

Analisis Akibat Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mas Aisyiyah Binjai

Hambali Setiawan

¹Fakultas Agama Islam, ²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Jl. Kapten Muchtar Basri No.3, Glugur Darat li, Kec. Medan Timur., Kota Medan, Sumatera Utara 20238)

Email : hambali@gmail.com

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran comic strip di MAS Aisyiyah Binjai? Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai? Apakah ada Pengaruh penggunaan media pembelajaran comic strip dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai?. Instrument pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik angket dantes sebagai instrument pengumpulan data primer. Dan teknik dokumentasi sebagai instrument pengumpulan data sekunder. Sedangkan analisis data menggunakan teknik prosentase untuk data yang bersifat deskriptif dan teknik uji t independent grup data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran comic strip di MAS Aisyiyah Binjai termasuk kategori baik, hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X dalam kategori sangat baik, dan Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dan dibuktikan dengan teknik analisis uji-t independent group diperoleh hasil t-hitung > t-tabel ($5,944826 > 1,994437$) yang berarti H_0 ditolak dan artinya ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran comic strip dan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran comic strip. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran comic strip efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai.

Kata Kunci: Media Comic Strip, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan yang sangat fundamental dan menentukan dalam perjalanan sejarah peradaban umat manusia. Kegiatan pendidikan dimulai sejak penciptaan Nabi Adam a.s sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an yakni Allah SWT mengajarkan tentang "*al-ashma-a kullaha*" kepada Adam a.s. Hal ini juga sepaham dengan firman Allah Swt dalam Al-Qur'an yang mengatakan bahwa Allah akan meninggikan derajat oleh seorang hamba yang berilmu serta pengetahuan, yakni terdapat dalam potongan Q.S Al-Mujadalah ayat 11, yang artinya adalah: *Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.*

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang ada. Proses pembelajaran perlu juga direncanakan, dilaksanakan, dinilai atau diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Adanya perkembangan teknologi dan informasi didalam dunia pendidikan, seharusnya memberikan suatu kemudahan bagi proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan didalam proses pembelajaran terjadi adanya penyampaian pesan informasi, dimana dalam penyampaiannya dapat menggunakan alat-alat sebagai untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan menjadi tujuan instruksional terhadap siswa. Alat-alat penyampai informasi inilah yang disebut dengan media pembelajaran.

Namun di sisi lain media juga mampu membangkitkan motivasi serta minat siswa, media juga dapat mampu untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang sangat menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data yang ada, dan memadatkan suatu informasi. Maka dari itu perlu adanya pemilihan terhadap suatu media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dikarenakan motivasi belajar siswa dan minat siswa dalam proses kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor dari tersampainya informasi serta berhasilnya dari tujuan instruksional terkait proses pembelajaran yang sedang berjalan. Namun pada kenyatannya pada saat ini kemajuan teknologi juga belum dimanfaatkan secara optimal untuk proses kegiatan pembelajaran, terutama ada dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Tak sedikit pun dari ulasan atau pandangan seorang guru bahwa menggunakan media itu susah dan tidak mudah, media itu canggih dan mahal, guru pun tidak terampil dalam menggunakan media, media hanya hiburan sedangkan belajar itu serius, media pun tidak tersedia disekolah, serta kebiasaan ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran.

Diakui atau tidaknya, bahkan pada zaman modern pada saat ini, rata-rata guru hanya mengajar menggunakan metodologi mengajar tradisional saja. Cara mengajarnya pun bersifat otoriter dan berpusat pada guru (*teacher oriented*)., sedangkan siswa hanya sebagai dijadikan objek saja bukan subyek. Guru pun hanya memberikan ceramah kepada siswa-siswanya sementara siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru melalui metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh dalam pembelajaran sehingga siswa sulit untuk menerima materi-materi yang diajarkan oleh guru. Sedangkan di dalam pelaksanaan kurikulum 2013 pembelajaran dituntut untuk menekankan pada *student oriented center* yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik saja. Diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam *teoritical science* (praktik ilmu). Oleh karenanya diperlukan dalam strategi bagaimana pendidikan bisa menjadi sarana yang bisa

membuka pola pikir peserta didik bahwasannya ilmu yang mereka pelajari hanya memiliki kebermaknaan untuk hidup sehingga ilmu tersebut juga mampu mengubah pola sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi lebih baik tentunya.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan merupakan komponen-komponen dalam hal proses komunikasi. Dalam kegiatan pembelajaran, pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau materi yang sudah ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini. Berbagai macam-macam sumber pesan diantaranya pengajar (Guru), peserta didik (Siswa), orang lain, penulis buku, produser media dan sebagainya. Media pembelajaran atau media pendidikan merupakan saluran pesan tersebut sedangkan penerima pesannya (materi pelajaran) 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.

