

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai penyalur informasi sedangkan siswa berperan menyerap informasi yang disampaikan. Dalam prosesnya, untuk menyempurnakan komunikasi atau penyaluran informasi tersebut membutuhkan alat atau bahan yang memadai agar terjadi komunikasi yang lancar serta bertujuan agar siswa paham akan materi yang disampaikan. Alat penyalur informasi tersebut biasanta lebih dikenal dengan nama media.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti penyalur. Sedangkan dalam pandangan pembelajaran, media yakni penyalur informasi dari pendidik ke peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang maksimal.²³ Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Sasonohardjo dan Wiratmojo, media pembelajaran dapat membantu kecondusifan belajar mengajar dan penyampaian materi pada saat itu.²⁴

Berkenaan dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran juga kian penting. Dalam prosesnya, media pembelajaran selalu selaras dengan teknologi zaman sekarang. Jika kita tidak

²³Milawati dkk., *Media Pembelajaran*.

²⁴Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu media pembelajaran, seperti ini akan tertinggal banyak. Apalagi sekarang hampir semua lembaga sudah mengaplikasikan media-media pembelajaran entah itu menggunakan bantuan teknologi ataupun tidak. Tujuannya agar tercapainya pembelajaran yang efektif, aktif dan siswa dapat menerima materi dengan maksimal. Sehingga prestasi belajar pun juga ikut meningkat.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Rowntree mengemukakan pendapatnya tentang fungsi media pembelajaran. Ada 6 fungsi media pembelajaran yaitu²⁵ :

a. Memunculkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar biasanya muncul dari dalam diri siswa. Dengan adanya media pembelajaran terkesan siswa lebih semangat karena proses belajar tidak lagi membosankan. Maka dari itu, dapat membantu siswa untuk meningkatkan kembali motivasi belajar.

b. Mengembalikan Materi yang Sudah Dipelajari

Maksud dari fungsi ini ialah siswa dapat mengulang kembali apa yang sudah dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran. Agar nantinya materi tersebut dapat melekat ke dalam otak siswa.

²⁵M. Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa" 1 (Desember 2013).

c. Stimulus Belajar

Stimulus yakni sebuah pancingan terhadap siswa di awal pembelajaran agar siswa memiliki gairah dan respon terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat memunculkan stimulus untuk merangsang otak siswa supaya nantinya siswa juga dapat berpikir di awal.

d. Menciptakan Respon

Berkaitan dengan stimulus tadi, siswa akan merespon apa yang disampaikan oleh guru. Terkadang ketika guru menjelaskan materi, siswa hanya mendengar dan mencatat. Tetapi karna sekarang sudah ada banyak media pembelajaran, dapat menciptakan respon yang positif sehingga siswa juga bisa aktif dalam pembelajaran.

e. Latihan-Latihan

Latihan dilakukan agar siswa terbiasa dengan metode pembelajaran dengan menggunakan media. Berbagai macam media pembelajaran di luar sana, menginginkan siswa untuk beradaptasi dengan cara latihan.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai berpendapat ada empat manfaat media pembelajaran, yaitu²⁶:

²⁶Hamzah Pagarra Ahmad Syawaluddin dan Ahmad Krismanto Sayidiman, *Media Pembelajaran* (Kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), 20.

- a. Menumbuhkan motivasi belajar, hal ini bisa terjadi karena media pembelajaran dapat memberikan stimulasi serta respon siswa. Jadi, pembelajaran akan lebih efektif dan aktif
- b. Dapat dipahami lebih jelas, siswa dengan bantuan media dapat memahami makna secara mendalam tanpa kebingungan. Karena bukan hanya berbentuk tulisan, media membantu adanya visualisasi berupa video, gambar dan lain-lain.
- c. Tidak monoton, meninggalkan metode lama dan beralih ke metode zaman sekarang. Dengan adanya media, siswa tidak akan bosan karena lebih bervariasi.
- d. Siswa lebih aktif, hal ini memang benar adanya. Karena siswa dituntut bukan hanya sebagai pendengar dan mencatat materi, tetapi siswa juga ikut bertisisipasi dalam pembahasan materi.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, Pollock dan Reigeluh ada lima, yaitu²⁷ :

- a. Media berbasis manusia, media ini berpusat pada makhluk hidup yaitu manusia. Manusia berperan sebagai penyalur informasi atau materi kepada pendengar. Contohnya, instruktur, guru, main-peran, tutor, dan lain-lain.
- b. Media cetak, media ini biasanya di cetak. Contohnya, buku lks, majalah, koran, film, buku latihan, dan lain-lain.

