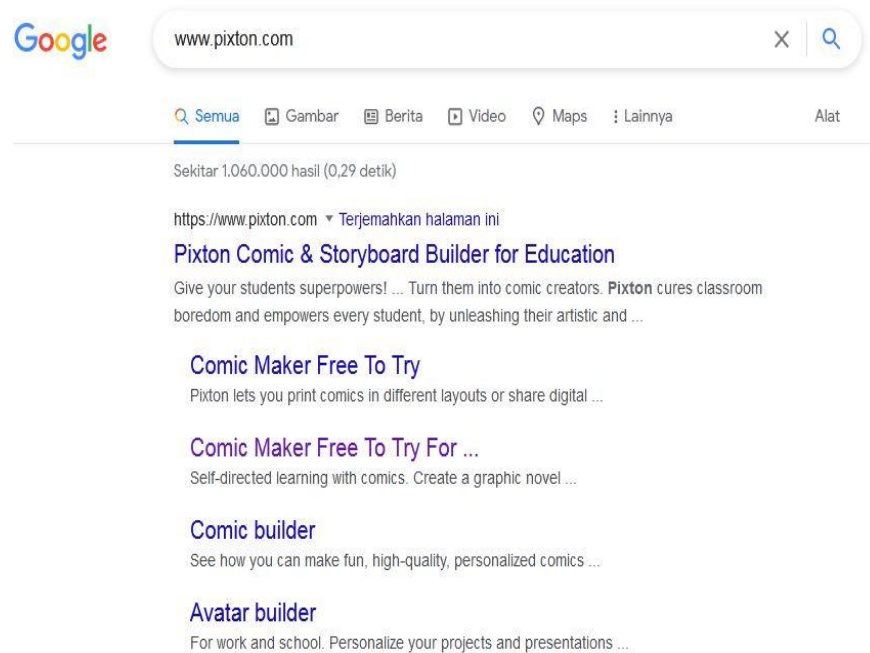
Hasil dari analisis tahap pendefinisian digunakan untuk merancang media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis. Media komik ini dikembangkan sesuai dengan KI, KD, dan Indikator pada hadats dan najis. Media komik memuat cerita mengenai hadats dan najis yang disajikan melalui dialog antar tokoh dengan ilustrasi cerita yang dekat dengan kehidupan nyata siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Adapun langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton*, diantaranya :

- a. Merancang jalan cerita (plot) yang akan digunakan dalam media pembelajaran komik. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang sederhana dan mudah dipahami seperti bahasa dalam komik biasanya, dengan jalan cerita yang menarik dan dekat dengan kehidupan siswa. Tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran komik ini adalah tokoh yang penulis buat sendiri. Dengan media pembelajaran komik yang penulis sajikan bisa membuat siswa lebih fokus terhadap materi hadats dan najis yang disajikan.
- b. Membuat gambar komik menggunakan *website pixton*, seperti membuat tokoh komik dan mencari beground dari gambar komik yang sesuai dengan alur cerita komik pembelajaran yang penulis buat, agar bisa menarik minat siswa dalam belajar Fiqh. Langkah-langkah pembuatan gambar komik di *website pixton* sebagai berikut:
- 1) Buka alamat www.pixton.com di google



2) Klik pixton komik & storyboard builder for education



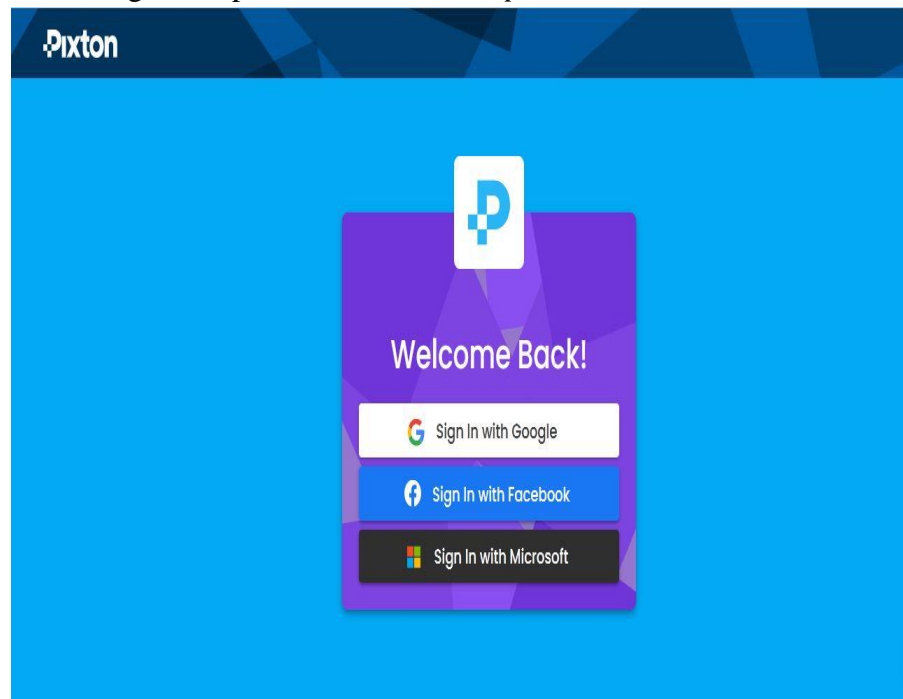
3) Pilih menu student pada bagian kanan atas



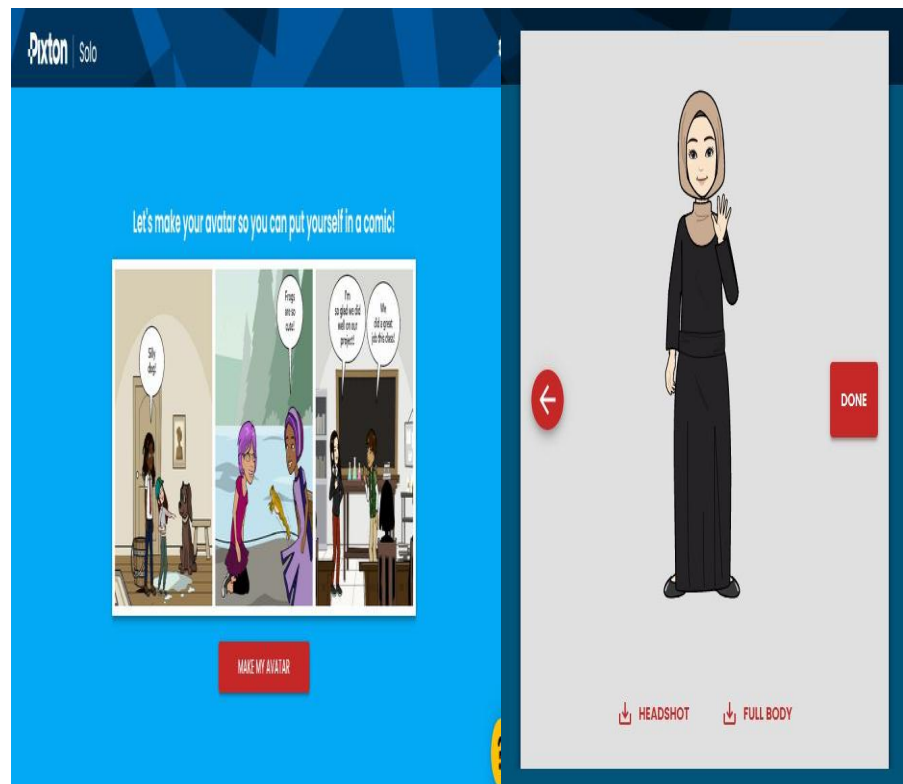
- 4) Kemudian tekan log in pada kanan atas