Salah satu fungsi utama dari media pembelajaran ialah sebagai alat bantu untuk mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang telah di tata dan di ciptakan oleh tenaga pengajar atau guru. Maka dari itu, pemilihan sebuah media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenis-jenisnya tinggal hanya menyesuaikan antara tujuan dari pembelajaran dengan karakteristik media tersebut yang dipakai. Beragam-ragam jenis media yang ada tersebut tentunya mengalami perkembangan yang pesat dan inovatif terutama dari segi penyajiannya yang semakin hari semakin inovatif. Pada saat ini pengembangan dari media pembelajaran sudah disesuaikan dengan kondisi pengajar dan peserta belajar, terutama respon dan tentunya kebutuhan dari peserta belajar. Peran media juga tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada siswa saja namun media pembelajaran sangat diharapkan mampu untuk menarik minat peserta belajar untuk mau memahami lebih jauh dari tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar dan tentunya sangat berpengaruh dari hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat namun bukan berarti harus media itu mahal serta modern melainkan yang lebih penting ialah efektifitas dan manfaat dari media tersebut selama dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Begitu pesatnya perkembangan komik di kalangan masyarakat dan begitu juga tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik-komik. Hal tersebut mengilhami untuk diadakannya komik strip sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan komik strip seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca siswa dan penguasaan dalam kosa kata jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik-komik.

Sebagai salah satu media visual, media komik strip tentunya memiliki kelebihan tersendiri dalam kegiatan proses belajar-mengajar. Kelebihan komik memiliki penyajian yang mengandung unsur visual untuk memahaminya dan juga

cerita yang kuat. Serta juga ekspresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca seolah-olah terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus menerus membacanya hingga sampai selesai. Hal ini juga yang menginspirasi komik strip yang isinya materi-materi pelajaran. Melihat situasi sekarang, kecenderungan siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks dikarenakan mereka menganggap suatu hal yang bosan apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik, siswa-siswa cenderung lebih menyukai buku-buku yang memiliki gambar serta dengan penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun komik pembelajaran yang diharapkan mampu dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca sehingga pada akhirnya juga mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu pentingnya untuk menciptakan suatu kondisi tertentu dalam pembelajaran agar siswa selalu termotivasi, juga berminat dan ingin terus belajar. proses belajar dapat dikatakan merupakan kegiatan seseorang yang hanya dilakukan dengan sengaja melalui penyesuaian tingkah laku dirinya dalam upaya meningkatkan kualitas diri pribadi sendiri. Penyesuaian terhadap metode, media dan strategi dalam pembelajaran sangatlah penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal dan kompeten.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode quasi eksperimen. Metode quasi eksperimen ialah pengembangan dari true experimental desain yang sulit dilaksanakan, namun desain ini memiliki kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen tersebut. dari metode ini memiliki variabel terikat yakni hasil belajar, dan variabel bebasnya yaitu Media Comic Strip. Instrument pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik angket dantes sebagai instrument pengumpulan data primer. Dan teknik dokumentasi sebagai instrument pengumpulan data sekunder. Sedangkan analisis data menggunakan teknik prosentase untuk data yang bersifat deskriptif dan teknik uji t independent grup data kuantitatif.

3. HASIL

Data Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dapat diketahui pada pertanyaan 1 bahwa 13,89% responden yang menjawab bahwa guru sering memberi arahan atau motivasi sebelum memulai pelajaran, 30,56% responden yang menjawab pernah, 52,78% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 2 bahwa 27,78% responden yang menjawab guru sering menyampaikan topik pembahasan sebelum memulai pelajaran, 55,56% responden yang menjawab pernah, 11,11% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 5,56% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 3 bahwa 25% responden yang menjawab guru sering menyampaikan tujuan pembahasan sebelum memulai pelajaran, 38,89% responden yang menjawab pernah, 36,11% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 4 bahwa 55,56% responden yang menjawab guru sering mengulang materi sebelumnya pada setiap pertemuan, 19,44% responden yang menjawab pernah, 22,22% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78%

responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 5 bahwa 61,11% responden yang menjawab sebelum melanjutkan materi guru sering melakukan tanya jawab pada materi sebelumnya, 27,78% responden yang menjawab pernah, 11,11% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 6 bahwa 5,56% responden yang menjawab guru sering menggunakan media LCD Proyektor dalam pembelajaran, 30,56% responden yang menjawab pernah, 63,89% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 7 bahwa 61,11% responden yang menjawab guru sering menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media LCD Proyektor, 30,56% responden yang menjawab pernah, 8,33% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 8 bahwa 30,56% responden yang menjawab guru sering melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, seperti menjelaskan di depan atau membuat tugas kelompok, 50% responden yang menjawab pernah, 19,44% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 9 bahwa 47,22% responden yang menjawab guru sering memberikan pertanyaan kepada siswa selama pelajaran berlangsung, 47,22% responden yang menjawab pernah, 5,56% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 10 bahwa 47,22% responden yang menjawab guru sering memberikan kesempatan siswa untuk bertanya selama pelajaran berlangsung, 30,56% responden yang menjawab pernah, 13,89% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 8,33% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 11 bahwa 5,56% responden yang menjawab guru sering memberikan penjelasan kepada siswa yang belum memahami secara jelas materi pembelajaran, 19,44% responden yang menjawab pernah, 63,89% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 11,11% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 12 bahwa 13,89% responden yang menjawab guru sering menggunakan gambar atau video dalam membantu menjelaskan materi yang dipelajari, 33,33% responden yang menjawab pernah, 52,78% responden yang menjawab kadang-kadang dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 13 bahwa 16,67% responden yang menjawab guru sering menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memberikan ketertarikan siswa memahami materi, 41,67% responden yang menjawab pernah 41,67% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 14 bahwa 8,33% responden yang menjawab guru sering menggunakan comic strip sebagai media pembelajaran, 27,78% responden yang menjawab pernah, 63,89% responden yang menjawab kadang-kadang. Dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 15 bahwa 13,89% responden yang menjawab mereka memahami pembelajaran melalui media comic strip, 30,56% responden yang menjawab pernah, 52,78% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% yang menjawab tidak pernah.

Dari hasil angket diatas dapat diketahui jumlah nilai ideal angket seluruhnya adalah $60 \times 36 = 2160$ dan jumlah nilai angket yang didapat adalah 1554 yang berasal dari 15 pertanyaan dengan 36 responden. Adapun untuk mengetahui penggunaan comic strip dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{1554}{2160} \times 100\%$$
$$P = 53,43\%$$

Keterangan:

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 1554 (jumlah nilai angket sebelumnya)

N= *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan nilai ideal yaitu $60 \times 36 = 2160$

P= Angket presentase

Dari perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di Mas Aisyiyah Binjai adalah 53,43%. Kemudian untuk mencari nilai dari penggunaan media comic strip, hasil persentase 53,43% dikonsultasikan dengan interpretasi presentase sebagai berikut:

- 1) 75% - 100% = Tergolong sangat baik
- 2) 50% - 74% = Tergolong baik
- 3) 25% - 49% = Tergolong cukup baik
- 4) $\leq 24\%$ = Tergolong kurang baik

Berdasarkan presentase hasil angket yaitu 53,43% berada pada interval 50% - 74% atau tergolong baik. Jadi dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di Mas Aisyiyah Binjai tergolong baik.

Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Dapat diketahui pada pertanyaan 1 bahwa 0 responden yang menjawab setiap pelajaran berlangsung mereka sering dapat menjelaskan materi yang dipahami, 47,22% responden yang menjawab pernah, 50% responden yang menjawab kadang-kadang. Dan 30,56% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 2 bahwa 27,78% responden yang menjawab mereka sering membuat ringkasan atau rangkuman materi yang telah dijelaskan, 41,67% responden yang menjawab pernah, 27,78% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 3 bahwa 30,56% responden yang menjawab mereka sering mampu menguasai sebagian atau seluruh materi yang telah dijelaskan, 33,33% responden yang menjawab pernah, 33,33% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 4 bahwa 16,67% responden yang menjawab mereka sering mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru pada setiap pembelajaran berlangsung, 25% responden yang menjawab pernah, 50% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 8,33% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 5 bahwa 25% responden yang menjawab mereka sering mampu mengerjakan soal ujian dengan baik, 27,78% responden yang menjawab pernah, 36,11% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 11,11% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 6 bahwa 33,33% responden yang menjawab mereka sering lebih merasa tertarik menggunakan comik strip sebagai media pembelajaran, 44,44% responden yang menjawab pernah, 19,44% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 2,78% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 7 bahwa 36,11% responden yang menjawab mereka sering dapat memahami pembelajaran dengan mudah melalui media comic strip, 38,89% responden yang menjawab

