

Optimalisasi Pembelajaran Fiqih Melalui Media Desain Grafis Pada Madrasah MI Darut Taqwa Sengonagung

Nafisah Amaliah

Universitas Yudharta Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia

Email: nafisabamalia00@gmail.com

Abstract

Optimizing Fiqh education at MI Darut Taqwa Sengonagung, Purwosari is a crucial step in enhancing students' understanding of religious material, particularly the introduction of prayer movements. One of the approaches used in this study is the utilization of graphic design media as a teaching aid, aimed at testing its effectiveness in introducing prayer movements to students. This research employs a quantitative method with a classroom action research approach conducted in three stages: a) pre-action, b) Cycle I, and c) Cycle II. The research subjects consist of 29 students. Data collection techniques include a) pretests and posttests to measure students' understanding improvement, b) questionnaires, c) observations, and d) documentation. The results indicate that the use of graphic design media in teaching prayer movements effectively enhances students' understanding, as evidenced by a significant increase in the average posttest scores compared to the average pretest scores. Correlation analysis between pretest and posttest scores shows a very strong and positive relationship, indicating that graphic design media is an effective tool in Fiqh education. Additionally, supplementary observations of the school environment, student conditions, and teachers reveal that MI Darut Taqwa Sengonagung is equipped with adequate facilities and qualified educators. This study contributes to the development of innovative and effective teaching methods to improve the quality of religious education at the primary school level.

Keywords: *Optimization, Learning, Fiqh, Design, Graphics*

Abstrak

Optimalisasi pembelajaran Fiqih di MI Darut Taqwa Sengonagung, Purwosari menjadi langkah penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan, khususnya pengenalan gerakan sholat. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media desain grafis sebagai alat bantu pembelajaran, dengan tujuan untuk menguji efektivitasnya dalam mengenalkan gerakan sholat kepada siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga tahap: a). pra-tindakan, b). siklus I, dan c). siklus II. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi a). pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, b). kuesioner, c). observasi, dan d). dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media desain grafis dalam pembelajaran gerakan sholat efektif meningkatkan pemahaman siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan signifikan nilai rata-rata posttest dibandingkan nilai rata-rata pretest. Analisis korelasi antara nilai pretest dan posttest menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan positif, yang mengindikasikan bahwa media desain grafis merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran Fiqih. Selain itu, observasi tambahan terhadap kondisi sekolah, keadaan siswa, dan guru menunjukkan bahwa MI Darut Taqwa Sengonagung memiliki sarana dan prasarana yang memadai serta tenaga pendidik yang berkualifikasi baik. Penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Optimalisasi, Pembelajaran, Fiqih, Desain, Grafis*

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu wadah untuk generasi-generasi muda untuk membentuk jiwa yang baik, salah satunya adalah pendidikan agama yang di zaman sekarang sangat penting bagi generasi muda. (Kemendikbud, 2020) Sekolah mempunyai tanggung jawab untuk membentuk kepribadian siswa/i. Dalam rangka mempermudah pembelajaran pendidikan agama, guru di zaman modern ini mengubah model pembelajaran dengan melalui metode desain grafis, agar lebih menarik siswa/i untuk mempelajari

pelajaran pendidikan agama. Pendidikan memiliki suatu hal yang diwajibkan bagi setiap individu. Pendidikan memiliki banyak sekali manfaat bagi setiap individu, salah satunya adalah mengajarkan dan mengamalkan untuk memiliki pengetahuan dan memiliki watak dan perilaku yang baik. Keberhasilan pendidikan suatu negara dapat dibuktikan dengan lahirnya dari generasi-generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan tentunya generasi yang mempunyai perilaku yang baik.(Annisa & Nusantara, 2021)

Kegiatan pembelajaran pada pandangan awal tampak resmi dan bebas dari kendala apapun. Namun, ketika seseorang terlibat di dalamnya, baik sebagai guru, siswa, atau bahkan hanya sebagai pengamat, akan terasa seberapa sulitnya proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa.(Rafsanjani & Razaq, 2019) Tidak hanya itu, bahkan tugas sederhana seperti mendapatkan perhatian penuh dari siswa pun menjadi sangat sulit. Terkadang, ada yang asyik mengobrol, makan, melamun, bahkan tidur di dalam kelas. Dalam era globalisasi dan digitalisasi ini, pendidikan tidak bisa lepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membuka peluang baru dalam metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dalam konteks pembelajaran agama, terutama Fiqih, teknologi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa.(Luqmanul Hakim Habibie et al., 2021)

