BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jika dilihat dari asal katanya yaitu "didik" dengan memberi awalan "pe" dan menambah ahiran "kan" yang mengandung arti "perbuatan" (hal, cara dan sebagainya). Pendidikan sendiri mulanya berasal dari bahasa Yunani yaitu *"paedagogie"* yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi *"education"* yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab, istilah ini sering diterjemahkan dengan "tarbiyah" yang berarti pendidikan.[1] Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan agar peserta didik mampu mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya.[2]

Pendidikan sendiri memiliki berbagai macam pengertian, dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 11, 12 dan 13 disebutkan bahwa:

---

[1] Ali Anas Nasution, *Konsep Dasar Pendidikan Islam (Istilah Tren Pendidikan Islam dalam al-Qur"an)*, (Jurnal Thariqah Ilmiah, Vol. 01, No. 01, 2014), hal 3

[2] Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hal 1

> Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.[3]

Pendidikan formal sendiri contohnya adalah sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan membantu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses belajar mengajar *(schooling is building or institustional for teaching and learning*). Fasilitas, sarana, media, sumber dan tenaga kependidikan merupakan fasilitator yang membantu, mendorong dan membimbing peserta didik dalam pembelajaran guna memperoleh keberhasilan dalam belajar.[4]

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan tentunya memiliki tujuan pendidikan didalamnya, dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan itu perlu adanya standar proses. Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Proses dikembangkan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi yang telah ditetapkan sesuai dengan ketentuan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Sekolah adalah salah satu lingkup pendidikan yang didalamnya terdapat suatu pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan

---

[3] Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003…., hal 2

[4] Cicih Sutarsih, *Etika Profesi.* (Banteng, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), hal 6

interaksi antara guru dan peserta didik.[5] Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk seseorang membantu mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.[6] Sehingga dalam pembelajaran adanya guru dan peserta didik yang berinteraksi dalam suatu kegiatan dengan tujuan membantu seseorang mempelajari sesuatu serta nilai baru.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari adanya proses belajar pada peserta didik, proses akan terjadi bila ada perubahan perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotorik) pada peserta didik.[7] Sehingga pembelajaran bertujuan peserta didik mendapatkan pengetahuan baru dan adanya suatu perubahan kearah yang lebih baik. Adapun factor-faktor penentu keberhasilan yang perlu diperhatikan adalah: (1) faktor peserta didik, (2) faktor pendidik, (3) faktor tujuan pendidikan, (4) factor alat-alat pendidikan, dan (5) factor lingkungan.[8] Selain itu menurut Safari ada empat faktor yang memengaruhi minat belajar, antara lain: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterlibatan siswa.[9] Jika ditelaah dalam factor-faktor penentu keberhasilan, salah satunya adalah alat-alat pendidikan. Alat-alat pendidikan merupakan alat yang digunakan sebagai pendukung dalam terlaksananya pendidikan, guna mencapai tujuan dari pendidikan. Alat-alat

---

[5] *Ibid.*, hal 6

[6] Anissatul Mufarokah, *Strategi & model-model Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Press, 2013) hal h 17

[7] *Ibid.*, hal 17

[8] Achmad Patoni, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004) hal 19

[9] Maya Siskawati, Pargito dan Pujiati, *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*, (Jurnal Studi Sosial Vol 4, No 1, 2016) hlm 79

pendidikan salah satu contohnya adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik.

Media Pembelajaran sendiri menurut Arief S. Sadiman dkk dalam Sukiman kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiyah yang berarti 'Perantara' atau 'pengantar'.[10] Sehingga dalam ranah pembelajaran, media pembelajran merupakan pengantar pesan dari pengirim pesan yaitu seorang pendidik dan pesan tersebut dihantar untuk penerima pesan yaitu peserta didik. Menurut Azhar Arsyad dalam Sukiman secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan memproses, dan menyususn kembali informasi visual atau verbal.[11]

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.[12] Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kopetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar.[13] Sehingga dapat disimpulakan media pembelajaran merupakan suatu perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar tersampaikan dan diterima dengan

---

[10] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustakan Insan Mandiri, 2012), hal 27

[11] *Ibid.*, hal 28

[12] Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, (Jurnal Lingkar Widyaiswara, Edisi. 1, No. 4, 2014), hal 104

[13] Mulyanta, *Tutorial Membanggun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hal 2

baik. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya.