pernah, 25% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 8 bahwa 33,33% responden yang menjawab mereka sering merasa media comic strip mempermudah pemahaman materi apabila dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, 41,67% responden yang menjawab pernah, 63,89% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 9 bahwa 22,22% responden yang menjawab mereka sering merasa media comic strip dapat meningkatkan hasil belajar, 41,67% responden yang menjawab pernah, 30,56% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 5,56% responden yang menjawab tidak pernah. Dapat diketahui pada pertanyaan 10 bahwa 44,44% responden yang menjawab mereka sering mampu memperoleh hasil belajar yang meningkat setelah menggunakan media comic strip pada pembelajaran, 27,78% responden yang menjawab pernah, 27,78% responden yang menjawab kadang-kadang, dan 0 responden yang menjawab tidak pernah. Dari hasil angket diatas dapat diketahui jumlah nilai ideal angket seluruhnya adalah $40 \times 36 = 1440$ dan jumlah nilai angket yang didapat adalah 1035 yang berasal dari 10 pertanyaan dengan 36 responden. Adapun untuk mengetahui penggunaan comic strip dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{1035}{1440} \times 100\%$$
$$P = 90,79\%$$

Keterangan:

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 1035 (jumlah nilai angket sebelumnya)

N= *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan nilai ideal yaitu $40 \times 36 = 1440$

P= Angket persentase

Dari perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di Mas Aisyiyah Binjai adalah 90,79%. Kemudian untuk mencari nilai dari penggunaan media comic strip, hasil persentase 90,79% dikonsultasikan dengan interpretasi persentase sebagai berikut:

- 1) 75% - 100% = Tergolong sangat baik
- 2) 50% - 74% = Tergolong baik
- 3) 25% - 49% = Tergolong cukup baik
- 4) $\leq 24\%$ = Tergolong kurang baik

Berdasarkan persentase hasil angket yaitu 90,79% berada pada interval 50% - 74% atau tergolong sangat baik. Jadi dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di Mas Aisyiyah Binjai tergolong sangat baik.

Analisis Data Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip dalam Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa dari 36 peserta didik pada kelas eksperimen, terdapat 10 siswa yang tuntas dalam hasil *pre-test*. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 26 siswa. Jika dihitung dengan rumus persentase maka ketuntasan belajar peserta didik hasilnya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{36} \times 100\%$$
$$P = 27,78\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 10 (jumlah peserta didik yang tuntas)

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 36

P = Persentase hasil belajar

Jadi dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam *pre-test* kelas eksperimen sebesar 27,78%. Sedangkan berdasarkan hasil *post-test* dalam kelas eksperimen dapat diketahui bahwa dari 36 peserta didik terdapat 29 siswa yang tuntas dalam hasil *pre-test*. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 7 siswa. Jika dihitung dengan rumus persentase maka ketuntasan belajar peserta didik hasilnya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{29}{36} \times 100\%$$
$$P = 80,56\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 29 (jumlah peserta didik yang tuntas)

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 36

P = Persentase hasil belajar

Jadi dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam *post-test* kelas eksperimen sebesar 80,56%. Maka berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen ini, terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 27,78% menjadi 80,56%. Diketahui bahwa dari 36 peserta didik pada kelas kontrol, terdapat 12 siswa yang tuntas dalam hasil *pre-test*. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 24 siswa. Jika dihitung dengan rumus persentase maka ketuntasan belajar peserta didik hasilnya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{12}{36} \times 100\%$$
$$P = 33,33\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 12 (jumlah peserta didik yang tuntas)

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 36

P = Persentase hasil belajar

Jadi dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam *pre-test* kelas kontrol sebesar 33,33%. Sedangkan berdasarkan hasil *post-test* dalam kelas kontrol dapat diketahui bahwa dari 36 peserta didik terdapat 30 siswa yang tuntas dalam hasil *pre-test*. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 6 siswa. Jika dihitung dengan rumus persentase maka ketuntasan belajar peserta didik hasilnya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{36} \times 100\%$$

$$P = 83,33\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya yaitu 30 (jumlah peserta didik yang tuntas)

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi) adalah jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 36

P = Persentase hasil belajar

Jadi dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam *post-test* kelas eksperimen sebesar 83,33%. Maka berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol ini, terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 33,33% menjadi 83,33%.

Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media comic strip terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di Mas Aisyiyah Binjai, peneliti menggunakan analisis statistik uji-t sampel tidak berpasangan (*independent sample t-test*) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

X_1 = Rata-rata sampel 1 X_2 = Rata-rata sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Varian sampel 1

S_2^2 = Varian sampel 2

Rata-rata nilai kelas eksperimen (menggunakan media comic strip)

$$X_1 = \frac{\sum f_1}{n_1} = \frac{3025}{36} = 84,03$$

Rata-rata nilai kelas eksperimen (menggunakan media comic strip)

$$X_2 = \frac{\sum f_2}{n_2} = \frac{2965}{36} = 82,36$$

Simpangan baku kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran comic strip)

$$S_1 = \sqrt{\frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1(n_1 - 1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{36(257575) - (3025)^2}{36(36-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{122075}{1260}}$$

$$= \sqrt{96,885}$$

$$= 9,843$$

Simpangan baku kelas kontrol (tidak menggunakan media pembelajaran comic strip)

$$\begin{aligned}
 S_2 &= \sqrt{\frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1(n_1 - 1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{36(251575) - (2965)^2}{36(36-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{235475}{1260}} \\
 &= \sqrt{18,689} \\
 &= 4,323
 \end{aligned}$$

Untuk menguji komparasi kedua kelas tersebut maka perlu diketahui t_{hitung} yang akan dibandingkan dengan t_{tabel} , dengan kriteria H_0 diterima apabila t_{hitung} lebih besar ($>$) daripada t_{hitung} dan H_0 ditolak apabila t_{hitung} lebih kecil ($<$) daripada t_{hitung} . Adapun untuk mengetahui t_{hitung} dari komparasi ini maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{84,03 - 82,36}{\sqrt{\frac{(9,843)^2}{36} + \frac{(4,323)^2}{36}}} \\
 &= \frac{1,67}{\sqrt{\frac{96,885}{36} + \frac{(18,688)^2}{36}}} \\
 &= \frac{1,67}{\sqrt{2,6912 + 5,1911}} \\
 &= \frac{1,67}{\sqrt{7,8823}} \\
 &= \frac{1,67}{2,8075} \\
 &= 5,944826
 \end{aligned}$$

Nilai t_{tabel} dapat diketahui dari tabel distribusi t atau dapat juga menggunakan rumus di Microsoft Excel dengan menuliskan di kolom yaitu:

=TINV (α ,df) Keterangan:

α = Signifikansi

df = *Defgree of Freedom*,

Diperoleh dari jumlah responden dikurangi banyaknya variabel penelitian

Dari penjelasan diatas diperoleh nilai t_{tabel} sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t_{tabel} &= t(\alpha)(n-2) \\
 &= t(0,05)(72-2) \\
 &= 1,994437
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan dua cara yaitu sebagai berikut:

Dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Untuk melihat harga t_{tabel} , maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk) atau *Defgree of Freedom*(df), yang besarnya adalah $n-2$. Yaitu $72-2 = 70$. Jika taraf signifikansi (α) ditetapkan 0,05 (5%), sedangkan pengujian dilakukan dengan menggunakan uji dua pihak/arah (Sig. 2-tailed), maka harga t-tabel diperoleh 1,994437. Berdasarkan hasil analisis diperoleh t_{hitung} sebesar 5,944826, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,944826 > 1,994437$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media comic strip dengan siswa yang tidak menggunakan media comic strip.

4. PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Pembelajaran Comic Strip di MAS Aisyiyah Binjai

Media Pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. penelitian kali ini menerapkan media comic strip sebagai media pembelajaran. media comic strip merupakan sebuah comic potongan yang berisi tentang materi ajaran yang akan guru sampaikan kepada siswa, media ini tentunya membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelumnya guru hanya melalui metode konvensional serta juga memakai media seperti Infokus dan papan tulis sebagai media pembelajaran, namun kali ini peneliti ingin membuat suatu media yang sangat menarik untuk siswa agar siswa lebih giat dalam belajar dan tentunya untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa.

