

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Memasuki era digitalisasi yang hampir seluruhnya memanfaatkan teknologi di bidang apapun, pastinya terdapat perubahan-perubahan dari yang sebelumnya. Kita lihat saja dari aspek akhlak, sudah marak sekali kemerosotan akhlak terjadi di pendidikan formal maupun non formal. Hal ini memicu perdebatan dan pastinya menjadi tantangan utama di bidang pendidikan dalam menanamkan pendidikan karakter pada siswanya.

Kemajuan era digitalisasi sebenarnya memiliki dampak positif dan negatif. Positifnya, anak-anak dapat dengan mudah memperoleh informasi. Dengan begitu, akan sangat mudah mendapatkan ilmu diluar dari pembelajaran kelas. Namun, ternyata kemudahan akses tersebut juga menyebabkan dampak negatif. Dengan bebasnya akses yang transparansi, anak-anak menjadi sulit menyaring informasi antara yang baik dan buruk. Dengan kemudahan tersebut, masyarakat khususnya remaja menjadi terlena dan akan terus memanfaatkannya ke hal-hal yang tidak diinginkan.<sup>1</sup>

Dalam mencegah hal ini terdapat beberapa pengimplikasian akhlak dalam pendidikan, salah satunya ialah dengan cara pengajaran. Konsep pengajaran ialah memberikan ilmu dengan membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Konsep ini bisa direalisasikan dalam lingkungan pendidikan dengan mengaitkannya pada materi pembelajaran. Setelah

---

<sup>1</sup>Rahmad Diki Zulkarnain Syawaluddin, “Perencanaan Dakwah Da’i dalam Mencegah Kemerosotan Akhlak Anak di Era Digitalisasi,” *Munaddhomah : Jurnal Pendidikan Islam* 4 (2023): 611.

pengimplikasian pengajaran, dilanjutkan dengan tahapan pembiasaan, keteladanan, paksaan dan terakhir hadiah atau hukuman.<sup>2</sup>

Berdasarkan wawancara dan observasi pada kelas VII H dan VII J di SMP Negeri 7 Kota Kediri terkait proses pembelajaran, peneliti menemukan beberapa kelemahan implementasi dalam penyampaian materi. Pada saat wawancara peneliti menemukan kelemahan peserta didik dalam hal memahami materi Asma'ul Husna secara mendalam.<sup>3</sup> Hal ini sangat berkaitan erat dengan fenomena kemerosotan akhlak yang terjadi. Jika ditarik benang merahnya, masyarakat masih kesulitan dalam mengenal Tuhan-Nya sehingga masih dengan mudah melakukan hal-hal yang bersifat *mudharat* dan terjadilah kemerosotan akhlak.<sup>4</sup>

Hasil dari wawancara dan observasi juga menemukan fakta bahwa minimnya minat baca peserta didik. Sehingga, mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam praktiknya, pendidik menggunakan metode yang bersifat umum seperti ceramah. Sumber belajar yang digunakan pun hanya menggunakan buku pendamping atau lks, mengakibatkan kurangnya motivasi peserta didik dalam menerima materi. Jadi, siswa mendengarkan serta mencatat materi lalu pendidik menyimpulkan materi. Metode ceramah sendiri adalah cara lama yang guru menjadi pusat dan berperan aktif dalam proses pembelajaran atau lebih dikenal dengan sebutan *teachercenter*.

---

<sup>2</sup>Ahmad Sahnun, "Konsep Akhlak dalam Islam dan Kontribusinya Terhadap Konseptualisasi Pendidikan Dasar Islam," AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar 2 (2018): 108.

<sup>3</sup>Hasil Wawancara dan Observasi di SMP Negeri 7 Kota Kediri

<sup>4</sup>Muh. Wasith Achadi Sherfina Indah, "Pembelajaran Asmaul Husna Sebagai Bentuk Pengamalan Tauhid (Studi Living Qur'an di SD Islam Nazhirah Bandar Lampung)," Jurnal on Education 05 (2023).

Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia ternyata sudah menjamur. Menurut data PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022, di wilayah Asia Tenggara Indonesia berada pada peringkat ke-6 dalam hal kemampuan membaca usia 15 tahun<sup>5</sup> Indonesia mendapatkan skor 359 poin yang jauh dari Singapura, Vietnam, Brunei Darussalam dan Malaysia.

Aktivitas literasi tingkat Nasional masih pada kategori rendah pada aspek Budaya Literasi Indeks Pembangunan Kebudayaan Nasional tahun 2022 sebesar 57,40. Hasil Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) mendapatkan nilai 64,68 pada tahun 2023. Mengingat kembali, hasil Asesmen Nasional tahun 2022, kemampuan literasi peserta didik di Indonesia juga berada pada kategori rendah. Kesimpulannya, kurang dari 50% peserta didik telah mencapai batas minimum literasi membaca.<sup>6</sup>

Rendahnya minat baca juga dapat memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah. Berpikir kritis adalah suatu usaha dalam menganalisis masalah untuk menghasilkan suatu ide atau argumen. Bukti dari rendahnya kemampuan berpikir kritis ini ialah masih banyaknya masyarakat Indonesia yang memercayai berita *hoax* tanpa mencari tahu dulu kebenarannya. Sehingga mudah sekali masyarakat digiring akan berita palsu.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup>Ashar Hidayah, "Pengembangan Model TIL (*The Information Literacy*) Tipe *The Big* Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Upaya Menumbuhkan Budaya Literasi di Sekolah," Jurnal PENA 4 (2016).

<sup>6</sup> E Aminudin Aziz dkk., "Meningkatkan Literasi Indonesia Melalui Optimalisasi Peran Buku," 2024, 3–4.

<sup>7</sup>Azmi Rizky Anisa Ala Aprilia dan Kayla Nur Saffanah, "Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia," Current Research of Education :Conference Series Journal 01 (2021).

Dari dua masalah diatas, peneliti menemukan solusi untuk mengatasi kemerosotan akhlak sekaligus rendahnya minat baca remaja. Solusi tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran untuk mencipatakan proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. Saat ini, setiap lembaga pendidikan sudah banyak menyediakan media pembelajaran untuk membantu lancarnya proses belajar mengajar. Media pembelajaran menurut Latuheru<sup>8</sup>yaitu suatu alat, bahan, metode yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran guna menciptakan susasana yang efektif dan aktif.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran dalam memasukkan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda jadi peneliti memerlukan media pembelajaran yang tidak terbatas waktu, dapat menyesuaikan di segala keadaan dan dapat dijangkau oleh semua siswa dengan mengikuti perkembangan zaman. Maka peneliti memilih mengembangkan media komik digital sebagai alat bantu dalam penyampaian materi kepada siswa.

Untuk meningkatkan *critical thinking* dan nalar pada siswa, memerlukan bantuan media belajar. Penerapan tersebut biasanya menggunakan beragam variasi media belajar seperti video animasi, *flashcard*, soal-soal, film dan lain-lain. Dalam kasus ini, peneliti memilih untuk menggunakan media komik atau cerita bergambar yang di dalamnya nanti menyuguhkan alur cerita sesuai dengan materi Asma'ul Husna. Komik sebagai alat penyalur materi diharapkan dapat memberikan rangsangan positif

---

<sup>8</sup>Muhammad Hasan Milawati dkk., *Media Pembelajaran* (Penerbit Tahta Media Group, 2021), 27.

kepada siswa agar siswa dapat berpikir kritis dan menganalisisnya sekaligus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup> Menurut Hurlock bahwa salah satu keunggulan komik ialah dapat membangun motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena bersifat visualisasi yang disajikan melalui gambar-gambar.

Alasan peneliti memilih media komik digital adalah sesuai dengan era pendidikan sekarang yang lebih banyak bersandar pada teknologi informasi. Komik adalah cerita bergambar yang disusun dengan runtut dengan tujuan memberikan hiburan bagi pembaca. Dalam penyajiannya peneliti memilih komik digital untuk mengefisienkan waktu pembelajaran, memahami siswa dengan visualisasi gambar yang nyata, dan terdapat korelasi antara cerita dengan kehidupan sehari-hari.