²⁷Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), 23.

- c. Media visual, media ini paling sering diminati karna terdapat gambar dan video di dalamnya sehingga dapat memunculkan imajinasi pendengar. Contohnya, peta, gambar, grafik, powerpoint dan lain-lain.
- d. Media audio-visual, media ini juga paling diminati setelah visual. Media ini gabungan antara audio dan visual sehingga pendengar dapat melihat sekaligus mendengar materi. Contohnya, film, video animasi, televisi, dan lain-lain.
- e. Media komputer, media ini gabungan dari beberapa media tergantung yang ada dalam komputer. Materi dapat diaplikasikan dalam komputer ataupun laptop.

5. Penggunaan Bahasa dalam Media Pembelajaran

Perkembangan pembelajaran bahasa baik dan benar tidak terlepas dari pengaruh teknik, strategi, lingkungan, metode yang dipraktekkan. Metode pembelajaran bahasa dapat diadaptasi dengan bermacam-macam cara seperti, metode bercakap langsung, membaca, auditori atau mendengarkan, komunikatif, berkelompok dan lain-lain. Beberapa metode ini dapat membantu meningkatkan penggunaan bahasa kita entah dari meningkatnya kosa kata, merespon seseorang dengan baik bahkan secara tertulis.

Namun, penggunaan bahasa ini tidak lepas dari teori yang mendukungnya. Teori ini berfungsi sebagai bentuk acuan atau sudut pandang orang lain dalam mengaplikasikan bahasa mereka. Tentu saja

teori tidak hanya satu, tetapi lebih. Karena, berkaitan dengan pendapat dan sudut pandang orang lain. Di bawah ini terdapat 2 teori dalam pembelajaran bahasa, yaitu :

a. Teori Linguistik

Pembelajaran bahasa tidak terlepas dari seorang linguis atau ahli bahasa. Ada yang beranggapan bahwa bahasa muncul sebagai fenomena yang dapat dipilih sesuai dengan kaidah dan pembagiannya. Ada pula yang beranggapan bahwa bahasa muncul dari kebiasaan di wilayah tertentu, alat interaksi sosial suatu budaya.

1) Aliran Strukturalisme

Aliran strukturalisme muncul pada abad 19 dan dipelopori oleh Ferdinand de Saussure di Eropa. Aliran ini berpendapat bahasa diperoleh dari pembiasaan yang terus diulang-ulang lalu dilancarkan melalui peniruan dan penguatan. Bahasa akan berubah seiring perkembangan zaman. Setiap bahasa juga memiliki aturan yang berbeda dengan bahasa yang lain. Tujuan utama berbahasa ialah menyampaikan isi pikiran dan berkomunikasi.

Dalam pendidikan, guru hendaknya menggunakan metode peniruan, latihan dan hafalan. Oleh karena itu, guru harus banyak menirukan agar peserta didik dapat menyimak, menirukan dan menghafalkan.

2) Aliran *Transformational Generative*

Aliran ini berpendapat bahwa bahasa dibentuk melalui kaidah dan struktur kebahasaan bukan melalui pembiasaan. Seseorang memiliki fitrah

berbahasa yang mana mampu mentransfer kata ataupun kalimat kepada orang lain. Hal tersebut menjadi pemicu lahirnya performansi bahasa dan kaidah bahasa.

Kaidah bahasa pun banyak macamnya seperti ejaan atau ritme dalam mengucapkan sebuah kata dan kalimat. Penempatan subjek predikat, objek sesuai dengan SPOK. Hal itu terjadi juga secara ilmiah sehingga dapat dibentuklah kaidah bahasa.²⁸

B. Komik Digital

1. Pengertian Komik Digital

Komik menurut Daryanto ialah media yang isinya gambar kartun dan terdapat cerita di dalamnya secara runtut dan terdapat hubungan antara gambar dan cerita dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembaca. Sejarah komik bermula dari diciptakannya komik strip yang berada di majalah dan koran-koran. Karena ketenarannya dan banyak yang menyukai komik, komik diadaptasi menjadi suatu buku komik sendiri yang ceritanya sudah sangat bervariasi. Dari mulai fiksi, non fiksi, ilmiah dan komik pelajaran. Peminatnya mulai dari anak-anak hingga remaja yang notabene suka membaca cerita terlebih komik memiliki karakter kartun yang merupakan ciri khasnya. Sekarang ini, komik sudah mulai