Ketika penelitian dilakukan, maka peneliti menanya kepada guru fiqih terkait media apa saja yang sudah dipakai dan beliau menjawab ketika sedang berlangsung pengajaran, media infokus dan papan tulis saja yang dipakai sebagai media pembelajaran. namun disaat peneliti sedang melaksanakan penelitian mengenai media comic strip sebagai media pembelajaran, terlihat bahwasannya media comic strip ini sangat cocok untuk siswa dalam pembelajaran dan tentunya sangat berguna bagi setiap guru untuk menyampaikan materi ajarannya melalui media comic strip sebagai media pembelajaran. Cara menggunakan media ini tentu nya tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu susah untuk menggunakannya melainkan guru harus kreatif semungkinnya agar siswa lebih tertarik dalam belajar melalui media comic strip sebagai media pembelajaran, komik juga merupakan media yang sangat menarik dan ilustrasi nya penuh dengan warna, tema dan plot yang sederhana dan mudah untuk di pahami. Komik potongan mengabungkan dari kata dan gambar sehingga pembaca dapat melihat karakter tokoh melalui ilustrasi. Karakterisasi dari komik akan menjadi daya tarik setiap orang untuk membacanya. Oleh karna itu media comic strip tentunya sangat cocok sebagai media pembelajaran diakarenakan siswa tentunya lebih menyukai gambar dengan adanya tulisan (materi) daripada hanya tulisan saja tanpa gambar. Maka media comic strip sudah terbukti sangat efektif.

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka penggunaan media comic strip ini sangat efektif dan memberikan peningkatan hasil belajar. hal ini telah dilihat dari hasil angket diatas yang dapat diketahui dari jumlah nilai ideal angket seluruhnya $60 \times 36 = 2160$ dan jumlah nilai angket yang telah didapat adalah 1554 yang berasal dari 15 pertanyaan dengan 36 responden (Kelas Eksperimen).

Dari perhitungan ini dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip di MAS Aisyiyah Binjai adalah 53,43%. Berdasarkan dari prosentase dari hasil

angket penggunaan media comic strip ialah 53,43% yang di interval sebagai tergolong baik. Dan dapat dikatakan penggunaan media comic strip ini tentunya untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa. Kesimpulan dari penggunaan media comic strip ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran agar guru juga bisa lebih banyak memakai media yang sangat menarik dan tidak membosankan untuk siswa dalam penyampaian materi ajaran nya.

2. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai

Setelah menggunakan media comic strip sebagai media pembelajaran, maka peneliti melihat adanya peningkatan dalam hasil belajar. Hasil belajar merupakan terjadinya perubahan tingkah laku kepada diri seseorang yang bisa diamati dan diukur dari pengetahuannya, sikapnya dan keterampilannya. Ada beberapa faktor mengenai hasil belajar dari siswa menurut penulis ialah siswa yang lelah dalam pembelajaran dengan melihat tulisan materi saja maka siswa merasa cepat lelah dan bosan dalam belajar, maka perlu lah menurut penulis media comic strip ini sebagai media pembelajaran dikarenakan adanya materi beserta gambar komik yang telah tersedia. Sehingga siswa tidak merasa cepat bosan dalam pembelajaran.

Didalam proses pembelajaran menggunakan media comic strip pada kelas eksperimen banyak hal yang sangat terjadi ketika sebelum dan sesudah memakai media comic strip ini. Dari yang nilainya belum tuntas kemudian menjadi tuntas karna siswa dapat memahami materi ajaran yang di sampaikan oleh guru melalui media comic strip tersebut. Terkait dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka hasil dari angket diatas dapat diketahui jumlah nilai idel angket dari seluruhnya adalah $40 \times 36 = 1440$ dan jumlah dari nilai angket yang telah didapat ialah 1035 yang berasal dari 10 pertanyaan. Dari perhitungan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media comic strip dalam hasil belajar dengan prosentase 90,79% yang tergolong sangat baik.

Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya nilai hasil belajar siswa sangat berubah dan dapat diketahui juga dari hasil belajar siswa nya sangat berbeda dari pembelajaran sebelumnya yang menggunakan media infokus dan papan tulis dengan media comic strip.

3. Apakah ada pengaruh setelah menggunakan media comic strip terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai

Menurut kamus bahasa Indonesia, pengaruh ialah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seorang. Setelah ditinjau dari segala penelitian yang sudah dilaksanakan maka adanya pengaruh dari media comic strip ini terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui adanya pengaruh dari media comic strip terhadap meningkatkan hasil belajar siswa, maka telah dibuat suatu tes pretest dan posttest agar peneliti tahu apakah ada pengaruh dari media tersebut. Pretest dan Posttest ini dalam bentuk angket yang telah diisi oleh responden.