Kelebihan media komik digital adalah tidak membutuhkan biaya yang banyak karena disajikan di dalam aplikasi *smarthphone* yang dapat diunduh masing-masing siswa. Lalu, dapat dibaca dimanapun dan kapanpun. Terakhir, memiliki daya simpan yang efisien berbeda dengan komik cetak yang kertasnya dapat robek dan warna bisa memudar. Penerapan media pembelajaran komik digital ini adalah bentuk penyelesaian masalah di bidang teknologi pendidikan.<sup>10</sup>

Dengan adanya masalah-masalah diatas, seperti kemerosotan akhlak dan minimnya literasi di lingkungan masyarakat khususnya remaja. Ditambah

---

<sup>9</sup>Brenda Cristina, "*Keefektifan Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Drama Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta,*" Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.

<sup>10</sup>Nadia Kustianingsari dkk., "*Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita ,Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya,*" t.t.

lagi hasil observasi dan wawancara yang menguatkan dengan rendahnya penalaran peserta didik dalam memahami materi khususnya materi Asma'ul Husna. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media komik digital dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Asma'ul Husna Untuk Meningkatkan *Critical Thinking* Siswa Kelas VII di SMP Negeri 7 Kota Kediri”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan fokus penelitiannya sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap materi Asmaul Husna Untuk Meningkatkan *CriticalThinking* Siswa Kelas VII SMPN 7 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap materi Asmaul Husna Untuk Meningkatkan *CriticalThinking* Siswa Kelas VII SMPN 7 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan pembelajaran komik digital terhadap materi Asmaul Husna Untuk Meningkatkan *CriticalThinking* Siswa Kelas VII SMPN 7 Kota Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap materi Asma'ul Husna Untuk Meningkatkan *CriticalThinking* Siswa Kelas VII di SMP Negeri 7 Kota Kediri

2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap materi Asma'ul Husna Untuk Meningkatkan *CriticalThinking* Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 7 Kota Kediri
3. Untuk mengetahui keefektivan pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap materi Asma'ul Husna Untuk Meningkatkan *CriticalThinking* Siswa Kelas VII di SMP Negeri 7 Kota Kediri

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk media komik digital yang dikembangkan adalah sebagai berikut

1. Jenis media yang dikembangkan adalah Komik Digital yang disajikan dalam aplikasi *Webtoon*.
2. Media ini dikhususkan untuk sub tema Asma'ul Husna (*Al-Alim, As-Sami', Al-Bashir dan Al-Khabir*) kelas VII SMP. Media ini digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman, motivasi serta minat siswa.
3. Cerita komik terdiri dari 2 episode. Episode 1 yaitu Asma'ul Husna (*Al-Alim, As-Sami'* dan *Al-Bashir*). Episode 2 yaitu Asma'ul Husna (*Al-Khabir*).
4. Susunan isi dari Komik Digital
  - a. Media Komik Digital ini terdiri dari :
    - 1) Cover depan
    - 2) Halaman episode
    - 3) Panel cerita komik

- 4) Pesan Moral/Hikmah
  - 5) Tim penyusun
- b. Buku Petunjuk terdiri dari :
- 1) Cover depan
  - 2) Daftar isi
  - 3) Tim penyusun
  - 4) Kata Pengantar
  - 5) Kata mutiara
  - 6) CP, TP, dan ATP
  - 7) Perkenalan tokoh
  - 8) Kegiatan Pembelajaran
  - 9) Petunjuk penggunaan media
  - 10) Handout
  - 11) Lembar Kerja Peserta Didik
  - 12) Komik Digital
  - 13) Profil pengembang
  - 14) Daftar pustaka
5. Media ini nantinya akan diberikan kepada siswa untuk dibaca lewat aplikasi *Webtoon* yang bisa diunduh oleh masing-masing siswa. Peneliti juga menyiapkan *scanbarcode* agar siswa dapat mudah mengaksesnya. Siswa diberi waktu untuk membacanya melalui *smarthphone* masing-masing. Lalu siswa menganalisis sesuai dengan apa yang ia pahami dari komik tersebut.