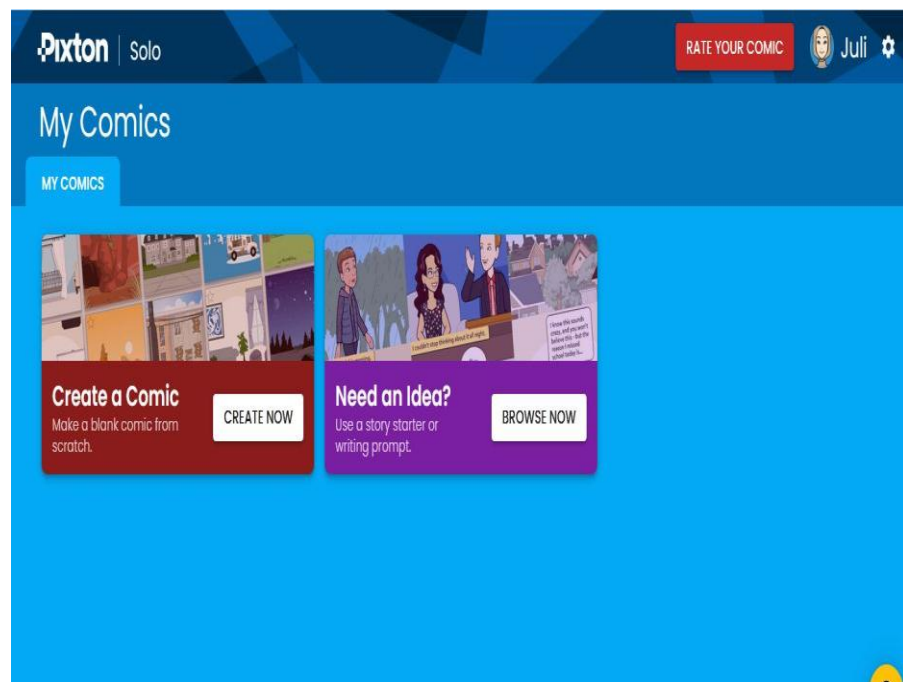
- 5) Masukkan alamat e-mail beserta pasword e-mail untuk memulai membuat gambar pada halaman komik *pixton*



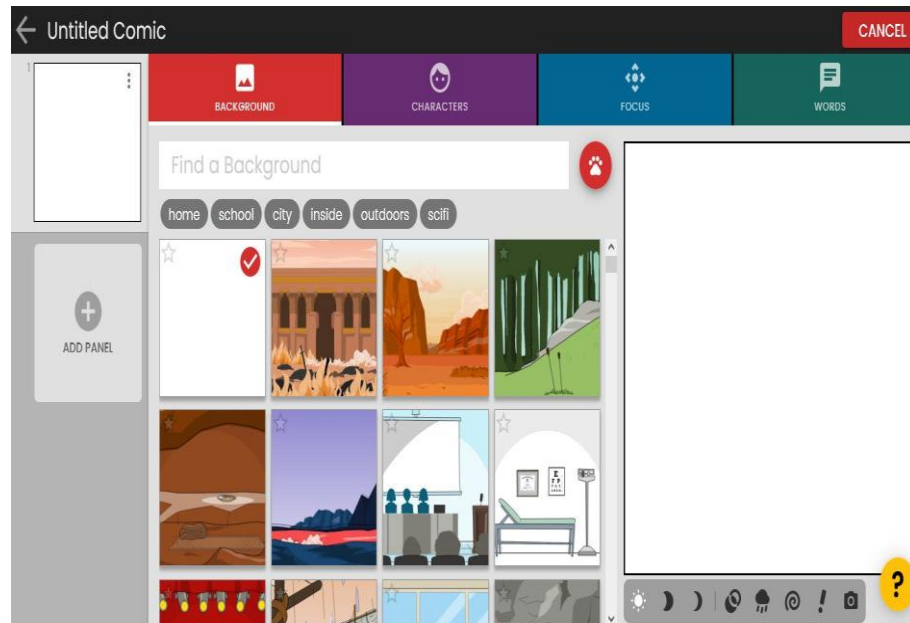
6) Membuat avatar komik



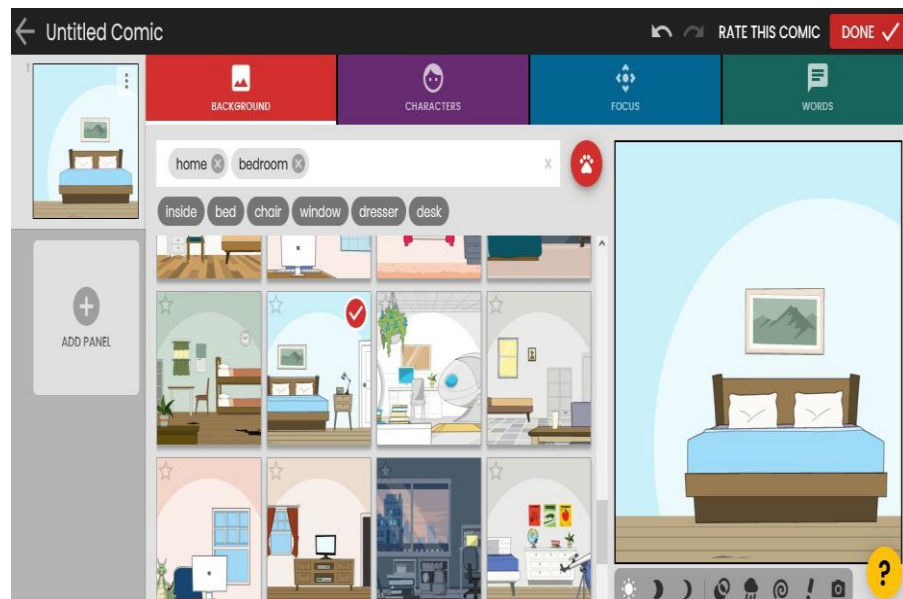
7) Setelah membuat avatar atau karakter komik, selanjutnya masuk pada menu rate your comic



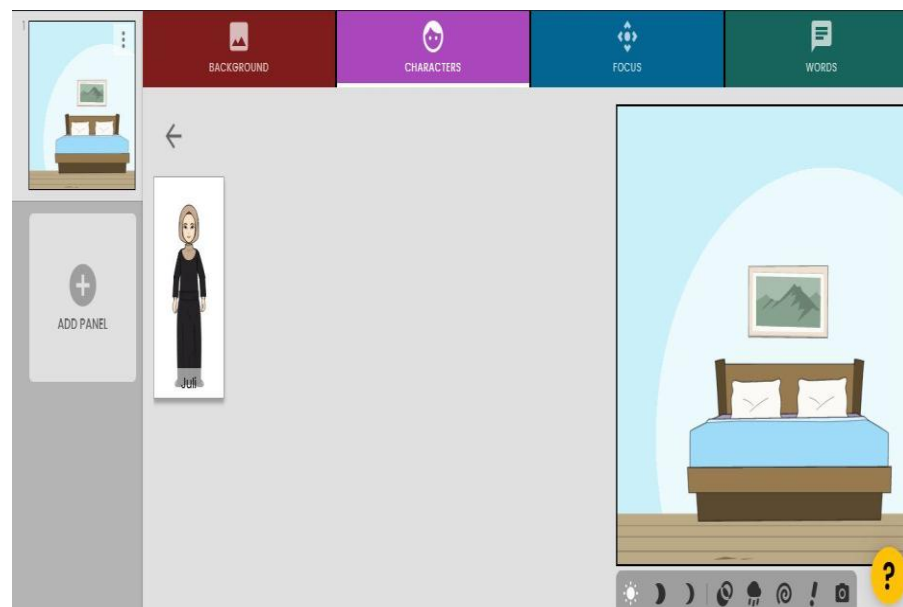
- 8) Selanjutnya kita masuk pada halaman membuat gambar komik pada pixton, dengan tampilan seperti dibawah ini