Fungsi media yang lain adalah media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.[14] Sehingga dalam penggunaan media pesert didik dapat merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena pelajaran yang semula abstrak dapat menjadi konkrit, hal ini dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.

Dan menurut Raharjo dalam Abdul Wahab Rosyidi menyatakan bahwa visualisasi memper mudah orang untuk memahami suatu pengertian. Sebuah penemuan mengatakan bahwa sebuah gambar "berbicara" seribu kali lebih mudah dari yang dibicarakan melaluai kata-kata. [15]. Sehingga semakain konkret pengalaman yang diberikan akan lebih menjamin terjadinya proses belajar.

Dengan demikian dalam membuat media perlu adanya analisis terhadap kebutuhan yang diperlukan. Dan didalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru Pasal 3 ayat 4 disebutkan :

> "Kompetensi pedagogik sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kemampuan Guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurangkurangnya meliputi: (a) pemahaman wawasan atau landasan kependidikan; (b) pemahaman terhadap peserta didik; (c) pengembangan kurikulum atau silabus; (d)

---

[14] Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, (Jurnal Lingkar Widyaiswara, Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, ISSN: 2355-4118), hal 115

[15] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hal 22

> perancangan pembelajaran; (e) pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis; (f) pemanfaatan teknologi pembelajaran; (g) evaluasi hasil belajar; dan (h) pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya."[16]

Oleh sebab itu seorang guru harus mampu membuat suatu media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Seperti contohnya mampu membuat suatu media pembelajaran agar mempermudah terlaksananya pembelajaran terutama pada mata pelajaran yang sulit dan perlu adanya pemvisualisasian.

Fikih adalah salah satu kumpulan dari study keislaman yang diantaranya adalah al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlaq, Tarikh, dan Kebudayaan Islam.[17] Menurut istilah Fiqih adalah ilmu tentang hukum-hukum syariat yang bersifat amaliyah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsili/ terperinci, dari Al Qur'an dan Hadis. Hal-hal terutama yang dibahas di dalamnya yaitu tentang ibadah dan mu'amalah.[18]

Fiqih dalam arti tekstual dapat diartikan pemahaman dan perilaku yang diambil dari agama.[19] Kajian dalam fiqih meliputi masalah 'Ubudiyah (persoalan-persoalan ibadah), Ahwal Syakhsiyyah (keluarga), Mu'amalah (masyarakat), dan Siyasah (negara).

---

[16] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.74 tahun 2008 tentang Guru, (Jakarta: Depdiknas, 2008), hal 6

[17] Nurmadiah, *Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, (Jurnal AL-AFKAR, Vol. III, No. II, Oktober 2014), hal 48

[18] Muhammad Nur Ali, *Kamus Agama Islam* (Cirebon: Penerbit An-Nizam, 2004), hal 64-65.

19 M. Kholidul Adib, *Fiqh Progresif: Membangun Nalar Fiqih Bervisi Kemanusiaan*, (Jurnal Justisia, Edisi 24 XI, 2003), hal 4.

Pada madrasah tsanawiyah (MTs) kompetensi yang harus dipenuhi pada mata pelajaran fikih meliputi Pengetahuan, Keterampilan, Sikap Spiritual dan Sosial.[20] Karena adanya suatu kompetensi yang dipenuhi maka peserta didik harus dapat mencapainya. Adapun tema mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah kelas VII semester dua kurikulum 13 adalah meliputi: meraih khidmah dengan mengagungkan jum'a (Sholat Jum'at) ,dibalik kesulitan terdapat kemudahan (Jama' & Qoshor) dan meraih gelar mahmudah dengan amaliah sunah (sholat sunah muakad & ghairu muakah).[21]

Pelajaran fikih adalah mata pelajaran yang sangat penting, karena merupakan pelajaran yang juga berkaitan dengan ibadah keseharian. Pentingnya fikih maka perlu adanya pemahaman mengenai materi yang didalamnya. Fikih sendiri ada bab yang perlu adanya pengimplementasian.