Guru memiliki peran penting dalam dinamika kegiatan belajar mengajar karena bertanggung jawab atas pengaturan dan pengelolaan proses pembelajaran. Suasana di dalam kelas, apakah hidup dan penuh semangat atau suram dan kurang bergairah, merupakan hasil dari upaya guru.(Waris, 2015) Bagaimana siswa belajar, apakah dengan tekun tanpa merasa terbatas atau cenderung muram dan kurang termotivasi, semuanya dipengaruhi oleh pemikiran dan usaha guru. Pada era digital ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memiliki keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi, termasuk desain grafis, dalam proses pembelajaran Fiqih. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman.(Kurniawan et al., 2024)

Meskipun konsep pendidikan saat ini, khususnya di Indonesia, menempatkan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran bersama siswa, namun hal ini tidak menghilangkan pentingnya transmisi semangat pendidik oleh guru kepada siswa. Penanaman nilai dan semangat belajar oleh guru tetap menjadi elemen krusial dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan produktif. Maka, tanggung jawab seorang guru tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan, melainkan juga melibatkan pemahaman terhadap kondisi siswa dan kemampuan untuk memberikan solusi terhadap berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa.(Lestari, 2020) Dalam proses pembelajaran, siswa dapat menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya motivasi, kebosanan, kantuk, kelaparan, kelelahan, serta masalah interpersonal dengan teman, orang tua, dan guru. Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki sensitivitas terhadap kondisi siswa dan mampu memberikan bantuan atau solusi yang sesuai dengan setiap situasi yang dihadapi oleh siswa. Seperti yang telah diketahui, dalam metode pembelajaran terdapat dua aspek utama, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan proses belajar siswa, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.(Hayani et al., 2021)

Metode Penelitian

Pada penelitian ini yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode pembelajaran melalui desain grafis.(Sugiono, 2011) Metode pembelajaran menggunakan media desain grafis melibatkan

penggunaan elemen desain grafis, seperti gambar, grafik, infografis, animasi, dan elemen visual lainnya, untuk menyampaikan informasi secara visual dan memfasilitasi pemahaman siswa. (Ahmad, 2013) Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang variabel tersebut kemudian ditarik kesimpulan. (Sugiono, 2011)

Dalam penelitian ini dapat dirancang sebagai berikut:

1. Variabel bebas

Variabel bebas diduga berpengaruh terhadap keberadaan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran melalui media desain grafis (X1)

2. Variabel terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang diharapkan timbul akibat variabel bebas (X). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam melakukan Gerakan sholat secara baik dan benar (Y). Dengan pendekatan eksperimen, peneliti dapat merancang intervensi pembelajaran yang menggunakan media desain grafis dan mengamati bagaimana intervensi tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk mengisolasi pengaruh media desain grafis dari faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi kemampuan siswa.

Subjek penelitian ini adalah 29 siswa dari sekolah tersebut. Penelitian dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra-tindakan, data awal dikumpulkan melalui pretest untuk mengukur pemahaman siswa sebelum penerapan media desain grafis. Selanjutnya, pada siklus I, media desain grafis diterapkan dalam pembelajaran, dan hasilnya dievaluasi melalui posttest. Siklus II dilakukan untuk menyempurnakan metode berdasarkan temuan dari siklus I dan mengevaluasinya kembali dengan posttest. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui berbagai teknik, termasuk pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa, kuesioner untuk mendapatkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media desain grafis, observasi untuk melihat interaksi dan proses pembelajaran, serta dokumentasi untuk merekam dan menyimpan bukti pendukung. (Sugiono, 2018). Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk membandingkan hasil pretest dan posttest, serta menghitung korelasi antara keduanya untuk menilai kekuatan hubungan dan efektivitas media yang digunakan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi metode, yaitu dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data dan pengecekan ulang hasil yang diperoleh di setiap siklus penelitian. Dengan metode ini, penelitian bertujuan untuk mengevaluasi dan mengoptimalkan penggunaan media desain grafis dalam pembelajaran Fiqih, serta memberikan wawasan tentang penerapan metode ini dalam konteks pendidikan agama di sekolah dasar. (Sugiono, 2011)

