

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada abad 21 mengalami kemajuan yang cepat dan mengubah pandangan pendidikan dengan cara yang sebelumnya belum pernah terjadi. Perkembangan kemajuan ini terlihat pada bidang teknologi. Banyaknya kemunculan penggunaan perangkat teknologi inilah yang dinamakan era digital.<sup>1</sup> Teknologi saat ini berkembang pesat menyebabkan pendidikan juga terpengaruh, baik sebagai perangkat pembelajaran maupun metode pembelajaran.<sup>2</sup> Teknologi dan pendidikan saat ini berjalan secara bersamaan. Dengan meningkatnya teknologi sebagai penunjang pendidikan menyebabkan guru wajib meningkatkan kreativitasnya dengan cara mempelajari 4C (*critical thinking, creativity, communication, dan collaboration*).<sup>3</sup>

Di era digital, teknologi tak hanya mengubah cara orang memperoleh informasi, tetapi juga mengharuskan seseorang memiliki kemampuan untuk memproses, menganalisis, dan menggunakan informasi tersebut dengan baik. Maka dari itu, sistem pendidikan perlu beradaptasi dengan menggabungkan keterampilan 4C agar peserta didik tidak hanya sekedar pengguna teknologi, tetapi juga bisa berpikir kritis dalam memilah informasi, kreatif dalam merumuskan solusi, komunikatif dalam menyampaikan pemikiran, serta kolaboratif saat bekerja di lingkungan digital.

---

<sup>1</sup> Muhammad Zulfikar Mansyur dkk., *Belajar dan Pembelajaran di Abad 21* (Yayasan Kita Menulis, 2024).

<sup>2</sup> Neng Nurhemah dan Aulia Rahma, "Pengaruh Era Digital Terhadap Pendidikan," *Prosiding Seminar Nasional* (Pamulang) 4 (2024).

<sup>3</sup> Resti Septikasari dan Rendy Nugraha Frasandy, "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar," *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* (Sumatera Selatan) VIII, no. 02 (2018).

Dari keempat keterampilan di atas, *critical thinking* menjadi keterampilan yang perlu dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, keterampilan berpikir kritis dipilih karena kemampuan *critical thinking* menjadi urgensi yang patut dan sangat penting untuk dapat mengembangkan keterampilan lainnya. Pemilihan ini juga didasarkan pada fakta bahwa hal tersebut sejalan dengan masalah pembelajaran yang masih berfokus pada hafalan. Selain itu, hal tersebut juga sejalan dengan penggunaan media pembelajaran yang mendorong proses pemecahan masalah dan analisis.

Allah Swt., berfirman dalam QS. An-Nahl: 16/14 manusia dituntut untuk berpikir. Berikut adalah isinya.

وَالَّذِينَ هَاجَرُوا فِي اللَّهِ مِنْ بَعْدِ مَا ظَلَمُوا لَنُبَوِّئَنَّهُمْ فِي الدُّنْيَا حَسَنَةً وَلَا جُزْءَ الْآخِرَةِ أَكْبَرُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ ﴿٤١﴾

“(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-*Zikr* (*Al-Qur’an*) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”<sup>4</sup>

Dari ayat tersebut dikatakan bahwa agar manusia mampu untuk berpikir dimaksudkan agar manusia berusaha untuk selalu berpikir dengan hakikat-hakikat yang ada. Hal ini sejalan dengan maksud dari *critical thinking*.

Pada penelitian Mujannah menyatakan bahwa faktor *critical thinking* ialah faktor pendidikan, faktor mahasiswa atau peserta didik, dan faktor lingkungan. Di dalam faktor pendidikan terdapat model pembelajaran, motivasi belajar, karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, penggunaan media dan teknologi,

---

<sup>4</sup> Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an (LPMQ), *Qur’an Kemenag in Microsoft Word*, v. 3, Kementerian Agama, released 2023, QS. (An-Nahl/16: 44).