Penyampaian materi agar lebih maksimal diperlukan suatu media. Sehingga perlu adanya terobosan baru diman pembelajaran tetap dapat berjalan tapi juga mengasikkan. Disini peneliti akan melakukan suatu pengembangan media pembelajaran komik dalam mata pelajaran fikih, hal ini merupakan satu terobosan baru karena suatu materi fikih yang cenderung stagnan terhadap pembahasan materi-materi. Disini dikemas materi itu dalam sebuah komik yang akan lebih membuat peserta didik suka dalam membaca

---

[20] Kementerian Agama Ri Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Direktorat Pendidikan Madrasah, *Model Penilaian Pencapaian Kompetensi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (Mts)*, (Jakarta: Depag, 2014), hal lampiran ke 6

[21] Buku siswa: Kemenang RI, *Buku Fiqih*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), hal vii-viii

terlebih pada jenjang MTs dimana peserta didik masih sangat suka dengan sesuatu yang bergambar.

Media pebelajaran komik pada mata pelajaran fikih dapat membantu dalam proses pebelajaran ataupun dapat digunakan dalam belajar sendiri oleh peserta didik. Oleh sebab itu media ini harus dapat diakses dimanapun sehingga media ini menggunakan pemanfaatan teknologi. Peneliti menggunakan media yang berbasis *articulate storyline* hal ini adalah salah satu bentuk pemanfaatan teknologi. *Articulate storyline* merupakan aplikasi yang menjadi salah satu unggulan dalam membuat suatu media pembelajaran terlebih dalam bidang presentasi, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan presentasi kreatif, pembuatan konten web, pembuatan quis secara mudah dll.

Media ini dapat membantu guru namun tidak dapat menggantikan peran guru dikarenakan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen pasal 6, dituliskan :

> "Kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab."[22]

Berdasarkan undang-undang di atas guru merupakan seseorang yang harus mampu mengelola kelas agar pembelajarannya kondusif, dengan media ini maka pembelajaran dapat bersifat student center bukan teacher center

[22] Undang-Undang Republik Indonesia No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hal 5

karena guru tidak harus menerangkan secara keseluruan materi. Selain itu peserta didik dapat menggunakan media ini dalam belajarnya sendiri saat tidak didampingi guru.

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti merumuskan penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Bab Sholat Jum'at Di MTsN 3 Nganjuk".

Peneliti memilih tempat penelitian di MTsN 3 Nganjuk karena pada madrasah tersebut kebutuhan teknologi telah terpenuhi hanya saja perlu adanya suatu inovasi baru dalam pemanfaatan fasilitas yang telah disediakan. Salah satunya pembuatan suatu media dengan pemanfaatan teknologi. Selain itu MTsN 3 Nganjuk ini dalam pembelajarannya menggunakan Kurikulum 13 dengan layanan SKS (Sistem Kredit Semester).[23] Dimana dengan sistem ini maka peserta didik dapat menuntaskan pendidikan di jenjang MTs selama dua tahun apabila dapat menyelesaikan SKS yang ditetapkan, namun jika tidak bisa maka menyelesaikan jenjang pendidikannya seperti biasa selama tiga tahun. Oleh sebab itu perlu adanya pembuatan media pembelajaran agar pembelajaran dapat efektif dan menyenangkan.

B. Perumusan Masalah

Dalam sub bab perumusan masalah ini akan dibahas mengenai hal-hal sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

[23] Lampiran 6, hal 154

Permasalahan-permasalah penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Articulate storyline* Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VII MTsN 3 Nganjuk dapat diidentifikasi sebagai berikut:

a. Penerapan kurikulum K13 dengan SKS (Sistem Kredit Semester) dimana siswa dituntut menyelesaikan beberapa SKS dalam waktu 6 semester, hal ini membuat siswa harus mampu belajar sendiri dengan 70 persen dan belajar dengan dibimbing oleh guru sekitar 30 persen. Perlu adanya media dalam menemani belajar siswa dengan ataupun sendiri tanpa bimbingan guru.
b. Beberapa guru telah menggunakan media, tetapi masih sedikit sehingga diperlukan penggembangan media untuk mengimbangi proses belajar siswa yang dilakukan tanpa ataupun dengan didampingi guru.
c. Kesulitan pada mata pelajaran fikih membuat motivasi belajar pada siswa rendah.
d. Perlu adanya pemvisualan pada beberapa materi fikih.
e. Kejenuhan terhadap metode ceramah tanpa menggunakan suatu media.
f. Dalam mata pelajaran fikih seorang siswa cenderung mengerti namun tidak jarang masih bingung dalam praktiknya.
g. Perlu adanya suatu inovasi baru suatu media untuk menyampaikan materi dalam mata pelajaran fikih.

h. Perlunya ada kreatifitas pada guru untuk mengimbangi Proses Belajar dalam Kurikulum SKS by school ini, serta perlunya ada inisiatif guru bagaimana memudahkan belajar siswa saat belajar tanpa adanya kehadiran seorang guru.