²⁸Saepudin Saepudin, "Teori Linguistik dan Psikologi Dalam Pembelajaran Bahasa," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam* 16, no. 1 (20 Juni 2018): 100–118, <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i1.738>.

berkembang ke media digital dengan terbotnya web-comc yang dapat dilihat melalui *handphone* ataupun laptop.²⁹

Komik juga ada beberapa macam yakni salah satunya komik digital. Komik digital adalah media yang membantu siswa dalam memahami suatu materi berbentuk cerita disertai gambar-gambar yang dapat meningkatkan imajinasi siswa dan disajikan melalui elektronik seperti komputer, *smartphone*, laptop, dan lain-lain. Menurut Hafizh kelebihan komik digital dibanding dengan komik cetak adalah pada pembatasan komik. Jika komik cetak hanya bisa dibaca dengan bentuk ke atas sampai bawah, komik digital bisa dibolak-balik sesuai dengan kapasitas *smarthphone*. Lalu komik cetak kendalanya kertas bisa saja robek dan memudar, sedangkan komik digital bisa tahan lama karna tetap tersimpan pada *smarthphone*.³⁰

2. Kelebihan Komik

Dalam media pembelajaran komik memiliki beberapa keunggulan dari media pembelajaran yang lainnya. Menurut Hurlock keunggulannya antara lain:

- a. Memberikan kesan menyenangkan dalam membaca dan menghilangkan kebosanan
- b. Dapat memberikan motivasi bagi siswa yang jarang membaca

²⁹Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII MI Nurul Hidayah Roworejo Negri Rikaton Pesawaran" 4 (2017): 36.

³⁰Kustianingsari 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," 3.

- c. Memperbanyak perbendaharaan kosakata melalui membaca komik
- d. Memicu emosional yang positif bukti bahwa siswa dapat masuk dalam cerita komik
- e. Memberikan pengalaman bagi siswa dan contoh yang baik dengan karakter yang ada pada komik³¹

3. Nilai Didik dalam Media Komik

Media komik sebagai media pembelajaran bersifat menghibur, namun tidak bisa dinafikan bahwa media komik juga memuat nilai pendidikan di dalamnya. Menurut Wibawa dan Farida Mukti, media komik dapat memberikan nilai pembelajaran karna di dalamnya terdapat gambar-gambar, yang dapat menarik perhatian pembaca sehingga dapat memengaruhi sikap dan perilaku pembaca. Gambar-gambar di dalam komik bukan hanya gambar biasa, namun terdapat kandungan mendalam sehingga pembaca bisa sekaligus menganalisis serta berimajinasi akan materi yang terdapat komik. Menurut Rumampuk, komik juga memiliki nilai edukatif. Karena, komik adalah alat penyalur bagi pembaca untuk memahami makna materi dengan gambar visual di dalamnya.³²

C. Asmaul Husna

1. Pengertian Asmaul Husna

Menurut Quraish Shihab, kata *al-asma* ' berarti "nama". Sedangkan *al-husna* berarti "terbaik. Asmaul Husna merupakan deretan nama-nama Allah yang paling mulia dan memiliki kebaikan yang tiada bandingnya.

³¹Naily Irfana, "Pengembangan Komik Digital 'Lets Learn about Virus' Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA," UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG, 2017.

³²"Keefektifan Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Drama Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta," 56.

Nama-nama ini mencerminkan sifat-sifat Allah yang maha sempurna dan tidak ada satupun yang dapat melampaui keagungan serta kebaikannya. Setiap nama dalam Asmaul Husna mengandung makna yang mendalam dan menjadi bukti kebesaran Allah yang tak tertandingi.³³

Terdapat 99 nama-nama Allah yang tertera dalam Al-Qur'an yang menjadi sumber kebaikan bagi manusia. Nama-nama Allah ini baik digunakan dalam proses berdo'a karena diyakini dengan menyelipkan salah satu Asmaul Husna sesuai dengan kebutuhan, maka doa akan cepat terkabul. Nama-nama tersebut antara lain :

Tabel 2. 1 Asmaul Husna

Asma'ul Husna	Arti
Ar rahman	Maha pengasih
Ar rahim	Maha penyayang
Al malik	Maha merajai
Al Quddus	Maha Suci
As salam	Maha memberi kesejahteraan
Al mu'min	Maha memberi keamanan
Al muhaimin	Maha mengatur
Al aziz	Maha perkasa
Al jabbar	Maha gagah
Al mutakabbir	Maha megah
Al baari'	Maha Melepaskan
Al mushawwir	Maha membentuk rupa

³³Rahmadi Drs. H. Abd. Rahman Jaferi, M.Ag. S.Ag., M.Pd.I., *Konsep dan Dimensi Asmaul Husna* (Kuningan, Jawa Barat: CV Nusa Literasi Inspirasi, 2017), 11.

