

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIKIHE-COMIC  
BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK  
MENINGKATKAN *PROBLEM SOLVING SKILL*  
SISWA MTS MIFTAHUL MUBTADIIN MUNCAR**

**TESIS**



**Oleh:**

**Salsa Syafa Rizkyna  
NIM. 230101220005**

**PROGAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH E-COMIC  
BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK  
MENINGKATKAN PROBLEM SOLVING SKILL  
SISWA MTS MIFTAHUL MUBTAIIIN MUNCAR**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim



**Oleh:**

**Salsa Syafa Rizkyna**  
**NIM. 230101220005**

**PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**  
**MALANG**  
**2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsa Syafa Rizkyna  
NIM : 230101220005  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Institusi : Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Comic*  
Terintegrasi *Artificial Intelligence* Untuk Meningkatkan  
*Problem Solving Skill* Siswa Mts Miftahul Mubtadiin Muncar

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan merupakan hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya sebagaimana ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.



## LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Comic* Terintegrasi *Artificial Intelligence* Untuk Meningkatkan *Problem Solving Skill* Siswa Mts Miftahul Mubtadiin Muncar"

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Oleh:

Pembimbing I,



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

NIP. 196712201998031002

Pembimbing II,

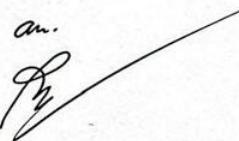


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



an.  
EW

Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd

NIP.197203062008012010

## LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Fikih E-comic Berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Problem Solving Skill Siswa MTs Miftahul Mubtadiin Muncar" yang disusun oleh **Salsa Syafa Rizkyna (230101220005)** telah diuji dan dipertahankan dihadapan dewan pengaji serta dinyatakan **LULUS** pada tanggal 10 Desember 2025.

### Nama Pengaji

#### Pengaji Utama

Prof. Dr. H. Mohammad Samsul Ulum, M.A

NIP. 197208062000031001

### Tanda Tangan



.....

#### Ketua Pengaji

Dr. H. Bakhruddin Fannani, M.A, Ph.D

NIP.19630420200031004



.....

#### Pembimbing I/Pengaji

Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

NIP. 196712201998031002



.....

#### Pembimbing II/Sekretaris

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP.197606192005012005

Mengetahui

Dicantum Pascasarjana



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah yang Maha Menguatkan, karya tesis ini kupersembahkan sebagai wujud perjalanan panjang yang membentuk diri hingga titik ini. Untuk diriku sendiri yang telah bertahan, belajar, berjuang , bangkit, dan terus melangkah meski berkali-kali hampir menyerah. Terima kasih telah memilih untuk terus berproses, mempercayai waktu, dan tidak berhenti memperjuangkan mimpi-mimpi yang sering kali terasa terlalu jauh.

Untuk kedua orang tua ku tercinta, terutama bapak Shodiq dan Ibu Rida yang tidak pernah berhenti menjadi sumber doa, restu, dan kasih sayang tanpa syarat. Langkah kecil ini tidak akan pernah terwujud tanpa kesabaran mereka yang tak terhitung. Semoga setiap capaian ini menjadi bagian dari kebahagiaan kalian, sebagaimana kalian telah menjadi bagian terbesar dari kekuatanku selama ini.

Untuk sahabat-sahabat terbaik yang hadir sebagai ruang aman, penyemangat, dan penghibur dalam setiap masa sulit. Terima kasih untuk waktu, cerita, tawa, dan pengertian yang kalian berikan tanpa batas. Kehadiran kalian membuat proses panjang ini menjadi lebih bermakna.

Dan untuk setiap orang yang pernah menjadi bagian dari perjalanan ini memberikan warna yang menghidupkan perjalanan ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi langkah kecil menuju kebaikan yang lebih luas.

## MOTTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْخِلَافِ الْأَيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ  
وَمَا آتَيْنَا اللَّهَ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَاءٍ فَأَخْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفُ  
الرِّيحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَا يَتَّلِقُ قَوْمٌ يَعْقِلُونَ

Terjemahan Kemenag 2019

164. Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengannya Dia menghidupkan bumi setelah mati (kering), dan Dia menebarkan di dalamnya semua jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, (semua itu) sungguh merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang mengerti. Pergantian malam dan siang akibat rotasi bumi menggerakkan udara secara global berupa angin. Dengan angin, kapal dapat bergerak menggunakan layar. Angin pula yang menggerakkan uap air dari lautan hingga membentuk awan lalu mendorongnya ke daratan hingga tercurah sebagai hujan. Dengan hujan itu, tumbuhlah tumbuhan yang menghidupi beragam jenis hewan.

“Tanda-tanda kebesaran Allah dalam ciptaan-Nya mengajarkan manusia untuk berpikir kritis, memahami, dan menyelesaikan persoalan kehidupan.”

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillāhi rabbil ‘ālamīn, segala puji bagi Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Fikih E-Comic Berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Problem Solving Skill Siswa MTs Miftahul Mubtadiin Muncar**” ini dengan baik. Semoga shalawat dan salam selalu Allah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW., keluarganya, para sahabat, serta seluruh umat yang mengikuti ajarannya hingga akhir masa.

Penulis memahami bahwa penyusunan karya ini tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Diri sendiri yang selalu berjalan dengan semangat dan penuh rasa gembira sehingga dapat menyelesaikan karya ini
2. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd dan Prof. Dr. Akhmad Nurul Kawakib, S.Ag., M.Pd., M.A

4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing, mengajarkan, dan memperluas wawasan peneliti melalui ilmu yang mereka sampaikan.
5. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin selaku disen pembimbing I yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan arahan.
6. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dorongan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik
7. Muhammad Nur Ahsan, M.Pd dan Badra Arzelly selaku guru di MTs Mubtadiin Muncar
8. Abah Ahmad Sodiq dan Ibu Rida Kurnia Tunggal yang selalu memberikan doa serta dana yang terus mengalir
9. Ihsania Nur Alifah dan Dina Arifa Nur Hidayah kedua sahabat saya yang telah membantu dalam proses menyelesaian tesis ini
10. Ainun Dini Arista sahabat terbaik saya yang selalu mendengarkan keluh kesah saya setiap hari
11. Intan, Bella, Evinda, Nabilla dan teman-teman lain Kelas MPAI A yang telah hadir dalam perjalanan singkat di perkuliahan ini
12. Alfath dan Berliana selaku kakak saya dan Retania Keponakan saya yang senantiasa memberikan warna di hidup tantemu ini.
13. Intan Rania Febrianti teman cerita saya yang selalu mendengarkan cerita saya di tiap malam

14. Nenek saya tercinta yang selalu semangat untuk menghadiri wisuda  
semoga selalu diberi kesehatan
15. Siswa-Siswi kelas di MTs Miftahul Mubtadiin yang senantiasa ikut  
serta dalam penyelesaian karya ini

Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis sangat mengharapkan kritik  
dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini. Semoga tulisan ini  
dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi kecil bagi pengembangan  
ilmu pengetahuan.

Malang, 25 November 2025

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>الملخص.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	5
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan .....	5
E. Asumsi Pengembangan .....	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	8
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Originalitas Penelitian .....	9
I. Definisi Oprasional .....	18
J. Sistematika Penulisan .....	19
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>22</b>
A. Landasan Teori.....	22
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	22
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	22
b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	22

c.	Macam-macam media pembelajaran .....	25
<b>2.</b>	<b><i>E-Comic sebagai Media Pembelajaran</i></b> .....	28
<b>3.</b>	<b><i>Artificial Intelligence</i></b> .....	30
<b>4.</b>	<b><i>Problem Solving Skill</i></b> .....	31
a.	Indikator Keterampilan Pemecahan Masalah .....	32
b.	Pentingnya Keterampilan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran .	32
<b>5.</b>	<b>Pembelajaran Fikih</b> .....	33
a.	Tujuan Pembelajaran Fikih.....	33
b.	Ruang Lingkup Materi Fikih .....	34
c.	Strategi dan Model Pembelajaran Fikih.....	34
d.	Evaluasi Pembelajaran Fikih .....	35
<b>6.</b>	<b>Zakat</b> .....	35
a.	Landasan Hukum Zakat .....	36
b.	Jenis-jenis Zakat .....	36
c.	Syarat Wajib Zakat .....	37
d.	Mustahik (Penerima Zakat) .....	37
e.	Hikmah Zakat .....	38
<b>7.</b>	<b>Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-comic</i> Berbasis AI untuk Meningkatkan <i>Problem Solving Skill</i></b> .....	38
B.	Kerangka Berpikir.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	.....	<b>43</b>
A.	Metode Penelitian.....	43
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	44
C.	Teknik Pengumpulan Data .....	47
D.	Instrumen Penelitian.....	50
E.	Teknik Analisis Data.....	51
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	.....	<b>56</b>
A	Prosedur Pengembangan Media .....	56
1.	<i>Analysis</i> .....	56
2.	<i>Design</i> .....	60
3.	<i>Development</i> .....	61

4	<i>Implementation</i> (Penerapan .....	72
5	<i>Evaluation</i> .....	73
B.	Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	74
1.	Hasil Validasi .....	74
2.	Hasil Uji Ke Efektifan Media Pembelajaran .....	79
C.	Revisi Produk.....	87
<b>BAB V</b>	<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>89</b>
A.	Prosedur Pengembangan Media <i>E-comic</i> berbasis <i>Artificial Intellegence</i> .	89
B.	Keefektifan Media <i>E-comic</i> Berbasis <i>Artificial Intellegence</i> untuk Meningkatkan <i>Problem Solving Skill</i> .....	97
<b>BAB VI</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
A.	<b>Kesimpulan.....</b>	<b>101</b>
B.	<b>Saran.....</b>	<b>102</b>
	<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>102</b>
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>108</b>

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 n/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

أ = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1 Originalitas Penelitian .....</b>	<b>15</b>
<b>Tabel 3.1 <i>Instructional Design: The ADDIE Approach</i> .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 3.2 Kualifikasi kevalidan Produk .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 3.3 Indikator Penggunaan Media .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 3.4 Indikator analisis efektivitas media .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4.1 Hasil Data Observasi.....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan .....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 4.3 Komentar Ahli Media .....</b>	<b>71</b>
<b>Tabel 4.4 Komentar Ahli Materi .....</b>	<b>71</b>
<b>Tabel 4.5 Komentar Ahli Pembelajaran .....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media .....</b>	<b>75</b>
<b>Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi.....</b>	<b>76</b>
<b>Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....</b>	<b>77</b>
<b>Tabel 4.9 Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....</b>	<b>78</b>
<b>Tabel 4.10 Data respon siswa kelompok kecil .....</b>	<b>79</b>
<b>Tabel 4.11 Respon Siswa Terhadap Pengalaman Penggunaan Media .....</b>	<b>80</b>
<b>Tabel 4.12 Hasil Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen.....</b>	<b>81</b>
<b>Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....</b>	<b>83</b>
<b>Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....</b>	<b>84</b>
<b>Tabel 4.15 Hasil Normaitas <i>Posttest</i> .....</b>	<b>84</b>
<b>Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas <i>Posstest</i> .....</b>	<b>85</b>
<b>Tabel 4.17 Hasil Uji-t .....</b>	<b>86</b>
<b>Tabel 4.18 Revisi Produk.....</b>	<b>87</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 3.1. Diagram alur ADDIE .....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 4.1 Cover .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.2 Kata Pengantar .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4.3 CP dan ATP .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.4 Daftar Isi.....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.5 Petunjuk Penggunaan .....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.6 Langkah-Langkah .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.7 Pengenalan Karakter .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.8 Pengenalan Komik.....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.9 Profil Pengembang .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....</b>	<b>109</b>
<b>Lampiran 2 Surat Diizinkan Melakukan Penelitian .....</b>	<b>110</b>
<b>Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian .....</b>	<b>111</b>
<b>Lampiran 4 Lembar Observasi.....</b>	<b>112</b>
<b>Lampiran 5 Hasil Wawancara.....</b>	<b>113</b>
<b>Lampiran 6 Angket Kebutuhan.....</b>	<b>102</b>
<b>Lampiran 7 .....</b>	<b>103</b>
<b>Lampiran 10 Validasi Ahli Pembelajaran .....</b>	<b>109</b>
<b>Lampiran 11 Validasi Soal 1 .....</b>	<b>111</b>
<b>Lampiran 12 Validasi soal 2.....</b>	<b>114</b>
<b>Lampiran 13 Angket Respon Siswa .....</b>	<b>117</b>
<b>Lampiran 14 Angket Pengalaman Siswa .....</b>	<b>118</b>
<b>Lampiran 15 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....</b>	<b>119</b>
<b>Lampiran 16 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....</b>	<b>119</b>
<b>Lampiran 17 Hasil Posttest Kelas Kontrol .....</b>	<b>120</b>
<b>Lampiran 18 Hasil Posttest Kelas Eksperimen .....</b>	<b>121</b>
<b>Lampiran 19 Hasil Uji Pada SPSS 26 .....</b>	<b>123</b>
<b>Lampiran 20 Foto kegiatan .....</b>	<b>124</b>
<b>Lampiran 20 Biografi Penulis .....</b>	<b>128</b>

## ABSTRAK

Rizkyna, Salsa Syafa 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Fikih *E-Comic* Berbasis *Artificial Intelligence* Untuk Meningkatkan *Problem Solving Skill* Siswa MTs Miftahul Mubtadiin Muncar. Tesis, Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis, (1) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag. (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

---

---

**Kata Kunci:** *E-comic*, *Artificial Intelligence*, media pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah, Fikih.

Pada abad 21 ini, sekolah dituntut untuk menguasai keterampilan 4C (*creative thinking, critical thinking and problem solving, communication, dan collaboration*). Kemampuan ini penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam proses pembelajaran, termasuk dalam memahami pelajaran Fikih. Namun, ketersediaan media pembelajaran fikih masih terbatas dan belum banyak dimanfaatkan di sekolah. Dengan demikian pada mata pelajaran fikih diperlukan media. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Fikih di MTs Miftahul Mubtadiin Muncar.

Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi kepada siswa, serta evaluasi efektivitas media.

Hasil validasi para ahli, baik ahli materi, ahli media, maupun ahli pembelajaran, menunjukkan bahwa *e-comic* berada pada kategori sangat layak dari aspek kualitas visual, akurasi materi, kejelasan penyajian, dan kesesuaian pedagogis. Implementasi kepada siswa kelas VIII memperoleh respon positif dengan skor keseluruhan 85%, yang termasuk kategori sangat baik. Media ini terbukti membantu siswa lebih mudah memahami materi zakat, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional.

## **ABSTRACT**

Rizkyna, Salsa Syafa 2025. *Development of Artificial Intelligence-Based E-Comic Fiqh Learning Media to Improve Problem Solving Skills of Students at MTs Miftahul Mubtadiin Muncar. Thesis, of Islamic Religious Education, Postgraduate Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Supervisor, (1) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag. (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd*

---

---

**Keyword:** *E-comic, Artificial Intelligence, Learning Media, Problem Solving Skill, Alms*

In the 21st century, schools are required to master the 4C skills (creative thinking, critical thinking and problem solving, communication, and collaboration). These skills are important in everyday life and in the learning process, including in understanding Fiqh lessons. However, the availability of Fiqh learning media is still limited and has not been widely used in schools. Therefore, media is needed for Fiqh lessons. This study aims to develop Artificial Intelligence-based e-comic learning media to improve students' problem-solving skills in Fikih at MTs Miftahul Mubtadiin Muncar.

The development was carried out using the ADDIE model, which includes the stages of needs analysis, media design, product development, implementation to students, and evaluation of media effectiveness.

The results of validation by experts, including subject matter experts, media experts, and learning experts, showed that the e-comic was very feasible in terms of visual quality, material accuracy, clarity of presentation, and pedagogical suitability. Implementation among eighth-grade students received a positive response with an overall score of 85%, which is considered very good. This media has been proven to help students understand zakat material more easily, increase their motivation to learn, and provide a more interesting and interactive learning experience compared to conventional methods.

## المُلْكُ

ریزک ینا، سلا سا ش فا. 5202

تطوير وسائل تعليم الفقه المعتمدة على القصص المصورة الإلكترونية والمدمجة بتقنية الذكاء الاصطناعي؛  
متوسطة مادة فاتح الأم بتدبر بين بهدف تنمية مهارات حل المشكلات لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة  
رفيق للتربية الإسلامية، برزنامج دراسات رسالة مقدمة لتأهيل درجة الماجستير موند تشار.  
العنوان: الجامعة الإسلامية الحكومية مولان مالك إبراهيم مالاذج.

د. سامسول سو سیلو اثی، م بد (2). غام، نیسای حتف دم حا. د (1)

بمهارات في القرن الحادي والعشرين، تطلب المدارس بإنقاذ مهارات القرن الحادي والعشرين المعروفة تاراهمنا هذه دعوه بوعاتلوا ،لصاوتلوا ،تالكملا لـحو يدقنلا ريكفتلوا ،يعادبـلا ريكفتلـا يهو ،4C ضرورية في الحياة اليومية وفي العملية التعليمية، بما في ذلك فهم مادة الفقه. غير أن توافر الوسائل على نحو أمثل في المدارس، مما يجعل الحاجة إلى التعليمية لمادة الفقه لا يزال محدوداً ولم يستند منها تطوير وسائل تعليمية للفقه أمراً ملحاً.

قائمة على (E-Comic) تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية على شكل قصص مصورة إلكترونية مفتوح MTs سة الذكاء الاصطناعي؛ من أجل تنمية مهارات حل المشكلات لدى الطالب في مادة الفقه بمدرسة المُتدربين، من خلال:

تم تطوير بأسخدام نموذج EIDDA الذي يشمل على مراحل حليل الأدبيات، وصياغة الوسائل التعليمية، وتطوير المنهج، وتطبيقه على الطلاب، ثم تقييم فاعلية الوسائل.

اء الوسائل التعليمية، أو خبراء وأظهرت نتائج تؤكد ذلك، سواءً براء المادة، أو براء الوسيلة التعليمية المصورة الإلكترونية جاءت ضمن فئة قدوة ثيبح نم «صالحة جدًا» للتعلم، أن الوسيلة التعليمية المصورة الإلكترونية جاءت ضمن فئة العرض البصري، ودقة المحتوى العلمي، ووضوح العرض، وملاعنه لها لجوائز التربيوية. كما أصدرت طبعة الوسيلة على طلاب الصف السادس تجابت بهذه الترتيبات. «جيد جدًا» تألف نمض جردن قبسن يهو، 85% بنسبة إجمالية بلغت أيجاب الوسيلة فاعليتها في تسليل فهم الطلاب لمادة الزكاة، وزيادة دافعية لهم لتعلمها.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada abad 21 ini, sekolah dituntut untuk menguasai keterampilan 4C (*creative thinking, critical thinking and problem solving, communication, dan collaboration*)<sup>1</sup>. Kemampuan ini penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam proses pembelajaran, termasuk dalam memahami pelajaran Fikih. Namun, ketersediaan media pembelajaran fikih masih terbatas dan belum banyak dimanfaatkan di sekolah<sup>2</sup>. Dengan demikian pada mata pelajaran fikih diperlukan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memiliki keterampilan di atas.

Mata pembelajaran fikih berperan dalam mendorong peserta didik untuk menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud kerharmisan hubungan dengan Allah SWT, dengan diri sendiri, sesama manusia, mahluk lainnya dan lingkungannya. Namun, pembelajarannya sering terkendala metode penyampaian yang kurang menarik, membuat siswa pasif dan kurang terlibat aktif<sup>3</sup>. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa

---

<sup>1</sup> Zaid I. Almarzooq, Mathew Lopes, and Ajar Kochar, “Virtual Learning During the

<sup>2</sup>Santi Lisnawati, R. Ahmad Fajrul Islam, and Bahrum Subagiya, “Penggunaan Media Visual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Fiqih Pada Siswa Di MTs,” *Ta’ribuna: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 4 (2023): 414–26, <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i4.15036>.

<sup>3</sup> Arjuna Rinaldi Et Al., “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Kelas X Berbasis Canva Dan Nearpod Di Ma Raudhatul Jannah Palangka Raya Arjuna Rinaldi 1 , Detty Andani 2 , Devi Barokah 3 , Abdul Azis 4” 02, No. 02 (2024).

Sedangkan menurut hasil identifikasi problematika pada siswa kelas VIII yang sudah turut melaksanakan kegiatan pembelajaran fikih materi zakat memberikan pernyataannya, bahwa fikih khususnya materi zakat merupakan mata pelajaran yang sulit, dikarenakan didalamnya terdapat beberapa komponen yang harus diketahui. Kebanyakan siswa mengatakan bahwa mereka lebih senang menggunakan internet untuk belajar. Dalam hal ini pendidik dapat mengupayakan pemanfaatan perkembangan teknologi yang semakin pesat, agar tidak ketinggalan zaman. Seorang pendidik harusnya lebih inovatif serta kreatif dalam memilih metode, strategi, dan media pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>4</sup> Oleh Karena itu Pendidik harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, maka dapat dilakukan dengan mengintegrasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran digital.

*Artificial intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan adalah alat bantu untuk mengembangkan media pembelajaran yang ditawarkan peneliti untuk permasalahan yang ada. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *e-comic*<sup>5</sup>. Komik merupakan media yang unik yang menggabungkan antara teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Gambar yang sederhana ditambah dengan kata-kata dalam bahasa sehari-

---

<sup>4</sup> Rizka Laili Ramadhanti, Azmi Al-bahij, and Lailatul Mufidah, “Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Untuk,” 2024, 1329–38.

<sup>5</sup> Yunitha Ike Christyowati and Ujang Rohman, “Media Pembelajaran E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence ( AI ) Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia” 8, no. 3 (2024): 468–77.

hari membuat *e-comic* ini dapat mudah dimengerti oleh peserta didik<sup>6</sup>.

Dalam hal ini peneliti memilih tidak hanya menggunakan media yang sudah ada melainkan menggunakan Software yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu *E-comic*.

Media komik memiliki sifat yang transparan dan mudah dipahami dan komik juga mempunyai fungsi informasi dan edukasi. Panel yang dimiliki komik merupakan *storyboard* yang diceritakan dari dan dibaca dari kiri ke kanan<sup>7</sup>. Komik juga menggambarkan suatu kejadian yang didalamnya terdapat satu tokoh atau lebih dalam rangkaian waktu terbatas, sehingga komik dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas siswa. Dialog yang ditampilkan dalam suatu komik biasanya dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut suatu tokoh sehingga terlihat seakan berbicara. Karena itu media ini digemari dalam berbagai usia karena kelebihan yang dimiliki oleh komik ini yaitu mudah dimengerti<sup>8</sup>. Dengan demikian pada penelitian ini akan digunakan E-komik sebagai media pembelajaran fikih.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, terdapat kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional yang masih dominan di MTs Miftahul Mubtadiin dengan kemungkinan manfaat yang dapat diberikan

<sup>6</sup> Christywati and Rohman.

<sup>7</sup> Nur Mazidah Nafala, “Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114–30, <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>.

<sup>8</sup> Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, and Susilaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90, <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.

oleh media pembelajaran *Artificial intelligence* seperti *e-comic*. Penelitian ini akan mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran *e-comic* berbasis *Artifial intelligence*, dalam konteks pembelajaran Fikih dengan materi zakat di MTs Miftahul Mubtadiin Muncar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menyadari pentingnya untuk menghadirkan inovasi-inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media praktik yang lebih interaktif dan adaptif. Jika selama ini pembelajaran konvesional seringkali terbatas pada penggunaan media presentasi (*PowerPoint*), peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam bentuk *E-comic*. Keunggulan media *E-comic* ini adalah dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer. Pengguna dapat membacanya kapan saja dan di mana saja selama perangkat mereka terhubung atau memiliki salinan digital. Berdasarkan pemaparan pada bagian latar belakang, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pengembangan yang diberi judul sebagai berikut **“Pengembangan Media Pembelajaran Fikih Berbasis E-Comic berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Problem Solving Skill Siswa MTs Miftahul Mubtadiin Muncar.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* berbasis AI terhadap *problem solving skill* siswa dalam mata pelajaran fikih?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *E-Comic* berbasis AI terhadap *problem solving skill* siswa dalam mata pelajaran fikih?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Proses pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* berbasis AI terhadap *problem solving skill* siswa dalam mata pelajaran fikih.
2. Untuk Menganalisis efektivitas media pembelajaran *E-Comic* berbasis AI terhadap *problem solving skill* siswa dalam mata pelajaran fikih.

### **D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dijelaskan manfaat dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis AI terhadap *problem solving skill* siswa dalam mata pelajaran fikih yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan model pembelajaran yang mengintegrasikan *Artificial Intelligence* (AI) dalam bentuk *E-Comic*, dalam konteks pendidikan agama Islam, khususnya mata pelajaran Fikih. Hasil penelitian dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan mengenai bagaimana interaksi berbasis *E-Comic* dimanfaatkan untuk

memfasilitasi pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti *problem-solving*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Media Pembelajaran yang Efektif

Penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran *e-comic* berbasis AI yang efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa MTs pada mata pelajaran Fikih. Media ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

### b. Peningkatan Hasil Belajar

Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar, diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih juga akan meningkat. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep Fikih dengan lebih baik dan mampu mengaplikasikannya dalam memecahkan masalah.