2. Rumusan Masalah

Fokus penelitian ini adalah pengembangan, kemenarikan dan evektifitas media pembelajran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTs Negeri 3 Nganjuk. Adapun pertanyaan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk ?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk .

D. Hipotesis Produk

Media yang diproduksi begitu menarik dimana materi dalam mata pelajaran fikih Kelas VII yang disajikan berupa komik dan dituangkan dalam aplikasi *articulate storyline*. Adapun spesifikasi produk tersebut adalah:

1. Produk berupa media pembelajaran komik pada mata pelajaran fikih kelas VII semester dua terkhusus pada bab sholat jum'at di MTs yang dituangkan dalam aplikasi *articulate storyline*. Dalam media ini akan disuguhkan materi dalam mata pelajaran fikih Kelas VII yang berupa komik, didalamnya komik terdapat audio yang akan melengkapi komik itu, jika audio itu ingin digunakan maka dapat memfungsikan audio tersebut, jadi lebih memudahkan dalam belajar saat siswa ingin mendengarkan percakapan yang terdapat dalam komik tersebut, namun jika tidak ingin menggunakan audio maka tidak perlu digunakan ataupun dapat di offkan audio yang telah disediakan. Selain itu didalam produk media pembelajaran komik ini dilengkapi video-vidio yang menunjang dalam penyampaian materi fikih, mengapa demikian, karena dalam mata pelajran fikih terdapat bab-bab ataupun materi yang dimana materi tersebut perlu adanya suatu praktik contohnya bab sholat jum'at ini, sehingga dengan adanya video diharapkan siswa tidak hanya mengerti mengenai suatu urutan dalam menjalankan suatu ibadah namun juga dapat mensimulasikannya juga. Sehingga media ini tidak hanya membantu menghantarkan pesan dalam pembelajran, namun juga dapat menambah kemenarikan dalam proses belajar serta pembelajaran.

2. Isi materi dalam media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini sesuai dengan KD pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester dua bab sholat jum'at di jenjang MTs.
3. Media pembelajran komik berbasis *articulate storyline* ini selain menarik juga efektif dalam membantu belajar ataupun pembelajran dalam kelas serta juga dapat membantu saat diluar kelas terkhusus pada mata pelajaran fikih Kelas VII semster dua bab shlat jum'at di jenjang MTs.

Dari spesifikasi produk yang telah dijabarkan maka hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti adalah "pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII semester dua bab sholat jum'at di mtsn 3 nganjuk ini dapat meningkatkan kemenarikan dalam pembelajaran serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran"

E. Kegunaan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar dan menjadi alternatif pembelajaran fikih Kelas VII semester dua khususnya bab sholat jum'at di jenjang MTs, adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini yakni:

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan altenatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini ini, guru dapat membantu siswa untuk memahami dan mengerti tentang pelajaran fikih

semester dua khususnya bab sholat jum'at di jenjang MTs serta lebih mudah untuk memvisualisasikan kepada peserta didik.

2. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih menarik, dan efektif. Dengan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta terciptanya pembelajaran yang efektif, khususnya pada pelajaran fikih Kelas VII semester dua bab sholat jum'at ini.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah tentang wawasan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini ini dalam meningkatkan menariknya suatu pembelajaran dan keefektifan suatu media dalam pembelajaran dan hasil dari penelitian ini nantinya bisa menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru.