latihan soal, dan peran guru.<sup>5</sup> Dari faktor-faktor tersebut pada faktor media dan teknologi menjadi pengembangan yang akan diteliti sebab pada *critical thinking* dijelaskan bahwa saat ini dibutuhkan pendidikan yang mulai terbuka terhadap teknologi. Penggunaan media berbasis teknologi sangat penting dalam pembelajaran untuk menyajikan materi yang tidak hanya teoritis tetapi juga kontekstual dan menarik. Terutama pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran di sekolah diharapkan tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ini karena *critical thinking* merupakan keterampilan yang paling penting dari keempat keterampilan tersebut karena berkontribusi pada kemampuan peserta didik untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara menyeluruh.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penyampaian fakta, tetapi juga menuntut peserta didik untuk memahami peristiwa secara kontekstual, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta menarik nilai dan hikmah dari peristiwa tersebut.<sup>6</sup> Wineburg, menyatakan bahwa menelaah peristiwa sejarah merupakan bagian dari berpikir kritis, karena melibatkan proses analisis, interpretasi, dan evaluasi terhadap peristiwa masa lalu<sup>7</sup>. Oleh karena itu, pembelajaran SKI sangat relevan dalam melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik. SKI ialah salah satu pelajaran yang harus diajarkan di tiap madrasah

---

<sup>5</sup> Siti Mujanah dan Sumiati, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Critical Thinking dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Mahasiswa Untag Surabaya Dan Mahasiswa UITMU Puncak Alam Malaysia," *Seminar Nasional Konsorsium UNTAG* (Surabaya), 2020.

<sup>6</sup> Abdul Haris Hamar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah," *Jurnal Mudarrisuna* 10 (Maret 2020): 18.

<sup>7</sup> Samuel Wineburg, *Historical Thinking and Other Unnatural Acts* (Temple University Press, 2001).

atau sekolah yang berlandaskan Islam. Pada materi SKI terdapat nilai-nilai moral yang diharapkan dapat dipahami dan dihayati oleh peserta didik agar dapat mengedepankan nilai-nilai kebijaksanaan peradaban Islam.<sup>8</sup>

Materi yang di ambil oleh peneliti adalah materi mengenai Daulah Ayyubiyah dengan Capaian Pembelajaran sebagai berikut.

Memahami sejarah peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah sebagai inspirasi dalam memegang teguh prinsip berpikir maju, moderat, dan solutif dalam *kehidupan* berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan CP tersebut, pemahaman tentang sejarah di masa Daulah Ayyubiyah membantu siswa memperoleh pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik dilatih untuk menganalisis sebab-akibat peristiwa, mengevaluasi sikap dan kebijakan tokoh sejarah, dan menarik kesimpulan yang relevan dengan kehidupan saat ini dengan mempelajari peristiwa, tokoh, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai seperti berpikir maju, moderat, dan solutif yang diterapkan selama Daulah Ayyubiyah dapat menjadi dasar untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi, terutama dalam hal hubungan antara negara dan bangsa.<sup>9</sup>

Nilai kebijaksanaan pada pelajaran SKI akan sulit dirasa manfaatnya apabila metode pengajaran hanya difokuskan pada pencapaian unsur pengetahuan saja. Dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, penerapan strategi atau metode pembelajaran saja belum sepenuhnya efektif tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang sesuai. Strategi pembelajaran

---

<sup>8</sup> Ingenura Maarti Hutami dkk., “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa,” *Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2021): 34.

<sup>9</sup> Peter Seixas dan Tom Morton, *The Big Six Historical Thinking Concepts* (Nelson Education, 2013).

berperan sebagai metode atau pendekatan untuk menyampaikan materi,<sup>10</sup> sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk membantu penyampaian informasi sehingga lebih terlihat jelas dan mudah dipahami.<sup>11</sup> Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), materi yang bersifat abstrak dan berhubungan dengan peristiwa di masa lalu sering kali sulit untuk dimengerti jika hanya disampaikan melalui penjelasan lisan atau teks.<sup>12</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk memvisualisasikan peristiwa sejarah sehingga siswa dapat dengan lebih mudah memahami, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari materi yang diajarkan.

Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dibandingkan dengan hanya menyajikan teks. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.<sup>13</sup> Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran, khususnya komik digital, tidak hanya berperan sebagai tambahan, tetapi juga sebagai alat yang sesuai dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Pada penelitian milik Hutami, Ingenura Maarti dan rekannya mengungkapkan bahwa pada mata pelajaran SKI mayoritas hanya bersifat hafalan, pragmatis, dan intelektualistik. Hal ini menyebabkan kurangnya perhatian pada capaian aspek lain, seperti nilai kearifan dan pembelajaran kesejarahan. Hal ini menyebabkan pelajaran sejarah hanya sekedar dihafal bukan

---

<sup>10</sup> Jufri AP dkk., *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan dan Metode yang Efektif* (CV Ananta Vidya, 2023).