Asma'ul Husna	Arti
Al ghaffar	Maha pengampun
Al wahhab	Maha pemberi karunia
Ar razzaq	Maha pemberi rezeki
Al fattah	Maha pembuka rahmat
Al 'alim	Maha mengetahui
Al qaabidh	Maha menyempitkan
Al baasith	Maha melapangkan
Al khafidh	Maha merendahkan
Ar raafi'	Maha meninggikan
Al mu'izz	Maha memuliakan
Al mudzil	Maha menghinakan
As sami'	Maha mendengar
Al bashir	Maha melihat
Al hakam	Maha menetapkan
Al 'adl	Maha adil
Al lathiif	Maha lembut
Al kabir	Maha mengenal
Al haliim	Maha penyantun
Al 'azhim	Maha agung
Al ghaafur	Maha pemberi pengampunan
As syakuur	Maha pembalas budi
Al 'aliy	Maha tinggi
Al kabiir	Maha besar
Al hafizh	Maha memelihara
Al muqit	Maha pemberi kecukupan
Al hasiib	Maha membuat perhitungan

Asma'ul Husna	Arti
Al jaliil	Maha luhur
Al kariim	Maha pemurah
Ar raqiib	Maha mengawasi
Al mujiib	Maha mengabulkan
Al waasi'	Maha luas
Al hakim	Maha bijaksana
Al waduud	Maha mengasihi
Al majiid	Maha mulias
Al baa'its	Maha membangkitkan
As syahid	Maha menyaksikan
Al haqq	Maha benar
Al wakiil	Maha memelihara
Al qawiyyu	Maha kuat
Al matiin	Maha kokoh
Al waliyy	Maha melindungi
Al hamid	Maha terpuji
Al mushii	Maha menghitung
Al mubdi'	Maha memulai
Al mu'iid	Maha mengembalikan kehidupan
Al muhyii	Maha menghidupkan
Al mumitu	Maha mematikan
Al hayyu	Maha hidup
Al qayyum	Maha mandiri
Al waajid	Maha penemu
Al maajid	Maha mulia
Al waahid	Maha tunggal

Asma'ul Husna	Arti
Al ahad	Maha Esa
As shamad	Maha tempat meminta
Al qaadir	Maha mengukur. menyeimbangkan
Al muqtadir	Maha berkuasa
Al muqaddim	Maha mendahulukan
Al mu'akhir	Maha mengakhirkan
Al awwal	Maha awal
Al akhir	Maha akhir
Az zhahir	Maha nyata
Al baathin	Maha ghaib
Al waali	Maha memerintah
Al mut'aali	Maha tinggi
Al barru	Maha penderma
At tawwab	Maha penerima taubat
Al muntaqim	Maha pemberi balasan
Al afuww	Maha pemaaf
Ar ra'uf	Maha pengasuh
Malikulmulk	Yang maha penguasa kerajaan
Dzul jalaliwalikraam	Maha pemilik kebesaran dan kemuliaan
Al muqsith	Maha pemberi keadilan
Al jami'	Maha mengumpulkan
Al ghaniyy	Maha kaya
Al mughnii	Maha pemberi kekayaan
Al maani	Maha menghadirkan
Ad dhaar	Maha penimpakemudharatan
An nafi'	Maha memberi manfaat

Asma'ul Husna	Arti
An nur	Maha bercahaya
Al haadi	Maha pemberi petunjuk
Al badii'	Maha pencipta tiada bandingannya
Al baaqi'	Maha kekal
Al waarits	Maha pewaris
Ar rasyid	Maha pandai
As shabur	Maha sabar

2. Fungsi Asmaul Husna

Asmaul husna memiliki dua fungsi utama dalam kehidupan seorang Muslim. Fungsi pertama adalah sebagai sarana beribadah dan berdoa. Dengan menyebut nama-nama Allah yang sempurna ini, seorang hamba dapat mendekatkan dirinya kepada-Nya, memohon ampun serta meminta pertolongan dalam berbagai aspek kehidupan. Doa yang diiringi dengan menyebut Asmaul Husna akan lebih bermakna, karena memuliakan Allah dengan sifat-sifat-Nya yang agung.

