

PENGEMBANGAN KOMIK FIQIH BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II MI BAHRUL ULUM TAMBAKBERAS

Zuni Humairoh

Institut Agama Islam Bani Fattah Jombang

Email zunihumairoh6@gmail.com

Nabila Aljannah

Institut Agama Islam Bani Fattah Jombang

Email nabilaaljannah@gmail.com

Received: 11 - 2025. Accepted: 12 - 2025. Published: 01 - 2026

ABSTRAK

Pengembangan komik fiqih berbasis kontekstual ini didasarkan pada observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti menemukan bahwa komik fiqih dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman mereka dan membangun pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep fiqih. Karena komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur tetapi juga dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran selama terkait dengan materi serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (research and development). Prosedur pengembangan modul meliputi: tahap pengumpulan data, tahap pengumpulan produk, tahap uji coba produk, tahap revisi, tahap uji coba lapangan. Pada tahap pengumpulan data, yang digunakan oleh peneliti berupa observasi, wawancara dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung, dan instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yakni modul fiqih, silabus fiqih mengenai materi shalat berjamaah dan angket untuk mengukur tingkat keberhasilan. Pada teknik analisis data digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan data dengan menggunakan data kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan bahwa, dengan adanya pengembangan komik fiqih berbasis kontekstual yang diterapkan melalui model Borg and Gall berhasil meningkatkan antusiasme siswa, terbukti dari angket respon siswa yang mencapai 95% dengan kualifikasi sangat baik. Siswa juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menghafal, menulis, dan memahami materi. Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari hasil pretest dan posttest, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 67,1 sebelum penerapan komik menjadi 89,8 setelahnya, menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam motivasi belajar setelah penggunaan produk tersebut.

Kata kunci: Komik, Fiqih, Kontekstual, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

The development of this contextual-based fiqh comic was based on preliminary observations conducted by the researcher. The researcher found that fiqh comics can be an effective tool to help students relate material to their experiences and build a better understanding of fiqh concepts. Comics not only provide entertaining information but are also considered a learning medium as long as they are related to the material and

align with the learning objectives to be achieved. This research is included in research and development (R&D). The module development procedure includes: data collection, product collection, product trial, revision, and field trial. In the data collection stage, the researchers used observation, interviews, and documentation during the learning process. The instruments used to obtain data were the fiqh module, the fiqh syllabus on congregational prayer, and a questionnaire to measure the level of success. Data analysis techniques were used to determine the level of data validity using quantitative data. The results of this study indicate that, with the development of contextual-based fiqh comics applied through the Borg and Gall model, it has succeeded in increasing student enthusiasm, as evidenced by the student response questionnaire which reached 95% with very good qualifications. Students also showed better abilities in memorizing, writing, and understanding the material. The increase in student learning motivation can be seen from the results of the pretest and posttest, where the average student score increased from 67.1 before the application of the comic to 89.8 afterward, indicating a significant difference in learning motivation after using the product.

Keywords: *Comic, Contextual, Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang membantu siswa mencapai potensi mereka agar dapat menghadapi perubahan dan meningkatkan kemampuan di bidangnya. Melalui pendidikan, individu dapat mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, serta berkontribusi pada penciptaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas.¹ Sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia harus mencakup aspek moral dan etika. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Mata pelajaran Fiqih di madrasah ibtidaiyah sering dianggap sulit dan membosankan bagi siswa karena banyak materi bersifat abstrak dan normatif. Materi fiqih, yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam mengetahui, memahami, menghayati, dan menerapkan hukum Islam sebagai dasar pandangan hidup,³ sering kali disajikan dalam bentuk teks normatif tanpa kaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, yang berdampak pada penurunan semangat, partisipasi, fokus belajar, dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan.

¹ Fitrotin Hasanah and Maudi'ir Rahmah, "Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Reciprocal Teaching (Pembelajaran Terbalik) Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Bacaan Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Riyadlatul Fallah," *Abnauna: Jurnal Ilmu Pendidikan Anak* 2, no. 2 (2024): 80–85, <https://doi.org/10.52431/jurnalilmupendidikananak.v2i2.2293>.

² Rahmat Hidayat and Abdullah, *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, Dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019).