<sup>11</sup> Olivia Ayu Wulandari dan Indah Setyo Wardhani, "Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran Efektif," *Jurnal Media Akademik* (Madura) 2, no. 11 (2024).

<sup>12</sup> Muhammad Akbar Fahlevi dan Siskha Putri Sayekti, *Penerapan Metode Kisah Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Pembelajaran SKI di Sekolah Alam Matoa*, 2 (2023).

<sup>13</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (Cambridge University, 2009).

diminati. Alhasil, peserta didik kurang berminat untuk mengkritisi kehidupan masa lampau.<sup>14</sup> Oleh sebab itu, media pembelajaran teknologi yang interaktif diperlukan untuk menunjang siswa supaya lebih aktif dalam pembelajaran tetapi juga mampu berpikir kritis, sesuai dengan implementasi kurikulum saat ini yang berpusat pada peserta didik.

Berdasar penelitian Nunung Fatimah dan Suryaningsih, media pembelajaran interaktif menggunakan media komik dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu membaca. Media pembelajaran interaktif artinya alat belajar yang mampu mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Contoh realisasi media interaktif yang menarik sebagai media pembelajaran adalah komik interaktif. Berdasarkan buku karangan Muhammad Yusnan, menjelaskan bahwa media interaktif dirancang sebagai cara agar peserta didik dapat terlibat pada proses belajar mengajar untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.<sup>15</sup>

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan observasi awal pada hari Sabtu, tanggal 05 Oktober 2024 di MTs Miftahul Ulum, Kota Kediri. Dari observasi tersebut didapatkan hasil bahwasanya pada pembelajaran sejarah Kebudayaan Islam peserta didik biasa diberikan sedikit penjelasan lalu dilanjutkan untuk membaca sendiri materi yang ada di buku LKS dan dilanjutkan mengerjakan soal-soal. Selain menggunakan metode tersebut, guru Sejarah Kebudayaan Islam mengungkapkan bahwa peserta didik biasanya diberikan pembelajaran melalui video mengenai pembelajaran sejarah yang ditayangkan

---

<sup>14</sup> Ingenura Maarti Hutami dkk., "Pengembangan Media Komik ini pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," 34–35.

<sup>15</sup> Muhammad Yusnan, *Media Pembelajaran Interaktif* (CV. Eureka Media Aksara, 2021), 1.

dalam layar LCD di kelas. Dengan menggunakan metode yang kedua ini dinilai lebih efektif dalam hal motivasi belajar daripada metode pertama.<sup>16</sup>

Hasil analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran SKI bagi peserta didik di MTs Miftahul Ulum adalah peserta didik tidak diperkenankan membawa *smartphone* secara bebas. Peserta didik diperbolehkan membawa *smartphone* di sekolah asalkan sudah terdapat instruksi terlebih dahulu. Instruksi untuk membawa *smartphone* pada realisasinya hanya diperbolehkan untuk hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Hal itu bertujuan supaya peserta didik lebih disiplin dan mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru. Akibat dari tidak diperbolehkan membawa *smartphone*, MTs Miftahul Ulum dalam hal teknologi pendidikan kurang diperhatikan.

Berdasarkan analisis awal juga terdapat pernyataan bahwa peserta didik di MTs Miftahul Ulum Kota Kediri hanya diberikan dua model pembelajaran yaitu melalui tugas menggunakan LKS dan video saja sehingga pengetahuan peserta didik hanya terbatas pada LKS dan video singkat yang ditayangkan.<sup>17</sup> Riska Risna Santri dan rekannya mengungkapkan bahwa terdapat kelemahan yang sering terjadi dari penggunaan LKS yaitu peserta didik dalam menjawab pertanyaan memiliki kesamaan dengan temannya karena mereka saling menyontek.<sup>18</sup> Ayu Indah Lestari dan temannya mengungkapkan bahwa seorang peserta didik menyontek dikarenakan mereka merasa ketinggalan materi pelajaran.<sup>19</sup> Alhasil,

---

<sup>16</sup> Riska Ayu Novita Dewi, "Wawancara Prapenelitian Proposal Pada MTS Miftahul Ulum Kediri," 9 Februari 2026.