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dari pemaparan latar belakang serta tujuan dari penelitian, perlu diketahui pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### 1. Guru

Media komik digital ini dapat dijadikan sebagai media alternatif selain buku pendamping yang digunakan dalam kelas. Media komik juga dapat membantu guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang terdapat gambar-gambar sehingga siswa menjadi kian paham dalam materi Asma'ul Husna.

#### 2. Peserta didik

Media komik digital menjadi media alternatif yang memudahkan peserta didik lebih mendalami materi secara kompleks. Karena dalam media komik terdapat gambar visual, alur cerita serta soal-soal yang memuat materi Asma'ul Husna. Siswa juga diharapkan dapat meningkatkan *critical thinking*-nya sehingga dapat berpikir kritis secara tajam.

#### 3. Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti diharapkan mampu mengasah keterampilan dalam menulis karya ilmiah sekaligus mengembangkan media pembelajaran.

### **F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan produk media komik kelas VII SMP Negeri 7 Kota Kediri ini adalah :

### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Media Komik untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Kediri diharapkan nantinya mampu meningkatkan *critical thinking* untuk dapat menganalisis, mengkritisi serta mempraktikkannya langsung materi Asma'ul Husna dalam kehidupan sehari-hari.

### 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Uji coba media komik digital ini dilaksanakan 1 hari di kelas VII H SMP Negeri 7 Kota Kediri dengan mengambil waktu 2 jam pelajaran.
- b. Objek penelitiannya adalah kelas seluruh siswa kelas VII H dan VII J SMP Negeri 7 Kota Kediri.

## G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil beberapa referensi penelitian terdahulu untuk dijadikan sebagai pegangan dalam membuat penelitian. Penelitian terdahulu yang pertama dari Wahyu. Penelitian Wahyu dengan penelitian yang peneliti buat persamaanya, sama sama menggunakan metode pengembangan atau R&D dan media pembelajaran berupa komik digital. Perbedaanya, terletak di objek penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan tema penelitian.<sup>11</sup>

Penelitian kedua diambil dari Rizki. Penelitian Wahyu dengan penelitian yang peneliti buat persamaanya, sama sama menggunakan

---

<sup>11</sup>Wahyu Eky Mulya, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi IPS Sekolah Dasar Kelas V," Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, t.t.

metode pengembangan atau R&D dan media pembelajaran berupa komik digital. Perbedaannya, terletak di objek penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan tema penelitian.<sup>12</sup>

Penelitian ketiga diambil dari Arifatul. Penelitian Arifatul dengan penelitian yang peneliti buat memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya sama sama memuat materi Asmaul Husna. Perbedaannya, terletak di metode penelitian, objek penelitian, tempat penelitian dan waktu penelitian.<sup>13</sup>

Penelitian keempat diambil dari Neneng. Penelitian Neneng dengan penelitian yang peneliti buat memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode penelitian R&D. Perbedaannya, terletak di objek penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan tema penelitian.<sup>14</sup>

Penelitian kelima diambil dari Irma. Penelitian Irma dengan penelitian yang peneliti buat memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya sama-sama menggunakan metode penelitian R&D. Perbedaannya, terletak di objek penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan tema penelitian.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup>Rizki Amilina Laili Nur Azizah, "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang," Universitas Maulana Malik Ibrahim, 2023.

<sup>13</sup>Arifatul Azizah, "Pengaruh Pembiasaan Membaca Asmaul Husna Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik di SMP Argopuro 2 Suci Jember," Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

<sup>14</sup>Neneng Baroro, "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 02 Jombang Jember," Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

<sup>15</sup>Irma Wardani, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Daerah Kelas VIII di SMP Negeri 3 Watansoppeng," Universitas Negeri Makassar, 2019.