³ Iman Hendra Yani, *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS ULA DI PONDOK PESANTREN DAARUL MUTTAQIIN JOTANG BERU SUMBAWA*, Undergraduate Thesis, UIN Mataram., vol. 8, 2019.

Motivasi belajar sendiri adalah daya penggerak yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan keberhasilan siswa dapat ditentukan oleh motivasi belajar yang dimilikinya.⁴ Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang lebih sesuai, inovatif dan kontekstual dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran.

Siswa kelas II madrasah ibtidaiyah berada pada tahap berpikir operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1952), yang merupakan tahap kedua dalam empat tahap perkembangannya (sensorimotor, preoperasional, operasional konkret, dan operasional formal). Pada tahap operasional konkret ini, yang biasanya dialami anak usia 7-11 tahun, siswa mulai mampu berpikir logis tentang objek konkret yang dapat dilihat, disentuh, atau divisualisasikan, tetapi masih kesulitan dengan konsep abstrak yang tidak didukung representasi nyata.

Berdasarkan observasi melalui wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh kelas II pada 12 November 2024, ditemukan bahwa siswa kurang bersemangat, berpartisipasi, dan fokus dalam proses belajar mengajar, disebabkan oleh modul yang kurang menarik karena hanya berbentuk tulisan tanpa visualisasi pendukung, serta penyampaian materi yang bersifat verbal dengan metode dikte dan ceramah yang monoton, ditambah keterbatasan media pembelajaran yang menurunkan keterlibatan siswa. Hal ini mendorong peneliti memilih MI Bahrul Ulum sebagai lokasi penelitian, karena sekolah tersebut merupakan lembaga pendidikan formal di Kabupaten Jombang yang sesuai dengan karakteristik penelitian dan kondisi kelas serta proses belajar mengajar yang sudah diketahui peneliti.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat meminimalisir permasalahan pemahaman isi materi adalah komik edukasi berbasis kontekstual.⁵ Pembelajaran kontekstual adalah konsep yang membantu guru menghubungkan isi bahan ajar dengan situasi dunia nyata dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa aktif belajar sesuai tuntutan pelajaran.⁶ Media komik adalah media komunikasi visual yang menarik dan mudah dipahami dengan menggabungkan tulisan dan gambar dalam sebuah alur cerita.⁷

Komik berbasis kontekstual efektif untuk pembelajaran fiqh karena ceritanya dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti wudhu dan shalat berjamaah, dengan visualisasi yang memudahkan pemahaman dan meneladani aspek ibadah, kedisiplinan, serta hubungan sosial; hal ini meningkatkan motivasi belajar dengan membuat proses lebih menyenangkan dan mendorong siswa aktif mencari informasi. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan komik fiqh berbasis kontekstual untuk meningkatkan motivasi siswa kelas II MI Bahrul Ulum Tambakberas, fokus pada materi shalat berjamaah, agar materi terasa lebih dekat dan aplikatif.

⁴ Deisye Supit, "Hubungan Media Pembelajaran Video Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Advent Tikala," *Cogito Smart Journal* 6, no. 1 (2020): 73–82, <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.209.73-82>.

⁵ Muhammad Yusuf, Defika Adriana Sari, and Dedi Setiawan, "Pengembangan LKPD Fiqh Berbasis Komik Edukasi Model Distance Learning QR Code Di SMP Islam Al-Amin Nusantara Lampung," *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 154–72, <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5234>.

⁶ Ida Mutiawati, "KONSEP DAN IMPLEMENTASI PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 13, no. 1 (2023): 80–90, <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/jm.v13i1.18099>.

⁷ H. D Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran" *Jurnal Nirmana*, 7(1), (2025). 45–55. <https://doi.org/10.9744/nirmana.7.1>.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan deskriptif yang dibuat oleh Borg & Gall. Studi kasus merupakan pendekatan penelitian yang menitikberatkan pengamatan secara mendalam pada suatu objek tertentu yang dijadikan fokus kajian. Penelitian jenis ini menghasilkan informasi bersifat deskriptif, di mana data dikumpulkan melalui penelitian kualitatif dan kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi sesuai dengan tujuan penelitian.

PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Komik Fiqih Berbasis Kontekstual

Dalam dunia pendidikan Islam, khususnya bagi siswa kelas II, memahami fiqih adalah fondasi untuk menjalani kehidupan sehari-hari sebagai Muslim. Itulah yang melatarbelakangi pengembangan komik fiqih "Serunya Belajar Shalat Berjamaah", sebuah inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tentang shalat berjamaah. Komik ini dirancang berbasis kontekstual, menyajikan materi melalui cerita dari kegiatan sehari-hari seperti bermain atau makan bersama keluarga, sehingga siswa lebih mudah memahami langkah-langkah shalat, berpikir kritis, dan tetap termotivasi.

Isi komik meliputi cerita tematik, permainan pendidikan, rangkuman materi, dan lembar evaluasi untuk mengukur pemahaman. Tujuannya adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan belajar, dan motivasi siswa, agar belajar fiqih jadi pengalaman yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Semoga inovasi ini mendorong pendidikan Islam yang lebih efektif.

Pengembangan buku komik fiqih berbasis kontekstual dikembangkan dengan model pengembangan Borg and Gall melalui beberapa tahapan yaitu pencarian dan pengumpulan, perencanaan, mengembangkan bentuk produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba lapangan, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, penyempurnaan produk akhir, desimilasi dan implementasi.⁸

Komik fiqih ini dirancang dengan komponen utama yang menjadikan pembelajaran shalat berjamaah lebih efektif dan menyenangkan. Struktur visual-naratif menggabungkan ilustrasi menarik dengan alur cerita edukatif, memandu siswa memahami konsep fiqih secara bertahap melalui panel-panel dinamis, mulai dari persiapan hingga refleksi pasca-shalat. Karakter-karakter relatable yang mewakili keragaman latar belakang siswa membantu pembaca muda terhubung emosional, sementara elemen interaktif seperti kuis singkat dan aktivitas praktik mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar.

Selain itu, komik dilengkapi ringkasan materi shalat berjamaah dalam bentuk infografis visual, mencakup pengertian, hukum, syarat sah, keutamaan, dan tata cara, yang berfungsi sebagai penguatan konsep setelah cerita. Lembar evaluasi tematik dengan soal pilihan ganda dan pertanyaan reflektif mengukur pemahaman kognitif serta sikap spiritual, mendorong penerapan nilai-nilai shalat dalam kehidupan sehari-hari. Buku ini membantu guru menyampaikan materi dengan cara menarik, meningkatkan motivasi siswa, dan menciptakan pembelajaran interaktif melalui panduan aktivitas yang mengaitkan teori dengan pengalaman nyata.

⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2021), 251.

Pengembangan komik dimulai dengan tahap pencarian data melalui wawancara dan observasi, mengidentifikasi masalah kurangnya motivasi belajar siswa akibat faktor pendukung dan lingkungan. Tahap perencanaan melibatkan rancangan produk, diikuti pengujian validasi ahli materi dan desain, serta revisi berdasarkan kritik dan saran. Selanjutnya, uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas II di MI Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

Berdasarkan model Borg and Gall, proses pengembangan ini berhasil dengan peningkatan signifikan, meskipun hanya mencapai tahap implementasi karena keterbatasan waktu dan biaya. Komik diimplementasikan di sekolah tersebut, membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa tentang shalat berjamaah.

Kelayakan Komik Fiqih Berbasis Konstekstual

Hasil validitas, yang didasarkan pada data yang divalidasi oleh para ahli, membuktikan kelayakan hasil. Para profesional di bidang materi dan desain dikonsultasikan untuk penelitian ini. Validator materi dalam hal ini yakni ibu Hj. Zakiyah Miskiyah, yang mengajar mata pelajaran fiqih di kelas II MI Bahrul Ulum. Ibu Intan Nadiroh M.Pd.I sebagai Dekan fakultas tarbiyah. Berikut tabel hasil validasi yang diperoleh dari kedua validator.

Tabel Hasil Uji Validasi dari Ahli Materi dan Desain

NO	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Materi	82%	Valid
2.	Validator Desain	80%	Valid
Hasil Rata-rata Presentase		81%	Valid

Bentuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pengembangan Komik Fiqih Berbasis Kontekstual

Pengembangan komik fiqih berbasis kontekstual bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II tentang shalat berjamaah, salah satu materi fiqih penting. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat belajar menggunakan komik ini, yang diperkaya dengan media teknologi seperti LCD proyektor untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Untuk mengukur peningkatan motivasi, peneliti menggunakan angket motivasi belajar, latihan soal sebagai pretest dan posttest, serta angket kelayakan komik. Metode ini memungkinkan evaluasi mendalam terhadap dampak produk pada motivasi intrinsik, ekstrinsik, dan perilaku siswa.