<sup>17</sup> Dewi, "Wawancara Prapenelitian Proposal Pada MTS Miftahul Ulum Kediri."

<sup>18</sup> Riska Risna Santri dkk., "Gambaran Penggunaan Media Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 1 Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 5446.

<sup>19</sup> Ayu Indah Lestari dkk., "Analisi Perilaku Menyontek Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Jeneponto," *Pinisi Journal Of Art, Humanity, and Social Studies* 2, no. 6 (2022): 210.

ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan LKS dapat meningkatkan perilaku menyontek karena soal pada LKS pasti sama antara satu siswa dengan siswa lain. Metode pembelajaran guru SKI yang hanya berpacu pada materi dari LKS menyebabkan terbatasnya pengetahuan peserta didik terhadap materi SKI.

Selanjutnya, pada penelitian didapatkan bahwa nilai peserta didik cukup bagus, padahal hanya menggunakan LKS sebagai penunjang pembelajaran. Nilai tinggi tidak menjamin memiliki *critical thinking*. Seperti yang dikatakan Ennis bahwasanya berpikir kritis merupakan proses reflektif dan rasional bukan sekedar mengingat informasi. Berpikir kritis harus melibatkan analisis dan penalaran, bukan hanya dari menjawab pertanyaan berupa benar dan salah.

Pembelajaran menggunakan video juga dirasa kurang cocok sebab memakan banyak waktu dan kurang mendukungnya sarana di sekolah. Sebab LCD di kelas tidak permanen sehingga guru harus mengambil terlebih dahulu di ruang guru. Selain itu, video dirasa kurang interaktif, karena peserta didik hanya bisa menonton tanpa perlu merespon media tersebut. Oleh sebab itu, agar pembelajaran di MTs Miftahul Ulum lebih berkembang dalam hal digital, maka peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran dengan gaya belajar visual berupa komik digital interaktif.<sup>20</sup>

Selain terdapat media pembelajaran LKS dan video, terdapat pula media pembelajaran lain, yaitu media pembelajaran berbasis kuis interaktif *wordwall*<sup>21</sup>,

---

<sup>20</sup> Ennis Robert Hugh, *Critical Thinking* (Upper Saddle River, NJ : Prentice Hall, 1996).

<sup>21</sup> Mahrita Mahrita dkk., "Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Plotagon Dan Quiz Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran SKI Kelas VIII Di MTS," *Journal Sains Student Research* 2, no. 5 (2024): 5.

aplikasi Canva<sup>22</sup>, dan komik<sup>23</sup>. Peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital interaktif dengan alasan, menurut penelitian Sutomo dkk<sup>24</sup>, Putri<sup>25</sup>, Nurazizah<sup>26</sup>, Mahdiyah<sup>27</sup>, Nurul Chusna<sup>28</sup>, Rosyita<sup>29</sup>, dan Harismawan<sup>30</sup> terdapat peningkatan baik dari segi peningkatan motivasi belajar mau pun pemahaman. Hutami menyatakan bahwa pengembangan media komik digital dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa dengan menggunakan perhitungan kuantitatif.<sup>31</sup> Peneliti tidak mengambil pengembangan media interaktif *wordwall* dan aplikasi Canva dikarenakan, aplikasi *wordwall* hanya dapat dimaksimalkan pada hal asesmen, bukan untuk pemahaman materi. Selanjutnya, peneliti tidak memilih aplikasi Canva sebagai media belajar dikarenakan tidak semua fitur media belajar dari Canva itu gratis.

---

<sup>22</sup> Zumrotul Fauziah dkk., "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9, no. 1 (2022): 1.

<sup>23</sup> Indira Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* (Kata Buku, 2011).

<sup>24</sup> Sutomo dan Imam Kusmaryono, "Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Berpikir Kritis," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 5, no. 1 (2025), <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>.

<sup>25</sup> Novia Ramadhanti Putri dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Agustus 2023.

<sup>26</sup> Nurazizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis STEM Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah" (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

<sup>27</sup> Nur Fitri Mahdiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021).

<sup>28</sup> Nurul Chusna, "Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015).

<sup>29</sup> Desyi Rosita, "Comic Digital As Interactive Learning Media in Sejarah Kebudayaan Islam Lessons at MIN Pandeglang," *El-Moona Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2021).