## H. Definisi Istilah

Bagian ini menerangkan tentang beberapa istilah dari variabel yang diambil peneliti dalam penelitian ini. Guna menjawab secara umum pengertiannya. Di bawah ini adalah beberapa definisi istilah yang peneliti ambil:

### 1. Media Pembelajaran

Menurut Gegne media belajar adalah seluruh aktivitas yang dapat menimbulkan stimulus siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs berpendapat media adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik untuk menyalurkan pesan dalam dalam proses belajar. Bisa berupa foto, video, buku, kaset, film, dan lain-lain. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi saat pembelajaran berlangsung.<sup>16</sup>

### 2. Komik Digital

Menurut Azmi komik digital adalah cerita yang diisi dengan gambar-gambar yang disajikan dalam media elektronik. Komik digital dalam pembelajaran menjadi pelengkap atau penambah media lain agar bervariasi. Komik digital memiliki keunikan yakni sebuah cerita bergambar dan direpresentasikan melalui *smarthpone* jadi memudahkan dalam mengaksesnya.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup>Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Universits Sultan Agung Tirtayasa* 2 (2019): 471.

<sup>17</sup>Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, dan Susilaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (19 Februari 2022): 83, <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.

### 3. Asmaul Husna

Asmaul Husna merupakan kumpulan 99 nama-nama Allah yang kesemuanya menunjukkan pada makna keindahan dan keperkasaan sifat Allah yang maha sempurna.<sup>18</sup>

### 4. *CriticalThinking*

*Criticalthinking* dalam Bahasa Indonesia ialah berpikir kritis. Berpikir kritis adalah proses berpikir dengan didasarkan intelektual dimana pemikir memikirkan kadar kualitasnya secara reflektif dan penuh alisa dengan tujuan untuk menemukan suatu jawaban yang memuaskan. Berpikir kritis berbeda dengan mengkritisi sebab berpikir kritis bersifat universal dan netral.<sup>19</sup>

### 5. Pengembangan Media *Research and Development*

Metode penelitian R&D adalah singkatan dari *Researchand Development*. Research adalah aktivitas memperoleh data yang dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, atau studi literatur. Tahap *development* yaitu proses pengembangan produk setelah dianalisisnya suatu data yang diperoleh melalui *research* sebelumnya.<sup>20</sup>

### 6. Kelayakan Media

Untuk menghasilkan media yang layak secara teoritis, media harus ditelaah oleh ahli media dan ahli materi. Kelayakan media ditinjau dari kelayakan materi dan kelayakan media. Kelayakan materi

---

<sup>18</sup>M. Zaki Mubarak Nailur Rahmawati dan Muchlisin Nawawi, "Asmaul Husna Dalam Al-Qur'an," Universitas Negeri Semarang, 2021, 26.

<sup>19</sup>Bhisma Murti, "Berpikir Kritis (*Critical Thinking*)," Universitas Sebelas Maret, t.t., 1.

<sup>20</sup>Dr Eny Winaryati dkk., (*Model RD&D Pendidikan dan Sosial*) (Bojonegoro: Penerbit KBM Indonesia, 2021).

meliputi kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan kelayakan media meliputi format media, kualitas media, dan kesesuaian konsep. Berdasarkan kedua aspek tersebut dapat dihasilkan media interaktif yang layak dalam proses pembelajaran.<sup>21</sup>

## **7. Keefektifan Media**

Efektifitas dan efisiensi berarti keberhasilan pembelajaran dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika tujuan pembelajaran tercapai, maka pembelajaran dikatakan efektif. Jika pembelajaran menggunakan media, waktu seminimal mungkin maka dikatakan efisiensi. Media yang efektif dan efisiensi mampu mendukung pencapaian pembelajaran.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Rizqi Amrullah Isnawati dan Yuliani, "Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA," *Universitas Negeri Surabaya 2* (2023): 135.

<sup>22</sup>Hendi Farta Milala Endryansyah dan Joko Achmad Imam Agung, "Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player" 11 (2022): 197.