### c. Kemudahan Akses dan Fleksibilitas

Media pembelajaran *e-comic* berbasis AI ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital, sehingga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

### d. Referensi bagi Guru dan Pengembang Media

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi berharga bagi guru fikih dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan inspirasi bagi pengembang media pembelajaran untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Comic* yang berbasis *Artificial Intelligence*, peneliti menetapkan beberapa asumsi dasar yang menjadi landasan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, di antaranya sebagai berikut.:

1. *E-Comic* dapat secara efektif memvisualisasikan konsep-konsep penting dalam zakat, seperti pengertian nisab, haul, mustahik, dan proses penyaluran zakat melalui ilustrasi dan alur cerita yang mudah dipahami.
2. Pengembangan media *E-comic* memudahkan pemahaman mendalam tentang konsep zakat dan kemampuan mengaplikasikannya dalam berbagai situasi merupakan salah satu tujuan utama dalam kurikulum Fikih pada materi zakat.
3. Pengembangan media *E-Comic* dan fitur AI dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum terkait materi zakat, termasuk kemampuan menghitung dan memahami ketentuan zakat.

## F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran E-comic fikih pada penelitian ini difokuskan pada materi zakat
2. Target utama pada penelitian ini adalah siswa Kelas VIII.
3. Media e-comic ini berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). AI dapat digunakan untuk menyajikan permasalahan kontekstual yang autentik dan menantang, serta mendorong siswa menjadi pembelajar aktif, mandiri, dan bertanggung jawab.
4. Media e-comic berbasis *Artificial intellegence* digunakan untuk meningkatkan *problem solving skill* pada mata pelajaran Fikih.

## G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media e-comic yang difokuskan untuk meningkatkan *problem solving skill* pada mata pelajaran Fikih, berikut spesifikasi produk media e-comic:

1. Produk yang dikembangkan dapat diakses di semua perangkat dan diperuntukkan bagi siswa kelas VIII.
2. Media pembelajaran pada materi zakat di mata pelajaran Fikih pada kelas VIII dengan judul “Misi Zakat Ramadhan”.
3. Media komik ini berisi materi Fikih yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, lingkungan siswa. Media komik ini menekankan

pada materi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa memecahkan masalah.

4. Pembuatan media komik dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva.
5. Konten: Permasalahan tentang jenis harta yang wajib dizakati, perhitungan zakat dalam situasi yang kompleks.

## H. Originalitas Penelitian

Bagian ini menguraikan orisinalitas penelitian dengan tujuan mengeksplorasi kebaruan studi ini dan secara jelas mengidentifikasi perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Pemaparan ini juga berfungsi untuk menunjukkan kemiripan yang wajar dengan karya-karya sebelumnya, sekaligus secara tegas menghindari praktik plagiarisme atau penjiplakan.

Pertama, Tesis yang relevan milik Lutfi Uzlifatul Jannah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, tahun 2024, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Learning* Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo”. Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*) penelitian dan pengembangan dengan Model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran *smart learning* berbasis Android yang berfokus pada materi penyelenggaraan jenazah. Lebih lanjut penelitian ini membuktikan kelayakan dan keefektifan produk tersebut melalui serangkaian uji validasi, mulai dari aspek materi sebesar 79%; untuk aspek

media sebesar 91%; Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan nilai yang signifikan, mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran<sup>9</sup>.

Kedua, Penelitian relevan lainnya dalam Tesis milik Wahyu Lailatul Badriah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, pada tahun 2021, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk”. Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*) yang didasarkan pada teori Borg & Gall. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya produk media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran fikih bagi kelas IV di MIN 4 Nganjuk. Lebih lanjut, penelitian ini berhasil membuktikan kelayakan dan keefektifan produk tersebut melalui serangkaian uji validasi dan uji coba lapangan, mulai dari validasi ahli materi sebesar 93,3%; validasi ahli media sebesar 93,3%; validasi ahli pembelajaran sebesar 85,3%. Selain itu, uji coba lapangan mendapatkan persentase kemenarikan sebesar 84%. Hasil uji keefektifan menunjukkan nilai yang signifikan, mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Lutfi Uzlifatul Jannah, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih Di Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih Di*, 2024. Tesis Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

<sup>10</sup> Wahyu Lailatul Baridah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fiqih Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah,” *Journal of Islamic Education* 10, no. 2 (2024): 211–25, <https://doi.org/10.18860/jie.v10i2.13194>.

Ketiga, penelitian lain yang relevan pada Tesis ST Rahmah Institut Agama Islam Negeri Parepare, tahun 2024, dalam studinya yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As’adiyah No.29 Wele Kabupaten Wajo”, Rahmah menggunakan metode RnD (*Research and Development*) dengan Model pengembangan ADDIE. Uji validitas media dilakukan dengan melakukan uji keabsahan sebanyak dua kali dan hasilnya 89 persen dinilai memuaskan. Tahap uji validasi materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 97,5 yang tergolong memuaskan. Uji kepraktisan produk diketahui bahwa media pembelajaran E-Module interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqh memenuhi syarat praktis untuk digunakan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqih berlangsung sangat baik<sup>11</sup>.

Keempat, penelitian pada Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran yang dilakukan oleh Dielfi Mariana, Universitas Hasyim Asy’ari Tebuireng Jombang, tahun 2023, yang berjudul “Pengembangan Media E-Komik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo” Mariana menggunakan metode metode RnD (*Research and Development*) modifikasi Borg and Gall. Hasil Kajian keefektifan buku komik

---

<sup>11</sup> ST. Rahmah, “Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As’adiyah No.29 Wele Kabupaten Wajo ;,” no. 29 (2024): 164. Tesis ST Rahmah Institut Agama Islam Negeri Parepare

didapatkan dari ‘hasil observasi kegiatan guru dan siswa selama penggunaan media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual memperoleh kriteria sangat efektif karena dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa yaitu dari rata-rata hasil aktifitas sebesar 46,75% menjadi 8,29% pada saat penggunaan media e-komik. Produk pengembangan media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual materi kisah sahabat rasulullah saw dinyatakan valid, praktis, menarik dan efektif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran<sup>12</sup>.

Kelima, penelitian milik Sri Mayani dalam Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, tahun 2021, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Model Kumon Berbasis Cofi ( Komik Fiqih ) Pada Materi Perbandingan” Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, dengan model pengembangan plomp, Hasil penelitian ini dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi para ahli. Adapun nilai rata-rata total validator dari ahli media yaitu 4,2 dan ahli materi yaitu 4,25 dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk bagian respon siswa yaitu data persentase respon siswa menunjukkan angka sangat baik yaitu 80,77%. Maka, dapat disimpulkan pengembangan modul matematika dengan model kumon

---

<sup>12</sup> Dielfi Mariana, “Pengembangan Media E - Komik Dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo,” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 2031–38, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.542>.

berbasis komik fikih layak untuk digunakan di jenjang SMP kelas VII Semester 2<sup>13</sup>.

Keenam, Penelitian dalam Tesis milik Mariya Ulfa, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, tahun 2021, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 1 Kota Malang” Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*(R&D), dengan model ADDIE, hasil penelitian ini melalui uji hipotesis peneliti menggunakan spss dengan *Independent Samples Test*. Hasil uji hipotesis hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol adalah  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *e learning* pada mata pelajaran fiqih kelas V di MIN 1 Kota Malang<sup>14</sup>.

Ketujuh, dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Penelitian milik Santy Afriana dkk, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 2022, dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif dengan metode riset lapangan, hasil penelitian ini Penggunaan media pembelajaran berupa *e-comic* tidak hanya memberikan materi

---

<sup>13</sup> Sri Mayani, “Pengembangan Modul Matematika Dengan Model Kumon Berbasis Cofi (Comik Fiqih) Pada Materi Perbandingan,” *Holistic Science* 2, no. 1 (2022): 43–56, <https://doi.org/10.56495/hs.v2i1.48>.

<sup>14</sup> Mariya Ulfa, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 1 Kota Malang,” 2021. Tesis Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

semata melainkan terdapat penanaman karakter cinta lingkungan yang tersirat dalam alur cerita pada bacaan. Penggunaan *e-comic* menjadi upaya dalam mengoptimalkan pembelajaran daring selama masa pandemic covid-19<sup>15</sup>.

Kedelapan, dalam Jurnal Pendidikan Tambusai Penelitian milik Dwi Kristianto dkk, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, tahun 2020, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV, Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Reasearch and Development* dengan desain 4-D. Hasil uji pakar media memperoleh skor 80 dengan persentase 84% dan dikategorikan sangat valid dan layak. Hasil uji pakar pembelajaran memperoleh skor 24 dengan persentase 68% dan dikategorikan valid dan layak. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *e-comic* layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika<sup>16</sup>.

Kesembilan, dalam Jurnal Pendidikan Islam penelitian milik Ayu Hidayati Nur Rochmah dkk, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, tahun 2021, dengan judul Penggunaan E-Comic Fiqih Sebagai Peningkatan Hasil Belajar Siswa MI Ma’arif Ngering, Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan regresi karena dalam penelitian ini

<sup>15</sup> Santy Afriana and Andi Prastowo, “Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 22, no. 1 (2022): 41, sinta 4, <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>.

<sup>16</sup> Dwi Kristianto et al., “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* sinta 4, no. 2 (2020): 939–46 jurnal online.

ingim melihat pengaruh, Hasil variabel *e-comic* berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran di MI Ma’arif Ngerig. Terdapat hasil data variabel yaitu diketahui bahwa nilai sesudah menggunakan *e-comic* adalah sebesar 99,00 dan nilai sebelum menggunakan non *e-comic* sebesar 80,15. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan pembelajaran *e-comic* dan nilai pembelajaran *non e-comic*<sup>17</sup>.

Kesepuluh, dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Madarasah Ibtidaiyah penelitian milik Ani Nur Aeni dkk, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, dengan judul Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Pada Materi Dakwah, tahun 2021, Metode penelitian ini yaitu (D&D) *Design and Development*. Hasil dari penelitian ini berupa gambar, teks dan dilengkapi audio (*podcast*) sebagai tambahan media dakwah yang dirasa sudah cukup mampu membangkitkan semangat dan motivasi anak dalam belajar<sup>18</sup>.

**Tabel 1.1 Originalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian

<sup>17</sup> Ayu Hidayati Nur Rochmah and Eni Fariyatul Fahyuni, “Penggunaan E-Comic Fiqih Sebagai Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mi Ma’Arif Ngering,” *Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2021): 129–41 sinta 4.

<sup>18</sup> Ani Nur Aeni et al., “Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Pada Materi Dakwah,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 sinta 3(2023): 1121, <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121>.

1	Lutfi Uzlifatul Jannah, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Learning</i> Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo. (Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis penelitian RnD model ADDIE</li> <li>Mata pelajaran fikih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan media pembelajaran <i>E-Comic</i></li> <li>Objek penelitian MAN 1 Ponorogo</li> </ul>	Peneliti mengembangkan media pembelajaran <i>E-Comic</i> berbasis AI terhadap <i>problem solving skill</i>
2	Wahyu Lailatul Badriah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk. (Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tahun 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis penelitian RnD</li> <li>Mata Pelajaran Fiqih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan media pembelajaran <i>E-Comic</i></li> <li>Penelitian dilakukan di MIN 4 Nganjuk</li> </ul>	Menggunakan Platform Canva dalam mendesain <i>E-Comic</i> yang akan digunakan
3	ST Rahmah, Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No.29 Wele Kabupaten Wajo, (Tesis, Iain Parepare Tahun 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis penelitian RnD dengan model ADDIE</li> <li>Menggunakan Aplikasi Canva</li> <li>Mata Pelajaran Fiqih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian dilakukan di MIS As'adiyah No.29</li> <li>Penelitian sebelumnya menggunakan E-Modul Interaktif</li> </ul>	<i>E-comic</i> Menyajikan materi pelajaran dalam format yang lebih visual dan menarik bagi siswa dari berbagai usia, membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.
4	Dielfi Mariana, Pengembangan Media E-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian sebelumnya</li> </ul>	Pada Penelitian

	Komik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran sinta 2 tahun 2023)	pembelajaran E-komik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan Metode RnD</li> </ul>	adalah Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian dilakukan Pada siswa SD kelas V</li> <li>• Penelitian sebelumnya digunakan pada mata pelajaran PAI</li> </ul>	ini <i>E-Comic</i> digunakan pada siswa kelas VIII Mts pada mata pelajaran fikih dengan Materi zakat
5	Sri Mayani, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Model Kumon Berbasis Cofi ( Komik Fiqih ) Pada Materi Perbandingan, (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, tahun 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan media E-Komik</li> <li>• Menggunakan metode Rnd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian sebelumnya digunakan pada mata pelajaran Matematika</li> <li>• Model yang digunakan plomp</li> </ul>	Pada Penelitian ini akan dibahas materi zakat pada mata pelajaran fikih
6	Mariya Ulfa, Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 1 Kota Malang, (Tesis, Universitas Maulana Malik Ibrahim, tahun 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode Rnd dengan Model ADDIE</li> <li>• Media digunakan pada mata pelajaran Fikih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Pembelajaran E-Learning untuk mengukur hasil belajar</li> </ul>	Pada Penelitian ini menggunakan Media <i>E-Comic</i> untuk mengukur <i>problem solving skill</i>
7	Santy Afriana dkk, Penggunaan Media Pembelajaran <i>E-Comic</i> Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar, (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, tahun 2022)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan Media Pembelajaran E-Comic</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan Metode kualitatif</li> <li>• media disini digunakan menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik</li> </ul>	Pada penelitian ini <i>E-Comic</i> digunakan untuk meningkatkan <i>problem solving skill</i>

8	Dwi Kristianto dkk, Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV, (Jurnal Pendidikan Tambusai, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, tahun 2020)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan Media Pembelajaran E-Comic untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah</li> <li>Menggunakan metode RnD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digunakan pada mata pelajaran matematika</li> <li>Menggunakan metode RnD dengan model 4D</li> </ul>	Pada penelitian ini digunakan pada mata pelajaran Fikih
9	Ayu Hidayati Nur Rochmah dkk, Penggunaan E-Comic Fiqih Sebagai Peningkatan Hasil Belajar Siswa MI Ma'arif Ngering, (Jurnal Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, tahun 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan Media Pembelajaran E-Comic</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan metode penelitian kuantitatif</li> </ul>	Pada Penelitian ini <i>E-comic</i> digunakan pada siswa MTs
10	Ani Nur Aeni dkk, Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Pada Materi Dakwah, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah sinta 3, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, tahun 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan komik sebagai media pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metode yang digunakan Design and Development</li> </ul>	Pada penelitian ini akan digunakan media <i>E-comic</i> untuk media pembelajaran fiqh dengan materi zakat

## I. Definisi Oprasional

### 1. Media Pembelajaran Fiqih

Media Pembelajaran Fiqih adalah segala bentuk alat, bahan, atau sumber daya yang digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Fiqih untuk menyampaikan materi pembelajaran,

memvisualisasikan konsep-konsep hukum Islam, memfasilitasi pemahaman tata cara ibadah, menanamkan nilai-nilai akhlak Islami, dan mendorong siswa untuk mengaplikasikan ketentuan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari.

### 2. *E-Comic*

*E-comic* Adalah bentuk penyajian materi yang dikemas dalam format digital, terdiri dari rangkaian gambar (ilustrasi) dan teks (dialog, narasi, atau penjelasan) yang disusun secara berurutan membentuk sebuah cerita atau alur yang menjelaskan konsep, informasi, atau instruksi terkait materi.

### 3. *Problem solving skill*

Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, merencanakan solusi, menerapkan solusi, dan mengevaluasi solusi terhadap permasalahan atau studi kasus yang berkaitan dengan materi Fiqih. Kemampuan ini akan diukur melalui skor yang diperoleh siswa dalam tes kemampuan pemecahan masalah Fiqih yang dirancang khusus untuk penelitian ini, yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) menggunakan media pembelajaran *E-Comic*.

## J. Sistematika Penulisan

Supaya mempermudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian, maka sistematika penulisan penelitian adalah sebagai berikut.

BAB I : Pada bagian pendahuluan dijelaskan berbagai komponen penting, meliputi latar belakang penelitian, rumusan

masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, asumsi-asumsi yang mendasari pengembangan, ruang lingkup atau batasan pengembangan, spesifikasi produk yang akan dihasilkan, uraian mengenai originalitas penelitian, serta penjelasan mengenai definisi operasional yang digunakan.

BAB II : Kajian Teori berisi landasan teori yang mencakup pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran, *e-comic* sebagai media pembelajaran, *artificial intelligence*, *problem solving skill*, pembelajaran fikih, zakat, dan pengembangan media pembelajaran berbasis *e-comic* berbasis AI terhadap problem solving skill, dilengkapi dengan kerangka berpikir

BAB III : Metode Penelitian menguraikan jenis dan desain penelitian, subjek dan lokasi penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta indikator keberhasilan produk

BAB IV : Berisikan proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, revisi produk, dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Miftahul Mubtadiin Muncar.

BAB V : Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan deskripsi proses pengembangan produk, hasil uji validitas, hasil uji kepraktisan, hasil uji efektivitas.

BAB VI : Penutup memuat kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah alat untuk menyampaikan informasi. Jika digunakan dalam proses belajar-mengajar, disebut media pembelajaran. Media penting karena mendukung kelancaran belajar di semua jenjang dan jenis kegiatan. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi, melatih keterampilan, serta menumbuhkan tanggung jawab dan semangat belajar berkelanjutan.

Di zaman sekarang, guru perlu menguasai media digital, bukan hanya media biasa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran, baik sebagai alat bantu maupun metode utama, memberi banyak manfaat. Beberapa manfaat tersebut antara lain:(1) materi pelajaran disampaikan dengan cara yang seragam, (2) pembelajaran jadi lebih menarik, (3) terjadi komunikasi dua arah, (4) waktu belajar jadi lebih efisien, (5) hasil belajar meningkat, (6) siswa bisa belajar kapan saja, (7) siswa lebih tertarik pada materi, dan (8) peran guru jadi lebih aktif dan mendukung proses belajar siswa.

###### **b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar agar lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik. Secara khusus, tujuan media pembelajaran antara lain:

- 1) Memperjelas penyampaian informasi

Media pembelajaran membantu guru menyampaikan pesan atau materi secara lebih konkret dan mudah dipahami siswa<sup>19</sup>.

- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa

Media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari<sup>20</sup>.

- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Media pembelajaran dapat menyajikan peristiwa yang tidak mungkin secara langsung dihadirkan di kelas<sup>21</sup>.

- 4) Memberikan umpan balik langsung (interaktif)

Media interaktif seperti *E-Comic* memungkinkan siswa mendapatkan respons langsung, yang mempercepat proses pemahaman<sup>22</sup>.

- 5) Meningkatkan efisiensi pembelajaran

<sup>19</sup> Para Dita, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,” *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (2022): 73–85, <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>.

<sup>20</sup> Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia Armariena, and Marleni, “Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv,” *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 14, no. 2 (2024): 156–62, <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>.

<sup>21</sup> Mazidatul Adawiyah Nasution and Nirwana Anas, “Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Di Sekolah Dasar” 10, no. 1 (2024): 575–85.

<sup>22</sup> Ekalias Noka Sitepu, “Media Pembelajaran Berbasis Digital,” *Mahesa* 1, no. 1 (2021): 242–48, <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.

Penggunaan media dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya dalam proses pembelajaran<sup>23</sup>.

Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, baik bagi guru maupun siswa, antara lain:

- 1) Membantu siswa memahami konsep abstrak

Dalam pelajaran seperti Fikih, konsep hukum-hukum syariat sering kali abstrak. Media pembelajaran membantu menyederhanakan konsep tersebut.

- 2) Memfasilitasi gaya belajar yang beragam

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik). Media dapat menjembatani kebutuhan tersebut.

- 3) Meningkatkan retensi atau daya ingat siswa

Siswa akan lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan melalui media visual atau audio-visual dibandingkan ceramah semata.

- 4) Menumbuhkan kemandirian dan partisipasi aktif siswa

Media interaktif seperti E-komik mendorong siswa belajar mandiri dan mengeksplorasi materi secara aktif.

- 5) Meningkatkan hasil belajar siswa

Dengan pemahaman yang lebih baik dan motivasi yang meningkat, hasil belajar siswa cenderung meningkat.

---

<sup>23</sup> Ria Parina, Ardi Wijaya, and Yovi Apridiansyah, “Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android,” *Jurnal Media Infotama* 18, no. 1 (2022): 121.

c. Macam-macam media pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, sebagaimana ditegaskan dalam penelitian Layaliya et al. (2021), yang mengelompokkan media pembelajaran ke dalam 8 (delapan) jenis utama<sup>24</sup>:

1) Media Cetakan (*Printed Media*)

Media cetak adalah media berupa tulisan atau gambar tercetak, seperti buku, modul, LKS, dan pamphlet. Media ini mudah digunakan, murah diproduksi, dan dapat dipelajari kapan saja. Perannya adalah sebagai sumber utama belajar mandiri atau bimbingan.

2) Media Pajang (*Display Media*)

Media pajang adalah media yang digunakan untuk menampilkan informasi secara visual dan biasanya bersifat statis. Digunakan untuk memperkuat pesan atau memperjelas konsep tertentu. Contoh: poster, grafik, peta konsep, infografis, papan buletin, dan diagram. Kelebihan dari media ini yaitu menarik secara visual dan memudahkan pemahaman dan cocok untuk memperkuat ingatan jangka panjang. Peran dalam Pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan membantu visualisasi informasi yang rumit atau abstrak<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Fina Nabilah Layaliya, Haryadi Haryadi, and Nas Haryati Setyaningsih, “Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka),” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 6, no. 2 (2021): 81–84, <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>.

<sup>25</sup> Nurfadhillah et al.

3) *Overhead Transparencies* (OHT)

Media ini merujuk pada lembar transparan yang ditampilkan menggunakan *projektor Overhead Projector* (OHP). Meskipun penggunaannya mulai berkurang, OHT masih relevan dalam beberapa konteks pendidikan. Contoh: Lembar transparan berisi skema, rumus, atau tabel. Kelebihan dari media ini yaitu bisa digunakan secara langsung dalam penjelasan lisan dan Memungkinkan interaksi visual saat presentasi. Media ini memiliki peran peran dalam Pembelajaran dapat mendukung penyampaian materi secara bertahap dan interaktif<sup>26</sup>.

4) Rekaman Audiotape (Audio Media)

Media audio menyampaikan informasi pembelajaran melalui suara, cocok untuk melatih menyimak dan pelafalan. Contohnya rekaman ayat Al-Qur'an, penjelasan guru, atau podcast. Keunggulannya cocok untuk gaya belajar auditori dan dapat diulang. Perannya membantu pemahaman materi berbasis pendengaran<sup>27</sup>.

5) Slide dan Filmstrips

Slide dan filmstrip adalah media visual berurutan seperti PowerPoint atau filmstrip sejarah Islam yang memaparkan

---

<sup>26</sup> Layaliya, Haryadi, and Setyaningsih, "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka)."

<sup>27</sup> Layaliya, Haryadi, and Setyaningsih.

materi langkah demi langkah, menarik perhatian, dan efektif menjelaskan proses atau cerita<sup>28</sup>.

#### 6) Penyajian Multiimage

Media ini menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi dalam satu sajian, seperti video interaktif atau presentasi multimedia. Keunggulannya merangsang multisensori dan mempermudah pemahaman konsep. Perannya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

#### 7) Rekaman, Video, dan Film Hidup

Media ini menampilkan informasi dalam bentuk audio visual yang dinamis, sering digunakan untuk menyampaikan peristiwa nyata, prosedur, atau simulasi. Contoh: Video praktik penghitungan zakat, film pendek tentang distribusi zakat di masyarakat. Kelebihan: Menyajikan situasi riil dan kontekstual dan Merangsang perhatian dan emosi siswa. Peran dalam Pembelajaran: Meningkatkan pemahaman melalui simulasi nyata dan representasi konkret dari konsep yang diajarkan<sup>29</sup>.

#### 8) Media Komputer (*Computer-Based Media*)

---

<sup>28</sup> Anisyah Yuniarti et al., “Media Konvensional Dan Media Digital Perubahan Yang Didapat Harus Bernilai Positif Bagi Diri Individu . Perubahan Yang Didapat Dari Belajar , Dan Dari Apa Yang Dipelajari Oleh Seseorang Muncullah Kemampuan Bertujuan Agar Murid Mendapat Ilmu Dan Pengetahua” 4 (2023): 84–95.

<sup>29</sup> Layaliya, Haryadi, and Setyaningsih, “Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka).”