Fungsi kedua dari Asmaul Husna adalah sebagai teladan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Umat Muslim dianjurkan unruk meneladani sifat-sifat Allah seperti Maha Pengasih, Maha Penyantun, Maha Adil dan banyak lagi nama-nama Allah yang patut diterapkan dalam kehidupan. Dengan menerapkan sifat mulia tersebut, seseorang dapat menjadi pribadi yang lebih baik, penuh kasih sayang, adil dan penyabar sesuai dengan tuntunan Islam.

D. Critical Thinking

1. Pengertian *Critical Thinking* atau Berpikir Kritis

Menurut Ennis *critical thinking* artinya suatu proses berpikir untuk memutuskan dan mempercayai apa yang dilakukan. Definisi Menurut Lai menyatakan bahwa berpikir kritis mencakup komponen-komponen menganalisis pendapat, mengelompokkan, membuat keputusan, menyimpulkan dan memecahkan masalah.

Lebih lengkapnya Eliana Crespo menjelaskan bahwa *critical thinking* adalah istilah yang digunakan dalam ilmu pengetahuan antara lain³⁴ :

1. Mengidentifikasi, menganalisa, mengelompokkan, mengevaluasi
2. Menemukan dan memecahkan masalah
3. Menemukan alasan untuk memperkuat kesimpulan
4. Memilih pilihan yang dipercaya dan dilakukan

2. Indikator *Critical Thinking*

Menurut Watson Glaser ada beberapa tahapan indikator terjadinya pemikiran kritis pada seseorang. Terdapat 5 tahap, antara lain:

1. *Recognition of Assumptions*, pada tahapan ini peserta didik mengumpulkan informasi atau data untuk sebagai bahan argumentasi nantinya. Peserta didik juga bertugas menemukan kata kunci yang menjadi pokok masalah dalam permasalahan.

³⁴Linda Zakiah dan Ika Lestari, *Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, t.t.), 3.

2. *Analyzing Argument*, lanjutan dari tahapan sebelumnya, peserta didik setelah mendapatkan informasi lalu mereka analisis secara objektif.
3. *Deduction*, setelah menganalisis peserta didik menulis poin-poin hipotesis jawaban atas permasalahan yang terjadi. Dari hipotesis tersebut nantinya akan dijabarkan kembali untuk menemukan sebuah keputusan.
4. *Information*, hipotesis yang sudah ditemukan selanjutnya dikuatkan lagi dengan informasi tambahan. Apakah jawaban atau solusi yang mereka temukan sudah akurat atau belum.
5. *Conclusion (Inference)*, dalam tahap ini peserta didik memberi keputusan atas permasalahan yang terjadi disertai bukti konkrit.³⁵
Tambahan kategori berpikir kritis sesuai teori

Format yang digunakan untuk mengukur berpikir kritis sebaiknya tes *open ended*. Tes *open ended* bisa berupa *essay* berpikir kritis dan unjuk kerja (*performance assesment*). Karena tes ini lebih memiliki tingkat kemampuan soal yang tinggi daripada pilihan ganda. Selain itu, tes ini juga menuntut anak untuk berpikir secara jauh dan bernalar tinggi dibandingkan dengan pilihan ganda.³⁶

³⁵ “Analisis Indikator Berpikir Kritis Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Dalam Kurikulum 2013,” t.t., 121.

³⁶ Ika Rahmawati dan Sri Rahayu Arif Hidayat, “Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Gaya dan Penerapannya” 1 (2016): 1114.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Kritis

Sebelum seseorang bertindak kritis dalam menanggapi sesuatu, pastinya ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Rubenfuld & Scheffer menyebutkan ada 5 faktor yang mempengaruhi berpikir kritis, antara lain:

- a. Kondisi fisik, kondisi fisik sangat mempengaruhi keinginan mengkritisi. Ketika badan sehat dan bugar tentunya seseorang akan lebih mudah untuk berpikir kritis. Sebaliknya, jika seseorang dalam keadaan sakit, akan lebih sulit untuk berpikir lebih mendalam karena menguras tenaga dan pikiran.
- b. Keyakinan diri/motivasi, biasanya sering kita dengar dengan sebutan ambisius. Menurut Lewin seseorang harus memiliki rasa keyakinan yang tinggi untuk mencapai suatu tujuan. Jika seseorang tidak memiliki motivasi atau dorongan yang mendorong mereka untuk mencapai sesuatu, akan sulit pemikiran kritis itu muncul.
- c. Kecemasan, hal ini juga menjadi faktor seseorang bisa berpikir kritis. Terkadang jika dihadapkan oleh sesuatu yang mendesak kita, seseorang akan secara spontan menanggapi. Sama halnya dengan berpikir kritis, jika dihadapkan suatu masalah yang harus dipecahkan, mereka dipaksa untuk berpikir lebih dalam dalam rangka menemukan solusi.
- d. Kebiasaan dan rutinitas, faktor ini memang masih jarang dilakukan. Kebiasaan berpikir kritis dimulai dari dalam diri diawali

dengan membaca, menemukan masalah dan terbiasa mengerjakan tugas secara tuntas. Dengan rutinitas seperti ini, tidaklah sulit seseorang untuk mengupas secara mendalam permasalahan yang muncul.

- e. Perkembangan intelektual, seseorang yang cepat tanggap merespon sesuatu akan lebih mudah dalam berpikir kritis. Di dasari dengan rasa ingin tahu, mandiri dalam belajar dan kemampuan memecahkan masalah.³⁷

E. Pengembangan Media *Research and Development* (R&D)

1. Pengertian Pengembangan Media *Research and Development* (R&D)

Metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) menurut Sugiyono merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Metode ini sangat relevan dalam bidang pendidikan, teknologi, dan berbagai disiplin ilmu lainnya. Sugiyono menjelaskan bahwa R&D bertujuan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ada, serta untuk menguji dan mengevaluasi efektivitas dari produk yang dikembangkan. Proses ini biasanya melibatkan langkah-langkah sistematis yang mencakup perencanaan, pengembangan, dan evaluasi.

³⁷Dinda Utari, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMA Gajah Mada," *Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*, t.t., 13–16.

Langkah pertama dalam metode R&D adalah melakukan analisis kebutuhan. Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah yang perlu diatasi serta kebutuhan yang dirasakan oleh pengguna. Dengan melakukan survei, wawancara, atau observasi, peneliti dapat memahami konteks dan karakteristik pengguna. Informasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan benar-benar relevan dan bermanfaat. Sugiyono menekankan pentingnya memahami kebutuhan ini sebagai fondasi yang kuat dalam proses pengembangan selanjutnya. Setelah analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah merancang dan mengembangkan produk. Dalam tahap ini, peneliti menciptakan prototipe atau model awal dari produk yang diinginkan. Sugiyono menyarankan agar peneliti melakukan uji coba awal untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari produk tersebut. Uji coba ini memungkinkan peneliti untuk melakukan revisi dan perbaikan sebelum produk diluncurkan secara luas. Proses pengembangan ini sering kali melibatkan kolaborasi dengan ahli atau pengguna untuk mendapatkan masukan yang konstruktif.

Tahap terakhir dalam metode R&D adalah evaluasi produk. Setelah produk dikembangkan dan diuji, penting untuk mengevaluasi sejauh mana produk tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dan seberapa efektif produk tersebut dalam menyelesaikan masalah yang ada. Sugiyono menekankan pentingnya melakukan analisis data untuk menilai dampak dan keberhasilan produk.

Hasil evaluasi ini tidak hanya memberikan umpan balik bagi peneliti, tetapi juga dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan, memastikan bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar menghasilkan manfaat yang maksimal bagi masyarakat.³⁸

2. Ciri-Ciri Penelitian Pengembangan

Salah satu pakar utama dalam metode pengembangan bernama BorgandGall menjelaskan empat ciri-ciri utama pengembangan ini. *Pertama*, penyelidikan mengenai hasil penelitian terkait produk yang dikembangkan dimulai dengan kajian mendalam. Peneliti melakukan tinjauan literatur untuk memahami penelitian sebelumnya dan melakukan analisis pasar untuk mengidentifikasi kebutuhan konsumen. Selanjutnya, uji coba produk dilakukan dengan melibatkan pengguna awal untuk mengumpulkan umpan balik. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengevaluasi kinerja produk, diikuti dengan rekomendasi perbaikan yang disusun dalam laporan komprehensif. Proses ini memastikan bahwa produk yang dikembangkan relevan dan sesuai dengan harapan pengguna, serta mendukung inovasi yang berkelanjutan.