<sup>30</sup> Wildana Harismawan, "Penggunaan Komik Berbasis Web pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA," *Indonesian Journal Intruction Media and Model* 2, no. 1 (2020).

<sup>31</sup> Hutami dkk., "Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa."

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berpikir penting untuk melakukan penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan *Critical Thinking* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bagi Peserta Didik Kelas VIII MTs Miftahul Ulum Kota Kediri.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan *critical thinking* materi Sejarah Kebudayaan Islam bagi peserta didik kelas VIII pada MTs Miftahul Ulum Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan *critical thinking* Sejarah Kebudayaan Islam bagi peserta kelas VIII pada MTs Miftahul Ulum Kota Kediri?
3. Bagaimana peningkatan *critical thinking* Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media komik digital bagi peserta kelas VIII pada MTs Miftahul Ulum Kota Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif sebagai aspek meningkatkan *critical thinking* materi Sejarah Kebudayaan Islam bagi peserta didik kelas VIII pada MTs Miftahul Ulum Kota Kediri.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital interaktif sebagai aspek meningkatkan *critical thinking* Sejarah Kebudayaan Islam bagi peserta kelas VIII pada MTs Miftahul Ulum Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui peningkatan *critical thinking* Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media komik digital interaktif bagi peserta kelas VIII pada MTs Miftahul Ulum Kota Kediri.

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

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media komik digital mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, secara rinci spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media komik digital interaktif dibuat berbasis *online* menggunakan *website Heyzine* yang dapat diakses pada mobile atau PC.
2. Media komik digital interaktif berbentuk *flipbook*.
3. Materi yang digunakan pada media pembelajaran yang dikembangkan adalah materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII Fase D Kurikulum Merdeka.
4. Media pembelajaran memuat halaman yang berisi pendahuluan, isi materi yang disela-selanya terdapat link menuju pertanyaan interaktif mengenai materi komik, dan fitur interaktif audio dalil.
  - a. Bagian pertama berisi pendahuluan, tata cara membaca komik digital, CP, TP, dan KKTP, peta konsep, dan perkenalan tokoh.
  - b. Bagian kedua isi materi yang di dalamnya termuat link-link yang dapat diklik sebagai media interaktif peserta didik dan audio interaktif berisi dalil mengenai materi.

5. Media komik digital ini memerlukan gawai atau perangkat komputer dengan spesifikasi minimal:
  - a. Android tipe Lollipop
  - b. RAM 2 GB
  - c. Perangkat komputer Windows 7
  - d. Memori Internal 2 GB

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

Adapun hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat memberikan beberapa manfaat:

### **1. Secara Teoritis**

Untuk memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan pelaksanaan langkah-langkah pendidikan, khususnya di pelajaran SKI bagi peserta didik kelas VIII di MTs Miftahul Ulum yang terletak di Kota Kediri.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil riset dapat digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan proses pembelajaran, khususnya dalam pelajaran SKI, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di MTs Miftahul Ulum.

#### **b. Bagi Guru**

Melalui media ini, diharapkan dapat menjadi penunjang media untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar materi Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan *critical thinking*,

### c. Bagi Peserta Didik

Hasil riset diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Ulum dalam pelajaran SKI dengan memanfaatkan media terbaru berupa komik digital.

### d. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran selanjutnya khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## F. Penelitian Terdahulu

Dalam rangka memperluas kajian proposal penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa survei penelitian masa lalu yang terkait dengan eksplorasi ini.

*Pertama*, penelitian dari Sutomo dan Kusmaryono, Imam pada tahun 2025. Studi ini meneliti pengaplikasian komik digital sebagai sarana pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran mandiri dan kemampuan berpikir analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital untuk alat belajar memiliki peluang yang sangat signifikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Komik digital berhasil efektif untuk mencapai *critical thinking* peserta didik dan memotivasi agar berpartisipasi secara aktif di kelas.<sup>32</sup> Kesamaan antara studi ini dan studi yang lain adalah kedua-duanya memfokuskan pada komik digital sebagai sarana pembelajaran untuk memperbaiki *critical thinking*. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media

---

<sup>32</sup> Sutomo dan Kusmaryono, "Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Berpikir Kritis."

komik digital, sedang penelitian tersebut hanya bertujuan untuk meneliti tanpa mengembangkan.