Hasil dan Pembahasan

A. Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan agama Islam yang berfokus pada pemahaman, pengamalan, dan penerapan hukum-hukum syariat dalam kehidupan sehari-hari. (Yosita et al., 2023) Fiqih tidak hanya dipahami sebagai sekadar kumpulan aturan atau hukum Islam yang kaku, tetapi juga sebagai panduan praktis yang menuntun umat dalam menjalankan ibadah, berinteraksi sosial, hingga mengelola aspek muamalah yang berkaitan dengan ekonomi, politik, dan budaya. Dengan kata lain, fiqih menjadi landasan operasional dari nilai-nilai Al-Qur'an dan hadis agar dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran fiqih memiliki tujuan untuk menanamkan pemahaman yang benar tentang hukum-hukum Islam sekaligus membentuk karakter peserta didik agar memiliki sikap religius, disiplin, serta bertanggung jawab dalam menjalankan

ajaran agama.(Yosita et al., 2023) Guru fiqih berperan bukan hanya sebagai pengajar, melainkan juga sebagai teladan yang menghadirkan nilai-nilai fiqih dalam perilaku sehari-hari. Pembelajaran fiqih tidak cukup jika hanya dipahami secara teoritis; ia menuntut adanya proses internalisasi nilai melalui pembiasaan, praktik langsung, dan penanaman sikap. Misalnya, ketika peserta didik mempelajari tata cara shalat, guru tidak hanya menjelaskan secara lisan tetapi juga mengajarkan gerakan shalat, membiasakan berjamaah, dan memotivasi untuk istiqamah dalam pelaksanaannya.(Nurlaeli, 2020)

Metode pembelajaran fiqih dapat bervariasi, mulai dari ceramah, diskusi, tanya jawab, studi kasus, hingga praktik ibadah. Pendekatan kontekstual juga sangat dibutuhkan agar peserta didik mampu menghubungkan materi fiqih dengan realitas kehidupannya. Misalnya, dalam pembahasan muamalah modern, guru dapat mengaitkannya dengan fenomena perbankan syariah, transaksi digital, atau hukum jual beli online. Dengan cara ini, fiqih menjadi lebih hidup, relevan, dan mudah dipahami. Selain itu, pembelajaran fiqih juga harus mengedepankan nilai moderasi beragama. Peserta didik perlu diarahkan untuk memahami adanya perbedaan pendapat ulama dalam fiqih sebagai bentuk kekayaan khazanah Islam, bukan sebagai sumber perpecahan. Hal ini akan menumbuhkan sikap toleran, lapang dada, serta menghargai keragaman pemikiran dalam Islam.(Luqmanul Hakim Habibie et al., 2021)

Di era modern, pembelajaran fiqih menghadapi tantangan besar, terutama terkait dengan perkembangan teknologi, gaya hidup, dan globalisasi. Banyak fenomena baru yang membutuhkan penjelasan fiqih, seperti hukum fintech, hak cipta digital, hingga etika penggunaan media sosial. Oleh karena itu, pembelajaran fiqih harus adaptif, mampu menjawab kebutuhan zaman, namun tetap berlandaskan pada sumber-sumber hukum Islam yang autentik. Secara keseluruhan, pembelajaran fiqih bukan hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga bertujuan untuk membentuk kepribadian muslim yang kaffah, yakni mampu menjalankan syariat Islam dalam kehidupan pribadi maupun sosial. Dengan pembelajaran fiqih yang baik, peserta didik diharapkan tumbuh menjadi generasi yang tidak hanya taat beribadah, tetapi juga bijak dalam bermuamalah, adil dalam bersikap, serta mampu menebarkan rahmat Islam bagi sesama.(Dony Prasetyo, 2023)