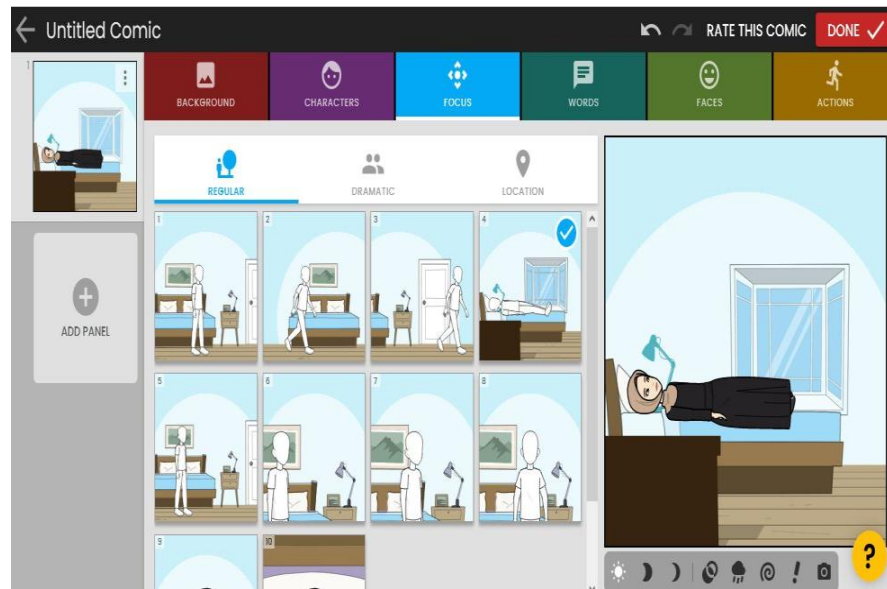
- 9) Untuk memulai membuat gambar komik, kita bisa memilih menu baground terlebih dahulu, untuk membuat gambar latar komik, disini penulis mengambil baground kamar tidur



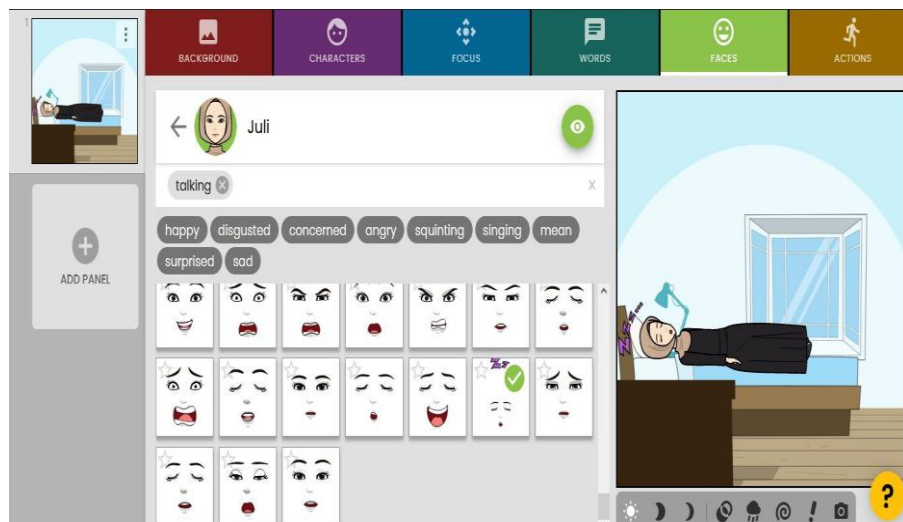
- 10) Setelah mengambil background, selanjutnya penulis mengambil karakter komik, disini karakter komik yang penulis ambil yaitu karakter yang telah penulis buat sebelumnya, tapi kita juga bisa mengambil karakter yang lain di menu karakter tersebut.



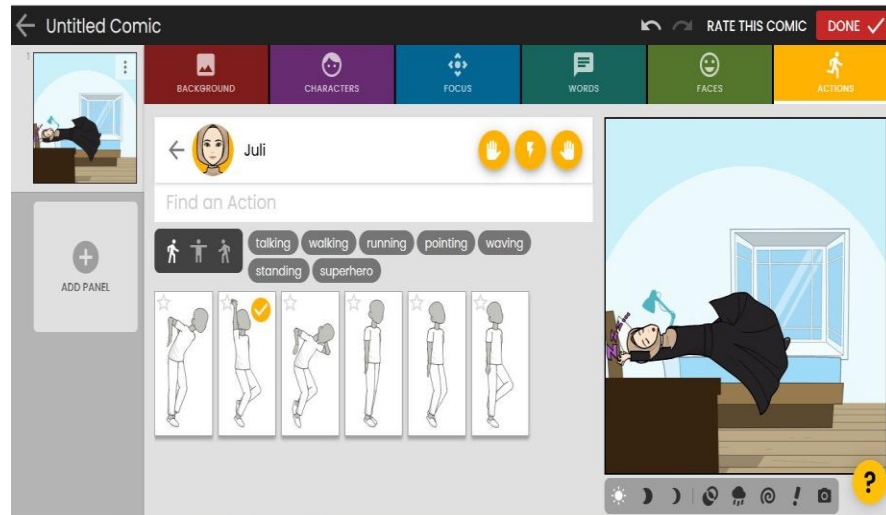
- 11) Setelah mengambil karakter kita bisa mengatur fokus karakter tersebut, seperti karakter bisa berdiri, berjalan, berbicara atau tidur pada gambar komik. disini penulis mengambil fokus karakter yang sedang tidur.



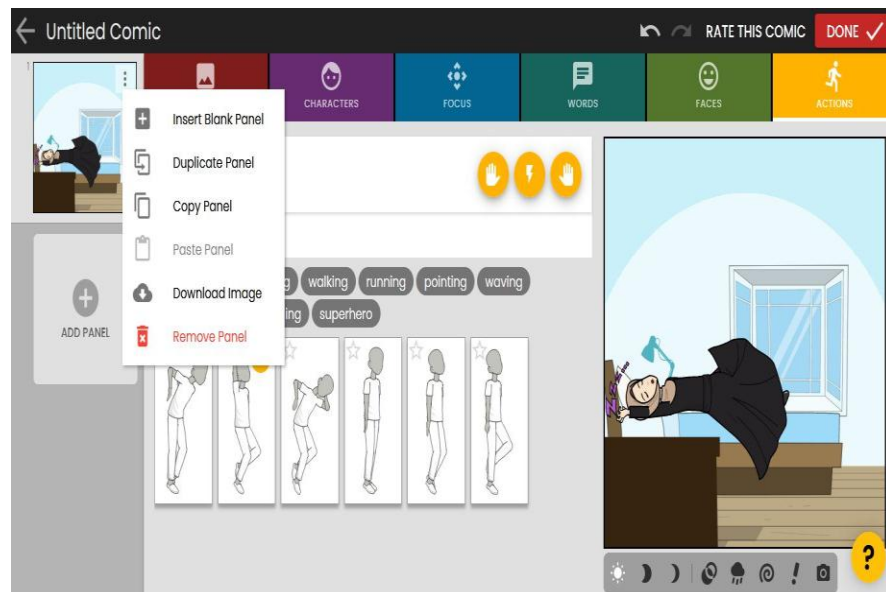
- 12) Setelah membuat karakter dalam posisi tidur selanjutnya kita masuk pada menu face, dimana menu tersebut untuk memilih mimik wajah yang sesuai dengan yang karakter lakukan pada gambar, disini penulis memilih menu mimik wajah orang yang sedang memejamkan mata ketika tidur ditambah sedikit gambar dengan huruf zzz yang melambangkan orang tertidur pulas.