Media berbasis komputer merujuk pada pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, termasuk aplikasi, website, dan sistem berbasis AI.<sup>30</sup>.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton mencerminkan keberagaman cara penyampaian materi ajar, mulai dari media tradisional hingga media digital modern<sup>31</sup>. Dalam konteks pembelajaran Fikih, khususnya materi zakat, semua jenis media ini dapat dimanfaatkan secara adaptif untuk mencapai efektivitas belajar yang optimal sesuai dengan karakteristik siswa dan ketersediaan sarana. Namun pada penelitian ini yang digunakan adalah media komputer

## **2. E-Comic sebagai Media Pembelajaran**

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran mengacu pada proses komunikasi antara siswa dengan sumber belajar<sup>32</sup>. Komik digital digunakan dalam menyalurkan pesan dalam bidang ilmu pengetahuan, yang mempunyai tampilan menarik

---

<sup>30</sup> Nurfadhillah et al., “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.”

<sup>31</sup> F I Sani and W Rizqiyah, “Utilization of Quipper School As a Media Based on Information Technology in Islamic Religious Education Learning (At Sma N 1 ...,” *Jurnal Ilmu Pendidikan...V(2022):38–50*, <http://ojs.stkipahlussunnah.ac.id/index.php/jipa/article/view/190%0A>.

<sup>32</sup> Riskika Febriyandani and Kowiyah Kowiyah, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 323, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>.

atau unik dan bersifat hiburan<sup>33</sup>. Pada dasarnya, komik dan E-komik memiliki esensi yang sama, Perbedaan utama antara keduanya terletak pada bentuk dan cara pendistribusianya. Komik konvensional dipublikasikan melalui media cetak, seperti buku atau majalah, sehingga pembaca harus memiliki salinan fisiknya untuk menikmati isi cerita. Sementara itu, e-komik didistribusikan secara digital dan hanya dapat diakses melalui perangkat elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet. Hal ini membuat e-komik lebih fleksibel serta mudah dijangkau oleh pembaca kapan saja dan di mana saja, selama tersedia koneksi internet.

*E-comic* adalah komik digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. Sebagai media pembelajaran, *e-comic* menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan materi secara menarik dan interaktif. Menurut Pratami (2023), e-komik adalah media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya dalam materi menulis teks negosiasi<sup>34</sup>. Lebih dari sekadar hiburan visual, media komik secara fundamental memberdayakan siswa dan menyulut antusiasme mereka terhadap pembelajaran. Komik memupuk kemampuan berbahasa, ekspresi seni,

---

<sup>33</sup> Ni Luh Putu Ari Laksmi and Ni Wayan Suniasih, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air Pada Muatan IPA,” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2021): 56, <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>.

<sup>34</sup> Fisnia Pratami et al., “Pengembangan E-Komik Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Dalam Proses Pembelajaran , Termasuk Dengan Media Digital . Media Pembelajaran Digital Beroperasi Menggunakan Data Digital , Diproses , Diakses , Dan Didistribusikan ( Sukiman , 2012 ). Istila,” *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia* 14, no. 1 (2024).

dan kreativitas naratif melalui beragam kegiatan seperti bercerita, dramatisasi, membaca, menulis, melukis, dan menggambar. Lebih jauh lagi, komik memfasilitasi pemahaman mendalam dan retensi informasi dari materi buku teks.

### **3. *Artificial Intelligence***

*Artificial Intelligence* (AI) atau Kecerdasan Buatan adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem atau mesin yang mampu meniru kecerdasan manusia dalam menyelesaikan berbagai tugas, seperti pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan pembelajaran. Menurut Azizah et al. (2021), AI adalah kecerdasan buatan yang dibuat oleh manusia dan diintegrasikan ke dalam mesin, sehingga mesin tersebut dapat menjalankan fungsi seolah-olah mampu berpikir dan menentukan keputusan secara mandiri<sup>35</sup>.

Perkembangan AI di Indonesia telah merambah berbagai sektor, termasuk pendidikan, hukum, bisnis, dan pemerintahan. Dalam bidang pendidikan, AI dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui platform pembelajaran interaktif dan personalisasi materi belajar. Fajriati et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar dan memfasilitasi pengembangan keterampilan digital yang diperlukan di

---

<sup>35</sup> Desi Azizah, Aji Wibawa, and Laksono Budiarto, "Hakikat Epistemologi Artificial Intelligence," *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik* 1, no. 8 (2021): 592–98, <https://doi.org/10.17977/um068v1i82021p592-598>.

era digital<sup>36</sup>. AI dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, namun tidak dapat menggantikan peran guru dalam membentuk karakter dan moral peserta didik<sup>37</sup>. AI sebaiknya digunakan untuk mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

#### **4. Problem Solving Skill**

Kemampuan pemecahan masalah (*problem solving skill*) merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) yang penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sains. Menurut Krulik dan Rudnick (1995) dalam penelitian Aziz et al., keterampilan pemecahan masalah adalah suatu proses berpikir yang digunakan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang tidak dapat diselesaikan dengan cara rutin. Hal ini menuntut siswa untuk menganalisis situasi, membuat keputusan, dan mengambil tindakan berdasarkan pengetahuan dan informasi yang tersedia<sup>38</sup>.

Sedangkan menurut Polya (1957), pemecahan masalah merupakan proses yang terdiri atas empat langkah, yaitu<sup>39</sup>: (1)

<sup>36</sup> Alliya Fajriati, Wisroni Wisroni, and Ciprot Handrianto, “Alliya Fajriati 1 , Wisroni Wisroni 2 , Ciprot Handrianto 3 71,” no. 2024 (n.d.): 71–85.

<sup>37</sup> R Inteligensi ; Oktavian, R F Aldya, and R F Arifendi, “ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN PENDIDIKAN ERA SOCIETY 5.0,” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 143–50.

<sup>38</sup> Nuriyatul Isnaini et al., “Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Polya Pada Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Gender,” *Natural Science Education Research* 4, no. 1 (2021): 84–92, <https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.8489>.

<sup>39</sup> Putri Wulan Clara Davita and Heni Pujiastuti, “Anallisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender,” *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 11, no. 1 (2020): 110–17, <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23601>.

memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) melaksanakan rencana, dan (4) meninjau kembali hasil yang diperoleh. Dengan demikian, keterampilan ini tidak hanya mencakup kemampuan kognitif, tetapi juga kemampuan metakognitif dalam merefleksi proses berpikir.

a. Indikator Keterampilan Pemecahan Masalah

Untuk mengukur keterampilan pemecahan masalah siswa, beberapa indikator umum yang sering digunakan meliputi:

- 1) Identifikasi masalah: Kemampuan mengenali dan merumuskan masalah dengan jelas.
- 2) Analisis informasi: Kemampuan menghubungkan fakta, konsep, atau prinsip untuk memahami akar permasalahan.
- 3) Merumuskan alternatif solusi: Menyusun beberapa kemungkinan solusi yang logis dan rasional.
- 4) Menentukan solusi terbaik: Memilih dan menerapkan solusi yang paling efektif.
- 5) Evaluasi hasil: Menilai efektivitas solusi dan membuat perbaikan jika diperlukan.

b. Pentingnya Keterampilan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran abad 21, keterampilan pemecahan masalah menjadi salah satu kompetensi utama yang

harus dimiliki siswa<sup>40</sup>. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Keterampilan ini juga sangat relevan dalam pembelajaran berbasis konteks (*contextual learning*), karena mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan dengan permasalahan nyata di lingkungan sekitar.

Pembelajaran yang mendorong pengembangan keterampilan pemecahan masalah memungkinkan siswa menjadi pembelajar aktif, mandiri, dan bertanggung jawab atas proses belajar mereka<sup>41</sup>. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang menantang dan menyajikan permasalahan kontekstual yang autentik.

## 5. Pembelajaran Fikih

Secara etimologis, fiqih berasal dari kata *faqaha-yafqahu-fiqhan* yang berarti “memahami” (Departemen Agama RI, 2003). Sedangkan secara terminologis, fikih adalah ilmu yang membahas hukum-hukum syariat Islam yang bersifat praktis (amaliyah), yang diambil dari dalil-dalil yang terperinci, seperti Al-Qur'an, hadis, ijma', dan qiyas<sup>42</sup>.

### a. Tujuan Pembelajaran Fikih

---

<sup>40</sup> N.K.I. Sapitri, I.M. Ardana, and I.M. Gunamantha, “Pengembangan Lkpd Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan 4C Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa,” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6, no. 1 (2022): 24–32, [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v6i1.537](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.537).

<sup>41</sup> Mashudi Mashudi, “Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21,” *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (2021): 93–114, <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>.

<sup>42</sup> Kementerian Agama RI, “Modul Ajar Fikih MI/MTs/MA Kurikulum Merdeka,” akarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2022.

Tujuan pembelajaran fiqih untuk membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman dan kemampuan dalam menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab. Menurut Kemenag (2022), pembelajaran fiqih bertujuan untuk<sup>43</sup>:

- 1) Memberikan pemahaman tentang hukum-hukum Islam yang bersumber dari dalil syar'i.
- 2) Membina kesadaran dalam beribadah secara benar.
- 3) Membentuk sikap dan perilaku islami dalam kehidupan bermasyarakat.

#### b. Ruang Lingkup Materi Fikih

Berdasarkan KMA No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, ruang lingkup materi fikih mencakup:

- 1) Ibadah: seperti thaharah, shalat, puasa, zakat, dan haji.
- 2) Muamalah: transaksi ekonomi syariah seperti jual beli dan pinjam meminjam.
- 3) Munakahat: hukum pernikahan, talak, dan warisan.
- 4) Jinayah: hukum pidana dalam Islam.
- 5) Fiqih kontemporer: seperti bank syariah, asuransi syariah, dan transaksi digital.

#### c. Strategi dan Model Pembelajaran Fikih

---

<sup>43</sup> RI.

Agar pembelajaran fiqih menjadi efektif dan bermakna, perlu diterapkan pendekatan yang kontekstual dan aktif. Kemenag (2023) dalam Modul Ajar Fikih Kurikulum Merdeka merekomendasikan model-model pembelajaran aktif seperti<sup>44</sup>:

- 1) *Problem-Based Learning* (PBL): siswa diajak memecahkan persoalan fiqih yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) *Project-Based Learning* (PBL): siswa membuat projek yang berkaitan dengan penerapan hukum fikih.
- 3) *Role Playing* dan Simulasi: seperti praktik wudhu, salat, akad jual beli, dan penyelenggaraan jenazah.

Pembelajaran juga didorong untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kepedulian sosial<sup>45</sup>. Penggunaan media digital, komik islami, atau video pembelajaran juga dianjurkan untuk menarik minat siswa.

#### d. Evaluasi Pembelajaran Fikih

Evaluasi pembelajaran fiqih mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Kisi-Kisi Ujian Madrasah Fikih Tahun 2025, penilaian dilakukan melalui tes tertulis, praktik ibadah, dan observasi sikap keagamaan siswa<sup>46</sup>.

## 6. Zakat

---

<sup>44</sup> Kementerian Agama RI, “Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka Di Madrasah,” 2023.

<sup>45</sup> RI, “Modul Ajar Fikih MI/MTs/MA Kurikulum Merdeka.”

<sup>46</sup> Kementerian Agama RI, “Kisi-Kisi Ujian Madrasah Fikih Tahun 2025,” 2025.

Zakat secara bahasa berarti bersih, suci, dan berkembang. Secara istilah, zakat adalah kewajiban mengeluarkan sebagian harta tertentu dari seorang muslim kepada golongan yang berhak menerima dengan syarat-syarat tertentu. Zakat merupakan salah satu dari lima rukun Islam yang dalam al-Qur'an sering disebut secara beriringan dengan perintah shalat. Berbeda dengan infak dan sedekah, zakat (baik zakat fitrah maupun zakat maal) merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap muslim ketika telah memenuhi syarat-syarat tertentu<sup>47</sup>. Oleh karena itu, zakat memiliki signifikansi ganda sebagai pembersih dan pengembang harta, merupakan pilar penting dalam Islam yang setara dengan salat, serta bersifat wajib bagi umat Muslim yang memenuhi syarat, membedakannya dari infak dan sedekah yang bersifat sukarela.

#### a. Landasan Hukum Zakat

Zakat memiliki dasar hukum yang kuat, baik dari Al-Qur'an maupun hadis. Firman Allah dalam QS. At-Taubah ayat 103 memerintahkan pengambilan zakat sebagai sarana pensucian jiwa dan harta. Dalam hadis, Rasulullah SAW menyatakan bahwa zakat merupakan rukun Islam keempat (HR. Bukhari dan Muslim).

#### b. Jenis-jenis Zakat

##### 1) Zakat Fitrah

Menurut istilah, zakat fitrah adalah sejumlah harta berupa bahan makanan pokok yang wajib dikeluarkan oleh setiap muslim

---

<sup>47</sup> Zainul Ma'arif, *Fikih MTs Kelas 8*, 2020.

menjelang hari raya Idulfitri sebagai bentuk penyucian jiwa, dengan memenuhi syarat dan rukun tertentu. Pelaksanaan zakat fitrah hukumnya fardu ‘ain, yakni wajib bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun perempuan<sup>48</sup>. Tujuan utama zakat fitrah adalah memenuhi kebutuhan kaum fakir miskin pada hari raya Idulfitri serta memberikan kebahagiaan kepada mereka melalui pemberian makanan pokok sesuai dengan kebiasaan masyarakat setempat.

## 2) Zakat Mal

Menurut istilah zakat mal adalah zakat yang dikenakan atas harta (maal) yang dimiliki oleh seseorang atau lembaga dengan beberapa syarat dan ketentuan yang berlaku dalam hukum Islam<sup>49</sup>. Meliputi zakat emas dan perak, perdagangan, pertanian, peternakan, dan zakat kontemporer seperti zakat profesi.

### c. Syarat Wajib Zakat

Menurut Kemenag (2022), syarat wajib zakat antara lain: Islam, merdeka, memiliki harta secara sempurna, mencapai nisab, dan haul (untuk zakat mal).

### d. Mustahik (Penerima Zakat)

Delapan golongan penerima zakat disebutkan dalam QS. At-Taubah: 60, yakni: fakir, miskin, amil, muallaf, hamba sahaya, gharim, fi sabillah, dan ibnu sabil<sup>50</sup>.

<sup>48</sup> Ma’arif.

<sup>49</sup> Ma’arif.

<sup>50</sup> Lisnawati, Islam, and Subagiya, “Penggunaan Media Visual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Fiqih Pada Siswa Di MTs.”

#### e. Hikmah Zakat

Zakat memiliki fungsi spiritual dan sosial. Secara spiritual, zakat membersihkan jiwa dan harta. Secara sosial, zakat membantu pemerataan ekonomi dan mengurangi kemiskinan<sup>51</sup>.

#### 7. Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* Berbasis AI untuk Meningkatkan *Problem Solving Skill*

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Keberadaan media pembelajaran tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diarahkan untuk mengintegrasikan pemanfaatan media berbasis teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif. Hal ini sejalan dengan tuntutan penguasaan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran juga memerlukan model yang sesuai, khususnya yang mendukung pengembangan keterampilan 4C, yaitu *Critical Thinking and*

---

<sup>51</sup> Baznas, “Panduan Zakat,” n.d.

*Problem Solving, Communication, Collaboration, serta Creativity and Innovation.* Keempat keterampilan tersebut menjadi sangat penting karena diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan dan membentuk peserta didik yang mandiri, kreatif, memiliki kemampuan berpikir kritis, cakap berkomunikasi, peka terhadap lingkungan, serta mampu bekerja sama dengan baik. Melalui media ini, diharapkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dapat meningkat, khususnya pada mata pelajaran fikih dengan fokus pada materi zakat.

Materi zakat pada mata pelajaran Fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah merupakan bagian dari rumpun Pendidikan Agama Islam yang disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum ini menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar, dengan mengaitkan materi pembelajaran pada konteks dan realitas kehidupan sehari-hari. Kurikulum Merdeka juga menekankan pengembangan kompetensi abad ke-21, sehingga pembelajaran zakat tidak hanya berorientasi pada pemahaman konseptual, tetapi juga diarahkan pada kemampuan peserta didik dalam mengamalkan nilai-nilai zakat secara nyata dalam kehidupan sosial mereka.

Salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran abad ke-21 adalah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dikombinasikan dengan model pembelajaran tertentu. Dalam konteks ini, media tersebut digunakan untuk meningkatkan kemampuan

pemecahan masaah siswa. Media berbasis teknologi yang dipilih adalah *e-comic*, sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat fleksibel dan mampu menghadirkan ilustrasi menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Seperti halnya dalam Alquran QS.Al-Baqarah 260:

وَإِذْ قَالَ إِبْرَاهِيمَ رَبِّنِي كَيْفَ تُحْكِي الْمَوْقِعَ قَالَ أَوْلَمْ تُؤْمِنْ قَالَ بَلٌ وَلَكِنْ

لَيَظْمَئِنَ قَلْبِي قَالَ فَخُذْ أَرْبَعَةً مِنَ الطَّيْرِ فَصُرْهُنَ إِلَيَّكَ ثُمَّ اجْعَلْ عَلَىٰ كُلِّ جَبَلٍ

مِنْهُنَّ جُزًّا ثُمَّ ادْعُهُنَ يَا تِينَكَ سَعْيًا وَاعْلَمْ أَنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Terjemahan Kemenag 2019

260. (*Ingatlah*) ketika Ibrahim berkata, “Ya Tuhanmu, perlihatkanlah kepadaku bagaimana Engkau menghidupkan orang-orang mati.” Dia (Allah) berfirman, “Belum percayakah engkau?” Dia (Ibrahim) menjawab, “Aku percaya, tetapi agar hatiku tenang.” Dia (Allah) berfirman, “Kalau begitu, ambillah empat ekor burung, lalu dekatkankah kepadamu (potong-potonglah). Kemudian, letakkanlah di atas setiap bukit satu bagian dari tiap-tiap burung. Selanjutnya, panggillah mereka, niscaya mereka datang kepadamu dengan segera.” Ketahuilah bahwa Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana. Sains tidak bisa menjelaskan bagaimana burung yang telah dipotong-potong dan bagian-bagian tubuhnya disebar di tempat-tempat yang saling berjauhan dapat dihidupkan kembali oleh Allah Swt.

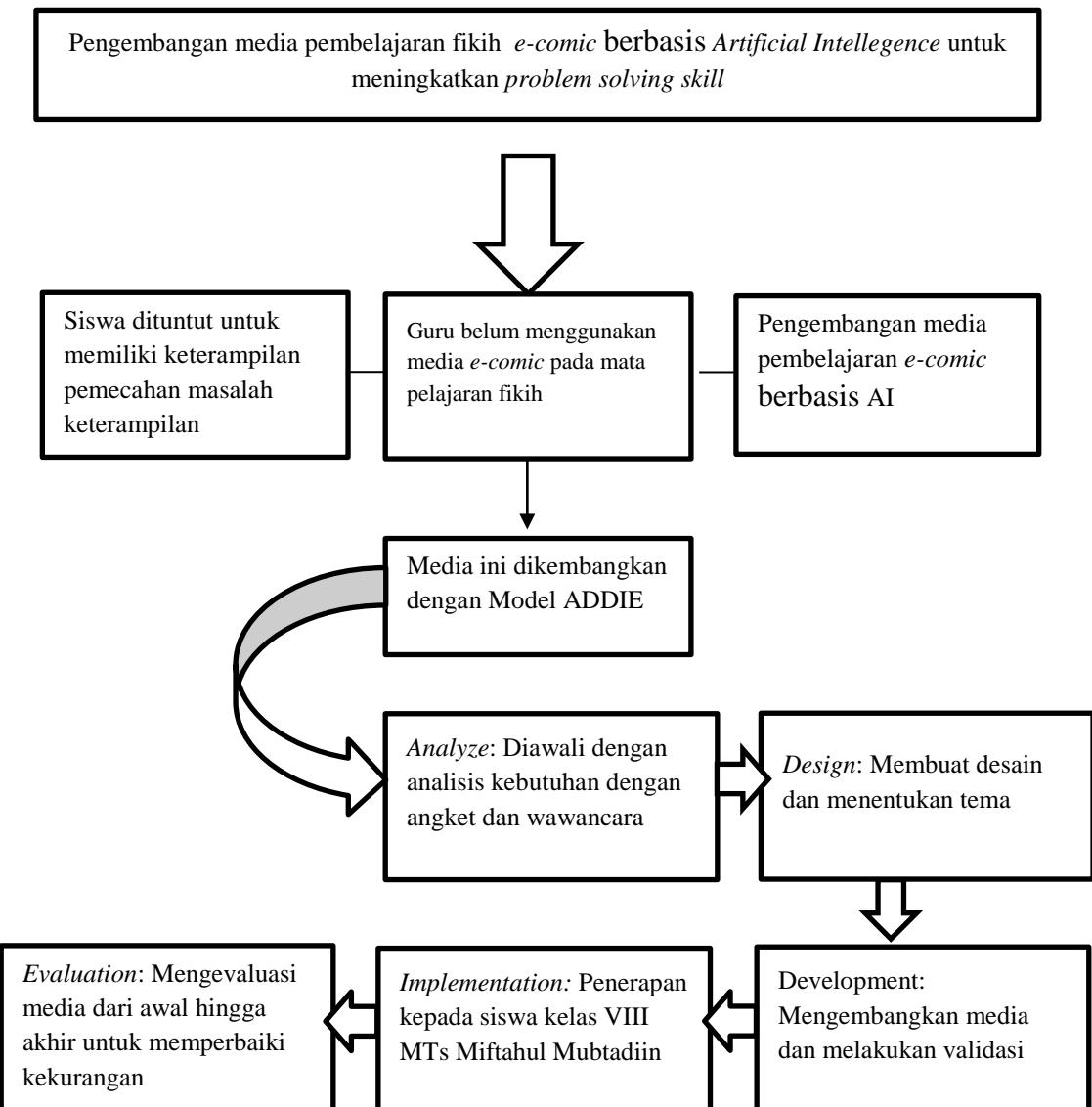
Nabi Ibrahim A.S. tidak sekadar menerima penjelasan teoritis tentang kekuasaan Allah dalam menghidupkan makhluk yang mati, tetapi Allah memberikan pengalaman empiris melalui perintah untuk mengambil empat ekor burung, kemudian meletakkannya di beberapa

bukit, dan memanggilnya kembali hingga burung-burung tersebut hidup kembali. Proses ini menggambarkan penerapan pembelajaran berbasis pengalaman dan media konkret sebagai sarana memperdalam pemahaman serta memperkuat keyakinan.

Secara pedagogis, ayat ini mengandung prinsip penting dalam penggunaan media pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*problem solving skill*). Nabi Ibrahim AS menghadapi sebuah persoalan intelektual dan spiritual bagaimana proses kehidupan dan kematian terjadi dan ia mencari solusi dengan cara bertanya, meneliti, dan melakukan pembuktian melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan pendekatan ilmiah dalam pendidikan modern, di mana peserta didik diharapkan tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menganalisis, menguji, dan menemukan solusi melalui proses pembelajaran aktif.

## B. Kerangka Berpikir

Berikut kerangka berpikir dalam pengembangan media pembelajaran fikih *E-Comic* berbasis *Artificial intelligence* pada siswa MTs Miftahul Mubtadiin di Muncar Banyuwangi:



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*). Metode ini digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti yang ingin mengembangkan *E-Comic* sebagai media pembelajaran, kemudian menguji keefektifan media dengan cara mencari validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan efektif untuk diterapkan. Sugiyono dalam bukunya menyatakan bahwa penelitian *Reserch and Development* merupakan penelitian dan pengembangan yang berfungsi untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran dan menguji ke efektifannya<sup>52</sup>. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*<sup>53</sup>.

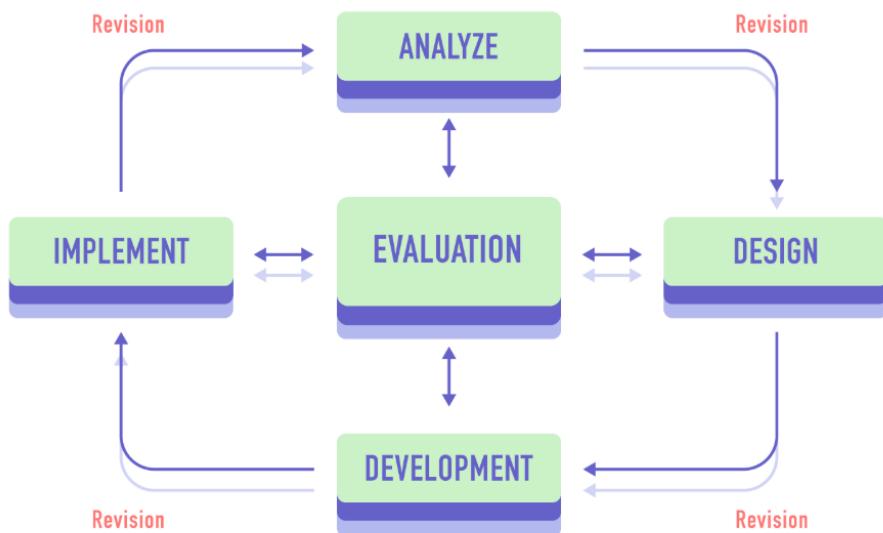
Model ADDIE memiliki struktur instruksional yang sistematis dalam hal desain, modifikasi, dan evaluasi yang dapat diakses dan direncanakan. Model ini juga menghubungkan teori dan praktik

---

<sup>52</sup> P D Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D 2016,” *Bandung: PT. Alfabeta*, 2016.