F. Penegasan Istilah

Istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini di pertegas secara konseptual dan secara operasional sebagai berikut:

1. Konseptual

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran adalah upaya penyesesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan analisis kebutuhan siswa dan guru dikelas. Dengan tujuan keberhasilan pembelajaran dimana dapat meningkatkan efektivitas

pembelaharan serta belajar lebih menarik dan menyenangkan yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa.[24]

b. Komik

Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca.[25]

c. *Articulate storyline*

Articulate storyline adalah *software* presentasi tidak hanya itu, namun *software* lainnya juga dapat digabungkan melalui *articulate storyline*, diantaranya yaitu: Audio, Vidio, Flash Presentation (menggunakan Macromedia Flash), Projektor Presentation (menggunakan Macromedia Projector), Flash Banner (menggunakan Flash Banner Creator), Camtasia, Powerpoint dan sebagainya.[26]

d. Fikih

Kata fiqh secara bahasa berasal dari faqiha yafqahu-fiqhan yang berarti "mengetahui atau paham". Sedangkan menurut istilah syar'i ilmu fiqh ialah ilmu yang berbicara tentang hukum-hukum syar'i amali yang penetapannya diupayakan melalui pemahaman

---

[24] Nunuk suryanti. Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hal 122.

[25] Mc. Cloud. Scott, *Memahami Komik*, (Jakarta: Gramedia Keputakaan Populer, 2008), hal 20

[26] Jajang Kurniawan, "*Modul Articulate* ", dalam https://www.slideshare.net/JajangKurniawan1/modul-articulate, diakses pada 3 Desember 2019, pukul 10.10 wib

yang mendalam terhadap dalia-dalilnya yang terperinci dalam nasah (Al-Qur‟an dan Hadits).[27]

2. Operasional

Pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fiqih Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk ini merupakan pemanfaatan teknologi yaitu *softwere articulate storyline* dalam mengembangankan suatu media pembelajaran. Selain itu pengembangan media ini membungkus materi pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester 2 bab sholat Jum'at dalam sebuah komik. Sehingga Media pembelajaran pada penelitian ini dinamakan Koman (Komik Pembelajaran) Fikih nama ini diambil karena media ini diharapkan dapat menjadi pengantar pesan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Media ini didalamnya menyajikan komik pembelajaran mata pelajaran fikih Kelas VII semester dua bab sholat jum'at pada tingkat MTs. Didukung dengan adanya audio percakapan untuk komik serta video pendukung untuk materi yang diperlukan adanya praktik.

Pengembangan pada media pertama yaitu pembuatan suatu komik dengan diisi suatu matei-materi pelajaran fikih yaitu pada bab sholat jumat. Kemudian jika komik sudah selesai dimasukkan ke aplikasi *articulate storyline* dengan diisi fasilitas yang ditawarkan oleh aplikasi sepertipenambahan video ataupun audio.

---

[27] Alaiddin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul fiqih*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 2

Pengembangan media pembelajaran yang tercipta ini karena adanya suatu cerita bergambar dan adanya video serta audio pendukung maka tentunya media ini memiliki suatu kemenarikan tersendiri jika dibandingkan dengan buku biasa. Karena kemenarikan media pembelajaran ini tentunya dalam berjalannya suatu pembelajaran lebih efektif.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam sebuah karya ilmiah adanya sistematika pembahasan merupakan bantuan yang dapat digunakan oleh pembaca untuk mempermudah mengenai urut-urutan sistematis dari karya ilmiah tersebut. Pembahasan yang dilakukan dalam skripsi ini adalah :

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak. Bagian utama (inti) terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari : latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori dan kerangka berfikir, landasan teori yang memaparkan kajian teori yang berisi: (a) pengembangan media pembelajaran, (b) komik, (c) *articulate storyline*. Alur berfikir dan penelitian terdahulu.

BAB III Metode penelitian, terdiri dari langkah-langkah penelitiannya meliputi dua tahap. Tahap *pertama* (I): (a) menentukan jenis dan desain

penelitian, (b) populasi dan sampel, (c) Teknik pengumpulan data, (d) instrument penelitian, (e) analisis data, (f) perencanaan desain produk, (g) validasi desain. Tahap *kedua* (II): (a) model rancangan desain eksperimen untuk menguji, (b) populasi dan sampel, (c) teknik pengumpulan data, instrument penelitian, (e) teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, bab ini memaparkan hasil paparan data penelitian pengembangan. Bab ini berisi: (a) desain awal produk, (b) hasil pengujian pertama, (c) revisi produk, (d) hasil pengujian tahap dua (ii), (e) refisi produk, (f) penyempurnaan produk, (g) pembahasan produk.

BAB V Penutup, bab ini merupakan bab terakhir dalam skripsi yang terdiri dari : kesimpulah dan saran

Bagian Akhir pada bagian ini terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.