Hasil pengujian menunjukkan perubahan signifikan. Pada pretest sebelum penerapan komik, nilai rata-rata siswa mencapai 67,1, sedangkan posttest setelahnya melonjak menjadi 89,8. Analisis data mengonfirmasi bahwa komik fiqih berhasil meningkatkan pemahaman dan motivasi, dengan nilai posttest yang jauh lebih baik daripada pretest. Ini menandakan bahwa pendekatan kontekstual melalui cerita sehari-hari efektif dalam menarik minat siswa. Dari angket motivasi, siswa menyatakan kesukaan mereka terhadap komik karena cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari membuat materi shalat berjamaah lebih mudah dipahami. Mereka lebih senang belajar dari contoh praktis daripada penjelasan guru yang hanya teoritis, sehingga motivasi intrinsik dan ekstrinsik mereka meningkat. Indikator perilaku juga menunjukkan siswa lebih aktif terlibat, mengaitkan pelajaran dengan pengalaman nyata.

Angket kelayakan komik memperoleh respons positif dari 95% siswa, menurut skala Likert, yang menunjukkan produk sangat valid dan layak digunakan. Dengan hasil ini, komik fiqih berbasis kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan relevan bagi siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya komik fiqih sebagai modul pembelajarannya. Sebagaimana yang telah dipaparkan oleh Purwa Atmaja, motivasi belajar adalah segala hal yang bertujuan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada individu yang sedang belajar, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan berusaha lebih keras untuk mencapai prestasi yang lebih baik.⁹

PENUTUP

Proses pengembangan modul pembelajaran fiqih mengikuti model Borg and Gall melalui beberapa tahap, menghasilkan komik yang membuat siswa antusias dan pembelajaran kondusif. Dengan pendekatan berbasis kontekstual, siswa terlihat semangat saat belajar shalat berjamaah melalui cerita dan ilustrasi menarik, yang menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Produk komik fiqih ini telah divalidasi oleh para ahli dan terbukti valid. Ahli materi memberikan skor 82%, ahli desain 80%, menunjukkan kelayakan penggunaan. Tanggapan siswa melalui angket motivasi belajar mencapai 95%, mengindikasikan produk sangat baik sebagai buku penunjang yang meningkatkan minat dan motivasi belajar. Peningkatan motivasi siswa terlihat jelas dari hasil angket dan nilai rata-rata. Angket motivasi pasca-penerapan mencapai 90%, menunjukkan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memperbaiki perilaku. Nilai rata-rata pretest 67,1 naik menjadi 89,8 di posttest, membuktikan perbedaan signifikan dan efektivitas komik fiqih dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, Fitrotin, and Maudi'ir Rahmah. "Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Reciprocal Teaching (Pembelajaran Terbalik) Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Bacaan Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Riyadlatul Fallah." *Abnauna: Jurnal Ilmu Pendidikan Anak* 2, no. 2 (2024): 80–85. <https://doi.org/10.52431/jurnalilmupendidikananak.v2i2.2293>.
- Hidayat, Rahmat, and Abdullah. *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, Dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- Mutiawati, Ida. "KONSEP DAN IMPLEMENTASI PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN." *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 13, no. 1 (2023): 80–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/jm.v13i1.18099>.
- Prawira, Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2020.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* Jakarta: Prenadamedia Group, 2021.
- Supit, Deisy. "Hubungan Media Pembelajaran Video Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Advent Tikala." *Cogito Smart Journal* 6, no. 1 (2020): 73–82. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.209.73-82>.
- Waluyanto, H. D. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran" *Nirmana*, 7(1),

⁹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), 320.

2025.

- Yani, Iman Hendra. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS ULA DI PONDOK PESANTREN DAARUL MUTTAQIIN JOTANG BERU SUMBAWA*. Undergraduate Thesis, UIN Mataram. Vol. 8, 2019.
- Yusuf, Muhammad, Defika Adriana Sari, and Dedi Setiawan. "Pengembangan LKPD Fiqh Berbasis Komik Edukasi Model Distance Learning QR Code Di SMP Islam Al-Amin Nusantara Lampung." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 154–72. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5234>.