Adapun pretest dan posttest telah diserahkan kepada kelas A sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen. Sebelum pembelajaran dimulai, terlebih dahulu penulis membagi soal pretest kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen agar melihat sampai dimana perkembangan pengetahuan siswa yang belum memakai media comic strip. Setelah Penulis sudah mendapatkan hasil pretest dari kedua kelas ini, kemudian penulis menerapkan media comic strip sebagai media pembelajaran tentang materi Haji dan Umrah di kelas eksperimen. Setelah menggunakan media comic strip ini kepada kelas eksperimen, penulis telah membagi soal posttest terhadap kelas kontrol dan

eksperimen, yang membedakannya ialah kelas kontrol yang tidak memakai media comic strip dan kelas eksperimen telah memakai media comic strip.

Kemudian penulis melihat ada perbedaan dari siswa yang nilainya belum tuntas menjadi tuntas setelah menggunakan media, karena media comic strip ini sangat berpengaruh bagi siswa. Di kelas eksperimen ketika menjawab dari soal pretest maka 26 siswa dinilai belum tuntas sedangkan 10 nya tuntas. Dan dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar pada pretest kelas eksperimen sebesar 27,78% Hal ini sebagai acuan yang sangat penting untuk menggunakan media comic strip sebagai media pembelajaran.

Ketika penulis sudah memberikan materi ajarannya melalui media comic strip kepada siswa, maka penulis membagi kembali lagi soal yang sama akan tetapi soal ini dinamakan posttest. Dan posttest untuk mengetahui sejauh mana siswa dalam memahami materi pembelajaran menggunakan media tersebut. Dan hasil dari posttest tersebut dinilai bahwa 7 siswa kelas eksperimen belum tuntas dan 29 siswa tuntas dalam penilaian setelah menggunakan media comic strip. artinya ada satu peningkatan dalam hasil belajar kelas eksperimen sebesar 80,56%

Maka berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen terlihat terjadi bahwa peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 27,78% menjadi 80,56%. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya media comic strip sangat berpengaruh dari hasil belajar siswa dari yang belum menggunakan media dan menggunakan media terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Dari serangkaian penelitian yang dilakukan maka penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil penelitian melalui angket penggunaan dari media comic strip pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai, didapatkan hasil prosentase angket sebesar 53,45% yang tergolong baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media comic strip pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai termasuk dalam kategori baik.
- b. Berdasarkan hasil penelitian melalui angket dan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol), diketahui terjadi peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar untuk kelas eksperimen dari 27,78% menjadi 80,56% sedangkan untuk kelas kontrol juga terjadi peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 33,33% menjadi 83,33% Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa lebih baik pada kelas eksperimen dengan prosentase kenaikan 52% dibanding prosentase kelas kontrol yang hanya 50% hal ini juga dapat diketahui dengan rata-rata prosentase angket sebesar 90,79% yang tergolong sangat baik.
- c. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dan dibuktikan dengan teknik analisis uji-t independent group diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,944826 > 1,994437$) yang berarti H_0 ditolak dan artinya ada perbedaan dari hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media comic strip dan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media comic strip. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media comic strip efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai.