<sup>53</sup> Alfauzan Amin et al., “Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Training Untuk Karakter Kejujuran Siswa Sekolah Menengah Pertama,” *At-Ta’lim : Media Informasi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2018): 151–60, <https://doi.org/10.29300/attalim.v17i1.1418>.

dengan penggabungan teknologi instruksional, sehingga memungkinkan penelitian yang luas<sup>54</sup>.



Gambar 3.1. Diagram alur ADDIE

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahap pembuatan media pembelajaran *E-Comic* berbasis AI untuk materi zakat sesuai dengan langkah-langkah dalam model ADDIE, yaitu menganalisis kebutuhan, merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi. Konsep model ADDIE sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Instructional Design: The ADDIE Approach**

	Konsep	Prosedur Umum	Keterangan
Analyze	Menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang praktis.	1. Membuat angket 2. Wawancara 3. Merencanakan media yang akan dikembangkan	Ringkasan Analisis
Design	Merancang media yang akan dikembangkan	1. Menentukan materi 2. Membuat kerangka	Desain singkat

<sup>54</sup> Abdullah M. Almelhi, "Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students," *English Language Teaching* 14, no. 2 (2021): 20, <https://doi.org/10.5539/elt.v14n2p20>.

		3. Menentukan tema	
<i>Develop</i>	Mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran	1. Menghasilkan produk 2. Validasi Produk ke ahli media 3. Melakukan Uji Coba	Sumber Belajar
<i>Implement</i>	Persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa	1. Melibatkan siswa 2. Melibatkan guru	Strategi Pelaksanaa
<i>Evaluate</i>	Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran	1. Menentukan kriteria evaluasi 2. Memilih alat evaluasi 3. Melakukan revisi	Rencana Evaluasi

Tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

### 1. *Analyze*

Pada tahap analisis, penulis melakukan pengamatan lapangan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di lokasi penelitian. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan guru mengenai berbagai aspek yang terkait dengan proses belajar-mengajar, termasuk sarana dan prasarana yang tersedia serta permasalahan yang dihadapi. Permasalahan yang ada di MTs Miftahul Mubtadiin yaitu pada media pembelajaran dimana dalam pembelajaran Fikih masih jarang memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang ada. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, penulis menyusun perencanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang efektif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

. Dalam tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan pada peserta didik dengan

menyebarluaskan angket kepada siswa kelas VIII untuk mengetahui antusiasme mereka dalam pembelajaran

## 2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematik yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya. Pada tahapan design dilakukan kegiatan: 1) pemilihan media, 2) penulisan naskah, 3) pengembangan karakter, 4) produksi visual, 5) pengembangan interaktif. Chatgpt digunakan dalam membantu membuat alur cerita dan karakter lalu di tata dan diberi penjelasan melalui aplikasi canva.

## 3. *Development*

*Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Pada tahap *development* kegiatan yang dilakukan, yaitu: 1) Analisis dan Perencanaan; 2) Pengembangan Konten Zakat di Canva; 3) Produksi Visual Zakat di Canva seperti halnya ilustrasi pewarnaan,

lettering dan tata letak, dan Penambahan elemen desain; 4) Pengembangan Interaktif Zakat di Canva.

#### 4. *Implementation*

Setelah tahap perancangan (*design*) dan pengembangan (*development*), produk *e-comic* berbasis AI yang telah dibuat akan diimplementasikan atau diterapkan dalam skala terbatas. Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

#### 5. *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Melalui evaluasi, peneliti dapat mengetahui bagian mana dari *e-comic* yang dinilai efektif, menarik, dan mudah digunakan, serta bagian mana yang dianggap membingungkan, kurang informatif, atau tidak sesuai dengan harapan pengguna.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data diantaranya yaitu:

## 1. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara dilaksanakan untuk melakukan studi pendahuluan guna mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti dengan jumlah responden yang terbatas. Pada metode wawancara yang digunakan ini adalah wawancara terstruktur, yang dilakukan ketika peneliti telah memiliki pemahaman yang jelas mengenai informasi yang akan diperoleh. Responden dalam penelitian ini adalah guru fikih di MTs Miftahul Mubtadiin. Tujuan wawancara adalah memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam, memahami nuansa, dan mendapatkan perspektif yang kaya dari responden yang mungkin tidak terjaring melalui metode kuantitatif seperti angket.

## 2. Angket atau Kuisioner

Penggunaan kuesioner dalam penelitian ini bertujuan memperoleh data mengenai respons siswa terhadap media pembelajaran *E-Comic* berbasis AI yang dikembangkan, khususnya pada materi zakat. Kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi oleh responden. Adapun responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Mubtadiin.

## d. Validasi

Tujuan validasi dalam sebuah penelitian adalah untuk menilai keabsahan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Dalam konteks penelitian ini, validasi digunakan untuk mengukur keabsahan media pembelajaran *E-Comic* tentang materi zakat berdasarkan penilaian dari para ahli. Hasil validasi tersebut kemudian dimanfaatkan untuk melakukan penyempurnaan terhadap media yang sedang dikembangkan.

e. Respon Pengalaman siswa

Angket respon pengalaman siswa merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan, persepsi, dan pengalaman siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Instrumen ini dirancang untuk menggali sejauh mana siswa merasakan keterlibatan, kenyamanan, pemahaman materi, serta manfaat yang diperoleh dari pembelajaran yang diterapkan. Melalui angket respon pengalaman siswa, peneliti dapat mengidentifikasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan dasar evaluasi dan perbaikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3. Tes

Tes dilakukan untuk mengukur peningkatan problem solving skill siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *E-Comic*. *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan media *E-Comic* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Posttest* dilakukan setelah

pembelajaran untuk mengukur sejauh mana siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Pengembangan produk atau model dalam penelitian pengembangan memerlukan instrumen yang komprehensif untuk mengumpulkan data di setiap tahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Instrumen ini dirancang untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan relevan, efektif, dan praktis. Berikut adalah beberapa instrumen penelitian yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan, disesuaikan berdasarkan tahapannya:

##### **1. Instrumen Analisis Kebutuhan**

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Proses ini melibatkan wawancara dengan guru untuk informasi mendalam, penyebaran kuesioner untuk mengukur pandangan dan preferensi calon pengguna atau pihak terkait dan Observasi untuk mengamati kondisi lapangan atau perilaku relevan secara langsung.

##### **2. Instrumen Validasi Media Pembelajaran**

Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data dari ahli materi dan media untuk menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran *E-Comic* berbasis AI untuk meningkatkan *problem solving skill*.

##### **3. Instrumen Angket Respon Siswa**

Instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *E-Comic* untuk meningkatkan *problem-solving skill*.

#### 4. Instrumen Tes

Tes digunakan untuk mengukur peningkatan *problem-solving skill* setelah menggunakan media pembelajaran *E-Comic* berbasis AI.

### E. Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara. Analisis data kualitatif dilihat kategori dari lembar kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kesimpulan skor yang didapat dideskripsikan secara kualitatif. Sedangkan hasil wawancara akan dideskripsikan secara general.

#### 2. Analisis Data Kuantitatif

##### a. Analisis Kevalidan *E-Comic* berbasis AI oleh Ahli Materi dan Media

Analisis kevalidan “*E-Comic* berbasis AI” berdasarkan skor yang diperoleh dari validator dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut.

- 1) Skor yang diperoleh dari tiap validator dijumlahkan
- 2) Mencari rata-rata skor validasi dengan rumus

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

- 3) Melihat kategori kevalidan berdasarkan rata-rata skor validasi “*E-Comic* berbasis AI”. Adapun pedoman untuk menentukan klasifikasi kriteria skor dalam skala lima menurut (Widoyoko, 2017: 110) adalah sebagai berikut:

$$Ps = \frac{\sum x}{\sum xs} \times 100\%$$

Keterangan :

$Ps$  = Jarak Interval

$\Sigma x$  = Skor Maksimum Ideal

$\Sigma x s$  = Skor Minimum Ideal

### 3.2 Tabel Kualifikasi kevalidan Produk

NO	Tingkat Pencapain	Kriteria
1	$85\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$71\% \leq x \leq 84\%$	Valid
3	$55\% \leq x \leq 70\%$	Cukup Valid
4	$40\% \leq x \leq 54\%$	Kurang Valid
5	$0\% \leq x \leq 39\%$	Tidak Valid

*E-Comic* berbasis AI merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan *problem solving skill* atau pemecahan masalah terhadap konsep serta problematika dalam zakat. Kepraktisan media ini menjadi aspek penting yang perlu dianalisis, karena menentukan sejauh mana komik tersebut mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif. Analisis kepraktisan meliputi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kejelasan instruksi, serta relevansi materi dengan kebutuhan kurikulum dan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan mengukur kepraktisan komik digital di, dapat diketahui sejauh mana komik digital ini mampu menjadi sarana yang mendukung pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan agama islam di sekolah.

**Tabel 3.3 Indikator Penggunaan Media**

Aspek Kepraktisan	Indikator	Kriteria Penilaian
Kemudahan	- Siswa merasa media <i>e-comic</i> Sangat mudah, Mudah, Cukup, mudah dinavigasi dan diinteraksi.	

Penggunaan	Tata letak dan desainnya intuitif.	Sulit
Efektivitas Waktu	- Media <i>e-comic</i> membantu guru dalam mempersiapkan dan menyampaikan pelajaran dengan lebih efisien. Membantu memperlancar proses pembelajaran.	Sangat efisien, Efisien, Cukup, Tidak efisien
Kemudahan Pengelolaan	- Media <i>e-comic</i> mudah dikelola, didistribusikan, dan diakses oleh guru dan siswa.	Sangat mudah, Mudah, Cukup Mudah, Sulit
Kesesuaian dengan Gaya Mengajar	- Media <i>e-comic</i> dapat disesuaikan dengan berbagai gaya mengajar guru.	Sangat sesuai, Sesuai, Cukup, Tidak sesuai

### 3. Analisis Efektivitas *E-Comic* berbasis AI

Analisis efektivitas *E-Comic* berbasis AI bertujuan untuk mengukur sejauh mana *E-Comic* tersebut membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Efektivitas dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa, keterampilan mereka dalam memecahkan masalah yang diberikan, dan motivasi mereka dalam memahami konsep zakat. Salah satu indikator utama adalah perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan *E-Comic*. Selain itu, media yang efektif juga mendorong siswa untuk aktif berpikir kritis, dapat memecahkan masalah serta dapat di aplikasikan dalam kehidupan. Untuk memperoleh data, instrumen seperti tes hasil belajar, angket motivasi siswa, observasi aktivitas kelas, dan wawancara digunakan. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan informasi yang mendalam tentang

keunggulan *E-Comic* sekaligus memberikan masukan untuk pengembangannya di masa depan.

Berikut adalah tabel indikator untuk menganalisis *E-Comic* akan digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana *E-Comic* tersebut membantu siswa mengembangkan keterampilan ilmiah yang penting.

**Tabel 3.4 Indikator analisis efektivitas media**

Aspek Efektivitas	Cara ukur	Indikator
Peningkatan Pemahaman konsep	Perbandingan skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada kelompok siswa yang menggunakan <i>E-Comic</i> dibandingkan dengan kelompok kontrol.	- Peningkatan Skor Tes/Penilaian Setelah Menggunakan <i>E-Comic</i>
Keterlibatan dan Motivasi Belajar	- Persepsi Siswa terhadap Daya Tarik dan Kesenangan Belajar dengan <i>E-comic</i>	- > 70% siswa menyatakan bahwa belajar dengan <i>E-Comic</i> menarik dan menyenangkan.

Berikut adalah penggunaan indikator untuk menganalisis efektivitas *E-Comic* berbasis AI dalam meningkatkan *problem solving skill*:

- a. Tes dan Observasi:** Digunakan untuk mengukur *problem solving skill* siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *E-Comic*. Tes ini dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam mengobservasi, mengklasifikasikan, mengukur, dan menyampaikan informasi hasil belajarnya. Tes disini bisa menggunakan tes pilihan ganda dengan penalaran. Selain itu, observasi langsung di kelas memungkinkan untuk melihat bagaimana siswa mengidentifikasi informasi penting dalam soal.
- b. Angket:** Digunakan untuk mengetahui persepsi siswa tentang kemudahan dan kebermanfaatan *E-Comic* dalam mengasah *problem solving skill*. Siswa diminta untuk mengisi angket dengan skala Likert atau skala

evaluasi untuk memberikan umpan balik tentang cara *e-comic* mendukung proses belajar mereka.

- c. Wawancara atau Diskusi: Melibatkan guru dan siswa untuk mengevaluasi pengalaman mereka menggunakan *e-comic* tersebut. Wawancara atau diskusi ini memberikan kesempatan untuk mendapatkan pandangan yang lebih mendalam tentang kesulitan atau kemudahan dalam memahami materi, serta bagaimana *e-comic* membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan ilmiah mereka.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A Prosedur Pengembangan Media**

Prosedur pengembangan media pembelajaran fikih berbasis *E-Comic* berbasis AI materi zakat dalam meningkatkan *problem solving skill* siswa kelas VIII di MTs Miftahul Mubtadiin Muncar kabupaten Banyuwangi dikembangkan dengan langkah-langkah yang mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima prosedur yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berikut ini hasil pengembangan media e-modul berbasis kontekstual menggunakan model pengembangan ADDIE:

##### *1. Analysis*

Tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran *E-Comic* yang berbasis Kecerdasan Buatan (AI) ini adalah fase Analisis (sebagai bagian dari model ADDIE). Fase ini bertujuan untuk mengumpulkan dan meninjau informasi kontekstual yang esensial untuk perancangan media. Proses analisis dimulai dengan pelaksanaan observasi lapangan dan wawancara komprehensif. Kegiatan ini difokuskan pada identifikasi masalah-masalah pembelajaran yang ada serta penentuan kebutuhan spesifik yang harus dipenuhi. Dengan demikian, peneliti dapat melaksanakan analisis kinerja dan kebutuhan secara menyeluruh, yang menjadi dasar kuat untuk langkah-langkah pengembangan media selanjutnya.

Proses pengembangan diawali dengan tahap analisis awal melalui kegiatan observasi yang dilakukan pada 20 Mei 2025. Pada observasi pertama, peneliti mengamati kondisi pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran fikih. Observasi lanjutan dilakukan pada 22 Mei 2025 untuk memperoleh gambaran lebih jelas mengenai proses pembelajaran yang berlangsung sehingga peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang muncul. Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru Fikih serta menyebarluaskan angket kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana media ini diperlukan. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis kinerja dan kebutuhan.

a. Analisis Data Wawancara dan Observasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fikih, diperoleh informasi bahwa pembelajaran fikih pada materi zakat belum memanfaatkan media pembelajaran di kelas. Menurut Bapak Muhammad Nur Ahsan, M.Pd., selaku guru Fikih kelas VIII, proses pembelajaran selama ini belum menggunakan media pembelajaran, dan sumber yang paling sering digunakan adalah buku ajar.

Selain itu Bapak Muhammad Nur Ahsan, M.Pd juga mengemukakan bahwasannya pembelajaran fikih masih didominasi dengan hafalan. Sedangkan dalam materi zakat siswa masih kurang

mengerti siapa saja yang harus berzakat, siapa yang berhak menerima zakat serta berapa harta yang wajib dizakati. Oleh karena itu Materi tersebut perlu dikemas dalam media pembelajaran dengan pendekatan berbasis cerita (*storytelling approach*), siswa diajak berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menarik kesimpulan nilai-nilai keislaman dari peristiwa yang terjadi dalam alur komik.

Berdasarkan hasil rata-rata nilai pretest atau tes awal yang dilakukan untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum menggunakan media e-comic, diketahui bahwa sebagian besar nilai siswa masih berada di bawah atau hanya mencapai batas KKM.

**Tabel 4.1 Hasil Data Observasi**

No	Aspek Observasi	Uraian
1	Perencanaan Pembelajaran	Hasil observasi menunjukkan bahwa kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi dan kurikulum masih kurang optimal. Penyiapan media dan sumber belajar di sekolah juga masih kurang memadai.
2	Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil observasi mengungkapkan bahwa pengelolaan kelas belum berjalan secara optimal. Kegiatan pembelajaran sebagian besar masih terpusat pada guru melalui metode ceramah, sehingga siswa tidak memperoleh ruang yang memadai untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, maupun mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pun menjadi sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan memberikan peran yang lebih besar kepada siswa sebagai subjek belajar.
3	Kehadiran dan Kedatangan	Berdasarkan hasil observasi, kehadiran siswa di kelas masih belum sepenuhnya tertib. Saat proses pembelajaran akan dimulai, sebagian siswa sudah berada di tempat, namun beberapa lainnya masih tampak berdatangan.

4	Perlengkapan dan Persiapan Belajar	Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa telah menyiapkan buku pelajaran di atas meja sebelum pembelajaran dimulai, namun masih ada beberapa siswa yang belum menata buku dengan rapi atau bahkan belum menyiapkannya sama sekali.
5	Disiplin dan Respon Awal	Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, beberapa siswa masih terlihat berbicara sendiri atau membuat keributan yang tidak diperlukan. Kondisi ini mengganggu konsentrasi kelas dan menunjukkan bahwa disiplin siswa dalam menjaga suasana belajar kondusif masih kurang optimal.

### b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran Fikih di MTs Miftahul Mubtadiin Muncar, khususnya terkait media yang digunakan, minat belajar siswa, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan ciri khas peserta didik.

Instrumen analisis kebutuhan yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala likert, terdiri dari 10 pertanyaan.

**Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan**

No	Pernyataan	Ya (%)	Tidak(%)	Keterangan
1	Pembelajaran Fikih selama ini menyenangkan	35%	65%	Sebagian besar siswa merasa pembelajaran belum menyenangkan
2	Hanya dengan buku pelajaran, saya bisa mengusai materi Fikih	30%	70%	Buku teks saja belum cukup membantu pemahaman
3	Materi zakat termasuk materi yang sulit dipahami	75%	25%	Banyak siswa merasa materi zakat sulit
4	Sering menggunakan smartphone saat pembelajaran Fikih	60%	\$0%	Siswa mulai terbiasa menggunakan perangkat digital

5	Menyukai bacaan bergambar seperti komik	85%	15%	Minat tinggi terhadap bacaan visual
6	Komik menarik untuk dijadikan media pembelajaran Fikih	90%	10%	Komik dinilai sangat menarik sebagai media
7	Sering menggunakan smartphone/tablet untuk belajar	80%	20%	Siswa memiliki kesiapan digital yang baik
8	Lebih tertarik membaca materi Fikih jika berbentuk karakter komik	92%	8%	Minat sangat tinggi terhadap komik Fikih
9	Lebih suka memecahkan masalah secara berkelompok	78%	22%	Siswa cenderung suka belajar kolaboratif
10	Mengharapkan media dengan studi kasus Fikih yang bervariasi	88%	12%	Siswa cenderung suka belajar kolaboratif

## 2. Design

Pada tahapan perancangan media, angkah pertama yang dilakukan adalah menyusun modul ajar atau RPP sebagai pedoman dalam merancang alur pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Selanjutnya, peneliti menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini, peneliti membuat *storyboard* untuk mempermudah proses penyusunan media. Selain itu, peneliti juga menyusun materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk diberikan kepada peserta didik sebagai sarana dalam melatih dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving skill*). Penyusunan materi ini dilakukan dengan mempertimbangkan struktur konsep, tingkat kesulitan, serta relevansinya dengan capaian pembelajaran, sehingga diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Pada tahap perancangan ini, peneliti menyiapkan berbagai komponen yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran e-comic. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengunduh aplikasi Canva atau mengaksesnya melalui peramban (browser). Kedua peneliti menyiapkan alur cerita, tokoh dan dialog yang akan digunakan dalam komik. Ketiga, setelah mengakses canva peneliti mulai mencari *desain background* media, dan mulai memilih bingkai di menu elemen untuk membagi halaman menjadi beberapa panel komik. Keempat menyusun dari isi komponen media yang terdiri dari cover, kata pengantar, CP dan ATP, isi, pengenalan karakter, penutup. Di sisi lain, pada tahap perancangan peneliti juga menyusun soal pretest dan posttest, merancang angket untuk siswa, serta menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

### 3. *Development*

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat serta menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan *storyline* yang telah disusun sebelumnya. Produk akhir dari tahap ini berupa media *e-comic* berbasis AI yang disajikan dalam bentuk tautan (link dan barcode). Namun, pada tahap pengembangan ini, sebelum media divalidasi, peneliti terlebih dahulu melakukan evaluasi mandiri untuk memastikan adanya perbaikan dan revisi berkelanjutan sehingga media tersebut layak diajukan untuk validasi oleh para ahli.

Software yang digunakan dalam proses pembuatan media ini adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk merancang komponen visual dalam media pembelajaran. Melalui Canva, peneliti dapat mengatur tata letak, memilih ilustrasi, mengedit teks, serta menyusun alur cerita sehingga menghasilkan tampilan *e-comic* yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, Canva juga memungkinkan proses desain dilakukan secara fleksibel sehingga peneliti dapat menyesuaikan setiap elemen sesuai kebutuhan pembelajaran. Adapun bentuk akhir dari media *e-comic* berbasis AI yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tampilan berikut:

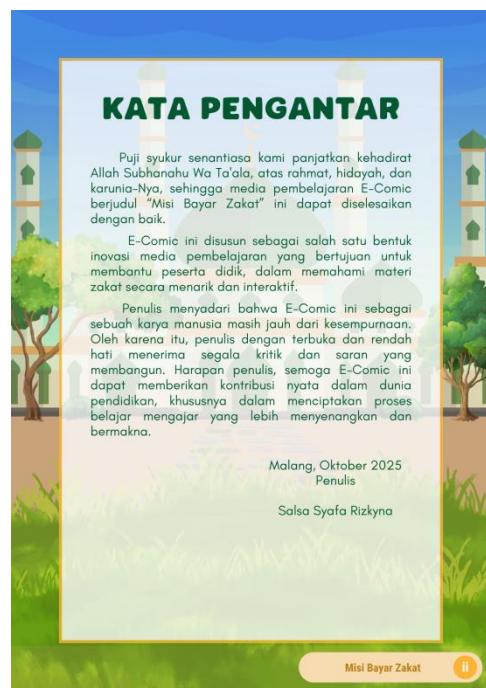
a. Cover



Gambar 4.1 Cover

Gambar 4.1 menampilkan halaman awal media e-comic yang memiliki tampilan sama saat diakses online maupun offline. Pada bagian ini terlihat judul *e-comic* serta nama pengembang media sebagai informasi awal bagi pengguna. Pada tampilan ini juga terdapat tulisan di untuk kelas berapa *e-comic* ini bisa digunakan. Desain cover dibuat dengan komposisi warna yang menarik dan harmonis agar mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta minat awal siswa untuk mempelajari isi media. Elemen visual seperti judul komik, ilustrasi karakter, serta simbol-simbol bernuansa Islami ditampilkan secara proporsional untuk memperkuat kesan religius sekaligus modern.

#### b. Kata Pengantar



Gambar 4.2 Kata Pengantar

Gambar 4.2 menampilkan tampilan awal bagian kata pengantar pada media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* yang dikembangkan oleh peneliti. Bagian ini berfungsi sebagai pengantar sebelum peserta didik memulai pembelajaran melalui media digital.

Pada tampilan tersebut, peneliti menuliskan kata pengantar yang berisi ucapan selamat datang kepada pengguna, penjelasan singkat mengenai tujuan pembuatan media, serta harapan agar media ini dapat membantu siswa memahami materi Fikih secara menyenangkan dan interaktif. Desain kata pengantar dibuat dengan tampilan visual yang menarik, menggunakan ilustrasi dan tipografi yang sederhana namun komunikatif, agar mudah dipahami oleh siswa tingkat MTs.

### c. CP dan ATP



Gambar 4.3 CP dan ATP

Gambar 4.3 menampilkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* (AI). CP dan ATP ini disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di MTs Miftahul Mubtadiin Muncar.