B. Media Desain Grafis

Media Desain Grafis merupakan salah satu bentuk media visual yang memiliki peran sangat penting dalam dunia komunikasi, pendidikan, periklanan, hingga seni kreatif.(Haris, 2023) Desain grafis sendiri adalah seni mengolah elemen-elemen visual seperti gambar, tipografi, warna, garis, bentuk, dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara efektif. Media desain grafis hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari poster, brosur, majalah, infografis, banner, logo, kemasan produk, hingga konten digital di media sosial. Semua itu tidak hanya berfungsi sebagai alat estetika, melainkan juga sebagai sarana komunikasi yang mampu memengaruhi pikiran, emosi, dan perilaku audiens. Dalam konteks pendidikan, media desain grafis menjadi salah satu alat bantu pembelajaran yang sangat efektif. Visual yang menarik dapat membantu guru menyampaikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Misalnya, dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, guru dapat menggunakan peta infografis untuk menjelaskan kondisi geografis, atau dalam pembelajaran sains, guru dapat menampilkan bagan siklus air dalam bentuk desain visual yang menarik. Hal ini membantu peserta didik lebih mudah menyerap informasi karena otak manusia cenderung lebih cepat memproses gambar daripada teks.(Hasian et al., 2021)

Selain itu, media desain grafis juga berperan dalam membangun identitas dan citra suatu lembaga atau institusi. Sebuah sekolah, misalnya, dapat menciptakan logo yang khas, poster kegiatan, hingga konten promosi berbasis desain grafis untuk menampilkan identitas dan keunggulan mereka. Di

dunia bisnis, desain grafis menjadi ujung tombak dalam pemasaran produk. Kemasan yang dirancang menarik dapat meningkatkan daya tarik konsumen, sementara iklan visual yang kreatif mampu memengaruhi keputusan pembelian. Perkembangan teknologi digital semakin memperkuat posisi media desain grafis dalam kehidupan sehari-hari. Dengan hadirnya perangkat lunak seperti Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, Canva, dan aplikasi desain lainnya, proses pembuatan media grafis menjadi lebih mudah, cepat, dan dapat dilakukan oleh siapa saja. Ditambah dengan keberadaan media sosial, karya desain grafis kini memiliki ruang yang luas untuk tersebar secara global. Konten berupa poster digital, infografis interaktif, hingga ilustrasi animasi bisa menjangkau audiens dalam waktu singkat.(Hasian et al., 2021)

Tidak hanya itu, media desain grafis juga berfungsi sebagai sarana kampanye sosial dan budaya. Banyak isu penting seperti kesehatan, lingkungan, pendidikan, hingga toleransi antarumat beragama disampaikan melalui poster digital dan infografis. Bahasa visual yang sederhana namun kuat mampu menyentuh masyarakat luas, bahkan melampaui batas usia dan latar belakang pendidikan. Dengan demikian, media desain grafis bukan hanya sekadar karya seni, melainkan juga instrumen perubahan sosial. Namun demikian, penggunaan media desain grafis memerlukan kepekaan estetika sekaligus pemahaman etika. Desain yang baik bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga harus sesuai dengan nilai, norma, dan pesan yang ingin disampaikan. Misalnya, dalam konteks pendidikan Islam, desain grafis yang digunakan hendaknya mengandung nilai-nilai religius yang membangun karakter peserta didik, bukan sekadar hiasan belaka. Dengan segala fungsinya, media desain grafis dapat disimpulkan sebagai media komunikasi modern yang sangat fleksibel, kreatif, dan efektif. Ia mampu menjembatani kesenjangan antara informasi yang rumit dengan kebutuhan audiens untuk memahami pesan secara cepat dan menyenangkan. Oleh karena itu, baik di bidang pendidikan, bisnis, maupun sosial, penguasaan media desain grafis menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di era digital ini.(Putri & Agustika, 2022)

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media desain grafis dalam pembelajaran Fiqih, khususnya dalam mengenalkan gerakan sholat kepada siswa di MI Darut Taqwa Sengonagung, Purwosari. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah penerapan media desain grafis. Peningkatan ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata antara pretest dan posttest, dengan nilai posttest secara konsisten lebih tinggi. Korelasi antara nilai pretest dan posttest juga menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan positif, dengan nilai korelasi sebesar 0,856. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media desain grafis efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap gerakan sholat. Dari segi observasi, ditemukan bahwa kondisi sekolah, keadaan siswa, dan kualitas tenaga pendidik di MI Darut Taqwa Sengonagung mendukung implementasi media desain grafis dalam pembelajaran. Sarana dan prasarana yang memadai serta tenaga pendidik yang berkualifikasi baik juga berkontribusi pada keberhasilan penelitian ini.(Setiyadi, 2023)