- 13) Memilih action karakter yang sedang tidur, disini penulis memilih action karakter dengan tangan diletakkan diatas kepala, seperti yang dilakukan orang tidur pada umumnya.



- 14) Tahap terakhir pembuatan gambar komik yaitu dengan mendownload gambar yang telah dibuat pada bagian titi tiga sebelah kanan atas gambar pada halaman gambar komik yang terletak disebelah kiri





3. Mengedit gambar komik yang sudah dibuat di *website pixton* di *Microsoft Word 2007* sesuai dengan alur cerita yang dirancang menjadi sebuah album komik
4. Memberi teks dialog pada media pembelajaran komik menggunakan font *comic sans ms* ukuran 10 pts, dengan balon percakapan *rounded rectangular callout, rectangular callout, dan cloud callout*.
5. Mencetak media pembelajaran komik (*printing*)

Media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dirancang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Media komik berbentuk komik cetak
- b. Media komik dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 yang ditetapkan di sekolah.
- c. Materi yang dipakai pada media komik adalah materi hadats dan najis kelas VII MTs semester 1 KD Menerapkan tata cara bersuci dari hadats dan najis
- d. Sampul depan media komik dibuat menggunakan *website pixton* kemudian diedit menggunakan *microsoft word 2007* dengan latar belakang warna hijau muda agar warna sampul tidak kontras dengan

warna dalam cerita komik, ditambah lagi warna hijau merupakan warna yang dapat menimbulkan rasa sejuk, menenangkan serta rasa nyaman (Luzar, 2011:1090). Sampul memuat gambar yang berhubungan dengan materi hadats dan najis dan terdapat gambar-gambar tokoh utama dalam komik. Jenis tulisan yang digunakan untuk identitas komik yaitu *Snap ITC* berukuran 36, *Agency FB* berukuran 14, sedangkan untuk identitas materi pembelajaran menggunakan huruf- huruf yang diambil dari internet dengan warna yang beragam dan disusun sedikit berantakan untuk menciptakan kesan menarik. Komik diberi nama dengan “Komik Pembelajaran Najis dan Hadats”. Sampul yang dirancang dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Tampilan Sampul Depan Komik

- e. Kata pengantar yang berisi pujian terhadap Allah SWT, ucapan terima kasih kepada semua pihak, dan ulasan singkat tentang media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* serta harapan peneliti berupa kritik dan saran dari pembaca. Judul kata pengantar dibuat dengan power point kemudian di screanshoet dan disematkan dibagian kata pengantar, sedangkan kata pengantar ditulis dengan jenis tulisan *Comic San MS* dengan ukuran 12 dan diberi warna hitam. Bagian kata pengantar yang telah dirancang dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2 Tampilan Kata Pengantar

- f. Petunjuk penggunaan media pembelajaran komik bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menggunakan komik. Judul petunjuk penggunaan dibuat dengan power point kemudian di screanshoet dan disematkan dibagian petunjuk penggunaan, sedangkan tulisan petunjuk penggunaan ditulis dengan jenis huruf *Comic San MS* ukuran 10 yang ditulis didalam *Shapes* jenis *Rounden Rectangle*. Bagian petunjuk penggunaan media pembelajaran komik yang telah dirancang dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut:



Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan Komik

- g. Daftar isi yang diberikan bertujuan untuk memudahkan siswa mencari halaman dari komik yang akan dibaca dan dipelajari. Judul daftar isi pengantar dibuat dengan power point kemudian di screanshoet dan disematkan dibagian daftar isi, sedangkan tulisan daftar isi ditulis dengan huruf kapital dengan jenis huruf *Comic San MS* ukuran 10 dengan latar belakang *Shapes* jenis *Pentagon*. Bagian daftar isi yang telah dirancang dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut:

DAFTAR ISI	
HALAMAN JUDUL	
KATA PENGANTAR	1
PETUNJUK PENGGUNAAN	2
DAFTAR ISI	3
PENGENALAN TOKOH	4
KD DAN INDIKATOR	6
CERITA 1 MENGENAL NAJIS	7
CERITA 2 MENSUCIKAN NAJIS MUKHAFFAFAH	31
CERITA 3 MENSUCIKAN NAJIS MUTAWASSITAH	40
CERITA 4 MENSUCIKAN NAJIS MUGALLAZAH	52
CERITA 5 MENGENAL HADATS	61
CERITA 6 MENSUCIKAN HADATS BESAR	71
CERITA 7 MENSUCIKAN HADATS BESAR	80
DAFTAR KEPUSTAKAAN	87
SUMBER GAMBAR	88

Gambar 4.4 Tampilan Daftar Isi

- h. Pengenalan tokoh, tujuannya adalah untuk memudahkan siswa membedakan tokoh yang satu dengan yang lainnya. Judul pengenalan karakter tokoh pengantar dibuat dengan power point kemudian di

screenshoet dan disematkan dibagian pengenalan karakter tokoh, Pengenalan tokoh ditulis dengan menggunakan huruf *Comic San MS* ukuran 11 dengan disertai gambar dari masing-masing tokoh dan penjelasan singkat mengenai karakter tokoh yang bersangkutan. Bagian pengenalan tokoh yang telah dirancang dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut:



Gambar 4.5 Tampilan Pengenalan Karakter Tokoh

- i. KD dan Indikator. Tujuannya memberikan informasi kepada siswa. KD dan Indikator dari materi hadats dan najis yang disajikan dalam bentuk komik. KD dibuat dengan tulisan *Comic San MS* ukuran 14 yang ditulis di dalam *Flowchart: Multidocument* yang diberi warna pink, sedangkan Indikator dibuat dengan tulisan *Comic San MS* ukuran 14 yang ditulis di dalam *Shapes* jenis *Pentagon* yang diberi warna *pink*. Bagian KD dan Indikator yang telah dirancang dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6 Tampilan KD dan Indikator

- j. Judul cerita. Komik yang dirancang terdiri dari 7 judul cerita. Cerita pertama tentang pengenalan najis, cerita kedua mensucikan najis *mukhaffafah*, cerita ketiga tentang mensucikan najis *mutawassitah*, cerita keempat tentang mensucikan najis *muqallazah*, cerita kelima tentang mengenal hadats, cerita keenam tentang bersuci dari hadats kecil dan

cerita ketujuh tentang bersuci dari hadats besar. Setiap cerita diberi judul sesuai dengan materi yang disampaikan. Judul cerita ditulis dengan huruf *Showcard Gothic* ukuran 28 berwarna hitam dan identitas cerita ditulis dengan huruf *Bernard MT Condensed* berukuran 16 yang ditulis dalam *Shapes* jenis *Folded Corner*. Halaman judul cerita diberi latar warna hijau muda yang mana merupakan warna yang dapat menimbulkan rasa sejuk, yang menenangkan serta rasa nyaman (Luzar, 2011:1090). Halaman Judul cerita mengandung tujuan yang akan diperoleh siswa setelah membaca cerita komik pada judul yang bersangkutan agar memudahkan siswa mengetahui tujuan materi pembelajaran Fiqh dalam cerita. Bagian judul cerita yang telah dirancang dapat dilihat pada Gambar 4.7, Gambar 4.8, Gambar 4.9, Gambar 4.10, Gambar 4.11, Gambar 4.12, Gambar 4. 13 berikut:



Gambar 4.7 Tampilan Judul Cerita Pertama



Gambar 4.8 Tampilan Judul Cerita Kedua



Gambar 4.9 Tampilan Judul Cerita Ketiga



Gambar 4.10 Tampilan Judul Cerita Keempat



Gambar 4.11 Tampilan Judul Cerita Kelima



Gambar 4.12 Tampilan Judul Cerita Keenam



Gambar 4.13 Tampilan Judul Cerita Ketujuh

- k. Soal latihan untuk mengetahui apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran. Soal tersebut dibuat sesuai dengan materi yang ada pada komik pembelajaran, yang mana terdiri dari soal essay.
- l. Daftar kepustakaan komik pembelajaran Fiqh di ambil dari buku Fiqh siswa yang ada disekolah serta dari buku Fiqh.