Pada gambar tersebut terlihat keterkaitan antara kompetensi inti yang ingin dicapai dengan indikator pembelajaran yang dikembangkan dalam media. Capaian Pembelajaran (CP) menggambarkan kemampuan akhir yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

#### d. Daftar Isi

<b>DAFTAR ISI</b>	
Halaman Judul	→ i
Kata Pengantar	→ ii
Capaian dan Tujuan Pembelajaran	→ iii
Daftar Isi	→ iv
Petunjuk Penggunaan	→ v
Langkah-langkah	→ vi
Pengenalan Karakter	→ vii
<b>Chapter 1 : Pengenalan Zakat</b>	→ 1
<b>Chapter 2 : Nobrol Seru Bersama Ustadz</b>	→ 8
<b>Chapter 3 : Perhitungan Zakat</b>	→ 13
<b>Chapter 4 : Zakat Mal, Cuan Halal</b>	→ 18
<b>Chapter 5 : 8 Asnaf, Zakat Tepat Sasaran</b>	→ 24
<b>Chapter 6 : Penutup Misi Zakat</b>	→ 32
Profil Penulis	→ ix

Gambar 4.4 Daftar Isi

Gambar 4.4 menunjukkan tampilan menu Daftar Isi pada media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* yang dikembangkan oleh peneliti. Bagian ini berfungsi sebagai navigasi utama bagi pengguna untuk memilih materi yang akan dipelajari. Desain tampilan daftar isi dibuat sederhana namun menarik dengan perpaduan warna yang lembut dan ilustrasi tematik sesuai topik Fikih. Selain menampilkan judul-judul materi, beberapa bagian juga disertai ringkasan singkat atau gambar pendukung untuk membantu siswa memahami alur pembelajaran yang akan ditempuh

e. Petunjuk Penggunaan



Gambar 4.5 Petunjuk Penggunaan

Gambar 4.5 menampilkan halaman Petunjuk Penggunaan pada media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* yang dikembangkan oleh peneliti. Bagian ini berfungsi untuk memberikan panduan kepada pengguna, khususnya guru dan siswa, agar dapat memahami cara mengoperasikan media dengan mudah dan efektif. Desain tampilan dibuat sederhana, komunikatif, dan ramah pengguna (*user friendly*) agar mudah dipahami oleh peserta didik tingkat MTs.

#### f. Langkah-Langkah



Gambar 4.6 Langkah-Langkah

Gambar 4.6 menampilkan tampilan halaman Langkah-Langkah Pembelajaran pada media *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* yang dikembangkan oleh peneliti. Bagian ini merupakan komponen penting dalam keseluruhan desain media

karena berfungsi sebagai peta pembelajaran digital yang memberikan gambaran sistematis mengenai alur kegiatan belajar yang akan dilalui siswa. Melalui halaman ini, peserta didik dapat mengetahui urutan tahapan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, sehingga mereka memiliki pemahaman yang jelas mengenai proses belajar yang akan dijalankan.

#### g. Pengenalan Karakter

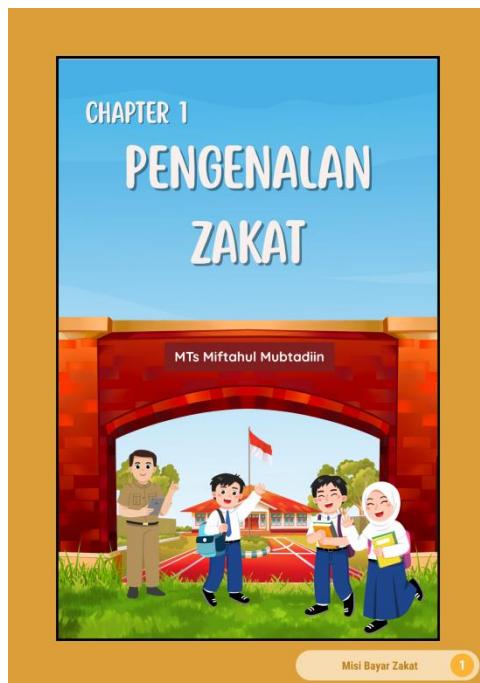


Gambar 4.7 Pengenalan Karakter

Gambar 4.7 menampilkan halaman Pengenalan Karakter dalam media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dikembangkan oleh peneliti. Bagian ini berfungsi untuk memperkenalkan tokoh-tokoh utama yang akan muncul dalam alur cerita komik dan berperan sebagai pembawa pesan pembelajaran.

Setiap karakter dirancang dengan kepribadian, penampilan, dan gaya komunikasi yang berbeda untuk merepresentasikan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.

h. Isi Komik



Gambar 4.8 Pengenalan Komik

Gambar 4.8 menampilkan tampilan utama bagian Isi Komik pada media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dikembangkan oleh peneliti. Bagian ini merupakan inti dari media, di mana proses pembelajaran Fikih dikemas dalam bentuk cerita visual yang menarik dan interaktif. Isi komik memuat narasi dan dialog antar tokoh yang menggambarkan situasi pembelajaran kontekstual sesuai dengan materi Fikih yang diajarkan. Setiap adegan dalam komik dirancang untuk menuntun siswa memahami konsep, hukum, dan penerapan Fikih melalui contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, alur cerita juga dirancang agar mampu membangun kemampuan penalaran, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang sesuai dengan prinsip-prinsip ajaran Islam.

#### i. Profil Pengembang



Gambar 4.9 Profil Pengembang

Gambar 4.9 menampilkan halaman Profil Pengembang pada media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dikembangkan oleh peneliti. Bagian ini berisi informasi singkat mengenai identitas pengembang, latar belakang pendidikan, serta tujuan pembuatan media.

Seanjutnya setelah media *e-comic* selesai dibuat, tahap berikutnya adalah melakukan validasi kelayakan produk sebelum diterapkan kepada siswa. Proses validasi ini melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli

pembelajaran. Adapun hasil kritik dan saran dari para validator adalah sebagai berikut.

a. Ahli Media

Validator ahli media dilakukan oleh Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd sebagai validator ahli media terhadap produk media *e-comic* berbasis AI yang memiliki kritik dan saran sebagai berikut

**Tabel 4.3 Komentar Ahli Media**

Nama Validator	Komentar dan saran
Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemyesuaian desain gambar dengan situasi cerita</li> <li>2. Penambahan Penjelasan Karakter</li> </ol>

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan kepada Prof. Dr. H. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd, M.A selaku validator yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Berdasarkan hasil penilaian, media *e-comic* dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Meskipun demikian, validator memberikan catatan perbaikan. Adapun komentar dan saran yang diberikan sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Komentar Ahli Materi**

Nama Validator	Komentar dan saran
Prof. Dr. H. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd, M.A	Bahasa lebih mendalam tentang fikih Berikan Hikmah zakat

c. Ahli Pembelajaran

Proses validasi oleh ahli pembelajaran dilakukan oleh seorang praktisi, yaitu guru Fikih. Adapun komentar dan saran oleh validator praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.5 Komentar Ahli Pembelajaran**

Nama Validator	Komentar dan saran
Muhammad Nur Ahsan, M.Pd	Berikan topik yang lebih menarik

*4 Implementation (Penerapan)*

Pada tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan melalui proses evaluasi dan revisi kemudian diuji cobakan di lapangan. Media pembelajaran *e-comic* diimplementasikan untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk serta melihat efektifitasnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi zakat. Kegiatan dimulai pada 16- 19 Mei 2025,

Proses pembelajaran dilaksanakan secara langsung di kelas melalui beberapa tahapan. Pertama, peneliti memberikan pretest kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua, pada tahap pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol, proses belajar dilakukan tanpa menggunakan media *e-comic*, melainkan hanya memanfaatkan buku paket dan LKS yang biasa digunakan siswa. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar mereka.

Ketiga, pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media *e-comic* berbasis problem based learning.

Pada tahap ini siswa terlebih dahulu diberikan orientasi terhadap permasalahan melalui media *e-comic*. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok untuk bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang telah disajikan. Kegiatan pemecahan masalah dilakukan secara berkelompok, dan siswa diberi kebebasan untuk berdiskusi. Setelah itu, setiap kelompok melaporkan hasil diskusinya melalui lembar kerja yang telah disediakan. Pada tahap akhir, guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembahasan dan melakukan evaluasi terhadap jawaban yang telah dikumpulkan.

Keempat, pembelajaran dengan media *e-comic* dilaksanakan menggunakan ponsel. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk mengoperasikan media secara mandiri dengan pendampingan guru. Siswa diminta menggunakan media dari awal alur pembelajaran dan diberi kebebasan untuk memilih kelompoknya. Pada tahap akhir, siswa mengerjakan soal *posttest* yang telah disiapkan.

### 5 *Evaluation*

Evaluasi pada tahap ini dilakukan secara berkelanjutan dan menyeluruh hingga tujuan pembelajaran tercapai. Sejak tahap perancangan dan pengembangan, peneliti melakukan evaluasi awal terhadap media sebelum divalidasi oleh para ahli. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan yang ada sehingga dapat dilakukan revisi atau perbaikan terlebih dahulu. Setelah media dianggap sesuai, proses validasi dilakukan, dan pada tahap ini biasanya

juga terdapat revisi tambahan agar media benar-benar layak dan valid untuk diujicobakan kepada siswa kelas VIII. Selanjutnya, selama tahap uji coba, peneliti kembali melakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan yang muncul saat media digunakan. Evaluasi ini dilakukan hingga media dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

## B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

### 1. Hasil Validasi

Validasi media *e-comic* dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dalam proses validasi tersebut, peneliti mengumpulkan data dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui instrumen penilaian menggunakan skala Likert serta hasil perhitungan skor tingkat validitas, sedangkan data kualitatif dihimpun dari komentar, masukan, dan saran yang diberikan oleh para validator. Secara keseluruhan, hasil evaluasi dari ketiga ahli mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

#### a. Hasil validasi ahli media

Proses validasi oleh ahli media dilakukan oleh Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan, desain, dan kemudahan penggunaan. Data hasil angket penilaian ahli media dianalisis menggunakan teknik

perhitungan skor rata-rata secara keseluruhan. Adapun penyajian data hasil analisis tersebut dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Hasil Validasi
Visual	32
Penyajian Materi	28
Kemudahan Media	28
Kebermanfaatan	12
Total	100

Paparan data diatas dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut.

$$P_s = \frac{\sum x}{\sum xs} \times 100 \%$$

$$P_s = \frac{100}{120} \times 100 \% = 83,5\%$$

Keterangan :

$P_s$  : Persentase skor validasi

$\sum x$  : Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\sum xs$  : Jumlah skor maksimum yang mungkin diperoleh

Berdasarkan kriteria tingkat validitas, persentase kevalidan produk mencapai 83,5% sehingga termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan untuk siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fikih. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, penyajian, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli materi

Proses validasi ahli materi dilakukan oleh Prof. Dr. H. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd., M.A. dengan tujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dan relevan dengan materi Fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Data hasil validasi dari ahli materi dianalisis menggunakan teknik perhitungan skor rata-rata secara keseluruhan. Adapun hasil validasi ahli materi disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Hasil Validasi
Kelayakan Materi	38
Aspek Kebahasaan	24
Aspek Keterpaduan Media dan Materi	24
Total	86

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma xs} \times 100 \%$$

$$P_s = \frac{86}{100} \times 100 \% = 86\%$$

Berdasarkan kriteria tingkat validitas Persentase tingkat kevalidan produk didapatkan nilai sebesar 86% dengan kategori valid untuk digunakan kepada siswa kelas VIII pada mata pelajaran fikih. Secara keseluruhan, skor total 86 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa media telah memenuhi standar

kelayakan dari sisi materi, kebahasaan, serta keterpaduan antara media dan konten pembelajaran.

b. Hasil validasi ahli pembelajaran

Proses validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Muhammad Nur Ahsan. M.Pd selaku guru Fikih di Mts Miftahul Mubtadiin Muncar. Data hasil validasi ahli pembelajaran dianalisis dengan teknik skor rata-rata secara keseluruhan. Hasil validasi ahli pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Aspek	Hasil Validasi
Kemudahan	38
Desain pembelajaran	23
Komunikasi visual	22
Total	93

$$P_s = \frac{\sum x}{\sum xs} \times 100 \%$$

$$P_s = \frac{93}{100} \times 100 \% = 93\%$$

Secara keseluruhan, total skor 93 menempatkan media pembelajaran pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi kemudahan penggunaan, efektivitas desain pembelajaran, serta kualitas komunikasi visual.

c. Hasil Validasi soal *pretest* dan *posttest*

Selanjutnya validasi tes soal *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd dan Prof. Dr. H.

Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd, M.A Data hasil validasi soal tes disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4.9 Hasil Validasi Soal *Pretest* dan *Posttest***

Aspek	Validator I	Validator II
Kesesuaian Materi	12	13
Konstruksi soal	17	19
Bahasa	8	10
Tingkat Kognitif	9	10
Kesesuaian Waktu	12	15
Relevansi Konteks Pembelajaran	6	8
Kreativitas dan Inovasi soal	8	8
Total	70	83

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma xs} \times 100 \%$$

$$P_s = \frac{72}{90} \times 100 \% = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa soal *pretest* dan *posttest* pada validator pertama mendapatkan nilai sebesar 80% artinya soal dapat digunakan dalam media *E-Comic*. Persentase ini juga mengindikasikan bahwa soal telah memenuhi aspek-aspek penilaian yang meliputi kesesuaian materi, konstruksi, serta kejelasan bahasa, sehingga mampu mengukur kemampuan siswa secara efektif sesuai tujuan pembelajaran.

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma xs} \times 100 \%$$

$$P_s = \frac{83}{90} \times 100 \% = 92\%$$

Sedangkan pada validator kedua soal *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai sebesar 92% yang artinya soal

*pretest* dan *posttest* sangat layak digunakan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir soal berada dalam kategori “sangat layak” sehingga dapat digunakan tanpa perlu revisi substansial. Nilai ini juga mencerminkan bahwa soal telah memenuhi kriteria penilaian secara optimal, baik dari aspek kesesuaian materi, ketepatan konteks

## 2. Hasil Uji Ke Efektifan Media Pembelajaran

### a. Data respon siswa kelompok kecil

Penilaian respon kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *Artificial Intellegence* yang diberikan kepada lima peserta didik memperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Data respon siswa kelompok kecil**

NO	Kelompok Kecil			
	Nama	Hasil Penilaian	%	Tingkat Kevalidan
1	AFH	48	80%	Sangat Layak
2	RRA	50	83,3%	Sangat Layak
3	RPIJ	51	85%	Sangat Layak
4	DM	48	80%	Sangat Layak
5	PAS	53	88,3%	Sangat Layak

Paparan data tabel 4.10 di atas perolehan respon siswa terhadap media *e-comic* berbasis *artificial intellegence* yang diujikan pada kelompok kecil memperoleh kevalidan “sangat layak”.

### b. Data respon siswa terhadap pengalaman penggunaan media

Data respon siswa terhadap media *e-comic* diberikan kepada kelas eksperimen, sebab kelas eksperimen yang

memanfaatkan media pembelajaran. Hasil respon pengalaman siswa terhadap media disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4.11 Respon Siswa Terhadap Pengalaman Penggunaan Media**

No	Aspek	Responden	$\Sigma x$	$\Sigma xs$	Ps
		A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10,A11, A12, A13, A14, A15, A16, A17, A18, A19, A20, A21, A22, A23,A24			
1	Siswa merasa senang belajar Fikih menggunakan <i>e-comic</i>	5,5,5,5,4,5,4,4,5,4,3,3, 5,4,3,5,4,4,5,5,4,5	106	120	88%
2	<i>E-comic</i> membantu siswa lebih mudah memahami materi zakat.	4,3,4,3,4,4,4,4,5,5,4,5,3, 3,3,4,5,4,5,4,5,4,3,4	96	120	80%
3	Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> mudah dipahami.	5,5,4,5,3,3,3,4,4,4,5,5,4, 5,4,3,5,4,5,5,4,4,3,3	100	120	83%
4	Gambar/ilustrasi dalam <i>e-comic</i> membuat saya tertarik belajar.	4,4,5,5,4,5,4,3,4,5,4,5,5, 5,5,4,5,3,5,4,4,5,4,5	106	120	88%
5	Siswa merasa belajar dengan <i>e-comic</i> lebih menyenangkan dibanding hanya membaca buku teks.	3,5,4,4,5,4,4,5,5,4,4,5,4, 4,5,5,4,4,5,4,4,5,3,5	104	120	88%
6	<i>E-comic</i> membantu siswa mengingat siapa saja yang berhak menerima zakat.	5,4,5,5,4,4,3,3,5,4,5,4,5, 3,5,3,2,5,5,5,4,4,3,4	99	120	82,5%
7	Siswa merasa lebih mudah memecahkan soal <i>problem solving</i> setelah belajar dengan <i>e-comic</i> .	4,5,4,3,3,4,3,3,4,5,4,4,5, 4,4,5,3,4,5,4,5,4,5,4	97	120	80%
8	Siswa ingin media <i>e-comic</i> digunakan lagi dalam pembelajaran Fikih berikutnya.	4,5,3,5,4,4,4,3,4,4,4,5,5,4, 4,5,4,4,5,3,4,5,4,5,3	100	120	83%
9	<i>E-comic</i> membuat siswa lebih semangat mengikuti pelajaran.	4,5,4,5,5,5,4,3,4,5,4,5,5, 5,4,5,4,5,5,5,4,5,5	111	120	92,5%
10	Siswa mendapat pengalaman baru belajar Fikih melalui media e-komik.	5,3,5,5,4,4,5,3,4,5,4,5,5, 5,4,3,5,4,5,4,5,3,3,4	103	120	85%
<b>Total</b>			1022	1200	85%

Berdasarkan hasil analisis terhadap angket respon siswa, media *e-comic* memperoleh skor keseluruhan sebesar 85%, yang dikategorikan sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa media *e-comic* mendapatkan apresiasi positif dari siswa pada berbagai aspek penilaian, meliputi kesenangan dalam belajar, kemudahan memahami materi zakat, kejelasan bahasa, serta ketertarikan terhadap ilustrasi yang disajikan. Aspek motivasi belajar menunjukkan persentase tertinggi, yaitu 92,5%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan *e-comic* mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fikih. Secara keseluruhan, temuan ini mengonfirmasi bahwa media *e-comic* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi Fikih.

c. Data hasil nilai *pretest* dan *posttest*

Data hasil tes mencakup nilai yang diperoleh siswa pada pretest dan posttest, yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media *e-comic* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving skill*).

**Tabel 4.12 Hasil Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
Nama	Pretest	Posttest	Nama	Pretest	Posttest
AAA	78	80	ABAH	60	75
ADF	61	68	ABAN	77	89
AG	71	78	AHJ	70	88

ADFR	69	76	AKAR	74	87
ANM	71	75	AR	82	95
BLN	68	70	AMZ	71	89
DAA	76	80	ADA	73	94
FMA	74	80	AM	70	91
FAL	66	72	CVLP	67	86
FNC	76	82	FN	72	86
HZF	78	86	KSGF	70	89
MN	63	79	MAFH	72	92
MDAP	80	90	MIA	78	96
MFF	73	86	MPM	52	86
MKS	73	76	MKU	78	96
NAS	62	76	MAAA	68	88
NVS	76	80	MANH	69	90
RRH	68	78	MFAA	73	84
SN	67	87	MMM	68	76
SAZ	63	68	NVE	71	94
SAZ	77	89	NRN	69	84
SAJ	67	78	QZF	60	93
SIJ	76	77	SNMH	70	85
ZNP	72	71	TA	76	92
Rata-Rata	71,08%	78,42%	Rata-Rata	71,38%	89,92%

Tabel 4.12 menunjukkan hasil perolehan nilai diantara kedua kelas. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest yang didapatkan dari kelas kontrol sebesar 71,08 sedangkan rata-rata postest 78,42. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretest sebesar 71,38 dan rata-rata nilai postest sebesar 89,92. Artinya pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik.

Hasil perolehan nilai yang didapatkan, sebelum dilakukan uji-t perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk sebab populasi kelas kontrol dan kelas eksperimen berjumlah kurang dari 50 maka uji Shapiro-Wilk tepat digunakan dengan menggunakan IBM SPSS

26.0 for windows dengan taraf signifikansi 0.05. Pengolahan data tersebut dapat dilihat pada output sebagai berikut.

Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) hitung lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan sebaliknya. Jika  $H_0$  diterima maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal

**Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas *Pretest***

Kelas	Kolmogrov-Smirnov			Shapiro Wilk			
	Hasil	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Prestest		.146	48	012	.64	48	.141

Hasil uji Kolmogorov–Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,012, sehingga  $p < 0,05$ . Dengan demikian, menurut uji Kolmogorov–Smirnov, data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji Shapiro–Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,141, sehingga  $p > 0,05$ , yang berarti data dinyatakan berdistribusi normal berdasarkan uji tersebut.

Mengingat jumlah sampel penelitian adalah 48 responden (kurang dari 50), maka acuan yang lebih tepat adalah hasil uji Shapiro–Wilk, karena uji ini direkomendasikan untuk ukuran sampel kecil. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, sehingga memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

**Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas *Pretest***

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Hasil	Based on Mean	.283	1	46	.587
	Based on Median	.000	1	46	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	37.944	1.000
	Based on trimmed mead	.217	1	46	.644

Uji homogenitas varians menggunakan menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi, baik berdasarkan mean, median, median dengan adjusted df, maupun trimmed mean, berada di atas batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen, sehingga data memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Hasil uji normalitas *posttest* juga diukur terlebih dahulu untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh adalah normal.

**Tabel 4.15 Hasil Normaitas *Posttest***

Kelas	Kolmogrov-Smirnov			Shapiro Wilk			
	Hasil	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
<i>Posttest</i>		.128	48	.046	.962	48	.119

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,046, sehingga  $p < 0,05$ , yang berarti data tidak berdistribusi normal menurut uji tersebut. Namun, hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi

sebesar 0,119, sehingga  $p > 0,05$ , sehingga data dinyatakan berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro–Wilk.

Karena jumlah sampel penelitian adalah 48 responden, uji Shapiro–Wilk yang lebih direkomendasikan untuk sampel kecil menjadi acuan utama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

**Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Posstest**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Hasil	Based on Mean	.341	1	46	.562
	Based on Median	.332	1	46	.568
	Based on Median and with adjusted df	.332	1	45.607	.568
	Based on trimmed mead	.361	1	46	.551

Berdasarkan hasil Levene's Test, seluruh nilai signifikansi baik berdasarkan mean, median, median dengan adjusted df, maupun trimmed mean berada di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi dan data dapat dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dan menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut bersifat normal dan homogen, maka tahap

selanjutnya adalah melakukan uji independent sample *t-test* atau uji-t yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua populasi yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol serta mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media storyline berbasis problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini uji *independent sample t-test* diperoleh dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dihitung dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.17 Hasil Uji-t**

		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std Error Difference
Hasil	Equal variances assumed	.341	.562	-6.031	46	000	-10.125	1679
	Equal variances not assumed			-6.031	45.311	000	-10.125	1679

Berdasarkan output, nilai signifikansi pada Levene's Test sebesar 0,562 ( $> 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, interpretasi hasil uji-t menggunakan baris Equal variances assumed.

Pada baris tersebut, diperoleh nilai t hitung = -6,031 dengan derajat kebebasan ( $df = 46$ ) dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Nilai Mean Difference = -10,125 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen berbeda sebesar 10,125 poin dibandingkan kelompok kontrol. Rentang 95% Confidence Interval (-13,504 hingga -6,746) tidak mencakup nilai 0, yang semakin menguatkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Hasil uji-t menunjukkan bahwa penerapan perlakuan pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, terdapat perbedaan nyata antara kedua kelompok berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan.

### C.Revisi Produk

Media *e-comic* melalui berbagai revisi, selanjutnya dilakukan perbaikan hingga menjadi media yang layak untuk digunakan kepada siswa. Adapun revisi produk diantaranya adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.18 Revisi Produk**

Point yang direvisi	Sebelum	Sesudah

Penjelasan Karakter		
Latar Sekolah		
Posisi Sekolah		

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Prosedur Pengembangan Media *E-comic* berbasis *Artificial Intellegence***

Prosedur pengembangan media *e-comic* dimulai dengan tahapan analisis. Pertama analisis kebutuhan menunjukkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran yang ada di kelas VIII Mts Miftahul Mubtadiin membutuhkan media pembelajaran yang inovasi, hal ini dikarenakan hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan buku ajar dan guru jarang memanfaatkan media lainnya. Selain itu analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan kepada kepala sekolah dan guru fikih.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fikih kelas VIII, diketahui bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses berpikir. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa banyak guru menghadapi kesulitan dalam mengemas materi Fikih agar kontekstual dan menarik bagi peserta didik. Materi zakat, misalnya, sering dianggap abstrak karena berkaitan dengan hitungan nisab, haul, dan ketentuan hukum yang sulit dipahami siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan mampu menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

Analisis kedua yaitu, kinerja menunjukkan bahwa siswa kelas VIII merasakan bosan, nilai siswa masih di bawah kkm, bahkan keterampilan dalam memecahkan masalah masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah selama mata pelajaran fikih guru jarang sekali memanfaatkan media pembelajaran, dan pembelajaran yang dikemas sering kali tidak dikaitkan dengan kondisi yang ada di sekitar siswa. Maka dari itu kegiatan dan pengetahuan berdasarkan masalah siswa masih kurang dan sangat membutuhkan alternatif penyelesaian solusi salah satunya menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *Artificial Intellegence*.