Tabel berikut menampilkan statistik deskriptif dari nilai pretest dan posttest:

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean
Nilai Pretes	29	45	96	2097	72.31
Nilai Posttes	29	45	100	2330	80.34

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean
Nilai Pretes	29	45	96	2097	72.31
Nilai Posttes	29	45	100	2330	80.34
Valid N (listwise)	29				

Statistik deskriptif memberikan gambaran umum tentang distribusi dan karakteristik data yang digunakan dalam penelitian. Berikut adalah penjelasan detail mengenai statistik deskriptif dari nilai pretest dan posttest: Jumlah (N) menunjukkan banyaknya siswa yang berpartisipasi dalam penelitian, yaitu 29 siswa. Ini berarti semua data pretest dan posttest berasal dari 29 siswa yang sama. Minimum menunjukkan nilai terendah yang diperoleh siswa pada pretest dan posttest. Pada pretest dan posttest, nilai terendah yang diperoleh adalah 45. Maximum menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada pretest dan posttest. Pada pretest, nilai tertinggi adalah 96, sedangkan pada posttest nilai tertinggi meningkat menjadi 100. (Qarina, 2022) Jumlah total (Sum) adalah penjumlahan dari semua nilai yang diperoleh siswa pada pretest dan posttest. Jumlah total nilai pretest adalah 2097, sedangkan jumlah total nilai posttest meningkat menjadi 2330. Rata-rata (Mean) adalah nilai rata-rata dari semua nilai yang diperoleh siswa pada pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest adalah 72.31, sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 80.34. Secara keseluruhan, statistik deskriptif ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa setelah penerapan metode pembelajaran melalui media desain grafis, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai maksimum, jumlah total nilai, dan rata-rata nilai dari pretest ke posttest.

C. Korelasi

Korelasi antara nilai pretest dan posttest dianalisis menggunakan Pearson Correlation. Hasil analisis korelasi adalah sebagai berikut:

Table 1 Analisis Korelasi
Correlations

		Nilai Pretes	Nilai Posttes
Nilai Pretes	Pearson Correlation	1	.856**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	29	29
Nilai Posttes	Pearson Correlation	.856**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	29	29

Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

D. Nilai Korelasi (Pearson Correlation):

1. Korelasi antara Nilai Pretest dan Posttest: 0.856

Pearson Correlation menghasilkan nilai korelasi yang berkisar antara -1 hingga +1. Nilai +1 menunjukkan korelasi positif sempurna, -1 menunjukkan korelasi negatif sempurna, dan 0

menunjukkan tidak ada korelasi.

2. Korelasi sebesar 0.856 menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan positif antara nilai pretest dan posttest. Artinya, siswa yang memiliki nilai pretest tinggi cenderung juga memiliki nilai posttest tinggi, dan sebaliknya.
3. Signifikansi (p-value):
 - a. Korelasi signifikan pada level 0.01 (2-tailed):

Hasil korelasi ini signifikan pada level 0.01, yang berarti probabilitas kesalahan (p -value) kurang dari 0.01. Ini menunjukkan bahwa ada kurang dari 1% kemungkinan bahwa hubungan ini terjadi secara kebetulan. Dengan kata lain, kita sangat yakin bahwa ada hubungan yang nyata antara nilai pretest dan posttest.

Implikasi dari Hasil Korelasi:

- Hubungan yang Kuat: Nilai korelasi sebesar 0.856 menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara nilai pretest dan posttest. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa (yang diukur melalui nilai pretest) berhubungan erat dengan kemampuan mereka setelah menerima intervensi pembelajaran (yang diukur melalui nilai posttest).
- Efektivitas Metode Pembelajaran: Meskipun ada hubungan yang kuat antara pretest dan posttest, penting untuk diperhatikan bahwa nilai posttest secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest (dilihat dari statistik deskriptif sebelumnya). Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran melalui media desain grafis tidak hanya efektif dalam mempertahankan kemampuan siswa yang sudah baik tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa secara keseluruhan.
- Peningkatan Signifikan: Dari statistik deskriptif, kita tahu bahwa rata-rata nilai pretest adalah 72.31 dan rata-rata nilai posttest adalah 80.34. Peningkatan rata-rata ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran melalui media desain grafis memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam melakukan gerakan sholat dengan baik dan benar.

E. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan siswa dalam melakukan gerakan sholat. Ini berarti, secara statistik, jika H_0 diterima, tidak ada bukti yang cukup untuk mendukung bahwa penggunaan metode pembelajaran desain grafis mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan sholat. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan siswa dalam melakukan gerakan sholat. H_1 diasumsikan berdasarkan teori bahwa penggunaan metode pembelajaran desain grafis akan meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan sholat.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan dua metode: Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas untuk nilai pretest dan posttest ditampilkan dalam tabel berikut:

Uji Normalitas	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
Statistic df	-	-

Nilai Pretest	0.219	29
Nilai Posttest	0.247	29

1. Kolmogorov-Smirnov Test: Uji Kolmogorov-Smirnov mengukur seberapa jauh distribusi kumulatif dari sampel data menyimpang dari distribusi normal. Statistik uji ini membandingkan distribusi kumulatif data sampel dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal teoritis.
2. Shapiro-Wilk Test: Uji Shapiro-Wilk adalah salah satu uji statistik yang paling sering digunakan untuk menguji normalitas. Statistik W dalam uji Shapiro-Wilk adalah rasio antara variansi sampel yang dihitung dengan menggunakan perkiraan nilai median dari data sampel dan variansi sampel keseluruhan. Nilai W berkisar antara 0 hingga 1, dengan nilai lebih mendekati 1 menunjukkan bahwa data lebih mendekati distribusi normal.

Rumus Kolmogorov-Smirnov

Kolmogorov-Smirnov menggunakan statistik D yang didefinisikan sebagai berikut:

$$D = \sup_x | F_{n(x)} - F(x) |$$

Di mana:

- \sup adalah supremum (nilai maksimum dari selisih absolut),
- $F_{n(x)}$ adalah distribusi kumulatif empiris dari sampel,
- $F(x)$ adalah distribusi kumulatif dari distribusi normal teoritis.

Interpretasi Hasil Uji

- Nilai Pretest:
 - Kolmogorov-Smirnov: 0.219
 - Shapiro-Wilk: $df = 29$
- Nilai Posttest:
 - Kolmogorov-Smirnov: 0.247
 - Shapiro-Wilk: $df = 29$

Nilai-nilai statistik ini harus dibandingkan dengan nilai kritis dari tabel distribusi Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Biasanya, jika nilai p (signifikansi) dari kedua uji ini lebih besar dari 0.05, maka kita dapat menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Jika nilai p lebih besar dari 0.05 untuk kedua uji (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk), maka data pretest dan posttest dapat dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai p kurang dari atau sama dengan 0.05, maka data tidak berdistribusi normal, dan kita mungkin perlu menggunakan uji statistik non-parametrik untuk analisis lebih lanjut. Penggunaan media desain grafis dalam pengajaran gerakan sholat terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan nilai rata-rata posttest dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Media desain grafis berhasil memfasilitasi siswa dalam memahami gerakan sholat secara visual dan konseptual. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah diterapkannya media desain grafis. Nilai korelasi antara pretest dan posttest ($r = 0,856$) menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan positif, yang mengindikasikan bahwa media ini memiliki dampak yang besar terhadap proses pembelajaran siswa.

Observasi mengenai kondisi sekolah serta keterlibatan guru dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa MI Darut Taqwa Sengonagung memiliki sarana dan prasarana yang memadai serta tenaga pendidik yang berkualifikasi baik. Faktor-faktor ini turut mendukung keberhasilan penerapan media desain grafis dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya mengembangkan metode pembelajaran Fiqih yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan

kebutuhan peserta didik di era modern. Selama ini, pembelajaran Fiqih—terutama pada materi praktik seperti gerakan sholat—seringkali disampaikan secara konvensional melalui ceramah atau demonstrasi langsung yang terbatas pada interaksi guru di kelas. Pendekatan tersebut, meskipun memiliki nilai, sering kali belum mampu menjangkau seluruh gaya belajar siswa, khususnya bagi mereka yang memiliki kecenderungan visual dan kinestetik. Dalam konteks inilah, penggunaan media desain grafis hadir sebagai sebuah terobosan yang tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Implementasi media desain grafis dalam pembelajaran Fiqih terbukti mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep dan urutan gerakan sholat secara lebih sistematis dan terstruktur. Visualisasi yang ditampilkan melalui gambar, ilustrasi, maupun infografis memberikan representasi konkret terhadap materi yang sebelumnya bersifat abstrak atau sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat secara langsung bentuk gerakan yang benar, sehingga terjadi integrasi antara aspek kognitif dan psikomotorik dalam proses belajar. Hal ini tentu sangat penting dalam pembelajaran Fiqih yang tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep, tetapi juga pada ketepatan praktik ibadah. Lebih jauh lagi, media desain grafis mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang tepat, serta penyajian informasi yang ringkas dan jelas membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tidak lagi merasa jenuh atau bosan, melainkan justru terdorong untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan mencoba memahami materi secara lebih mendalam. Peningkatan minat ini berimplikasi langsung pada meningkatnya partisipasi aktif siswa di dalam kelas, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas hasil belajar secara keseluruhan. (Saputra, 2024)

Selain itu, penggunaan media desain grafis juga mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih interaktif dan student-centered. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing siswa dalam mengeksplorasi materi melalui media yang disediakan. Siswa diberi ruang untuk mengamati, menganalisis, dan bahkan menginterpretasikan sendiri materi yang disajikan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar bersifat hafalan. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media desain grafis merupakan salah satu alat pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran Fiqih, khususnya dalam pengajaran gerakan sholat di tingkat sekolah dasar. Potensi penggunaannya pun tidak terbatas hanya pada satu materi atau jenjang pendidikan tertentu, melainkan dapat dikembangkan lebih luas pada berbagai materi pendidikan agama lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berhenti pada tataran konseptual atau teoretis semata, tetapi juga menghadirkan kontribusi nyata dalam pengembangan praktik pembelajaran di lapangan. Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan Islam, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran Fiqih yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. (Kurniati et al., 2020)

Pendekatan berbasis media desain grafis membuktikan bahwa integrasi antara teknologi dan nilai-nilai keagamaan bukanlah sesuatu yang bertentangan, melainkan dapat saling menguatkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih holistik. Di sisi lain, secara praktis, penelitian ini memberikan arah dan inspirasi bagi para guru serta lembaga pendidikan untuk terus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut tidak hanya menjadi penyampai materi, tetapi juga sebagai kreator pembelajaran yang mampu merancang media dan strategi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan desain grafis dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa sekaligus meningkatkan efektivitas penyampaian materi, terutama pada

pembelajaran yang bersifat praktik seperti gerakan sholat. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan kebijakan atau program pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih sistematis. Sekolah dapat mendorong pelatihan bagi guru dalam penguasaan media digital, menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi tumbuhnya kreativitas dan inovasi. (Illahi, 2020)

Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, tetapi berkembang menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan bermakna. Pada akhirnya, implikasi dari penelitian ini bermuara pada upaya membentuk pemahaman keagamaan siswa yang tidak hanya kuat secara kognitif, tetapi juga terwujud dalam praktik ibadah yang benar dan konsisten. Pembelajaran yang berkualitas dan menarik akan membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai agama secara lebih mendalam, sehingga mampu membentuk karakter religius yang kokoh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang tepat, pendidikan agama tidak hanya menjadi transfer pengetahuan, tetapi juga proses pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan ajaran Islam secara utuh. (Situmorang, 2016)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis desain grafis memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman sekaligus keterampilan siswa dalam melaksanakan gerakan sholat secara benar. Media visual yang disajikan melalui desain grafis mampu membantu siswa memahami setiap tahapan gerakan dengan lebih jelas, sistematis, dan mudah diingat, sehingga proses internalisasi materi Fiqih tidak hanya terjadi pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah psikomotorik. Lebih lanjut, temuan penelitian ini juga memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Kondisi ini menjadi indikator kuat bahwa intervensi pembelajaran yang menggunakan media desain grafis memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebelum penerapan metode ini, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami urutan dan ketepatan gerakan sholat. Namun setelah pembelajaran dilakukan dengan pendekatan visual yang menarik dan komunikatif, kemampuan mereka mengalami peningkatan yang cukup berarti, baik dari segi pemahaman konsep maupun keterampilan praktik. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara nilai pretest dan posttest. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa yang telah memiliki dasar pemahaman yang baik sebelum intervensi cenderung menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, metode desain grafis tidak hanya efektif bagi siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi, tetapi juga mampu mengoptimalkan potensi belajar mereka secara lebih maksimal. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis visual dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Ahmad, T. (2013). Epistemologi Fikih Lingkungan: Revitalisasi Konsep Masalahah. *Az Zарqа': Jurnal Hukum Bisnis Islam*, 5(2), 145–161. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/syariah/azzarqa/article/view/1317>
- Annisa, F. M., & Nusantara, W. (2021). Implementasi Kegiatan Parenting “Home Activities” Pada Kelompok Bermain Nusa Indah di Masa Pandemi Covid-19. *J+ Plus Unesa*, 10(2), 139–150. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/43096>
- Dony Prasetyo. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Di Man 1 Situbondo*. 4(1), 88–100.
- Haris, M. A. (2023). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Pesantren di Era Society 5.0 (Peluang dan