Gambar 4.14 Tampilan Daftar Kepustakaan Komik

- m. Sumber gambar, tujuannya adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca alamat-alamat tempat peneliti mengambil ilustrasi gambar yang digunakan dalam komik.
- n. Sampul belakang media komik dibuat menggunakan *microsoft word 2007* dengan latar belakang warna hijau senada dengan warna sampul

depan komik. Sampul belakang memuat gambar penulis dan identitas singkat dari penulis yang diketik dengan huruf *Comic Sans MS* ukuran 12 berwarna putih. Sampul belakang komik memuat lambang dan nama Institut Agama Islam Negri Batusangkar yang ditulis dengan huruf *Showcard Gothic* ukuran 11. Sampul belakang komik yang dirancang dapat dilihat pada Gambar 4.15 berikut:



Gambar 4.15 Tampilan Sampul Belakang Komik

3. Hasil Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi sesuai dengan masukan pakar (validator), menghasilkan tingkat kevalidan, tingkat kepraktisan produk media pembelajaran komik.

Komik yang sudah dirancang kemudian di validasi terlebih dahulu oleh 3 orang validator, yang terdiri dari 2 orang dosen dan 1 orang guru mata pelajaran Fiqh.

Berikut diuraikan hasil pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*

No	Aspek Penilaian	Validator			Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1	Validitas Isi	33	35	43	111	144	77,08	Valid
2	Validitas Konstruk	34	34	45	113	144	78,47	Valid
3	Validitas Muka	9	8	11	27	36	75	Valid
Jumlah		76	77	99	251	315	79,68	Valid

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa penilaian masing-masing item memiliki persentase yang berbeda. Analisis media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang terdiri dari tiga aspek yaitu validitas isi, validitas konstruk, dan validitas muka menurut ahli valid dengan rata-rata presentase 79,68 %. Analisis media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada aspek validitas isi valid dengan rata-rata presentase 77,08 %. Analisis media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada aspek validitas konstruk valid dengan rata-rata presentase 78,47%. Analisis media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada aspek validitas muka valid dengan rata-rata presentase 75%. Dari hasil rekapitulasi data persentase skor pada seluruh item dirumuskan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\sum \text{skor max}} \times 100$$

Sebelum dilakukan penelitian terhadap media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* ini, telah terlebih dahulu direvisi dengan saran-saran yang diberikan oleh validator. Saran-saran yang diberikan oleh validator sebagai berikut:

- 1) Bapak Dodon Alfiander, MA
 - a) Sebaiknya sumber ditambahkan dengan menggunakan referensi dari buku Fiqh
 - b) Lebih memperhatikan mana tulisan yang salah
- 2) Bapak ferki ahmad marlion, MA
 - a) Perhatikan lagi pengetikan kata pada kalimat yang ada dalam komik
- 3) Ibuk jenti helma, S.Ag
 - b) Lebih memperhatikan mana tulisan yang salah

Contoh perbaikan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Saran Validator Terhadap Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan Website Pixton

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Tapi alangkah lebih baik jika ada pakaian yang tidak kotor, pakai yang itu aja. Namanya juga buat ibadah, ya harus istimewa</p> <p>Hehehe iya wat.</p>  <p>Oh ya. Emangnya najis itu apa-apa aja wat??</p> <p>Waaah pertanyaan yang sangat bagus.</p>	 <p>Tapi alangkah lebih baik jika ada pakaian yang tidak kotor, pakai yang itu aja. Namanya juga buat ibadah, ya harus istimewa</p> <p>Hehehe iya wat.</p>  <p>Oh ya. Emangnya najis itu apa-apa aja wat??</p> <p>Waaah pertanyaan yang sangat bagus.</p>
 <p>Berdasarkan tingkatannya najis dibedakan menjadi 3: 1. Najis mukhaffafah 2. Najis mutawassitah 3. Najis mugallazah</p> <p>Najis Mukhaffafah itu apa wat? Dan apasaja yang termasuk najis ini?</p>  <p>Najis Mukhaffafah adalah najis ringan. Yang termasuk najis ini adalah air kencing atau pipis bayi laki-laki yang belum berumur 2 tahun dan yang belum makan apa-apa selain ASI</p> <p>17</p>	 <p>Najis dibedakan menjadi 3: 1. Najis mukhaffafah 2. Najis mutawassitah 3. Najis mugallazah</p> <p>Najis Mukhaffafah itu apa wat? Dan apasaja yang termasuk najis ini?</p>  <p>Najis Mukhaffafah adalah najis ringan. Yang termasuk najis ini adalah air kencing atau pipis bayi laki-laki yang belum berumur 2 tahun dan yang belum makan apa-apa selain ASI</p> <p>16</p>
<p>Pada halaman 16 kalimat “berdasarkan tingkatannya najis dibedakan menjadi 3”</p>	<p>Kalimat sudah diganti dengan “Najis dibedakan menjadi 3”</p>

KESIMPULAN MATERI

KESIMPULAN MATERI

MENGENAL TENTANG NAJIS



Berdasarkan tingkatannya najis dibedakan menjadi 3:

1. Najis *mukhaffafah*
2. Najis *mutawassitah*
3. Najis *mugallazah*

Najis *Mukhaffafah* adalah najis ringan.
Yang termasuk najis ini adalah
air kencing atau pipis bayi laki-laki yang belum berumur
2 tahun dan yang belum makan apa-apa selain ASI



MENGENAL TENTANG NAJIS



Najis dibedakan menjadi 3:

1. Najis *mukhaffafah*
2. Najis *mutawassitah*
3. Najis *mugallazah*

Najis *Mukhaffafah* adalah najis ringan.
Yang termasuk najis ini adalah
air kencing atau pipis bayi laki-laki yang belum berumur
2 tahun dan yang belum makan apa-apa selain ASI



Najis *mutawassitah* adalah najis sedang atau pertengahan Najis ini
tebagi 2:

- c. Najis '*ainiyah*' (najis yang tampak) yaitu najis yang memiliki
sifat-sifat najis yaitu najis yang kelihatan wujud, warna dan
baunya.
Contohnya: darah, nanah, muntah, bangkai, khamar, madzi, madi
dan mani
- d. Najis *hukmiyah* yaitu najis yang tidak kelihatan wujud, warna dan
baunya. Tapi diyakini keberadaannya
Contohnya percikan air seni atau air kencing yang sudah kering.