Tahap selanjutnya adalah merancang media *e-comic*. Tahapan ini diawali dengan membuat *storyboard* guna memudahkan peneliti dalam mengembangkan media. Rancangan media yang dikembangkan terdiri dari cover, kata pengantar, CP dan ATP, daftar isi, petunjuk penggunaan, langkah-langkah, pengenalan karakter, isi, profil pengembang, dan cover penutup. Selanjutnya peneliti merancang materi fikih bab zakat yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Dalam tahapan perancangan ini, peneliti menyiapkan *software* yang digunakan untuk mengembangkan media, *software* yang digunakan adalah canva. Selanjutnya dalam tahap perancangan ini peneliti merancang instrumen yang terdiri dari instrumen tes kepada siswa berupa soal *pretest* dan *posttest*, merancang instrumen validasi media, materi, dan ahli pembelajaran. Terakhir menyusun angket pengalaman siswa

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan, pada tahapan ini merupakan proses realisasi rancangan menjadi bentuk digital yang konkret. Proses ini melibatkan penggabungan antara unsur visual, naratif, dan kecerdasan buatan agar media memiliki karakter interaktif. Pada tahap pengembangan produk awal, proses pembuatan *E-Comic* Fikih berbasis *Artificial Intelligence* dilakukan melalui beberapa langkah teknis yang saling berkaitan. Desain *layout* dan interaktivitas disusun dengan memperhatikan alur cerita yang berkelanjutan agar pembaca dapat mengikuti setiap peristiwa secara runtut dan mudah dipahami. Setiap halaman komik dirancang menarik dengan kombinasi teks, ilustrasi, dan dialog yang hidup. Tahap pengembangan di dalamnya terdapat validasi media kepada para ahli. Setelah media sudah selesai dalam proses pengembangan selanjutnya dilakukan proses validasi dengan rincian sebagai berikut.

### 1. Ahli Media

Proses penelitian dari ahli media dilakukan kepada praktisi pendidikan yang merupakan dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Ahli media menekankan bahwa karakter siswa sebaiknya digambarkan sedang duduk di dalam kelas sesuai konteks pembelajaran, sehingga alur cerita menjadi lebih natural, realistik, dan mudah dipahami oleh pembaca. Penyesuaian ini bertujuan untuk meningkatkan koherensi visual, memperkuat pesan edukatif dalam media, serta memastikan bahwa tampilan komik mencerminkan

kondisi pembelajaran yang sebenarnya sehingga mendukung efektivitas penyampaian materi.

## 2. Ahli Materi

Proses penilaian dari ahli materi dilakukan kepada dosen Pendidikan Agama Islam di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Materi yang disajikan telah memenuhi aspek keakuratan isi, keluasan bahasan, dan kesesuaian dengan kurikulum. Dengan demikian, media ini dinilai efektif dalam membantu guru menyampaikan materi Fikih dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Saran yang diberikan validator adalah menambahkan istilah

## 3. Ahli Pembelajaran

Penilaian dari ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* telah memenuhi standar pedagogik dan kesesuaian instruksional yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Ahli pembelajaran menilai bahwa alur cerita, penyajian materi, serta integrasi konsep pembelajaran dalam *E-Comic* sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat MTs, baik dari segi bahasa, tingkat kesulitan, maupun relevansi materi dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Setelah proses pengembangan dan validasi media e-comic selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah penerapan media tersebut kepada siswa kelas VIII dengan tujuan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penerapan ini dilakukan setelah memperoleh

persetujuan dari para ahli validator yang menyatakan bahwa media *e-comic* telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Produk yang telah dinyatakan layak kemudian diuji coba pada siswa kelas VIII, yang terbagi menjadi kelompok kontrol dan eksperimen, dengan total jumlah siswa sebanyak 48 orang. Setiap kelas terlebih dahulu diberikan soal pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa proses pembelajaran menggunakan media *e-comic*. Pada akhir pembelajaran, seluruh siswa diberikan *posttest*. Tujuan dari prosedur ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi serta kemampuan mereka dalam pemecahan masalah.

Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana media *e-comic* dievaluasi secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan secara berkala dan bertahap, mulai dari perancangan media, tahap pengembangan, hingga produk akhir yang dinyatakan layak oleh para validator. Selain itu, evaluasi juga dilakukan saat media *e-comic* diterapkan pada siswa, untuk mengidentifikasi kekurangan dan perbaikan yang diperlukan. Dengan demikian, media dapat terus disempurnakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Adapun kelebihan dari media *e-comic* diantaranya sebagai berikut.

1. *E-comic* memiliki tampilan visual yang menarik dengan perpaduan teks, gambar, dan warna yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Karakter dan alur cerita yang interaktif membantu siswa memahami materi secara menyenangkan.
2. Bentuk komik yang ringan dan tidak monoton mampu menumbuhkan semangat belajar siswa, terutama bagi mereka yang mudah bosan dengan teks panjang.
3. Alur cerita dalam *e-comic* sering mengandung konflik atau permasalahan yang menuntut siswa berpikir kritis dan mencari solusi, sehingga membantu mengembangkan problem solving skill.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Khotimah bahwa *E-comic* berbasis android dapat menarik minat baca komik peserta didik, karena *E-comic* dikemas dalam bentuk aplikasi dalam *smartphone*, sehingga membaca komik bisa dimanapun dan kapanpun<sup>55</sup>.

Di era saat ini, proses pembelajaran seharusnya dirancang secara menarik, inovatif, dan mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa, karena hal tersebut berpengaruh terhadap penerimaan siswa terhadap pembelajaran. Namun, dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan karakteristik

---

<sup>55</sup> Nurul Khotimah and Triani Ratnawuri, "Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas XI Sma Paramarta 1 Seputih Banyak," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 9, no. 1 (2021): 83–95, <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3843>.

siswa. Terlebih di era digital saat ini, siswa perlu dibiasakan dan dikenalkan pada pemanfaatan teknologi yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa kemudian diberikan angket untuk menilai pengalaman belajar mereka.

Tingkat kemenarikan media *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* menunjukkan hasil yang sangat baik berdasarkan respon guru dan siswa. Media ini dianggap menarik karena mampu menghadirkan pembelajaran Fikih dengan pendekatan yang modern, interaktif, dan kontekstual. Desain visual yang berwarna, karakter yang ekspresif, serta alur cerita yang menggambarkan kehidupan sehari-hari menjadikan siswa lebih antusias dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

*E-Comic* ini tidak hanya menarik dari sisi tampilan, tetapi juga dari segi penyajian materi yang dikemas dalam bentuk cerita edukatif. Dialog antar tokoh disusun dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif, sehingga pesan keagamaan dapat tersampaikan dengan baik. Narasi yang ringan namun sarat makna membantu siswa memahami nilai-nilai Fikih, khususnya tentang zakat, dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Islam yang menekankan pentingnya penyampaian ilmu dengan cara yang bijak dan menyentuh hati, sebagaimana firman Allah Swt. dalam Surah An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمُوعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ فَإِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهَتَّدِينَ

*"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dan bantahlah mereka dengan cara yang baik..."* (QS. An-Nahl [16]: 125).

Ayat ini menjadi dasar bahwa penyampaian ilmu pengetahuan, termasuk dalam konteks pendidikan, harus dilakukan dengan cara yang penuh hikmah, lembut, dan menyenangkan agar mudah diterima oleh peserta didik. Penggunaan media *E-Comic* berbasis AI mencerminkan implementasi nilai tersebut, karena media ini menyajikan pembelajaran Fikih dengan pendekatan visual dan interaktif yang memotivasi siswa untuk belajar dengan kesadaran dan ketertarikan yang tinggi.

Berdasarkan observasi dan tanggapan peserta didik, penggunaan *e-comic* berbasis AI mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Mereka menjadi lebih aktif berdiskusi, menganalisis isi cerita, serta memahami penerapan hukum zakat dalam kehidupan nyata. Guru juga menilai bahwa media ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meminimalkan kejemuhan, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta reflektif terhadap ajaran Islam.

Dengan demikian, tingkat kemenarikan *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* dapat dikategorikan sangat tinggi. Media ini bukan hanya menarik secara estetika, tetapi juga bermakna secara pedagogis dan

spiritual. Melalui penyajian yang kreatif, media ini mampu menjadi sarana dakwah pendidikan yang selaras dengan nilai-nilai Islam, yaitu menyampaikan ilmu dengan hikmah dan cara yang menyenangkan agar peserta didik terdorong untuk memahami, mengamalkan, dan mencintai ajaran agamanya.

#### **B. Keefektifan Media *E-comic* Berbasis *Artificial Intellegence* untuk Meningkatkan *Problem Solving Skill***

Proses pembelajaran materi fikih di kelas VIII menggunakan media e-comic berbasis Artificial Intelligence dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, dengan menerapkan sintaks *Problem Based Learning*. Pembelajaran diawali dengan pemberian stimulus dan pengenalan masalah kepada siswa melalui media *e-comic*.

Pada tahap orientasi, siswa tidak mengalami kesulitan dalam melakukan pemecahan masalah. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Azkiya dan Julianto<sup>56</sup>. Hasil menunjukkan bahwa pada tahap pengorganisasian, siswa diminta untuk membentuk kelompok, yang mendorong mereka menjadi lebih aktif. Pengorganisasian kelompok ini juga mempersiapkan siswa untuk mengikuti kegiatan pada tahap sintaks berikutnya. Akibatnya, siswa di kelas eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Selain itu, sintaks penyelidikan secara individu

---

<sup>56</sup> tsania Ashfa Azkiya And Julianto, “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Siklus Air Siswa Kelas V Sdn Kapasan Iii / 145 Tsania Ashfa Azkiya Julianto Abstrak,” n.d.

maupun kelompok dengan menggunakan media *e-comic* meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mendukung kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang diberikan.

Penggunaan media *e-comic* tidak hanya menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran dan melatih siswa dalam menyelesaikan masalah, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Kemampuan pemecahan masalah ini mencakup level kognitif mulai dari C4 (menganalisis), C5 (menilai), hingga C6 (menciptakan). Pengukuran dilakukan melalui kriteria soal pemecahan masalah, yang mencakup beberapa indikator, yaitu: pertama, memberikan penjelasan sederhana, yang dijadikan sub-indikator pada soal 1, yaitu kemampuan siswa untuk mengurai masalah menjadi bagian-bagian serta mencari hubungan antar unsur yang muncul pada masalah zakat (C4); kedua, bertanya atau menjawab mengenai penjelasan atau tantangan serta memilih solusi terbaik dari beberapa alternatif (C5); ketiga, merancang solusi atau gagasan baru berdasarkan prinsip ilmiah atau hukum fikih (C6).

Dengan pemberian soal yang disesuaikan dengan kriteria berpikir kritis, hasil *posttest* siswa yang berada di atas KKM menunjukkan bahwa penggunaan media *e-comic* mampu meningkatkan pemecahan masalah. Selain itu, media *e-comic* juga mendukung siswa dalam mempelajari masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Perlu diketahui bahwa zakat merupakan rukun islam yang ke 3, jadi penting halnya umat islam untuk memahami apa itu zakat, bukan

hanya saja mengeluarkan harta untuk berzakat akan tetapi harus lebih tau tentang siapa saja yang berhak menerima zakat serta harta apa saja yang perlu dizakati. Seperti halnya pada surah at-taubah ayat 60:

\* إِنَّمَا الصَّدَقَةُ لِلْفُقَرَاءِ وَالْمَسِكِينِ وَالْعِمَلِينَ عَلَيْهَا وَالْمُؤْلَفَةِ قُلُوبُهُمْ وَفِي الرِّقَابِ  
وَالْغُرَمِينَ وَفِي سَبِيلِ اللَّهِ وَابْنِ السَّبِيلِ فَرِيقَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَاللَّهُ عَلَيْهِ حَكِيمٌ

*Terjemahan Kemenag 2019*

60. Sesungguhnya zakat itu hanyalah untuk orang-orang fakir, orang-orang miskin, para amil zakat, orang-orang yang dilunakkan hatinya (mualaf), untuk (memerdekaan) para hamba sahaya, untuk (membebaskan) orang-orang yang berutang, untuk jalan Allah dan untuk orang-orang yang sedang dalam perjalanan (yang memerlukan pertolongan), sebagai kewajiban dari Allah. Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.

Berdasarkan ayat diatas, Allah SWT menjelaskan secara rinci delapan golongan yang berhak menerima zakat, yaitu fakir, miskin, amil, muallaf, hamba sahaya, gharim, fi sabilillah, dan ibnu sabil. Ayat ini menegaskan bahwa zakat memiliki dimensi sosial dan kemanusiaan yang luas, bukan sekadar kewajiban ritual semata. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk memahami secara mendalam penerapan hukum zakat agar dapat menyalurnyanya secara tepat dan sesuai dengan syariat Islam.

Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran *e-comic* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) membantu siswa memahami isi ayat tersebut secara kontekstual melalui alur cerita dan visualisasi tokoh yang menghadapi permasalahan zakat di kehidupan nyata. Melalui media ini, siswa tidak hanya mengetahui teori tentang mustahiq zakat, tetapi juga

dilatih untuk memecahkan masalah (*problem solving*) yang berkaitan dengan distribusi dan keadilan sosial sebagaimana digariskan dalam ayat tersebut.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Artificial Intelligence* pada materi zakat dalam pembelajaran Fikih dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan menghasilkan media *E-Comic* digital yang memuat skenario pembelajaran, ilustrasi, dialog, studi kasus zakat, serta fitur AI untuk memberikan umpan balik terhadap respons siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori valid hingga sangat valid, dengan persentase validasi ahli media sebesar 83,5%, ahli materi sebesar 86%, dan ahli pembelajaran sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* berbasis AI layak digunakan sebagai media inovatif untuk mendukung pembelajaran Fikih berbasis problem solving dan meningkatkan problem solving skill siswa.
2. Media pembelajaran *E-Comic* berbasis AI terbukti efektif dalam meningkatkan problem solving skill siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil peningkatan nilai tes: kelas eksperimen meningkat dari rata-rata pretest 71,38 menjadi posttest 89,92, sedangkan kelas kontrol

meningkat dari 71,08 menjadi 78,42. Hasil uji statistik menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan *E-Comic* berbasis AI dan kelas yang belajar tanpa media tersebut. Dengan demikian, media *E-Comic* ini berpengaruh positif dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami permasalahan, menganalisis kasus zakat, serta menentukan solusi sesuai prinsip Fikih

## B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru Mata Pelajaran Fikih

Guru dianjurkan menggunakan media *E-Comic* berbasis AI sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat, pemahaman konsep, dan kemampuan *problem solving* siswa.

### 2. Bagi siswa

Siswa disarankan memanfaatkan media *E-Comic* ini sebagai sumber belajar tambahan, baik pada pembelajaran di kelas maupun secara mandiri di luar kelas, agar kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah semakin berkembang dalam memahami materi zakat maupun materi Fikih lainnya.

### 3. Bagi Sekolah/ Madrasah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penerapan media pembelajaran digital berbasis AI melalui penyediaan fasilitas teknologi dan jaringan internet yang memadai. Media ini juga dapat dijadikan bagian dari program transformasi digital madrasah berbasis literasi keagamaan modern.

### 4. Bagi Peneliti/ Pengembang Selanjutnya

Penelitian dan pengembangan lanjutan dapat memperluas materi ke pokok bahasan Fikih lainnya seperti shalat, puasa, muamalah, atau ekonomi syariah kontemporer. Pengembangan juga dapat mencakup fitur tambahan seperti audio narasi, animasi interaktif, kuis otomatis berbasis AI, atau versi aplikasi mobile agar media lebih praktis dan menarik digunakan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, Ani Nur, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, and Nezar Raksa Wigena. “Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Pada Materi Dakwah.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1121. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121>.
- Afriana, Santy, and Andi Prastowo. “Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 22, no. 1 (2022): 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>.
- Almarzooq, Zaid I., Mathew Lopes, and Ajar Kochar. “Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education.” *Journal of the American College of Cardiology* 75, no. 20 (2020): 2635–38. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>.
- Almelhi, Abdullah M. “Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students.” *English Language Teaching* 14, no. 2 (2021): 20. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n2p20>.
- Amin, Alfauzan, Wiwinda Wiwinda, Alimni Alimni, and Ratmi Yulyana. “Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Training Untuk Karakter Kejujuran Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *At-Ta’lim : Media Informasi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2018): 151–60. <https://doi.org/10.29300/attalim.v17i1.1418>.
- Azizah, Desi, Aji Wibawa, and Laksono Budiarto. “Hakikat Epistemologi Artificial Intelligence.” *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik* 1, no. 8 (2021): 592–98. <https://doi.org/10.17977/um068v1i82021p592-598>.
- Azkiya, Tsania Ashfa, and Julianto. “PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE 3

TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI SIKLUS AIR SISWA KELAS V SDN KAPASAN III / 145 Tsania Ashfa Azkiya Julianto Abstrak,” n.d.

Baridah, Wahyu Lailatul. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fiqih Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.” *Journal of Islamic Education* 10, no. 2 (2024): 211–25. <https://doi.org/10.18860/jie.v10i2.13194>.

Baznas. “Panduan Zakat,” n.d.

Christyowati, Yunitha Ike, and Ujang Rohman. “Media Pembelajaran E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence ( AI ) Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia” 8, no. 3 (2024): 468–77.

Davita, Putri Wulan Clara, and Heni Pujiastuti. “Anallisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender.” *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 11, no. 1 (2020): 110–17. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23601>.

Dita, Para. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (2022): 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>.

Fajriati, Alliya, Wisroni Wisroni, and Ciptro Handrianto. “Alliya Fajriati 1 , Wisroni Wisroni 2 , Ciptro Handrianto 3 71,” no. 2024 (n.d.): 71–85.

Febriyandani, Riskika, and Kowiyah Kowiyah. “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>.

Inteligensi ; Oktavian, R, R F Aldya, and R F Arifendi. “ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN PENDIDIKAN ERA SOCIETY 5.0.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 143–50.

Isnaini, Nuriyatul, Mohammad Ahied, Nur Qomaria, and Fatimatul Munawaroh.

- “Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Polya Pada Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Gender.” *Natural Science Education Research* 4, no. 1 (2021): 84–92. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.8489>.
- Jannah, Lutfi Uzlifatul. *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih Di Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih Di*, 2024.
- Khotimah, Nurul, and Triani Ratnawuri. “Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas Xi Sma Paramarta 1 Seputih Banyak.” *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 9, no. 1 (2021): 83–95. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3843>.
- Kristianto, Dwi, Theresia Sri Rahayu, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 939–46.
- Laksmi, Ni Luh Putu Ari, and Ni Wayan Suniasih. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air Pada Muatan IPA.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2021): 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>.
- Layaliya, Fina Nabilah, Haryadi Haryadi, and Nas Haryati Setyaningsih. “Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka).” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 6, no. 2 (2021): 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>.
- Lisnawati, Santi, R. Ahmad Fajrul Islam, and Bahrum Subagiya. “Penggunaan Media Visual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Fiqih Pada Siswa Di MTs.” *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 4 (2023): 414–26. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i4.15036>.
- Ma’arif, Zainul. *Fikih MTs Kelas 8*, 2020.

Mariana, Dielfi. "Pengembangan Media E - Komik Dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 2031–38. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.542>.

Mariya Ulfa. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN FIQIH DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MIN 1 KOTA MALANG," 2021.

Mashudi, Mashudi. "Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21." *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (2021): 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>.

Mayani, Sri. "Pengembangan Modul Matematika Dengan Model Kumon Berbasis Cofi (Comik Fiqih) Pada Materi Perbandingan." *Holistic Science* 2, no. 1 (2022): 43–56. <https://doi.org/10.56495/hs.v2i1.48>.

N.K.I. Sapitri, I.M. Ardana, and I.M. Gunamantha. "Pengembangan Lkpd Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan 4C Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6, no. 1 (2022): 24–32. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v6i1.537](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.537).

Nasution, Mazidatul Adawiyah, and Nirwana Anas. "Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Di Sekolah Dasar" 10, no. 1 (2024): 575–85.

Nur Mazidah Nafala. "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114–30. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>.

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar

- Siswa SD Negeri Kohod III.” *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55.
- Parina, Ria, Ardi Wijaya, and Yovi Apridiansyah. “Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android.” *Jurnal Media Infotama* 18, no. 1 (2022): 121.
- Pratami, Fisnia, Nindy Devita Sari, Nuri Hidayani, and Randi Supriyadi. “PENGEMBANGAN E-KOMIK MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI Dalam Proses Pembelajaran , Termasuk Dengan Media Digital . Media Pembelajaran Digital Beroperasi Menggunakan Data Digital , Diproses , Diakses , Dan Didistribusikan ( Sukiman , 2012 ). Istila.” *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia* 14, no. 1 (2024).
- Rahmah, ST. “MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA TESIS Oleh ;,” no. 29 (2024): 164.
- Ramadhanti, Rizka Laili, Azmi Al-bahij, and Lailatul Mufidah. “Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Untuk,” 2024, 1329–38.
- RI, Kementerian Agama. “Kisi-Kisi Ujian Madrasah Fikih Tahun 2025,” 2025.
- . “Modul Ajar Fikih MI/MTs/MA Kurikulum Merdeka.” akarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2022.
- . “Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka Di Madrasah,” 2023.
- Rinaldi, Arjuna, Detty Andani, Devi Barokah, and Abdul Azis. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH KELAS X BERBASIS CANVA DAN NEARPOD DI MA RAUDHATUL JANNAH PALANGKA RAYA Arjuna Rinaldi 1 , Detty Andani 2 , Devi Barokah 3 , Abdul Azis 4” 02, no. 02 (2024).
- Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia Armariena, and Marleni. “Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv.” *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 14, no. 2 (2024): 156–62. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>.

- Rochmah, Ayu Hidayati Nur, and Eni Fariyatul Fahyuni. “Penggunaan E-Comic Fiqih Sebagai Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mi Ma’Arif Ngering.” *Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2021): 129–41.
- Sani, F I, and W Rizqiyah. “Utilization of Quipper School As a Media Based on Information Technology in Islamic Religious Education Learning (At Sma N 1 ....” *Jurnal Ilmu Pendidikan ...* V (2022): 38–50. <http://ojs.stkip-ahlussunnah.ac.id/index.php/jipa/article/view/190%0Ahttp://ojs.stkip-ahlussunnah.ac.id/index.php/jipa/article/download/190/167>.
- Sitepu, Ekalias Noka. “Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Mahesa* 1, no. 1 (2021): 242–48. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Sugiyono, P D. “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D 2016.” *Bandung: PT. Alfabeta*, 2016.
- Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, and Susilaningsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.
- Yuniarti, Anisyah, Fannisa Safarini, Ita Rahmadi, Sinta Putri, Pendidikan Biologi, Universitas Tanjungpura, and Informasi Artikel. “MEDIA KONVENTIONAL DAN MEDIA DIGITAL Perubahan Yang Didapat Harus Bernilai Positif Bagi Diri Individu . Perubahan Yang Didapat Dari Belajar , Dan Dari Apa Yang Dipelajari Oleh Seseorang Muncullah Kemampuan Bertujuan Agar Murid Mendapat Ilmu Dan Pengetahua” 4 (2023): 84–95.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**PASCASARJANA**  
 Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133  
 Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-3923/Ps/TL.00/10/2025	20 Oktober 2025
Lampiran : -	
Perihal : <b>Permohonan Izin Penelitian</b>	

Yth. Bapak / Ibu  
**Kepala Sekolah Mts Miftahul Mubtadiin Muncar**  
**Di Tempat**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	:	Salsa Syafa Rizkyna
NIM	:	230101220005
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Dosen Pembimbing	:	1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Fikih Berbasis E-Comic Terintegrasi Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Problem Solving Skill siswa di Mts Miftahul Mubtadiin Muncar
Tempat Penelitian	:	Mts Miftahul Mubtadiin Muncar
Pelaksanaan	:	Secara Tatap Muka / Offline
Waktu Penelitian	:	17 Maret 2025 – 30 April 2025

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

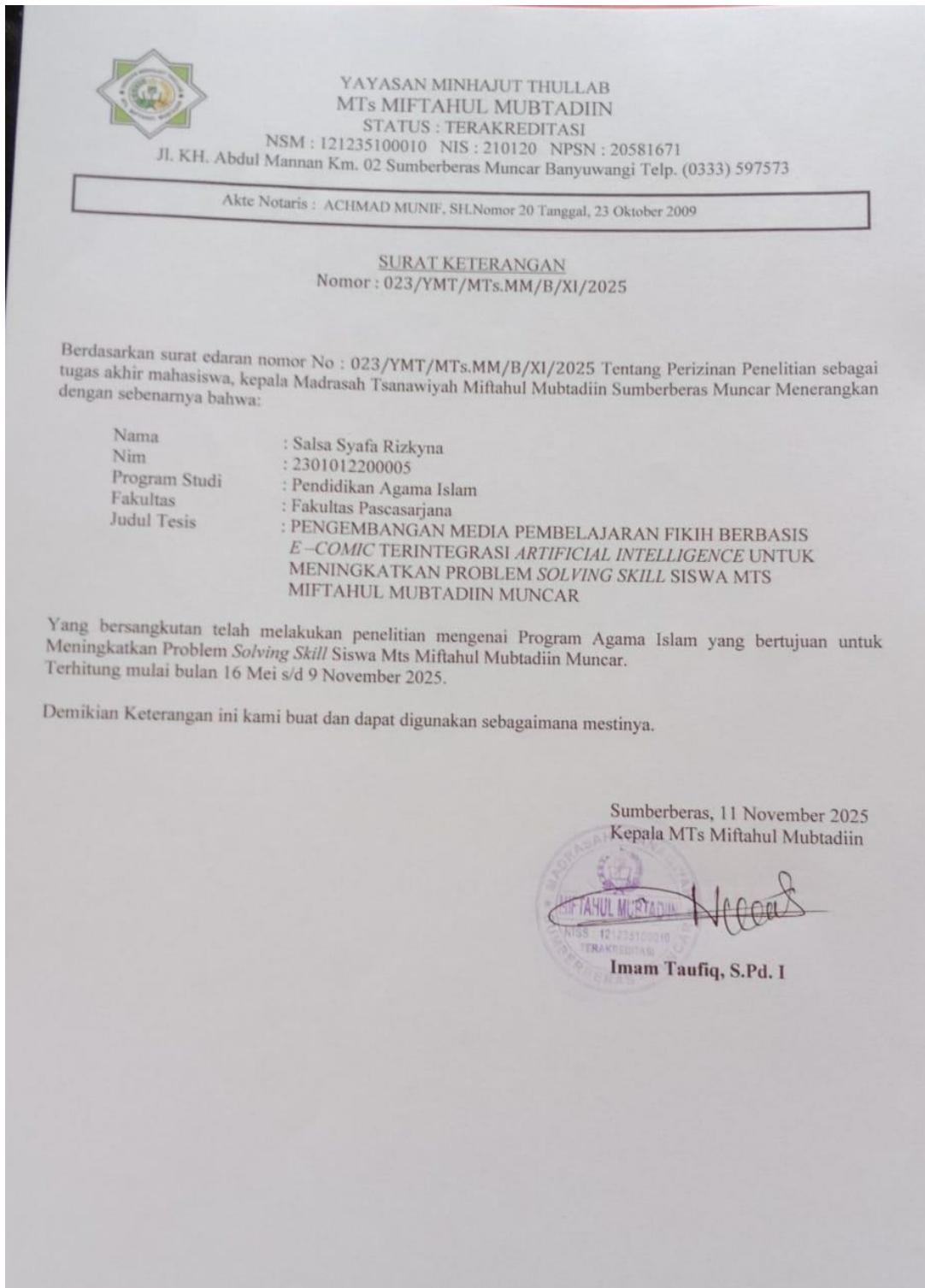
Direktur,

Agus Maimun



Dokumen ini telah ditandai tangani secara elektronik.  
 Token : 7moYO8rz

## Lampiran 2 Surat Diizinkan Melakukan Penelitian



### Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian


**YAYASAN MINHAJUT THULLAB  
MTs MIFTAHUL MUBTADIIN**  
 STATUS : TERAKREDITASI  
 NSM : 121235100010 NIS : 210120 NPSN : 20581671  
 Jl. KH. Abdul Mannan Km. 02 Sumberberas Muncar Banyuwangi Telp. (0333) 597573

Akte Notaris : ACHMAD MUNIF, SH.Nomor 20 Tanggal, 23 Oktober 2009

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 023/YMT/MTs.MM/B/XI/2025

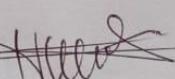
Berdasarkan surat edaran nomor No : 023/YMT/MTs.MM/B/XI/2025 Tentang Selesai Penelitian sebagai tugas akhir mahasiswa, kepala Madrasah Tsanawiyah Miftahul Mubtadiin Sumberberas Muncar Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama	:	Salsa Syafa Rizkyna
Nim	:	2301012200005
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Fakultas Pascasarjana
Judul Tesis	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH BERBASIS E-COMIC TERINTEGRASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN PROBLEM SOLVING SKILL SISWA MTS MIFTAHUL MUBTADIIN MUNCAR

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian mengenai Program Agama Islam yang bertujuan untuk Meningkatkan Problem Solving Skill Siswa Mts Miftahul Mubtadiin Muncar.  
 Terhitung mulai bulan 16 Mei s/d 9 November 2025.

