

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN FIQIH (STUDI EKSPERIMEN  
SISWA KELAS VIII SMP KYAI HAYIM  
TENGILIS SURABAYA)**

**SKRIPSI**

**Oleh:**  
**M. UBAIDILLAH**  
*D01213025*



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Ubaidillah

NIM : D01213025

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Alamat : Dusun Jenisari, RT/RW 05/02, Desa Genteng Kulon, Kecamatan  
Genteng, Kabupaten Banyuwangi

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
E-COMIC DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH (STUDI  
EKSPERIMEN SISWA KELAS VIII SMP KYAI HAYIM  
TENGGILIS SURABAYA)

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa SKRIPSI secara  
keseluruhan adalah penelitian atau karya tulis sendiri, kecuali pada bagian yang  
dirujuk sumbernya.

Surabaya, 24 Juli 2017

Yang membuat pernyataan,



**M. Ubaidillah**  
**D01213025**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi ini sudah ditulis oleh:

Nama : M. Ubaidillah

NIM : D01213025

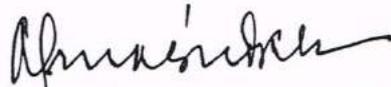
Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
E-COMIC DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH (STUDI  
EKSPERIMEN SISWA KELAS VIII SMP KYAI HAYIM  
TENGGILIS SURABAYA)

Ini sudah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

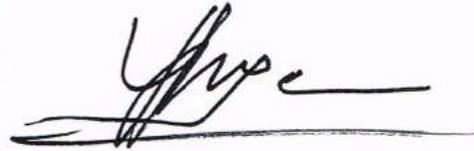
Surabaya, 24 Juli 2017

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. H. Ali Masud, M.Ag, M.Pd.I  
NIP. 196301231993031002



Yahya Aziz, M.Pd.I  
NIP. 197208291999031003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh M. Ubaidillah ini telah dipertahankan di depan TIM Penguji Skripsi

Surabaya, 30 Oktober 2017

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi PAI  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag  
NIP.196311161989031003

Penguji I,

Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag  
NIP.197404242000031001

Penguji II

Drs. Sutikno, M.Pd.I  
NIP.196808061994031003

Penguji III,

Prof. Dr. H. Ali Masud, M.Ag, M.Pd.I  
NIP.196301231993031002

Penguji IV

Yahya Aziz, M.Pd.I  
NIP. 197208291999031003



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M. UBAIDILLAH  
NIM : D01213025  
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PAI  
E-mail address : ubayubud@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :  
 Sekripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH  
(STUDI EKSPERIMEN SISWA KELAS VIII SMP KYAI HAYIM TENGGILIS  
SURABAYA)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 Juli 2017

Penulis

( M. UBAIDILLAH )  
nama terang dan tanda tangan



















Dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan, perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat. Seperti halnya dalam bidang pendidikan ini komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari beberapa penelitian dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media yang melibatkan komputer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa.

Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan mengakibatkan terjadinya transisi proses interaksi, apalagi setelah dikembangkannya internet. Internet sangat berperan besar dalam dunia pendidikan terutama sebagai alat komunikasi dan media kolaborasi untuk mengakses bahan ajar ataupun informasi terkait kegiatan pembelajaran. Hal ini senada dengan perkembangan zaman yang menyebutkan bahwa perkembangan dalam pendidikan telah berhasil didigitalisasikan oleh kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan seharusnya memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran terjadi adanya penyampaian informasi, dimana dalam penyampaiannya







pengajar sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, seorang pengajar harus mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan baik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Dalam kegiatan pembelajaran pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau materi yang ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Berbagai macam sumber pesan diantaranya pengajar, peserta didik, orang lain, penulis buku, produser media dan sebagainya.

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



belajar, apalagi penunjang pembelajaran hanya sebatas buku pembelajaran yang biasanya membosankan.

Oleh karena itu, untuk mengintegrasikan pemahaman dan semangat belajar siswa terlebih mendidikan moral dan budi pekerti maka perlu adanya pengembangan teknologi ke dalam pembelajaran agama di sekolah. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis nilai karakter. Media tersebut dapat berupa komik digital, komik digital memiliki kemudahan dalam hal penggunaan, di sisi lain komik dapat digunakan untuk belajar sendiri bagi siswa. Penanaman nilai-nilai karakter positif tersusun dalam komik melalui dialog, penggambaran tokoh dan alur cerita yang penuh makna. Tujuan pengembangan pemahaman tentang nilai keagamaan dalam *e-comic* (komik digital) yaitu agar peserta didik mampu memahami pesan-pesan positif yang terkandung di dalam *e-comic* serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Kelas VIII SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya)”**

















































































Mata pelajaran Fiqih di jenjang Madrasah merupakan salah satu mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) bertingkat dari Madrasah Tsanawiyah ke Madrasah Aliyah. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam, serta memperkaya kajian fiqih baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah yang dilandasi oleh prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah Ushul Fiqih serta menggali tujuan dan hikmahnya, sebagai persiapan untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat.

Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Madrasah Tsanawiyah (jenjang SMP) meliputi: kajian tentang prinsip-prinsip ibadah dan syari'at dalam Islam, kajian tentang *thaharah* (bersuci), pelaksanaan shalat, baik shalat wajib ataupun shholat sunnah, pengenalan tentang sujud, baik sujud syahhwi, sujud syukur ataupun sujud tilawah, kajian tentang puasa baik puasa wajib ataupun puasa sunnah, kajian tentang zakat dan hikmahnya, kajian tentang adab makan dan minum, serta mengonsumsi makanan dan minuman yang halal serta menjauhi yang haram, kajian tentang menghindari zina, kajian tentang haji, hikmah kurban dan aqiqah; ketentuan hukum Islam tentang perawatan jenazah, serta kaidah – kaidah *ushul fiqh* dan penerapannya.



antara kata-kata dan kalimat penjelasan dengan gambar. Kalimat penjelasan dan balon-balon ucapan (*speech balloons*) dalam komik dapat mengurangi kesalahpahaman siswa akan makna dan maksud gambar, serta mampu menjembatani antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Kata-kata atau kalimat penjelasan dalam komik dapat berfungsi sebagai pengarah jalannya suatu cerita.

Seperti halnya media pembelajaran pada umumnya, media pembelajaran e-comic ini bisa menjadi sebuah alat bantu dalam pendidikan karena diduga akan lebih mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien karena cocok dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.

Jika ditinjau dari aspek fungsi perancangan komik pembelajaran, akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius dan rumit bisa dibuat secara lebih gamblang dan menyenangkan. Siswa akan lebih giat belajar ketika media pembelajaran yang digunakan menyenangkan bagi mereka.

Dalam penelitian ini, penulis berupaya menciptakan komik yang bersifat modern, yakni berbasis elektronik atau bisa disebut *e-comic*. Media pembelajaran e-comic ini dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menarik peserta didik untuk lebih giat belajar. *E-comic* ini juga bersifat fleksibel, jadi dapat dijadikan acuan atau belajar tambahan bagi





















































- a) Meningkatkan sarana penunjang belajar dalam bentuk media elektronik (laptop, LCD, dan komputer)
  - b) Pengadaan alat-alat media belajar mengajar yang belum memenuhi standard jika dibandingkan dengan jumlah murid
  - c) Membuat jaringan Net Work
  - d) Pembuatan ruang laboratorium IPA dan Bahasa
  - e) Pengembangan perpustakaan
- 2) Tujuan Situasional
- a) Aspek peningkatan manajemen sekolah:
    - Menyusun program sekolah
    - Pembinaan guru dan karyawan secara aktif
    - Pemberian penghargaan bagi warga sekolah yang berprestasi
  - b) Aspek Pengembangan Kurikulum dan Sistem Pengujian
    - Menciptakan proses belajar mengajar sesuai dengan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan / KTSP
    - Meningkatkan profesionalisme guru melalui penataran guru mata pelajaran / MGMP, sertifikasi, dan CE
    - Mengadakan evaluasi siswa dan bimbingan belajar secara intensif















**TABEL 4.2****KEADAAN GURU DAN KARYAWAN SMP KYAI HASYIM SURABAYA**

NO	NAMA GURU	PENDIDIKAN TERAKHIR/ PRODI/ PT	BIDANG AJAR
1	Alex Karyono, S. Pd	S-1/Pendidikan Matematika/UNESA Surabaya	Matematika
2	Siti Khodijah, S.Pd	S-1/Pendidikan Matematika/UNESA Surabaya	Matematika
3	Drs. H. M. Nurul Huda	S-1/Ahwal Asy Syakhsiyah/IAIN Sunan Ampel Surabaya	PAI
4	Ipam Lestari, S.Pd	S-1/Pendidikan Kewarganegaraan/ STKIP PGRI Adi Buana Surabaya	PKn/B.Jawa
5	Suheri, S. Pada	S-1/Pendidikan Bahasa Indonesia/ STKIP PGRI Adi Buana Surabaya	Bahasa Indonesia
6	Ria Nurjuwita Andayani, S. S	S-1/Sastra Inggris/STIBA Surabaya	Bahasa Inggris