Najis *mutawassitah* adalah najis sedang atau pertengahan Najis ini
tebagi 2:

- c. Najis '*ainiyah*' (najis yang tampak) yaitu najis yang memiliki
sifat-sifat najis yaitu najis yang kelihatan wujud, warna dan
baunya.
Contohnya: darah, nanah, muntah, bangkai, khamar, madzi, madi
dan mani
- d. Najis *hukmiyah* yaitu najis yang tidak kelihatan wujud, warna dan
baunya. Tapi diyakini keberadaannya
Contohnya percikan air seni atau air kencing yang sudah kering.



Najis *mugallazah* adalah Najis berat.
contoh najis berat adalah anjing dan babi dan
keturunannya



Najis *mugallazah* adalah Najis berat.
contoh najis berat adalah anjing dan babi dan
keturunannya



Pada halaman 29 kalimat “berdasarkan tingkatannya najis dibedakan menjadi 3”

Kalimat sudah diganti dengan “Najis dibedakan menjadi 3”

Daftar Kepustakaan

Mashuri. 2020. *Fiqh MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Agama RI

Jamhari. 2019. *Ayo Memahami Fiqih Untuk MTs Kelas VII*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama

Ahmad, Abdul Kadir, dkk. 2014. *Buku Fiqih Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Agama

Hasbiyallah. 2008. *Fiqh Untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah*. Bandung: Grafindo Media Pratama

87

Referensi masih seputar buku pembelajaran siswa disekolah

Daftar Kepustakaan

Abidin, zaenal. 2020. *Fiqh Ibadah*. Yogyakarta: CV Budi Utama

Ahmad, Abdul Kadir, dkk. 2014. *Buku Fiqih Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Agama

Hasbiyallah. 2008. *Fiqh Untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah*. Bandung: Grafindo Media Pratama

Jamhari. 2019. *Ayo Memahami Fiqih Untuk MTs Kelas VII*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama

Mashuri. 2020. *Fiqh MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Agama RI

Referensi sudah ditambah dengan referensi buku Fiqh lainnya



Kata “kadik” pada cerita komik

Diubah menjadi kata “adik”

- b. Hasil Validasi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*

Tabel 4.3 Hasil Validasi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*

No	Aspek Penilaian	Validator			Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1	Validitas Isi	6	6	8	20	24	83,33	Sangat Valid
3	Validitas Muka	10	12	16	38	48	79,17	Valid
Jumlah		16	18	24	58	72	80,56	Valid

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa format angket memperoleh persentase 80,56% dengan kategori valid, Validitas isi memperoleh persentase sebesar 83,33% dengan kategori sangat valid dan validitas muka memperoleh persentase sebesar 79,17% dengan kategori valid.

- c. Hasil Validasi Angket Respon Siswa

Semua angket respon siswa dipergunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton*. Sebelum digunakan angket tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh validator. Data hasil validasi angket respon siswa dapat dilihat dari tabel data berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Validator			Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1	Validitas Isi	5	6	8	19	24	79,17	Valid
3	Validitas Muka	10	12	14	36	48	75	Valid
Jumlah		15	18	22	55	72	76,39	Valid

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa format angket memperoleh persentase 76,39% dengan kategori valid, Validitas isi memperoleh persentase sebesar 79,17% dengan kategori valid dan validitas muka memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori valid.

d. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*

Untuk melihat praktikalitas dan kemudahan dalam penggunaan Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton* ini, peneliti memberikan angket respon kepada siswa kelas VII MTsS Balimbing lokal 7.2. Angket respon ini diberikan kepada siswa di akhir pertemuan setelah semua materi hadats dan najis selesai dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan menggunakan *Website Pixton*. Hasil angket respon siswa secara garis besar dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Komik dengan Menggunakan *Website Pixton*

No	Pernyataan	Skor Siswa	Skor Max	%	Kriteria
1	Media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> memiliki penampilan yang menarik	50	52	96	Sangat Praktis
2	Media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> menyajikan materi hadats dan janis dengan jelas	48	52	92	Sangat Praktis
3	Media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> dapat merangsang daya pikir karena saya dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan contoh yang ada di sekitar saya	48	52	92	Sangat Praktis
4	Media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> dapat membantu saya memahami materi hadats dan najis	49	52	94	Sangat Praktis
5	Media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri	43	52	83	Sangat Praktis
6	Media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> dapat meningkatkan proses pembelajaran lebih efektif dan interaktif	49	52	94	Sangat Praktis
7	Media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i>	42	52	80,8	Sangat Praktis

	menggunakan bahasa yang mudah dipahami				
8	Saya kurang memahami materi karena media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> ini menggunakan bahasa yang sulit dipahami	43	52	83	Sangat Praktis
9	Tulisan di dalam media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> jelas dan mudah dibaca	47	52	90,4	Sangat Praktis
10	Dengan membaca media pembelajaran komik ini saya memahami nilai-nilai karakter dari cerita yang disajikan seperti nilai rasa ingin tahu, mandiri, percaya diri, peduli dan bekerjasama	43	52	83	Sangat Praktis
11	Media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> mudah untuk saya gunakan dalam belajar Fiqh	47	52	90	Sangat Praktis
12	Pemahaman materi pembelajaran pada materi hadats dan najis lebih mudah dipahami melalui media pembelajaran komik ini	39	52	75	Praktis
13	Gambar pada media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> jelas dan menarik	41	52	79	Praktis
14	Saya tertarik dengan gambar yang terdapat dalam media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	37	52	71	Praktis
15	Saya tidak tertarik dengan warna yang digunakan dalam media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> ini	35	52	67	Praktis
16	Penggunaan media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> dalam pembelajaran Fiqh merupakan hal yang baru	41	52	79	Praktis
17	Untuk memahami konsep pembelajaran materi hadats dan najis, media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> dapat saya gunakan berulang kali	42	52	81	Sangat Praktis
18	Saya dapat belajar menggunakan media	43	52	83	Sangat

	pembelajaran komik sesuai kecepatan saya sendiri				Praktis
19	Jika tidak ada guru, saya dapat belajar sendiri dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton ini</i>	47	52	90	Sangat Praktis
20	Saya dapat belajar menggunakan media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> pada materi hadats dan najis sesuai pemahaman saya sendiri	42	52	81	Sangat Praktis
21	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> membuat pembelajaran lebih bermakna karena ceritanya dekat dengan kehidupan sehari-hari	42	52	81	Sangat Praktis
22	Saya dapat menemukan sendiri konsep dari pengalaman sehari-hari dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton ini</i>	45	52	87	Sangat Praktis
23	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik dengan menggunakan <i>website pixton</i> khususnya pada materi hadats dan najis	47	52	90,4	Sangat Praktis
24	Belajar menggunakan media pembelajaran membuat saya merasa bosan	47	52	90	Sangat Praktis
25	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran komik	45	52	87	Sangat Praktis
Jumlah		1102	1300	84,77	Sangat Praktis

Angket respon siswa di isi oleh 13 orang siswa kelas 7.2 MTsS Balimbing. Berdasarkan tabel angket respon siswa diatas, maka total persentase media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* adalah 84,77% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan praktikalitas yang telah di uji cobakan kepada siswa dengan kategori

sangat praktis berarti media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* dapat digunakan pada pembelajaran Fiqh MTsS kelas VII