6. REFERENSI

- Amini, A., & Ginting, N. (2020). Otonomi Pendidikan Di Masa Krisis Pandemi Covid-19 (Analisis Peran Kepala Sekolah). *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 5(2), 305-314.
- Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran*, Yogyakarta : Ar-Ruuz Media
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011. Burhan Nurgiyantoro, "Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak" ,Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Fiqih Madrasah Aliyah Kelas X , Jakarta : Kementrian Agama, 2014.
- Fiqih Madrasah Tsanawiyah Kelas Viii, Jakarta : Kementrian Agama, 2015.
- Ginting, N., Pradesyah, R., Amini, A., & Panggabean, H. S. (2021). Memperkuat Nalar Teologi Islam Moderat Dalam Menyikapi Pandemi Covid-19 Di Pimpinan Ranting Pemuda Muhammadiyah Bandar Pulau Pekan. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 30-40.
- Harfiani, R. (2021, January). Learning Tahfidzul Qur'an At The Extraordinary School" Sahabat Al-Qur'an" In Binjai. In *Proceeding International Seminar Of Islamic Studies* (Vol. 2, No. 1, Pp. 1-12).
- Hermawan Warsito, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Ismawati,L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Paud*, 2014 Pt Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Juliandari, F., & Pasaribu, M. (2021, February). Inclusive Islamic Education Learning In The Time Of Covid-19 In The Sd Istana Hati Binjai. In *Proceeding International Seminar Of Islamic Studies* (Vol. 2, No. 1, Pp. 631-637).
- Majid,A. (2013). *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Margono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Pt Asdi Mahasetya.
- Mc. Cloud. Scott, *Memahami Komik*, Jakarta: Gramedia Keputakaan Populer,2008.
- Nurlatipah,N dan Dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, Jawa Barat: *Jurnal Scientiae Educatia*, 5(2).
- Nurzannah, N., Ginting, N., & Setiawan, H. R. (2020, January). Implementation Of Integrated Quality Management In The Islamic Education System. In *Proceeding International Seminar Of Islamic Studies* (Vol. 1, No. 1, Pp. 1-9).
- Nurzannah, N., Ginting, N., & Setiawan, H. R. (2020, January). Implementation Of Integrated Quality Management In The Islamic Education System. In *Proceeding International Seminar Of Islamic Studies* (Vol. 1, No. 1, Pp. 1-9).
- Pasaribu, M, *Pengembangan Model Pendidikan Seks Melalui Pendekatan Integratif Dalam Mata Pelajaran Pai Dan Biologi Di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kota Medan* (Doctoral Thesis, Umm)
- Pasaribu, M. (2018). *Integrasi Kompetensi Spritual Dan Sosial Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smp Negeri Kota Medan*. *Kumpulan Penelitian Dan Pengabdian Dosen*, 1(1).
- Pinem, R. K. B., Mavianti, M., & Harfiani, R. (2019, October). Upaya Peningkatan Kualitas Mubalighat Melalui Pelatihan Public Speaking & Styles Dakwah Pada Pimpinan Wilayah 'Aisyiyah Sumatera Utara. In *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan* (Vol. 1, No. 1, Pp. 187-193).
- Qorib, M. (2017). Ahmad Syafii Maarif: Kajian Sosial-Intelektual Dan Model Gagasan Keislamannya. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 66-92.
- Qorib, M. (2019). Aspek Sosial-Intelektual Observatorium Dalam Islam. *Al-Marshad: Jurnal Astronomi Islam Dan Ilmu-Ilmu Berkaitan*, 5(1).
- Saputro, A.D. (2015). "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran "Muaddib 5, No.1, Januari-Juni.
- Septy,L, Dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas Viii, Sumatera Selatan: *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. 2 No. 2, Issn: 2355-4185.

- Setiawan, H. R., & Masitah, W. (2017). Pengaruh Konsep Diri, Minat Dan Inteligensi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 20-34.
- Setiawan, H. R., & Putraga, H. (2020). *Stellarium & Google Earth (Simulasi Waktu Salat Dan Arah Kiblat)*. Kumpulan Buku Dosen.
- Setiawan, H.R, (2005). Guru Manfaatkan Media Pembelajaran, Diakses Dari [Http://Pai.Umsu.Ac.Id/2019/07/03/Mahasiswa Pai](http://Pai.Umsu.Ac.Id/2019/07/03/Mahasiswa%20Pai), Pada Tanggal 27 July 2019
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikkulum 2013,,* Yogyakarta : Ar-Ruuz Media.
- Sinaga,A.I. (2011). *Taharah,Ibadah,Muamalah*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Sudjono, A.(1995). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindon Persada.
- Sujana,N. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: Rosdda Karya, 2009.
- Tanjung, E. F. (2018, July). Improving The Quality Of Religious Islamic Education Learning Through Collaborative Learning Approach In Smp Al-Muslimin Pandan District Tapanuli Tengah. In *Proceedings Of The 5th International Conference On Community Development (Amca 2018) (Vol. 231, Pp. 205-7)*.
- Tanjung, E. F., & Harfiani, R. (2020, February). The Role Of Islamic Religious Education In Overcoming The Negative Influence Of Technology On Students Smk Muhammadiyah. In *Proceeding International Seminar Of Islamic Studies (Vol. 1, No. 1, Pp. 532-542)*.
- Thoha, H. (1998). *Pbm-Pai Di Sekolah. Cet Ke 1*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Iain Walisongo Semarang Dengan Pustaka Pelajar Offset.
- Utariyanti, I.F.Z. Dkk, (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas Viii Mts Muhammadiyah 1 Malang, Malang: *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(3).
- Zailani, Z. (2020). Peran Dan Kontribusi Oif Umsu. *Kumpulan Penelitian Dan Pengabdian Dosen*.
- Zailani, Z., & Ginting, N. (2019). Pembinaan Pelaksanaan Fardu Kifayah Dan Pelatihan Imam Anggota Muhammadiyah (Studi Pimpinan Cabang Muhammadiyah Medan Deli). *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Zailani, Z., & Karsae, A. B. (2018). The Thinking Of Islamic Education Renewal In The Perspective Of Mr. Haji Sulong Al-Fathoni. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 10(2), 349-372.