11	2	3	3	4	4	4	4	2	4	4	2	2	3	2	2	43
12	2	3	3	4	4	2	4	3	3	2	4	4	4	2	3	47
13	2	3	2	4	4	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	39
14	3	3	4	2	3	2	2	4	3	4	3	4	4	2	4	46
15	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	2	2	3	2	2	41
16	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	2	4	44
17	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	1	3	3	2	3	50
18	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	2	3	47
19	4	2	2	4	4	2	4	4	3	3	1	2	4	2	2	43
20	2	3	4	4	4	2	3	3	4	4	2	3	2	3	4	47
21	4	3	4	3	2	2	3	4	4	4	2	2	3	4	1	45
22	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	40
23	2	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	41
24	3	4	4	4	4	2	4	3	4	2	2	3	2	2	2	45
25	2	3	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	45
26	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	3	2	2	3	47
27	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	2	4	4	4	52
28	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	2	2	2	4	49
29	2	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	36
30	2	3	3	2	4	2	4	3	4	4	2	2	2	2	2	41
<b>Total</b>																1310



14	2	4	3	1	4	4	3	2	1	2	26
15	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28
16	3	3	4	4	4	4	4	2	2	4	34
17	2	2	3	3	1	3	2	2	2	3	23
18	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	30
19	2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	34
20	2	3	2	2	1	2	3	2	4	4	25
21	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	36
22	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	30
23	2	4	3	1	4	4	3	2	1	2	26
24	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	25
25	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2	31
26	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	31
27	2	4	2	2	4	2	4	4	4	4	32
28	2	2	3	3	2	4	2	3	4	2	27
29	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	31
30	2	1	2	3	2	4	3	4	2	3	26
<b>Total</b>											<b>833</b>



17	KHOIRUL ROFFI' NASRUDIN	40	80
18	MEYDINDA RAHAYU WULANDARI	80	100
19	MOCHAMMAD ABDILLA KARMA DINATA	80	100
20	MUHAMMAD BAGUS NUR HIDAYAT	70	80
21	NOVIA AYU LESTARI	70	90
22	NOVIAN ROMADHONA	60	70
23	PRIYA MUSTIKA SARI	70	90
24	PUTRI DWI NOER IZZANA	80	90
25	PUTRI YUNITA SARI	80	90
26	RENDRA AGUS WARDHANI	60	80
27	RIMA MARDIANA	80	100
28	ROBIATUL ADAWIYAH	90	100
29	SINDI NOFITA MAULANI	80	100
30	VANESSA MARCELL ARIESTA	70	80

Tabel 4.7

Tabel Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas Kontrol

NO		<i>PRE-TEST</i>	<i>POS-TEST</i>
1	AHMAD FIRMAN ALAMSYAH	70	100
2	ANDIKA TAUFIQUR ROHMAN	80	80
3	ANISA PUTRI	80	70
4	ANNISA AMMALIA YOSUWARI	70	90
5	AYU ROHMA ADELLIA	90	80







pembelajaran, 43,33 % responden menjawab sering dan 26,67% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 4, dapat diketahui bahwa 66,67 % responden menjawab bahwa guru selalu menyampaikan tema pembelajaran, 16,67% responden menjawab sering, dan 16,67% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 5, dapat diketahui bahwa 66,67 % responden menjawab bahwa guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran, 26,67% responden menjawab sering, dan 6,67% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 6, dapat diketahui bahwa 3,34 % responden menjawab bahwa guru selalu menggunakan media LCD Proyektor, 23,34% responden menjawab sering, dan 73,33% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 7, dapat diketahui bahwa 73,33 % responden menjawab bahwa guru selalu menjelaskan materi ketika menggunakan LCD Proyektor, 20% responden menjawab sering, dan 6,67% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 4, dapat diketahui bahwa 66,67 % responden menjawab bahwa guru selalu menyampaikan tema pembelajaran, 16,67% responden menjawab sering, dan 16,67% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 8, dapat diketahui bahwa 33,33 % responden menjawab bahwa guru selalu melibatkan siswa pembelajaran, seperti membaca di depan, bercerita atau drama, 50% responden menjawab sering, dan 16,67% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 9, dapat diketahui bahwa 50% responden menjawab bahwa guru selalu memberikan pertanyaan kepada siswa, 46,67% responden menjawab sering, dan 3,34% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 10, dapat diketahui bahwa 56,67% responden menjawab bahwa guru selalu mempersilahkan siswa bertanya, 23,34% responden menjawab sering, 13,33% responden menjawab kadang-kadang, dan 6,67 siswa menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 11, dapat diketahui bahwa 3,34% responden menjawab bahwa guru selalu terlihat tegas dan kaku, 16,67% responden menjawab sering, 70% responden menjawab kadang-kadang dan 10% menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 12, dapat diketahui bahwa 10% responden menjawab bahwa guru selalu menampilkan video atau gambar seputar materi pembelajaran, 36,67% responden menjawab sering, 53,33% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 13, dapat diketahui bahwa 16,67% responden menjawab bahwa guru selalu memberikan Tanya jawab atau