Pengkategorian hasil praktikalitas ini berdasarkan Riduwan yaitu, 0%-20% kategori tidak praktis, 21%-40% kategori kurang praktis, 41%-60% kategori cukup praktis, 61%-80% kategori praktis dan 81%-100% kategori sangat praktis.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik khususnya materi hadats dan najis yang layak dan dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penyusunan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dikembangkan dilengkapi dengan komponen-komponen yang juga disesuaikan dengan komponen komik dan tuntutan kurikulum 2013 (pendekatan saintifik) meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Media pembelajaran komik yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran dengan menggunakan *website pixton* mengenai materi hadats dan najis yang disusun secara sistematis dan dibuat berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di Madrasah Tsanawiyah. Berdasarkan hal ini dapat dikatakan bahwa sasaran penggunaan media pembelajaran komik yang telah dikembangkan ini sebenarnya tidak hanya untuk siswa dan guru yang ada di MTsS Balimbing saja tapi siapapun bisa menggunakannya. Pada saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan K13, orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*) (Majid, 2014:28). Dengan kata lain guru adalah fasilitator, selain itu guru harus mampu mengembangkan bahan ajar yang digunakan, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh ketika belajar. Cara yang bisa dilakukan guru untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menarik dalam proses pembelajaran ialah dengan menggunakan media yang beragam seperti media pembelajaran komik.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini dilakukan untuk mendefinisikan kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang sangat dibutuhkan dalam mengembangkan produk. Pada tahap ini dilakukan wawancara dan analisis, seperti yang dijelaskan oleh Rusda(2019: 599) Kegiatan dalam tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan tujuan dalam pengembangan pembelajaran. Dalam konteks pengembangan media yang dalam hal ini adalah komik pembelajaran. Tahap perancangan ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara, menganalisis silabus dan rpp, menganalisis karakteristik siswa, menganalisis buku teks Fiqh dan yang terakhir menganalisis literatur tentang media komik.

Komik ini dipilih karna belum adanya variasi media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Fiqh di MTsS Balimbing. Di MTsS balimbing siswa hanya menggunakan media power point dalam pembelajaran, itupun tidak setiap kali pertemuan, karna harus bergantian menggunakannya dengan guru yang lain. Ditambah guru sering menggunakan metode ceramah saat saat pembelajaran Fiqh berlangsung.

Oleh karena itu adanya media pembelajaran komik ini diharapkan siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik. Komik pembelajaran dengan menggunakan *website pixton* ini dirancang agar siswa dapat belajar mandiri serta aktif dalam pembelajaran, karna adanya media pembelajaran yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Materi yang ada didalam komik pembelajaran dengan menggunakan *website pixton* ini adalah materi hadats dan najis. Materi ini diambil merupakan rumusan dari observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru dan siswa diMTsS Balimbing.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

tahap pendefinisian digunakan untuk merancang media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis. Media komik ini dikembangkan sesuai dengan KI, KD, dan Indikator pada hadats dan najis. Media komik memuat cerita mengenai hadast dan najis

yang disajikan melalui dialog antar tokoh dalam media komik dan didukung oleh ilustrasi gambar yang sesuai. Ilustrasi dalam komik dibuat menggunakan *website pixton*, meskipun karakter-karakternya sudah tersedia namun ilustrasi dibuat dengan sentuhan kreatifitas peneliti kedalamnya. adapun alat dan bahan yang digunakan untuk mendesain komik menggunakan *website pixton* ini adalah laptop/komputer, kemudian dalam mengakses *website pixton* ini harus menggunakan jaringan internet yang kuat dan yang terakhir ketika mengakses *website pixton* ini kita harus menggunakan e-mail dan password email agar bisa log-in ke pembuatan komiknya. Setelah gambar komik selesai di buat di *website pixton* selanjutnya diedit menggunakan *microsoft word* sehingga menjadi sebuah media komik yang lebih menarik bagi siswa untuk dibaca sebagai bahan pembelajaran mata pelajaran Fiqh.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengikuti proses belajar sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah dimulai dengan merancang media pembelajaran komik, setelah itu dilakukan validasi oleh 3 orang validator untuk melihat kelayakan media pembelajaran komik. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik yang divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan-masukan dari validator.

a. Pembahasan Validasi Media Pembelajaran Komik

Hasil analisis validasi pada bagian tahap *develop* dalam menjawab rumusan masalah peneliti pada bab 1. Rumusan masalah pertama “Bagaimana validitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing?”. Setelah terjawab hasil dari validasi oleh dua orang dosen dan satu orang guru mata pelajaran Fiqh MTs agar media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang

peneliti kembangkan sesuai dengan pembelajaran Fiqh pada tingkat MTs. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dirancang sudah valid dengan melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran validator

Rata-rata persentase hasil validasi media media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* sebesar 79,68%. Berdasarkan teori Riduwan (2007: 89) Media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* berada pada kategori valid, karena hasil validasi media komik menurut ahli berada pada interval 61% sampai 80%. Artinya media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* sudah valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun kelayakan tersebut meliputi kelayakan isi, kelayakan konstruk, dan kelayakan muka. Dari segi kelayakan isi, jika dikaitkan dengan indikator kelayakan isi yang digunakan dan pendapat yang dikemukakan Arifin (2009: 248) yang menyatakan bahwa kelayakan atau validitas isi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran, maka hasil uji kelayakan isi ini memberikan arti bahwa media komik sudah mengacu pada kurikulum2013 dan sesuai dengan materi, kompetensi inti, dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Dari segi kelayakan konstruk, jika dikaitkan dengan indikator kelayakan konstruk yang digunakan dan pendapat yang dikemukakan Arifin (2009: 248) yang menyatakan bahwa kelayakan atau validitas konstruk merupakan validitas yang dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian antara produk yang dirancang dengan komponen-komponen yang telah ditetapkan, maka hasil kelayakan konstruk telah memberikan arti bahwa media komik sudah sesuai dengan komponen-komponen komik, serta memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa. Selanjutnya dari segi kelayakan muka atau bahasa, jika dikaitkan dengan indikator kelayakan muka yang digunakan dan pendapat yang dikemukakan Arifin (2009:

248) yang menyatakan bahwa validitas atau kelayakan muka merupakan kelayakan yang melihat dari sisi muka atau tampilan dari produk, maka hasil kelayakan muka memberikan arti bahwa komik sudah memiliki bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Bedasarkan hasil diskusi dengan validator, rancangan pada media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* mengalami perbaikan berupa revisi yang dilakukan pada penulisan media seperti kesalahan ketikan, memperbaiki ejaan, menambahkan huruf yang tertinggal, mengurangi huruf yang berlebih, mengganti kata-kata yang tepat serta menambahkan sumber materi.

b. Pembahasan Praktikalitas Media Pembelajaran Komik

Hasil analisis praktikalitas pada bagian *develop* untuk menjawab rumusan masalah pada bab 1. Rumusan masalah kedua “Bagaimana praktikalitas media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing?” telah terjawab melalui angket respon yang diberikan kepada masing-masing siswa di akhir pembelajaran setelah pembelajaran menggunakan media komik selesai. Angket respon yang diberikan terdiri atas 25 butir pernyataan yang telah divalidasi sebelumnya.

Menurut Riduwan jika media komik memiliki persentase 61%-80% dikatakan praktis, sedangkan jika memiliki persentase 81%-100% dikatakan sangat praktis (Riduwan. 2007: 89). Rata-rata persentase angket respon siswa terhadap media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* didapat sebesar 84,77%. Berdasarkan pendapat Riduwan, media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* sudah praktis dengan kategori atau kriteria sangat praktis. Artinya media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* bisa dipakai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis angket repon siswa terhadap media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* dan setelah dikaitkan dengan pendapat yang dikemukakan Arifin mengenai

kepraktisan suatu produk yaitu kepraktisan mengandung arti kemudahan suatu produk, baik dalam mempersiapkan, menggunakan, mengolah dan menafsirkan, maupun mengadministrasikan (2009: 264). Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahawa media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dirancang sudah praktis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk itu media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* diharapkan mampu memenuhi dan mengatasi masalah yang ada di MTsS Balimbing.