Kedua, Pengembangan produk dimulai dengan identifikasi masalah yang dihadapi pengguna dan dilanjutkan dengan penelitian awal. Peneliti menganalisis tantangan yang ada dan mengumpulkan data melalui survei atau wawancara untuk memahami kebutuhan pasar. Berdasarkan temuan tersebut, ide produk dirumuskan dan diuji untuk memastikan solusi yang

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2013), 297.

tepat. Proses ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar menjawab masalah yang ada dan memenuhi ekspektasi pengguna.

Ketiga, uji lapangan dilakukan di lingkungan di mana produk akan digunakan untuk mendapatkan wawasan langsung mengenai performanya. Dalam tahap ini, pengguna akhir diberi kesempatan untuk mencoba produk dalam situasi nyata. Melalui pengamatan dan umpan balik dari pengguna, peneliti dapat menilai efektivitas, fungsionalitas, dan pengalaman keseluruhan. Hasil dari uji lapangan ini akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan sebelum produk diluncurkan secara resmi.

Keempat, setelah fase uji lapangan, produk ditinjau untuk mengatasi semua kekurangan yang teridentifikasi. Tim pengembang menganalisis umpan balik yang diterima dan menyusun strategi perbaikan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap masalah diatasi, sehingga produk akhir lebih memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat berfungsi dengan optimal sebelum peluncuran resmi.³⁹

3. Macam-Macam Metode Pengembangan *Research and Development* (R&D)

Dalam penerapannya, metode penelitian pengembangan banyak macamnya. Ada beberapa tokoh yang memiliki perbedaan dalam tahapan-tahapan penelitian. Berikut macam-macam metode penelitian pengembangan atau R&D, yaitu :

³⁹Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) :Konsep, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan" 9 (2024): 1222.

a. Model Pengembangan Borg and Gall

Metode pengembangan model Borg and Gall terdapat 10 tahapan dalam pelaksanaannya, antara lain :

- 1) *Research and Information Collecting* (melakukan penelitian dan pengumpulan informasi)
- 2) *Planning* (perencanaan)
- 3) *Develop Preliminary Form of Product* (mengembangkan produk di awal)
- 4) *Preliminary Field Testing* (uji lapangan awal)
- 5) *Main Product Revision* (revisi produk utama)
- 6) *Main Field Testing* (uji lapangan produk utama)
- 7) *Operational Product Revision* (revisi produk operasional)
- 8) *Operational Field Testing* (uji lapangan produk operasional)
- 9) *Final Product* (revisi produk akhir)

b. Model Pengembangan Dick and Carey

Model ini juga memiliki 10 tahapan. Tetapi, model ini berfokus pada analisis desain pembelajaran. Oleh sebab itu, model ini lebih sering digunakan para *designer* pembelajaran.. Beberapa tahap Dick and Carey, yaitu:

- 1) Analisis kebutuhan (*instruction goal*)
- 2) Analisis pembelajaran
- 3) Analisis konteks pembelajaran (peserta didik, pendidik, objek, materi, masalah)

- 4) Merumuskan tujuan
- 5) Mengembangkan strategi pembelajaran
- 6) Memilih bahan ajar lalu dikembangkan
- 7) Merancang dan melaksanakan asesmen formatif
- 8) Revisi
- 9) Merancang dan melaksanakan asesmen sumatif

c. Model Pengembangan 4D (Four-D Model)

Model pengembangan perangkat *Four-D Model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajn, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap, yaitu :

- 1) *Define* (pendefinisian) : melakukan analisis kebutuhan pada siswa, tugas, konsep, dan tujuan pembelajaran.
- 2) *Design* (perancangan) : merancang media pembelajaran
- 3) *Develop*(pengembangan) : ada 2 tahap yaitu *expert appraisal* yakni, memvalidasi produk untuk mengecek kelayakan produk. Kedua, *developmental testing* yaitu, uji coba produk di lapangan.
- 4) *Disseminate*(penyebarluasan) : tahap ini dibagi menjadi 3 lagi, yaitu *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing* ialah merealisasikan pada sasaran. *Packaging*, pengemasan produk. Ketiga, *diffusion* yaitu, dipahami sasaran dan diadopsi pada kelas mereka.

d. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE adalah model desain pembelajaran sistematis.