*Kedua*, penelitian dari Alfian Hamdani pada tahun 2024. Penelitian tersebut menggunakan model RnD. Penelitian tersebut meneliti mengenai pengembangan sarana belajar magic box pada topik bangun datar guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian tersebut berhasil meningkatkan *critical thinking* berdasarkan uji statistika, *uji-t* dan *uji N-Gain*. Perbedaan penelitian keduanya adalah media pembelajarannya yang tidak bersifat digital, sedangkan penelitian ini digital.<sup>33</sup> Selanjutnya, penelitian ini digunakan pada pelajaran Matematika tidak untuk pelajaran SKI. Kesamaan antara studi ini dan studi yang lain adalah kedua-duanya memfokuskan pada metode RnD model ADDIE dan sama-sama untuk meningkatkan *critical thinking*.

*Ketiga*, penelitian yang ditulis oleh Putri, Novia Ramadhanti dan rekan-rekannya pada tahun 2023. Penelitian tersebut menggunakan metode R&D atau bermakna penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan, antara lain 1) terdapat pengaruh akibat adanya pengembangan media komik digital. 2) Berdasarkan hasil uji coba penelitian didapatkan persentase 89,63% yang artinya media ini dikatakan layak dan efektif digunakan untuk mengembangkan pikiran kritis peserta didik.<sup>34</sup> Kesamaan antara studi ini dan studi yang lain adalah kedua-duanya

---

<sup>33</sup> An Nur Laila Al Atieq, "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas 4 MIN 9 Nganjuk" (IAIN Kediri, 2024).

<sup>34</sup> Putri dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik."

memfokuskan pada metode RnD model ADDIE. Perbedaannya adalah pada penelitian ini dikatakan efektif sedangkan penelitian yang dilakukan masih cukup efektif.

*Keempat*, penelitian dari Nurazizah pada tahun 2022 Penelitian ini menerapkan metode pengembangan dan riset (RnD). Penelitian tersebut berisi mengenai pengembangan media pembelajaran komik berbasis digital dalam pembelajaran matematika berbasis STEM untuk peserta didik Madrasah Tsanawiyah. Hasil dari penelitian tersebut adalah 1) Media pembelajaran komik digital berbasis STEM dikembangkan untuk siswa madrasah tsanawiyah memakai model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)* menghasilkan kesimpulan jika komik digital telah menempuh tahap-tahap yang runtut untuk membuat media pembelajaran. 2) Hasil dari penelitian tersebut telah ditinjau dari 30 responden dan sembilan praktisi menghasilkan kesimpulan bahwa pengembangan media ini dinyatakan layak dan mampu membantu siswa dalam memahami materi.<sup>35</sup> Kesamaan antara studi ini dan studi yang lain yaitu mengembangkan alat belajar komik digital pada peserta didik madrasah tsanawiyah. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan alat belajar dalam pelajaran matematika yang menggunakan pendekatan STEM sedangkan, penelitian yang ingin peneliti kembangkan ditujukan untuk membuat media pembelajaran mata pelajaran SKI.

*Kelima*, pada sebuah studi yang dilakukan pada tahun 2021, Mahdiyah dan Nur Fitriyah memakai metode penelitian dan pengembangan (R&D) serta teknik

---

<sup>35</sup> Nurazizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis STEM Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah."

pengumpulan data berupa wawancara, observasi, kuesioner, dan tes. Studi ini meneliti pengembangan materi pembelajaran e-komik untuk pembelajaran daring PAI dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 7 di SMP Ma'arif Batu. Temuan studi tersebut adalah: 1) Materi pembelajaran e-komik tersebut melalui lima fase sesuai dengan model pengembangan ADDIE. 2) Uji coba lapangan dengan siswa kelas 7 di SMP Ma'arif Batu menunjukkan peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan materi pembelajaran *e-komik*.<sup>36</sup> Kesamaan antara studi ini dan studi yang lain yaitu ingin mengembangkan E-Komik atau komik digital pada peserta didik kelas menengah (SMP/MTs). Sedangkan perbedaannya, penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI bagi peserta didik kelas VII dan *link* yang digunakan dalam bentuk link Google Drive sehingga berbentuk file. Sedangkan penelitian yang ingin peneliti kembangkan materi yang akan dikembangkan pada pelajaran SKI kelas VIII MTs dan *link* media dalam bentuk *heyzine flipbook*.