**Keterangan:**

Pada pertanyaan nomor 1, dapat diketahui bahwa 0% responden menjawab bahwa mereka selalu mampu menjelaskan materi dengan kata-kata sendiri, 40% responden menjawab sering, 60% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 2, dapat diketahui bahwa 30% responden menjawab bahwa mereka selalu mampu membuat ringkasan atau rangkuman materi yang telah dijelaskan, 43,33% responden menjawab sering, 23,34% responden menjawab kadang-kadang, dan 3,34 % responden menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 3, dapat diketahui bahwa 36,67% responden menjawab bahwa mereka selalu mampu mengerjakan soal ulangan dengan baik, 36,67% responden menjawab sering, dan 26,67% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 4, dapat diketahui bahwa 20% responden menjawab bahwa mereka selalu mampu menguasai seluruh atau sebagian besar materi yang dipelajari, 30% responden menjawab sering, 43,33% responden menjawab kadang-kadang, dan 6,67% responden menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 5, dapat diketahui bahwa 30% responden menjawab bahwa mereka selalu merasa nilai *post-test* lebih baik daripada

nilai *pre-test*, 23,34% responden menjawab sering, 36,67% responden menjawab kadang-kadang, dan 10% responden menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 6, dapat diketahui bahwa 40% responden menjawab bahwa mereka selalu dapat menyerap materi yang telah dipelajari dengan baik, 36,67% responden menjawab sering, dan 23,34% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 7, dapat diketahui bahwa 40% responden menjawab bahwa mereka selalu merasa senang menggunakan media pembelajaran e-comic disbanding pembelajaran sebelumnya, 36,67% responden menjawab sering, dan 23,34% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 8, dapat diketahui bahwa 36,67% responden menjawab bahwa mereka selalu merasa lebih mudah memahami materi, 43,33% responden menjawab sering, dan 20% responden menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 9, dapat diketahui bahwa 26,67% responden menjawab bahwa mereka selalu merasa media pembelajaran e-comic akan mempermudah memahami materi apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, 36,67% responden menjawab sering, 30% responden menjawab kadang-kadang, dan 6,67% responden menjawab tidak pernah.





1	ABDUL MUKID	80	Tuntas	90	Tuntas
2	ABIL GIGIH STEVIAN	70	Belum tuntas	90	Tuntas
3	ACHMAD DHANI PRATAMA	60	Belum tuntas	80	Tuntas
4	ACHMADIN ARYA PURNAMA	80	Tuntas	90	Tuntas
5	ADITYA AJI MUSTOFA	80	Tuntas	90	Tuntas
6	AGUS SETIA ARUM	60	Belum tuntas	80	Tuntas
7	ALVINA AULIAUR ROSYIDAH	70	Belum tuntas	80	Tuntas
8	ARFI INDRA RISKIAWAN	30	Belum tuntas	70	Belum tuntas
9	BAGUS MAULANA	50	Belum tuntas	70	Belum tuntas
10	DELLA AYU FITRIANA	70	Belum tuntas	70	Belum tuntas
11	DEWI MASFIA	90	Tuntas	90	Tuntas
12	FACHRI RYAN FIRMANSYAH	60	Belum tuntas	90	Tuntas
13	FIRMAN	50	Belum tuntas	90	Tuntas
14	GISKA PUTRI MUSTAQIM	70	Belum tuntas	90	Tuntas
15	IBNU SHOLEH	70	Belum tuntas	90	Tuntas
16	IDRIS RACHMAD HIDAYAH	70	Belum tuntas	90	Tuntas































e-comic, ataupun dari intensitas pertemuan peneliti dengan responden (peserta didik) yang kurang, sehingga perlu diadakan penelitian lebih lanjut dengan waktu yang cukup lama sehingga hasil penelitian bisa menjadi lebih kuat dan lebih efektif.

2. Kepada guru SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam membuat rencana pembelajaran dan mempersiapkan media pembelajaran serta tidak berhenti mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki.
3. Kepada pihak sekolah hendaknya memperhatikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.
4. Kepada seluruh siswa SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya hendaknya lebih memahami arti dan manfaat dari pembelajaran PAI khususnya mata pelajaran fiqih dan dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.







- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1998
- Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik: Konsep dan Aplikasi*, Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2016
- Syarif Mohammad Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2015
- Warsito Hermawan, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2005
- WS. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Grafindo, 2009
- Yuusf Muhammad, dkk., *Fiqh dan Ushul Fiqh*, Yogyakarta: POKJA AKADEMIK UIN Sunan Kalijaga, 2005