C. Keterbatasan dan Solusi

Penelitian yang peneliti lakukan ini memiliki keterbatasan dari segi waktu yang mana dilakukan ketika wabah covid-19, sehingga jam pembelajaran disekolah dikurangi dari jam normal pembelajaran. selanjutnya media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* ini diujikan hanya kepada satu kelas saja, yaitu kelasVII.2 MTsS Balimbing, sehingga peneliti tidak mengetahui apakah dikelas lain media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* ini dapat dikatakan valid dan praktis atau tidaknya.

Solusinya, untuk penelitian-penelitian berikutnya dicobakan kepada kelas yang lain yang mana lebih dari satu kelas, agar dapat diketahui tingkat kevaliditan dan kepraktisannya dengan lebih jelas.

D. Kualitas Produk Pengembangan

Kualitas produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah produk yang valid dan praktis. Produk yang memenuhi aspek yang divalidasikan, dimana produk tersebut berupa media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII MTsS Balimbing. Untuk menentukan produk yang dihasilkan praktis adalah dengan melakukan uji praktikalitas dengan melihat beberapa aspek seperti: pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton*, penggunaan bahasa, format dan is komik. Bentuk uji praktikalitas yang dilakukan adalah dengan pemberian angket siswa.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research dan Development) yaitu Pengembangan media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII Madrasah Tsanawiyah, dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Hasil validasi persentase rata-rata media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* pada materi hadats dan najis mata pelajaran Fiqh kelas VII Madrasah Tsanawiyah adalah 79,68% dengan kategori valid. Untuk rata-rata validasi instrumen validasi media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* adalah 80,56% dengan kategori valid. Selanjutnya hasil rata-rata validasi angket respon siswa sebesar 76,39% dengan kategori valid
2. Hasil praktikalitas angket respon siswa di MTsS Balimbing terhadap media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* adalah 84,77% dengan kategori sangat praktis. Hal ini merupakan bahwa media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton* yang dirancang telah dapat digunakan dalam proses pembelajaran Fiqh.

B. SARAN

1. Bagi peneliti lain diharapkan agar menambah wawasan mengenai media pembelajaran komik dengan menggunakan *website pixton*.
2. Bagi siswa agar dapat digunakan sebagai acuan atau media pembelajaran disekolah dan dirumah sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3. Bagi guru dapat dijadikan media bahkan sumber belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
4. Bagi madrasah tsanawiyah agar dapat dijadikan suatu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aibak, Kutbuddin. 2015. *Fiqh Tradisi Menyibak Keragaman dalam Keberagaman*. Yogyakarta: Kalimedia
- Ananda, Rusydi. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: LPPPI.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dan Departemen Agama RI
- Arulan, B. D. 2013. *Media Komik Matematika dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. [Online]. Tersedia: <http://www.pmi-chondrodimuko.or.id/wp-content/uploads/2015/02/BELINA-DIAN-ARULAN-IA.pdf> [Diakses pada tanggal 20 Oktober 2020]
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ati, R. S. (2014). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Materi Bangun Datar. *Edusaintika Jurnal Pendidikan MIPA*, 1 (1), 2
- BAPM. 2008. *Uji Coba Instrumen Penelitian dengan Menggunakan MS Excel dan SPSS*. [Online]. Tersedia di http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR.PEND.MATEMATIKA/196412051990031BAMBANG_AVIP_PRIATNA_M/Makalah_November2008.pdf [Diakses pada tanggal 15 September 2020]
- Belfin, S dkk. “*Teaching With Tecnology Series 1-Kreasi Comik dengan Pixton*”. YouTube. AISEI Komunitas Pendidik Indonesia. 2 Juli. 2021. <https://youtu.be/iXM95agAlc0>
- Darwis, Rizal. 2010. *Fiqh Anak Di Indonesia*. UIN MAHMUD YUNUS Sultan Amai Gorontalo. *Jurnal Al-Ulum*. 1 (10), 121
- Fatimah, F. dan Widiyatmoko, A. 2014. Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran Untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI*, 3(2), 146-153
- Hasbiyallah. 2013. *Fiqh dan Ushul Fiqh*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hermawan, Lendi Ike.” *Pengenalan Pixton dan Pembuatan Avatar*”. YouTube, Guru Inovatif Indonesia, 24 Juli. 2022. <https://youtu.be/p9nHUmX1kGc>

- Kiswanto, H. n.d. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Komputer pada Materi dimensi Tiga*. [Online]. Tersedia di <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/240/pdf> [Diakses pada 28 Januari 2021]
- Leksosno, aris adi. 2019. *Buku Fiqh Siswa Kelas VII MTs*. Jakarta: Kementerian Agama
- Lestari, S., Putri, S. dan Yuniarti. 2009. *Media Grafis Media Komik*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi, Konsentrasi, Perakayasa Pembelajaran Fakultas Ilmu Kependidikan Universitas Pendidikan Indonesia. [Online]. Tersedia di [http://www.google.co.id/#q=media+komik+\(pdf\)](http://www.google.co.id/#q=media+komik+(pdf)) [Diakses tanggal 19 Desember 2020]
- Listiyani, I. M. dan Widayati, A. 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akutansi Untuk Siswa Sma Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 10 (2), 80-94
- Luzar, L. C. 2011. Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Jurnal Humanora*, 2 (2), 1084-1096
- Maslikhah, A. 2014. Penerapan Strategi Reach dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pythagoras di SMPN 1 Wonoayu Kelas VIII-H. *Mathedunesa, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3 (1), 6-13
- Masykur, M. Rizqillah. 2019. Metodologi Pembelajaran Fiqh. Malang: UIN Malik Ibrahim. *Jurnal Al-Makrifat*. 4 (2). 31-43
- Munif, Emi Bahrul. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Fiqh Materi Thaharah (Najis dan Hadas) dengan Metode Student Team Achievement Division (Stad) Pada Siswa Kelas Vii A MTs. Al-Manar Kecamatan Tenganan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/ 2019. Skripsi*. Semarang: UIN MAHMUD YUNUS Sakatiga
- Mustakim. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Konstektuakl di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon Kota Jambi. Skripsi*. UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi
- Purba, R. M. 2009. *Perancangan Komik Buku Sekar Ing Bedhaya sebagai Kontribusi Terhadap Perkembangan komik Indonesia*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. [Online]. Tersedia di <http://digilib.uns.ac.id/.../Perancangan-komik-web-arjuna-wiwaha-untuk-mengangkat.Pdf> [Diakses tanggal 25 Oktober 2020]
- Riduwan. 2007. *Belajar Mudah Penelitian*. Jakarta: Alfabeta
- Risnita. 2012. Pengembangan Skala Model Likert. *Edu-Bio*, 3, 86-99.

- Rohani, A. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusda, Rafika, dkk. 2019. *Pengembangan modul biologi berbasis mind mapping pada materi sistim pencernaan kelas IX SMA*
- Saputro, H. B. dan Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3 (1), 61-72
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung :Sinar Baru Algensindo Bandung
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2009. *Mendisain Model Pembelajaran Inovatif-Progressif: Konsep, Landasan dan Implementasi Pada KTSP*. Jakarta: Kencana
- Usman, M. B dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Utomo, Nanda Putri. 2022. *Penggunaan Media Pixton Dalam Pembelajaran Menulis Anekdote Siswa Kelas X SMKN 13 Jakarta Tahun Pelajaran 2021/2022. Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Wahid, A.2018. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. STIP:DDI Pinrang. *jurnal Istiqra* ' . 5 (2), 10