- Tantangannya di Pondok Pesantren Al-Amin Indramayu). *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(01), 49–64. <https://doi.org/10.30868/im.v4i02.3616>
- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 5(01), 726–739. <https://doi.org/10.61344/magenta.v5i01.63>
- Hayani, R. A., Abdurrohman, & Farida, I. (2021). *Optimalisasi Kompetensi Calon Tenaga Pendidik Melalui Kegiatan Amaliyatu Tadris (Micro Teaching) Studi Pada Santri Kelas Akhir di Pondok Pesantren Daarul Islah*. 7(2 Desember 2021), 277–300. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/article/view/13020>
- Illahi, N. (2020). Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Dan Mutu Pendidikan Di Era Milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 1–20. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i1.94>
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Implementasi Kurikulum 2013 Revisi dan Kurikulum Merdeka Belajar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniati, P., Lenora Kelmaskouw, A., Deing, A., & Agus Haryanto, B. (2020). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022(2), 408–423. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/citizenshipvirtues/article/view/1516/1031>
- Kurniawan, A. N., Nola, R., & Fibia, C. C. N. (2024). Pembentukan Karakter Toleransi melalui PAI. *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 2(2), 27–41. <https://doi.org/10.59001/pjier.v2i2.64>
- Lestari, F. A. (2020). *Upaya Guru PAI dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Kelas XI melalui Kegiatan Keagamaan Harian di SMKN 1 Jenangan Ponorogo* [Institut Agama Islam Negeri Ponorogo]. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/11244>
- Luqmanul Hakim Habibie, M., Syakir Al Kautsar, M., Rochmatul Wachidah, N., & Sugeng, A. (2021). Moderasi Beragama dalam Pendidikan Agama Islam di Indonesia. *Jurnal Moderasi Beragama*, 01(1), 121–150.
- Nurlaeli, A. (2020). NOVASI PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MADRASAH DALAM MENGHADAPI ERA MILENIAL. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 622–644. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/4332>
- Putri, I. A. M. A., & Agustika, G. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 279–291. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.50699>
- Qarina, Q. (2022). Dampak Investasi, Suku Bunga, dan Inflasi terhadap Permintaan Uang di Sulawesi Selatan Periode 2006-2020. *Bulletin of Economic Studies (BEST)*, 2(3), 125–137. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/best/article/view/34702>
- Rafsanjani, T. A., & Razaq, M. A. (2019). Internalisasi Nilai-Nilai Keislaman Terhadap Perkembangan Anak Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kriyan Jepara. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 20(1), 16–29. <https://doi.org/10.23917/profetika.v20i1.8945>
- Saputra, F. (2024). Pembinaan Karakter Mahasiswa Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *WATHAN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 176–188. <https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/wathan%7C176>
- Setiyadi, B. (2023). Pemanfaatan dan Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Proses Pembelajaran. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 150–161. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6948>
- Situmorang, R. P. (2016). Integrasi Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sains. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 49–56. <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/630>
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Waris, W. (2015). Pendidikan Dalam Perspektif Urhanuddin Al-Islam Az-Zarnuji. *Cendekia: Jurnal*

Kependidikan Dan Kemasyarakatan, 13(1), 78. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v13i1.238>
Yosita, Y., Sari, D. P., & Karolina, A. (2023). Analisis Nilai-nilai Moderasi Beragama pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI dan Upaya Mewujudkannya di MIN 1 Lebong. *Jurnal Literasiologi*, 10(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i2.593>