Demikian Keterangan ini kami buat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sumberberas, 11 November 2025  
 Kepala MTs Miftahul Mubtadiin

  
\* MADRASAH TSANAWIYAH  
NISN : 121235100010  
TERAKREDITASI  
SUMBERBERAS  
**Imam Taufiq, S.Pd. I**

**Lampiran 4 Lembar Observasi****Lembar Observasi Pelaksanaan Proses Pembelajaran**

Kelas : VIII

Jumlah siswa :25

Nama Sekolah :MTs Miftahul Mubtadiin Muncar

Aspek	Sub-Aspek	Aspek Yang diamati	Teramat		Keterangan
			Ya	Tidak	
Guru	Perencanaan Pembelajaran	Kesesuaian RPP dengan materi dan kurikulum.	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Penyiapan media dan sumber belajar yang relevan.	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Penetapan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur.	<input checked="" type="checkbox"/>		
	Pelaksanaan Pembelajaran	Pengelolaan kelas (disiplin, pengaturan, suasana kondusif).	<input checked="" type="checkbox"/>		Masih banyak siswa yang kurang ke kontrol
		Variasi metode dan strategi pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Komunikasi dan interaksi (jelas, interaktif, umpan balik).	<input checked="" type="checkbox"/>		
Siswa	Kehadiran dan Kedatangan	Kehadiran di kelas (sudah ada di tempat atau masih berdatangan)	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Ketepatan waktu (datang tepat waktu atau terlambat)	<input checked="" type="checkbox"/>		
	Perlengkapan dan Persiapan Belajar	Buku pelajaran sudah di atas meja.	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Meja belajar bersih dari benda-benda tidak relevan	<input checked="" type="checkbox"/>		
	Disiplin dan Respon Awal	Menanggapi salam dan sapaan guru.	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Tidak berbicara atau membuat keributan yang tidak perlu	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Tidak bermain atau melakukan aktivitas lain yang tidak relevan.	<input checked="" type="checkbox"/>		

### Lampiran 5 Hasil Wawancara

**HASIL WAWANCARA GURU FIQIH TENTANG KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**Informasi Responden:**

- Nama Guru:
- Mata Pelajaran yang Diajarnya: Fiqih
- Pengalaman Mengajar:
- Kelas yang Diajarkan (Fiqih):

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut Pandangan Bapak/Ibu, bagaimana karakteristik siswa di kelas?	Relatif lebih kondusif (lebih tertib)
2	Dalam satu kelas, biasanya atau rata-rata terdiri dari berapa siswa?	35 siswa.
3	Sejauh ini bagaimana hasil dari penilaian capaian pembelajaran siswa? Baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotornya.	Dari segi kognitif banyak yang unggul, lebih mudah ditarik, lebih bagus,
4	Dari sekian banyak metode pembelajaran, metode pembelajaran jenis apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan ketika menyampaikan materi pembelajaran. Dari sekian banyak metode pembelajaran, metode pembelajaran jenis apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan ketika menyampaikan materi pembelajaran	Metode ceramah teacher center. Siswa masih cenderung pasif (sedikit aktif.)
5	Media pembelajaran apa saja yang	Menggunakan game  team tournament

3

	saat ini Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran Fiqih? Bagaimana efektivitasnya menurut Bapak/Ibu?	
6	Apa saja kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam proses pembelajaran Fiqih?	kendala ada di media pembelajaran belum digital jg(mengkondisikan anak)
7	Menurut Bapak/Ibu, seberapa penting kemampuan pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran Fiqih dan kehidupan siswa secara umum? Mengapa?	anak-anak beberapa bisa memecahkan masalah dengan contoh kehidupan.
8	Menurut Bapak/Ibu, seberapa penting pengembangan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Fiqih? Mengapa?	media sebenarnya butuh banget semisal ada dananya misal menggunakan proyektor.
9	Bagaimana pendapat anda jika komik dibuat menjadi sebuah media pembelajaran? Apakah anda tertarik untuk menggunakannya?	relatif lebih susah kira karena tidak monoton
10	Bagaimana menurut Bapak/Ibu tampilan visual dan interaktivitas e-comic ini sebaiknya dirancang agar menarik dan tidak membosankan bagi siswa?	agar lebih menarik tokohnya yang anak-anak familiar.

**Lampiran 6 Angket Kebutuhan**

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA**

- Nama:
- Kelas:
- Jenis Kelamin:
  - Laki-laki
  - Perempuan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah pelaksanaan pembelajaran Fiqih yang selama ini berlangsung menyenangkan?		
2	Apakah hanya dengan menggunakan buku pelajaran kamu bisa menguasai materi fiqih?		
3	Apakah materi mengenai/bab zakat pada mata pelajaran fiqih termasuk salah satu materi yang sulit untuk dipahami?		
4	Apakah pada mata pelajaran fiqih sering menggunakan smartphone saat proses pembelajaran?		
5	Apakah kamu menyukai membaca bacaan bergambar seperti komik?		
6	Menurut kalian, apakah komik menarik untuk dijadikan media dalam pembelajaran fiqih?		
7	Apakah kamu sering menggunakan smartphone atau tablet untuk belajar?		
8	Apakah kamu akan lebih tertarik membaca materi Fiqih jika tokoh-tokohnya digambarkan dalam bentuk karakter komik yang menarik?		
9	Apakah kamu lebih suka memecahkan masalah Fiqih secara individu atau berkelompok?		
10	Apakah kamu berharap media pembelajaran ini menyajikan studi kasus Fiqih dengan tingkat kesulitan yang bervariasi?		

**Lampiran 7**

Media *E-comic* dapat diakses di

<https://www.teachany.com/tools/flipbook-maker/preview/2Dk47d6xg2gRDg-XsZ4qx>



## Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**E-COMIC TERINTEGRASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE**

Nama Validator : Dr. Nurfaes Fitriy, M.Pd  
 NIP : 197410162005012003  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Pendidikan : S2 Teologi Kristen

Petunjuk: Berikan penilaian Anda terhadap setiap aspek yang terdapat pada buku ajar menggunakan skala berikut

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

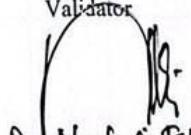
5 = Sangat Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Catatan / Saran
		1	2	3	4	5	
Aspek Visual							
1	Desain cover menarik, relevan dengan tema dan sesuai karakter siswa MTs-			✓			
2	Ilustrasi mendukung pemahaman isi materi Fikih			✓			
3	Komposisi warna serasi, tidak mencolok, dan nyaman dipandang				✓		
4	Jenis dan ukuran huruf ( <i>font</i> ) mudah dibaca dan konsisten				✓		
5	Tata letak ( <i>layout</i> ) rapi, proposisional dan tidak membingungkan				✓		
6	Kualitas gambar dan resolusi ilustrasi jelas			✓			
7	Unsur grafis (ikon, panel, efek transisi) mendukung daya tarik visual				✓		
Aspek Penyajian materi							
8	Alur cerita komik logis, jelas, dan mudah diikuti				✓		
9	Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran		✓				
10	Dialog antar tokoh komunikatif dan sesuai karakter siswa MTs				✓		
11	Penyajian materi mendukung				✓		

	pembentukan <i>problem solving skill</i> siswa				
12	Narasi komik mengandung nilai-nilai pendidikan Islam			✓	
13	Media menampilkan variasi situasi atau permasalahan yang kontekstual dengan kehidupan siswa			✓	
	<b>Aspek Kemudahan media</b>				
14	Media mudah diakses melalui berbagai perangkat (HP, laptop, tablet)			✓	
15	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik		✓		
16	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran		✓		
17	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa			✓	
18	Media praktis digunakan dalam pembelajaran			✓	
19	Media layak digunakan sebagai bahan ajar tambahan			✓	
	<b>Aspek Kebermanfaatan</b>				
20	Media membantu siswa memahami konsep Fikih secara mendalam		✓		
21	Media dapat diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis proyek atau diskusi			✓	
22	Media memiliki potensi untuk dikembangkan ke versi lebih interaktif ( <i>update digital</i> )			✓	

Catatan Umum / Saran Perbaikan:

~~penyelesaian besarnya jumlah soal~~ ~~dapat~~ situasi cerita

Validator  
  
 Dr. Nurfaiz Fitrial, M.Pd  
 NIP 19740162009012003

### Lampiran 9 Validasi Ahli Materi

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : Prof. Dr. H. Ahmad Nurul Kawakib, M.Pd.M.A  
 NIP : 10150131200112001  
 Jabatan/Instansi :  
 Pendidikan :

**Petunjuk:**

Berikan penilaian Anda terhadap aspek-aspek materi pada *e-comic* ini dengan memberikan skor pada kolom yang sesuai. Gunakan skala 1-5 dengan kriteria: 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik.

No.	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
<b>Kelayakan Materi</b>							
1	Isi materi sesuai dengan kurikulum MTs dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Fikih					✓	
2	Ketepatan dan keakuratan materi fikih sehingga tidak menimbulkan kesalahanpahaman				✓		
3	Kedalaman Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa MTs					✓	
4	Materi mendukung pencapaian keterampilan abad 21 (4C: <i>critical thinking, creativity, collaboration, communication</i> )					✓	
5	Penggunaan definisi, istilah, dan contoh dalam komik jelas, kontekstual, dan mudah dipahami					✓	
6	Alur cerita dan Ilustrasi dalam komik relevan dengan isi materi fikih yang diajarkan				✓		
7	Materi membantu siswa memahami hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari					✓	
8	Materi disajikan dengan urutan yang logis dan sistematis					✓	
9	Materi memotivasi siswa untuk mengamalkan nilai-nilai Fikih dalam kehidupan nyata					✓	
10	Materi sesuai dengan konteks kehidupan sosial dan budaya siswa					✓	

	MTs					
<b>Aspek Kebahasaan</b>						
11	Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa MTs				✓	
12	Kalimat yang digunakan efektif, lugas, dan tidak bertele-tele			✓		
13	Bahasa mencerminkan nilai kesopanan, keislaman, dan religiusitas				✓	
14	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan makna ganda atau salah tafsir				✓	
15	Bahasa yang digunakan mendukung pembentukan karakter Islami dan sikap spiritual siswa				✓	
<b>Aspek Keterpaduan Media dan Materi</b>						
16	Keterpaduan antara teks, ilustrasi, dan alur cerita memperkuat pemahaman konsep Fikih			✓		
17	Setiap adegan dalam komik mengandung tujuan pembelajaran yang jelas				✓	
18	Materi disajikan dengan alur berpikir logis (dari konkret ke abstrak)				✓	
19	Materi mendorong siswa untuk menarik kesimpulan atau refleksi nilai setelah membaca komik				✓	
20	Materi memotivasi siswa untuk berinovasi dan berbuat baik melalui teknologi				✓	

#### Kesimpulan Penilaian Ahli Materi

- Layak tanpa revisi
- Layak dengan revisi kecil
- Layak dengan revisi besar
- Tidak layak

Saran Perbaikan:

isilah manfaat → hikmah (جُنَاحِ الْحِكْمَةِ )  
Hikmah Tasrif

Validator,



.....  
NIP.

### Lampiran 10 Validasi Ahli Pembelajaran

#### LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Validator : Muhammad Nur Ahsan , S.Pd, M.Pd  
 NIP : \_\_\_\_\_  
 Jabatan/Instansi : Bum Pi&h

Petunjuk: Berikan penilaian Anda terhadap aspek-aspek materi pada buku ajar ini dengan memberikan skor pada kolom yang sesuai. Gunakan skala 1-5 dengan kriteria: 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik.

No.	Aspek Penilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
1	Media <i>e-comic</i> dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat					✓	
2	Media <i>e-comic</i> tidak mudah error saat dijalankan				✓		
3	Materi yang disajikan lengkap dan benar secara teori				✓		
4	Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur					✓	
5	Materi yang disajikan relevan dengan isu atau konteks kehidupan sehari-hari siswa (kontekstual).					✓	
6	Gambar yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran				✓		
7	Ilustrasi/cerita dalam <i>e-comic</i> relevan dengan materi fiqih yang diajarkan					✓	
8	E-comic efektif menarik minat belajar siswa terhadap materi zakat.			✓			
9	Visualisasi dan alur cerita dalam <i>e-comic</i> dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari zakat lebih lanjut.				✓		
10	Penggunaan warna dan karakter dapat membuat materi zakat yang “kering” menjadi lebih hidup.					✓	
11	E-comic mampu menyederhanakan konsep-konsep zakat yang kompleks)				✓		
12	E-comic dapat menjelaskan studi kasus perhitungan dan penyaluran zakat dengan lebih mudah dipahami daripada teks biasa			✓			

13	E-comic mendukung pemahaman konsep melalui penggambaran situasi nyata atau simulasi.				✓	
14	Penggunaan e-comic dapat membantu siswa mengingat istilah dan okum zakat lebih lama.				✓	
15	Tata letak (layout) elemen gambar dan teks pada panel komik seimbang dan tidak membingungkan.			✓		
16	Kualitas gambar/ilustrasi jelas, tajam, dan tidak pecah (resolusi tinggi).			✓		
17	Kombinasi warna yang digunakan serasi dan mendukung suasana cerita/materi.			✓		
18	Bahasa yang digunakan dalam dialog sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan siswa.				✓	
19	Penggunaan kosakata mudah dipahami dan tidak ambigu.			✓		
20	Gaya bahasa yang digunakan dalam e-comic menarik dan komunikatif (tidak terlalu formal).			✓		

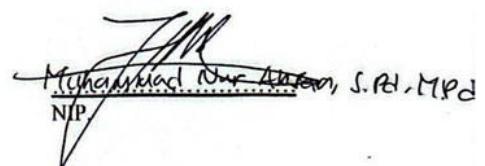
#### Kesimpulan Penilaian Ahli Pembelajaran

- Layak tanpa revisi  
 Layak dengan revisi kecil  
 Layak dengan révision besar  
 Tidak layak

Saran Perbaikan:

Mungkin pemilihan pont yang salah Memerlukan

Validator,



Muhammad Nur Akbar, S.Pd., M.Pd  
 NIP

### Lampiran 11 Validasi Soal 1

#### LEMBAR VALIDASI SOAL

Nama Validator : Dr. Miftahul Fitrik, M.Pd  
 NIP : 197310123011003  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Medan  
 Pendidikan : *Seluruhnya Terbaik dr. Maulana Fitrik*

Petunjuk: Berikan penilaian Anda terhadap aspek-aspek materi pada buku ajar ini dengan memberikan skor pada kolom yang sesuai. Gunakan skala 1-5 dengan kriteria: 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik.

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor					Catatan
			1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian Materi	Soal sesuai dengan kompetensi dasar (KD) & tujuan pembelajaran				✓		
		Isi soal sesuai dengan pokok bahasan zakat (pengertian, zakat fitrah, zakat mal, mustahik)				✓		
		Soal menggambarkan konsep-konsep zakat yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari.				✓		
2	Konstruksi Soal	Rumusan soal jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓	
		Pilihan jawaban homogen dan logis				✓		
		Panjang kalimat soal tidak terlalu panjang atau pendek, disesuaikan dengan kemampuan siswa MTs.			✓			<i>perbaik. Panjang kalimat hrs sama (relatif)</i>
		Kunci jawaban merupakan jawaban paling benar dan konsisten dengan isi soal.				✓		
3	Bahasa	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, sesuai tingkat MTs				✓		

		Penggunaan istilah keagamaan sesuai dengan konteks syariat Islam.		✓		
4	Tingkat Kognitif	Soal mampu mengukur keterampilan berpikir siswa (pemahaman, penerapan, <i>problem solving</i> )		✓		
		Soal berbasis situasi nyata ( <i>real-life problem</i> ) untuk mendorong analisis dan sintesis konsep fikih.		✓		
5	Kesesuaian Waktu	Jumlah dan tingkat kesulitan soal sesuai dengan alokasi waktu		✓		
		Distribusi soal mudah-sedang-sulit proporsional.		✓		
6	Relevansi Konteks Pembelajaran	Soal berbentuk uraian ( <i>problem solving</i> ) diberi porsi yang seimbang dengan pilihan ganda.		✓		
		Soal mengaitkan konsep zakat dengan konteks sosial-ekonomi masyarakat.		✓		
		Soal menggambarkan penerapan hukum zakat dalam kehidupan sehari-hari.		✓		
7	Kreativitas dan Inovasi Soal	Soal disajikan secara menarik dan tidak monoton.		✓		
		Mengandung elemen visual atau situasi naratif (cerita/ilustrasi kontekstual).		✓		

**Kesimpulan Penilaian Ahli Materi**

- Layak tanpa revisi
- Layak dengan revisi kecil
- Layak dengan revisi besar
- Tidak layak

**Saran Perbaikan:**

Tingkatkan lagi level kognitif word up definisi

Validator,

Dr. Haryati Siregar, M.Pd  
NIP. 1374062003012003

### Lampiran 12 Validasi soal 2

#### LEMBAR VALIDASI SOAL

Nama Validator : Prof. Dr. H. Ahmad Nurul Kawakib, M.Pd. M.A  
 NIP : 19750731200121001  
 Instansi :  
 Pendidikan :

Petunjuk: Berikan penilaian Anda terhadap aspek-aspek materi pada buku ajar ini dengan memberikan skor pada kolom yang sesuai. Gunakan skala 1-5 dengan kriteria: 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik.

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor					Catatan
			1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian Materi	Soal sesuai dengan kompetensi dasar (KD) & tujuan pembelajaran					✓	
		Isi soal sesuai dengan pokok bahasan zakat (pengertian, zakat fitrah, zakat mal, mustahik)				✓		
		Soal menggambarkan konsep-konsep zakat yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari.			✓			
2	Konstruksi Soal	Rumusan soal jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓	
		Pilihan jawaban homogen dan logis				✓		
		Panjang kalimat soal tidak terlalu panjang atau pendek, disesuaikan dengan kemampuan siswa MTs.			✓			
3	Bahasa	Kunci jawaban merupakan jawaban paling benar dan konsisten dengan isi soal.				✓		
		Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, sesuai tingkat MTs					✓	

		Penggunaan istilah keagamaan sesuai dengan konteks syariat Islam.				✓	
4	Tingkat Kognitif	Soal mampu mengukur keterampilan berpikir siswa (pemahaman, penerapan, <i>problem solving</i> )				✓	
		Soal berbasis situasi nyata ( <i>real-life problem</i> ) untuk mendorong analisis dan sintesis konsep fikih.				✓	
5	Kesesuaian Waktu	Jumlah dan tingkat kesulitan soal sesuai dengan alokasi waktu				✓	
		Distribusi soal mudah–sedang–sulit proporsional.				✓	
		Soal berbentuk uraian ( <i>problem solving</i> ) diberi porsi yang seimbang dengan pilihan ganda.				✓	
6	Relevansi Konteks Pembelajaran	Soal mengaitkan konsep zakat dengan konteks sosial-ekonomi masyarakat.				✓	
		Soal menggambarkan penerapan hukum zakat dalam kehidupan sehari-hari.				✓	
7	Kreativitas dan Inovasi Soal	Soal disajikan secara menarik dan tidak monoton.				✓	
		Mengandung elemen visual atau situasi naratif (cerita/ilustrasi kontekstual).			✓		

**Kesimpulan Penilaian Ahli Materi**

- Layak tanpa revisi
- Layak dengan revisi kecil
- Layak dengan revisi besar
- Tidak layak

**Saran Perbaikan:**

---

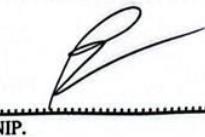
---

---

---

---

---

**Validator,**  
NIP.

### **Lampiran 13 Angket Respon Siswa**

## **ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC**

**Name** : Dewi Muasyaroh

Kelas/No. Absen : 8.3 /

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda!

#### Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Tampilan gambar dan ilustrasi pada E-Comic ini sangat menarik perhatian saya.				✓
2.	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi fiqh			✓	
3.	Warna dan tata letak dalam komik membuat saya semangat belajar			✓	
4.	Tulisan (huruf) mudah dibaca dan jelas				✓
5.	Cerita dalam e-comic mudah dipahami			✓	
6.	Materi fiqh yang disajikan sesuai dengan pelajaran di sekolah			✓	
7.	Dialog tokoh dalam komik jelas dan membantu memahami isi materi			✓	
8.	E-comic membuat saya lebih mudah mengingat isi pelajaran fiqh			✓	
9.	Materi yang disajikan dalam E-Comic ini mudah saya pahami.			✓	
10	Alur cerita E-Comic membantu saya memahami langkah-langkah atau urutan materi.			✓	
11	Bahasa yang digunakan dalam dialog para tokoh mudah saya mengerti.				✓
12	Materi dalam E-Comic sesuai dengan pelajaran yang sedang saya pelajari.			✓	
13	Dialog dan narasi dalam E-Comic tidak terlalu panjang sehingga tidak membosankan.			✓	
14	Desain keseluruhan E-Comic ini lebih menarik daripada buku teks biasa.			✓	
15	Ilustrasi dalam E-Comic sesuai dengan materi yang dijelaskan.			✓	

### Lampiran 14 Angket Pengalaman Siswa

<b>ANGKET PENGALAMAN SISWA</b>							
<b>Nama</b>	: <i>Afrah Alimahasari</i>						
<b>Kelas</b>	: VIII. 1						
<b>Sekolah</b>	: MTs Negeri Mulyo						
<b>Petunjuk:</b>							
Beri tanda (✓) pada salah satu kolom sesuai pendapat Anda tentang pernyataan berikut:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• SS = Sangat Setuju</li> <li>• S = Setuju</li> <li>• N = Netral</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• TS = Tidak Setuju</li> <li>• STS = Sangat Tidak Setuju</li> </ul>				
<b>A. Keterpahaman Materi dalam Konteks Kakao</b>							
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Komentar
1	Saya merasa senang belajar Fikih menggunakan e-comic		✓				
2	E-komik membantu saya lebih mudah memahami materi zakat.		✓				
3	Bahasa yang digunakan dalam e-komik mudah dipahami..		✓				
4	Gambar/ilustrasi dalam e-comic membuat saya tertarik belajar.			✓			
5	Saya merasa belajar dengan e-komik lebih menyenangkan dibanding hanya membaca buku teks.		✓				
6	E-komik membantu saya mengingat siapa saja yang berhak menerima zakat.			✓			
7	Saya merasa lebih mudah memecahkan soal <i>problem solving</i> setelah belajar dengan e-comic.			✓			
8	Saya ingin media e-komik digunakan lagi dalam pembelajaran Fikih berikutnya.		✓				
9	E-comic membuat saya lebih semangat mengikuti pelajaran.			✓			
10	Saya mendapat pengalaman baru belajar Fikih melalui media e-komik.		✓				

**Komentar dan Saran Siswa**

.....  
.....  
.....