Memiliki 5 tahap penelitian, diantaranya :

- 1) Analisis (*analyze*) : analisis kebutuhan mencakup analisis kompetensi peserta didik, analisis karakter peserta didik, analisis materi, dan keperluan lapangan yang nantinya dijadikan tujuan dalam pembuatan media.
- 2) Perancangan (*design*) : merancang media dengan memerhatikan, subjek penelitian, kompetensi, strategi pembelajaran, dan asesmen.
- 3) Pengembangan (*development*) : mengimplementasikan desain ke dalam bentuk fisik, sehingga menghasilkan sebuah produk.
- 4) Implementasi (*implementation*) : hasil pengembangan diterapkan pada kelas untuk melihat seberapa jauh produk mencapai tujuan yang diharapkan.
- 5) Evaluasi (*evaluation*) : evaluasi ini dibagi dua yakni formatif dan sumatif. Formatif dilakukan pada setiap tahapan untuk menyempurnakan sebelum ke tahap selanjutnya. Sedangkan sumatif dilakukan di akhir untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media.⁴⁰

⁴⁰Fayrus Abadi Slamet, M.Pd, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 9–29.

F. Kelayakan Media

Dalam membuat media pembelajaran diperlukan kelayakan media untuk menguji apakah media itu sudah siap dan layak sebelum diuji coba dalam kelas. Dalam hal ini ada beberapa poin yang perlu diperhatikan dalam kelayakan media, antara lain :

1. Kelayakan Praktis

Kelayakan praktis merujuk pada sejauh mana sebuah media atau alat komunikasi dapat diterapkan secara efektif dalam kondisi nyata atau dalam situasi yang sesuai dengan tujuannya. Mencakup beberapa aspek, yaitu :

- a. Media mudah diakses dimana dan kapan saja oleh target audiens.
- b. Memudahkan dalam menyampaikan materi
- c. Mudah dalam pengelolaannya sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam mengoperasikan.
- d. Mudah dalam hal penyimpanan

2. Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis media merujuk pada sejauh mana alat komunikasi berfungsi dengan baik dari segi teknologi. Beberapa aspek yang dinilai dalam kelayakan teknis media meliputi :

- a. Media dapat digunakan dengan infrastruktur teknologi seperti jaringan internet, perangkat keras dan perangkat lunak.
- b. Media memiliki kejelasan dalam hal gambar, suara, kestabilan koneksi sehingga dapat diakses dengan baik.
- c. Memiliki kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.

- d. Memuat informasi yang cukup dan sesuai dengan target.
- e. Media dapat beroperasi dengan jangka waktu yang lama.
- f. Mudah dipelihara, diperbaiki, diperbarui agar tetap relevan dan fungsional seiring waktu.
- g. Aman digunakan

3. Kelayakan Biaya

Kelayakan media merujuk pada sejauh mana biaya yang dikeluarkan sebanding dengan manfaat yang diperoleh. Hal ini mencakup efisiensi dan efektivitas pengeluaran terkait media dalam mencapai tujuan komunikasi. Beberapa faktor yang dipertimbangkan dalam kelayakan media meliputi :

- a. Biaya yang dikeluarkan sebanding dengan manfaat.
- b. Kemampuan media dalam menghemat waktu pembelajaran.⁴¹

G. Keefektifan Media

Keefektifan media merujuk pada sejauh mana media, seperti televisi, radio, internet atau media sosial, berhasil mencapai tujuan yang diinginkan dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Dalam hal ini bisa dilihat dari hasil Pre-Test dan Post Test pada uji kelompok kecil serta besar.

Tujuan keefektifan media pertama, untuk menyebarkan informasi atau materi secara cepat dan efisien. Kedua, Mempengaruhi sikap atau perilaku audiens baik dalam partisipasi atau persepsi setelah diterapkannya media.

⁴¹Nabilah Hamudiana Saski Tri Sudarwanto, “*Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran*” 9 (2021).

Ketiga, sebagai alat pendidikan yang efektif untuk membantu meningkatkan pengetahuan atau keterampilan.

H. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Materi Asma'ul Husna

Capaian Pembelajaran yaitu, peserta didik memahami ikhlas, bersyukur kepada Allah swt., cinta rasul, husnuzan, kasih sayang kepada sesama dan lingkungan alam. Dapat dipastikan tujuan pembelajaran dari materi ini ialah peserta didik mampu mengidentifikasi sifat dan makna nama Allah Swt. yang berkaitan dengan *al-Asma al-Husna Al-Alim, Al-Khabir, As-Sami' dan Al-Bashir*.