*Keenam*, penelitian milik Hutami, Ingenura Maarti pada tahun 2021. Penelitian tersebut menggunakan metode R&D. Penelitian tersebut membahas mengenai pengembangan media komik pada pembelajaran SKI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini membuahkan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.<sup>37</sup> Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitian ini. Persamaannya

---

<sup>36</sup> Mahdiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu."

<sup>37</sup> Hutami dkk., "Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa."

ialah meneliti mengenai pengembangan media komik untuk pelajaran SKI untuk meningkatkan pikiran kritis (*critical thinking*). Perbedaannya adalah penelitian ini mengembangkan media komik digital, sedangkan penelitian tersebut mengembangkan media komik konvensional

*Ketujuh*, penelitian dari Harismawan, Wildana pada tahun 2020 dengan menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian tersebut membahas mengenai penggunaan komik berbasis web atau komik digital *online* dalam pembelajaran sejarah. Peneliti tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan web dan komik digital sangat efektif dilakukan dalam pembelajaran Sejarah. Namun, perlu diperhatikan terlebih dahulu audiens yang akan dituju, visual, bahasa, waktu membaca, dan koneksi internet.<sup>38</sup> Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah keduanya meneliti mengenai komik digital dalam pembelajaran Sejarah. Perbedaannya, pada penelitian sebelumnya hanya sekedar meneliti mengenai efektivitas pembelajaran dengan komik digital. Sedangkan, penelitian ini bukan sekedar meneliti tentang media pembelajaran komik digital, tetapi juga akan mengembangkannya.

## **G. Definisi Istilah**

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan komik digital sebagai berikut:

### **1. Pengembangan**

Menurut Seels dan Richey, perkembangan merupakan langkah di mana rincian desain diubah menjadi bentuk nyata. Juga bisa diartikan bahwa pengembangan berarti proses belajar dan penarikan kesimpulan dari proses

---

<sup>38</sup> Harismawan, "Penggunaan Komik Berbasis Web pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA."

tersebut.<sup>39</sup> Penelitian ini dimaksudkan untuk menciptakan media komik digital guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran SKI siswa kelas VIII MTS. Pengembangan ini berlandaskan pada penggunaan model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) sebagai langkah-langkah untuk penelitian dan pengembangan media.

## 2. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang bisa dipakai untuk mengirimkan pesan atau informasi. Media juga berfungsi dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk memikat perhatian serta minat peserta didik.<sup>40</sup> Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini ialah media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan *critical thinking* pada mata pelajaran SKI peserta didik kelas VIII MTs materi Daulah Ayyubiyah.

## 3. Komik Digital Interaktif

Komik digital adalah media pembelajaran berbentuk cerita bergambar (visual) yang dapat diakses dalam bentuk digital. Komik digital menawarkan gambar yang lebih jelas dan mudah dalam aspek keterbacaan pada perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, dan komputer.<sup>41</sup> Komik digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komik digital interaktif untuk meningkatkan *critical thinking* pada mata pelajaran SKI peserta didik kelas VIII MTs.

---

<sup>39</sup> Nusa Putra, *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)* (PT Raja Grafindo Persada, 2011), 70.

<sup>40</sup> Nasution S., *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Bina Aksara, 1990), 7.

<sup>41</sup> Putri dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik," 856.

#### **4. Peningkatan *Critical Thinking***

Peningkatan *critical thinking* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik memberikan hasil sesuai pendapat Ennis dengan indikator antara lain, klarifikasi dasar, dukungan dasar, penarikan kesimpulan, dan strategi serta teknik.<sup>42</sup> *Critical thinking* yang ingin peneliti tingkatkan adalah pemikiran kritis mengenai materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs berdasarkan indikator Ennis.

#### **5. Sejarah Kebudayaan Islam**

Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang digunakan pada penelitian ini terbatas pada materi masa kejayaan Daulah Ayyubiyah. Materi ini memiliki sub materi antara lain berdirinya Daulah Ayyubiyah, Kemajuan Peradaban Masa Daulah Ayyubiyah, Keteladanan dan Warisan Peradaban Ayyubiyah.

---

<sup>42</sup> Lilis Nuryanti dkk., "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* (Malang) 3 (Februari 2018).