**SOAL PRE-TEST**

1. Bacalah setiap soal dengan cermat sebelum menjawab.

2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dan tuliskan tanda (x) pada lampir A, B, C, atau D di bagian jawaban yang disediakan.

3. Periksa kembali jawaban Anda sebelum dikumpulkan.

4. Gunakan waktu yang tersedia sebaik mungkin.

**Nama : Yogyo Sigitwita, S.Pd**

**Kelas/No.Absen : (vi) 1B.1**

**1. Zakat fitrah wajib dikeluarkan pada waktu tertentu agar tujuannya tercapai. Berdasarkan ketentuan fikih, waktu paling akhir untuk zakat fitrah pada saat...  
 A. Setelah Bulan Syawal  
 B. Awal Bulan Rajab  
 C. Ramadhan Sait berjilid. Salat fitrah Firdaus  
 D. Setelah fitrah pada Tapi' Firdaus**

**2. Dalam masyarakat, sebagai orang yang membayar zakat fitrah menggunakan uang. Berdasarkan prinsip syariat, hal ini dibolehkan apabila ...  
 a. Uang lebih mudah di distribusikan  
 b. Telah mendapatkan izin dari lembaga zakat resmi  
 c. Dituju untuk membantu fakir miskin secara lebih efektif  
 d. Keluarga Pak Budi terdiri dari 6 orang, jika zakat fitrah per orang adalah 2,5 kg beras, maka berapa zakat fitrah yang harus dikeluarkan keluarga Pak Budi?  
 a. 10 kg beras  
 b. 12,5 kg beras  
 c. 15 kg beras  
 d. 17,5 kg beras**

**3. Secara umum, baru masuk Islam di desa A. Walupun ia orang kaya, masyarakat setempat ingin menggunakan hatinya agar mampu dalam Islam. Menurut hukum zakat, bagaimana keadaannya?  
 a. Tidak boleh menerima zakat sama sekali  
 b. Boleh menerima zakat untuk mengutamakan hatinya  
 c. Wajib memberikan zakat kepada fakir miskin  
 d. Tidak termasuk golongan mustahik**

**4. Seorang wajib zakat yang belum mampu menutupi kebutuhan hidupnya, namun masih memiliki barang-barang yang berharga. Untuk menghindari sanksi, sebaiknya ia melakukan...  
 a. Fikir miskin  
 b. Zakat fitrah  
 c. Bina Sabit  
 d. Amil**

**5. Seorang wajib zakat karena mewarisi sebuah berburuk bersifat kafir kepada fakir miskin. Bagaimana hukumnya perbaikannya tersebut? Misalkan, ia tidak mampu, karena sedekah juga bukan kepadaan sosial.  
 a. Tetapi, karena zakat adalah kewajiban tersebut yang tidak dapat digantikan oleh sedekah  
 b. Dipertimbangkan, sebab sedekah dapat menggantikan zakat jika diberikan kepada yang berhak  
 c. Pahala sedekahnya dianggap cukup sebagai ganti zakat, karena niatnya ikhlas  
 d. Pedagang X berdagang barang baruan (misalnya minuman keras), lalu membeli barang tersebut. Bagaimana seharusnya?**

**6. Zakatnya tidak sah, ia harus bertumbat  
 a. Zakatnya sab  
 b. Zakatnya dilipatgandakan  
 c. Zakatnya dilipatgandakan  
 d. Tidak perlu bayar zakat**

**7. Banyak orang menganggap zakat sama dengan pajak. Pernyataan yang paling tepat adalah ...  
 a. Zakat dan pajak sama karena sama-sama wajib  
 b. Zakat boleh ditukar dengan pajak  
 c. Pajak hanya untuk orang miskin, zakat untuk semua  
 d. Zakat wajib secara agama, pajak wajib secara negara**

**8. Seorang siswa bernama Rafi merubah temantanya, Bima, mendapat bantuan zakat dari masjid. Namun Rafi tahu bahwa Bima anak dari pengusaha kaya. Jika kamu menjadi Rafi, apa tindakan yang paling tepat?  
 a. Menghindarkan Bima ke utaz karena berbohong  
 b. Diam saja karena bukan urtusanya  
 c. Mengayekan kabar bahwa Bima bukan mustahik  
 d. Zakat wajib dikeluarkan jika hara ...  
 a. Banyak dan diminta orang lain  
 b. Sudah mencapai nisab dan haul  
 c. Hara diterima dari gaji  
 d. Hara berupa emas dan perak  
 e. Rp 100.000.000. Nisab zakat saat ini setara Rp85.000.000. Apakah ia wajib zakat?  
 a. Wajib, karena haranya melebihi nisab  
 b. Tidak wajib, karena haru 1 tahun  
 c. Tidak wajib, karena ia perempuan  
 d. Wajib, tetapi hanya jika diminta mustahik  
 e. Siapakah orang yang wajib zakat perdagangan adalah?  
 a. Orang yang memiliki hara cukup (mencapai nisab) dan sudah 1 tahun  
 b. Semua pedagang tanpa syarat apapun  
 c. Hanya pedagang laki-laki yang berdagang sayuran  
 d. Raya yang mengangkat barang dagangan di hari besar  
 e. Pedagang yang mengangkat 4 golongan penerima zakat adalah...  
 a. Fakir miskin, muzakki, janda, yatim, pengusaha, pemudik, dan pembantu  
 b. Fakir miskin, emil, mustaf, gherim, fisabilillah, buss sabti, dan riqab  
 c. Fakir, miskin, guru, yatim piatu, potani, dan pegawai  
 d. Fakir, miskin, pengusaha, dan pemerintah, pembantu, musafir  
 10. Di dasah tertentu, amil zakat menerima upah dari hasil pengumpulan zakat. Bagaimana hukumnya memerlukan fitrah?  
 a. Tidak boleh karena zakat hanya untuk fakir miskin  
 b. Harus karena temasuk mengambil hak orang lain  
 c. Boleh, karena amil temasuk golongan penerima zakat  
 d. Sih, jika dilihat mazakki  
 11. Di sebuah perumahan tidak ada kriteria 8 golongan penerima zakat. Apa yang sebaiknya dilakukan mazakki?  
 a. Simpan sampai tahun depan**

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

**SOAL PRE-TEST**

1. Seorang ke depannya datang  
 a. Bagaimana tetapnya kaya  
 b. Bagaimana tetapnya kaya  
 c. Bagaimana tetapnya kaya  
 d. Bagaimana tetapnya kaya

2. Seorang pemuda bercerita kepada ibu, ia belum punya banyak teman dan kenyamanan di sekolah ini?  
 a. Fakir miskin  
 b. Zakat fitrah  
 c. Bina Sabit  
 d. Amil

3. Seorang wajib zakat karena mewarisi sebuah berburuk bersifat kafir kepada fakir miskin. Bagaimana perbaikannya tersebut? Misalkan, ia tidak mampu, karena sedekah juga bukan kepadaan sosial.  
 a. Tetapi, karena zakat adalah kewajiban tersebut yang tidak dapat digantikan oleh sedekah  
 b. Dipertimbangkan, sebab sedekah dapat menggantikan zakat jika diberikan kepada yang berhak  
 c. Pahala sedekahnya dianggap cukup sebagai ganti zakat, karena niatnya ikhlas  
 d. Pedagang X berdagang barang baruan (misalnya minuman keras), lalu membeli barang tersebut. Bagaimana seharusnya?

4. Zakatnya tidak sah, ia harus bertumbat  
 a. Zakatnya sab  
 b. Zakatnya dilipatgandakan  
 c. Zakatnya dilipatgandakan  
 d. Tidak perlu bayar zakat

5. Banyak orang menganggap zakat sama dengan pajak. Pernyataan yang paling tepat adalah ...  
 a. Zakat dan pajak sama karena sama-sama wajib  
 b. Zakat boleh ditukar dengan pajak  
 c. Pajak hanya untuk orang miskin, zakat untuk semua  
 d. Zakat wajib secara agama, pajak wajib secara negara

Dipindai dengan CamScanner

**Jawablah dengan singkat dan jelas!**

- Bagaimana hukumnya orang yang sudah mampu tetapi menolak membayar zakat?
- Rani memiliki 90 gram emas yang disimpan selama 1 tahun. Niobah emas adalah 85 gram.  
  - Apalagi Rani wajib membayar zakat? Jelaskan!
  - Berapa gram emas yang harus dibayar Rani jika zakatnya 3,75%
- Seorang wajib zakat yang berdagang barang-barang seharga Rp85.000.000,00 dan telah disimpan 1 tahun. Jika nisab zakat saat ini Rp85.000.000, apakah ia wajib zakat? Jelaskan alasanmu.
- Pak Budi memiliki padi sebanyak 1.000 kg dengan menggunakan pengairan padi. Niobah zakat pertamaan adalah 750 kg.  
  - Apalagi Pak Budi wajib membayar zakat? Jika wajib, hitunglah jumlah zakat yang harus dibayarnya.
- Siti memiliki zakat kepadanya  
  - Guru ngaji yang kaya
  - Tetangga yang kaya yang malas
  - Tetangga yang punya hutang banyak
  - Pamananya yang selalu di kaya
  - Sigap saja yang berhak menerima zakat? Jelaskan!

(1) hocam

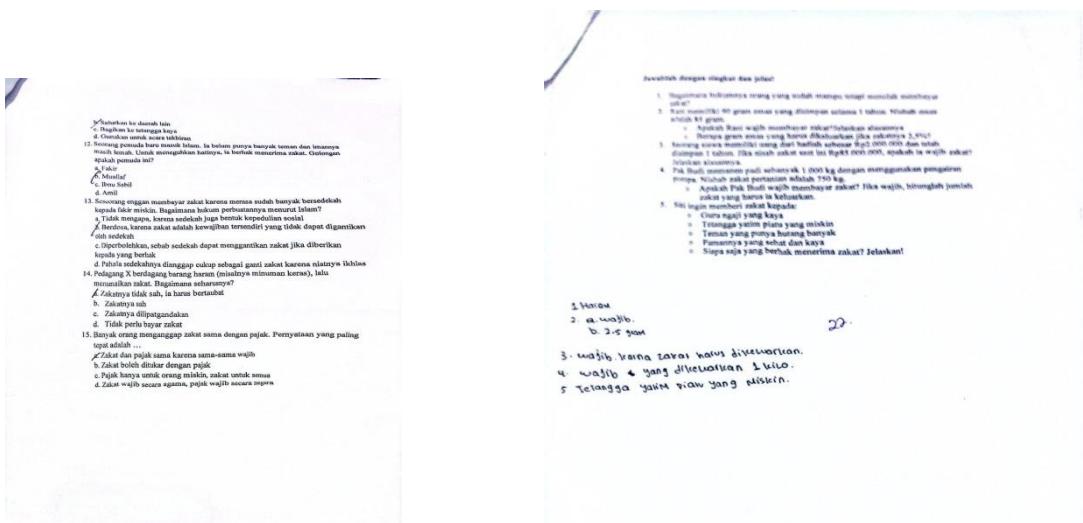
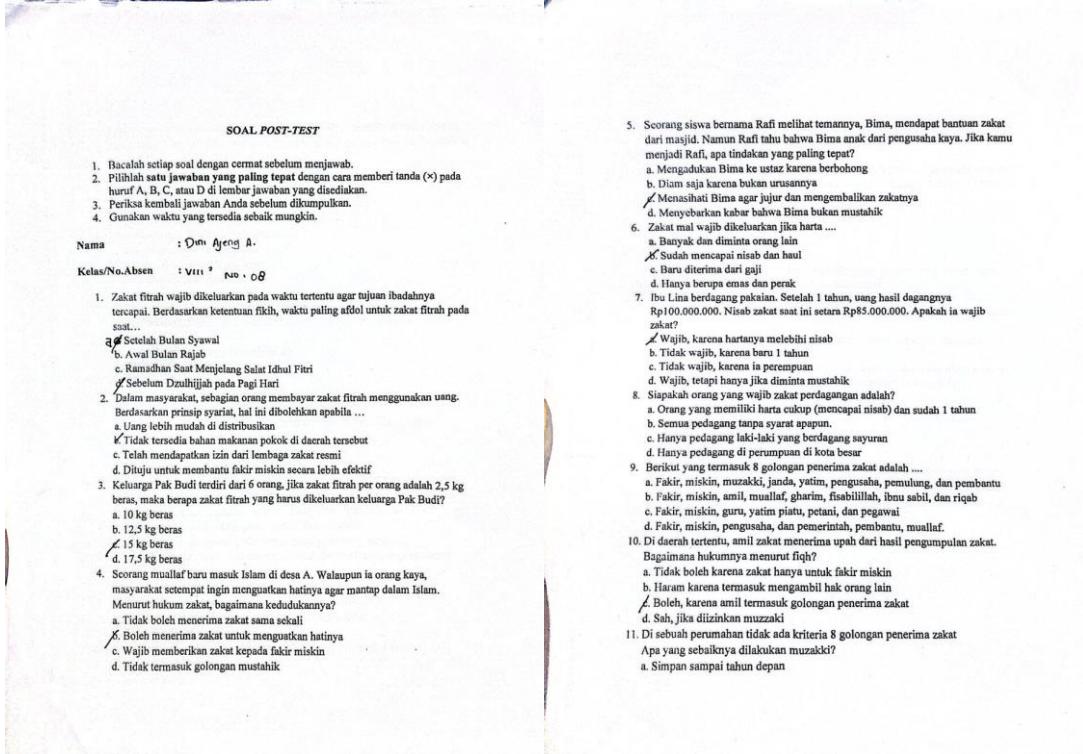
(2) wajib, karena emas yg disimpan sudah mencapai nisab

(3)

(4) wajib,

(5) Teknologi yakni teknologi yg miskin

**Lampiran 17 Hasil Posttest Kelas Kontrol**



## SOAL POST-TEST

1. Baiklah setelah soal dengan cermat sebelum menjawab.
2. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda (✓) pada huruf A, B, C, atau D di lembar jawaban yang disediakan.
3. Periksa kembali jawaban Anda sebelum dikumpulkan.
4. Gunakan waktu yang tersedia sebaik mungkin.

Nama : A. Anugraha Suryana

Kelas/No.Absen : VIII. 1 / 13

1. Zakat fitrah wajib dikeluarkan pada waktu tertentu agar tujuan ibadahnya tercapai. Berdasarkan ketentuan fikih, waktu paling akhir untuk zakat fitrah pada saat...  
 ✓ a. Setelah Bulan Syawal  
 ✓ b. Awal Bulan Rajab  
 ✓ c. Ramadhan Saat Maspiong Salat Idul Fitri  
 ✓ d. Setelah Dua Minggu pertama Puasa Ramadhan
2. Dalam masalah zakat sebagian yang membayar zakat fitrah menggunakan uang. Berdasarkan prinsip syariat, hal ini dibolehkan apakah ...  
 ✓ a. Uang lebih mudah di distribusikan  
 ✓ b. Tidak tersedia bahan makuan pokok di daerah tersebut  
 c. Telah mendapatkan izin dari lembaga zakat resmi  
 d. Ditugu untuk membutuhkan fakir miskin secara lebih efektif
3. Keluarga Pak Budi terdiri dari 6 orang, jika zakat fitrah per orang adalah 2,5 kg berapa kg seharusnya zakat fitrah yang harus dikeluarkan keluarga Pak Budi?  
 a. 10 kg beras  
 b. 12,5 kg beras  
 ✓ c. 15 kg beras  
 d. 17,5 kg beras
4. Seorang muallaf baru masuk Islam di desa A. Walaupun ia orang kaya, mayarakat setempat lalu mengangkat hatinya agar mantap dalam Islam.  
 ✓ a. Tidak boleh menerima zakat sama sekali  
 ✓ b. Boleh menerima zakat untuk menggunakan hatinya  
 c. Wajib memberikan zakat kepada fakir miskin  
 d. Tidak termasuk golongan mustahik

Seorang siswa bernama Raffi memiliki temannya, Bima, mendapat batasan zakat dari masjid. Namun Raffi tahu bahwa Bima tidak dari pengusaha kaya. Jika kamu menjadi Raffi, apa tindakan yang paling tepat?

- a. Mengajaklah Bima ke ustaz karena berhubungan dengan karakternya
- b. Mengajaklah Bima agar jujur dan mengembalikan zakatnya

c. Mengajaklah kabar bahwa Bima bukan mustahik

- d. Mengajaklah kabar bahwa Bima bukan mustahik

e. Tidak wajib, karena baru 1 tahun

- f. Tidak wajib, karena lahir pada hari ini

✓ g. Wajib, karena dia diminta mustahik

- h. Siapakah orang yang wajib zakat perlengkapan adalah?

i. Orang yang memiliki harta cukup (mencapai nisab) dan sudah 1 tahun

- j. Semua pedagang tanpa syarat apapun.

k. Hanya pedagang laki-laki yang berdagang sayur-sayuran

- l. Hanya pedagang di perumpamaan di kota besar

m. Berikut yang termasuk dalam golongan penerima zakat adalah ...

- n. Tidak boleh karena zakat adalah jadwal, penyaluran, pembagian, dan pembantu

✓ o. Fakir, miskin, emsi, muallaf, qashim, fisabilillah, ibnu sabil, dan riqab

- p. Boleh, karena semuanya mengambil hak orang lain

✓ q. Fakir, miskin, guru, yatin piatu, petani, dan pegawai

- r. Sah, jika ditznikan muzakk

11. Di sebuah perumahan tidak ada kriteria 8 golongan penerima zakat

Apa yang sebenarnya dilakukan muzakk?

- s. Simpan sampai tahun depan

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

## Jawablah dengan singkat dan jelas!

- ✓ Salurkan ke daerah lain
- c. Bagikan ke tetangga kaya
- d. Gimakan ke tetangga kesehingga
12. Seorang pemuda beras ikatan Islam. Ia belum punya banyak teman dan imananya masih lemah. Untuk meningkatkan hatinya agar bertambah dalam Islam.  
 a. Menuntut hukum zakat, bagaimana keduakaryanya?  
 ✓ b. Tidak boleh menerima zakat sama sekali  
 ✓ c. Boleh menerima zakat untuk menggunakan hatinya  
 d. Wajib memberikan zakat kepada fakir miskin
13. Seorang muallaf baru masuk Islam di desa A. Walaupun ia orang kaya, mayarakat setempat lalu mengangkat hatinya agar mantap dalam Islam.  
 ✓ a. Tidak boleh menerima zakat sama sekali  
 ✓ b. Boleh menerima zakat untuk menggunakan hatinya  
 c. Wajib memberikan zakat kepada fakir miskin  
 d. Tidak termasuk golongan mustahik
14. Pedagang X berdagang barang-barang kebutuhan rumah tangga. Ibu menuntut zakat. Bagaimana seharusnya?  
 ✓ a. Zakatnya tidak sab, ia harus bertambah  
 b. Zakatnya sab  
 c. Zakatnya yang pagandakan  
 d. Tidak perlu bayar zakat
15. Banyak orang yang menganggap zakat sama dengan pajak. Pernyataan yang paling tepat adalah ...  
 a. Zakat dan pajak sama karena sama-sama wajib  
 b. Zakat boleh ditukar dengan pajak  
 c. Pajak hanya untuk orang miskin, zakat untuk semua  
 ✓ d. Zakat wajib secara agama, pajak wajib secara negara

Jawaban

1. Haram

2. 10%

3. Wajib karena sudah mencapai nisab

4. Cukup

5. Terdapat dua pihak yang masing-masing

coba membebaskan

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran 19 Hasil Uji Pada SPSS 26****Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	.146	48	.012	.964	48	.141

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas *pretest***Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.283	1	46	.597
	Based on Median	.000	1	46	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	37.944	1.000
	Based on trimmed mean	.217	1	46	.644

Uji Homogenitas *Pretest***Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	.128	48	.046	.962	48	.119

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas Posttest

### Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.341	1	46	.562
	Based on Median	.332	1	46	.568
	Based on Median and with adjusted df	.332	1	45.607	.568
	Based on trimmed mean	.361	1	46	.551

### Uji Homogenitas Posttest

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	.283	.597	-3.916	46	.000	-10.750	2.745	-16.276	-5.224
	Equal variances not assumed			-3.916	45.175	.000	-10.750	2.745	-16.279	-5.221

### Uji t *pretest*

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	.341	.562	-6.031	46	.000	-10.125	1.679	-13.504	-6.746
	Equal variances not assumed			-6.031	45.311	.000	-10.125	1.679	-13.506	-6.744

### Uji t *posttest*

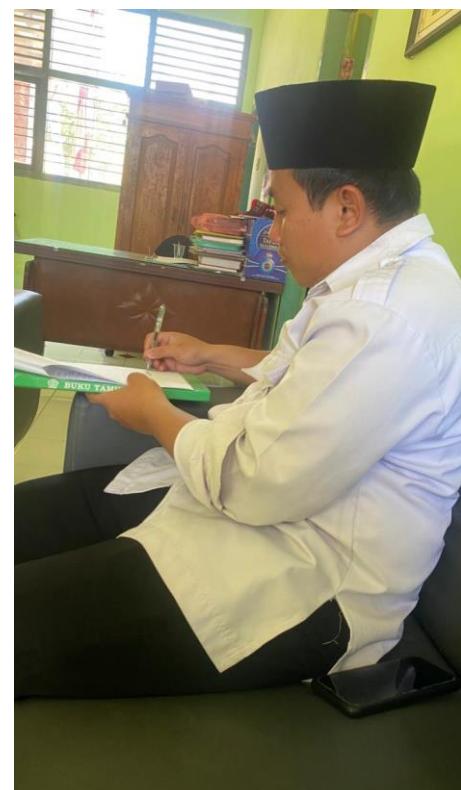
#### Lampiran 20 Foto kegiatan



### Wawancara Guru Fikih



### Wawancara Guru Fikih dan kepala Sekolah



Validasi Ahli

Validasi Ahli



Observasi Awal



Pretest Kelas Eksperimen



Pembelajaran Kelas Eksperimen



*Posttest kelas Ekesperimen*



*Pengisian angket Pengalaman Siswa*



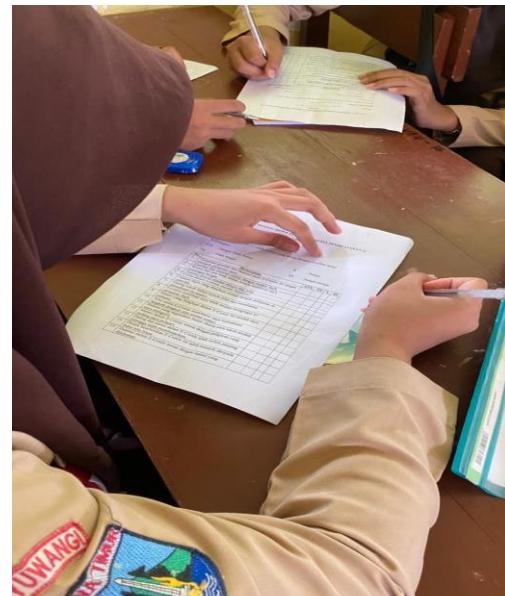
*Pretest kelas kontrol*



*Pembeajaran Kelas kontrol*



**Posttest kelas kontrol**



**Angket kelompok kecil**

#### Lampiran 20 Biografi Penulis



Salsa Syafa Rizkyna lahir di Banyuwangi, 4 Agustus 2001. Penulis dibesarkan oleh keluarga yang hangat dari seorang ayah bernama Ahmad Sodiq dan ibu Rida Kurnia Tunggal yang menjadi bungsu pada keluarga ini.

Tahun 2013 penulis menyelesaikan Pendidikan di SD 1 Plampangrejo, dan melanjutkan di MTs Alkautsar lulus pada tahun 2016 dan mulai melanjutkan studi di luar kota yakni MAN 1 Jember, setelah itu penulis melanjutkan diperguruan tinggi di Universitas Islam Malang, Program Studi Pendidikan Agama Islam, kemudian melanjutkan pada jenjang Magister di UIN Maulana Malik Ibrahim.

