

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS  
LITERASI MEMBACA MENGGUNAKAN KOMIK UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA DI SD  
ISLAM AL-AZHAR KELAPA GADING SURABAYA**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister  
dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

Oleh:

**Mayangsari Nikmatur Rahmi**

**NIM: F02319062**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**

**SURABAYA**

**2022**

## PERYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Mayangsari Nikmatur Rahmi

NIM : F0239062

Progam : Magister (S2)

Instansi : UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 12 Juli 2022

Yang menyatakan



Mayangsari Nikmatur Rahmi

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa” yang ditulis oleh Mayangsari Nikmatur Rahmi NIM F02319062 ini telah di setujui pada tanggal 7 Juli 2022

Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag  
NIP.197312272005012003



Dr. Asep Saepul Hamdani, M.Pd  
NIP. 196507312000031002

## PENGESAHAN

Tesis berjudul “Pengembangan Media Pengembangan Media PAI Berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya” yang ditulis oleh Mayangsari Nikmatur Rahmi NIM. F02319062 ini telah dipertahankan di depan sidang Tim Penguji Tesis Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Senin, 18 Juli 2022. Hasil tesis ini dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program magister dalam Pendidikan Agama Islam.

Tim Penguji:

1. Prof. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag (Ketua)   
NIP. 197312272005012003
2. Dr. H.A. Saepul Hamdani, M.Pd (Sekretaris)   
NIP. 196507312000031002
3. Prof. Dr. Damanhuri, MA (Penguji I)   
NIP. 195304101988031001
4. Dr. Hisbullah Huda, M.Ag (Penguji II)   
NIP. 197001072001121001

Surabaya, 16 Agustus 2022



Prof. H. Masdar Hilmy, S.Ag., MA., Ph.D.  
NIP. 197103021996031002



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

---

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mayangsari Nikmatur Rahmi  
NIM : F02319062  
Fakultas/Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam  
E-mail address : mygsari96@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 November 2022

Penulis

(Mayangsari Nikmatur Rahmi)

## ABSTRACT

Mayangsari Nikmatur Rahmi, –Development of PAI Learning Media Based on Reading Literacy Using Comics to Improve Students' Critical Thinking Ability at Al-Azhar Islamic Elementary School Kelapa Gading Surabaya. Thesis, Postgraduate Program in the Department of Islamic Religious Education, Master Study Program in Islamic Religious Education, UIN Sunan Ampel Surabaya.

This research is based on the low critical thinking ability of students due to lack of motivation to read and support learning media. One of the media that can be used to overcome this is comics. Media in the form of comics offers novelty in learning, its attractive, simple, and easy-to-understand characteristics of learning material content can be considered as one of the solutions to problems that occur by students. The purpose of this research is to examine and develop an effective, practical and valid literacy-based learning media to improve students' critical thinking skills.

This type of research uses the R&D (Research and Development) method and refers to the Borg & Gall development model. The research site is at Al-Azhar Islamic Elementary School, Kelapa Gading Surabaya with 30 students as the subject of product trial research. In addition, data collection techniques used tests, questionnaires, and interviews. While the data analysis technique uses statement item analysis, N-Gain score formula and Miles & Huberman data analysis.

The result of this development research is reading literacy-based comic media as a learning medium used by students in Islamic Religious Education subjects. This study also shows that reading literacy-based comic media as an effective learning medium in improving students' critical thinking skills about Islamic Religious Education Class IV subjects at Al-Azhar Islamic Elementary School Kelapa Gading Surabaya. It is proven by the average pre-test revealed by 47 and increasing in the post-test by 88 with a gain value of 74.3353 or 74.3%.

Keywords: Comic Media based on Reading Literacy, Critical Thinking Ability

## ABSTRAK

Mayangsari Nikmatur Rahmi, –Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya. Tesis, Progam Pascasarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam, Progam Studi Magister Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan berfikir kritis siswa karena kurangnya motivasi membaca dan dukungan media pembelajaran. salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah komik. Media berbentuk komik menawarkan kebaharuan dalam pembelajaran. karakteristiknya yang menarik, sederhana, dan mudah difahami muatan materi pembelajaran dapat diperhitungkan sebagai salah satu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi oleh siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran berbasis literasi yang efektif, praktis dan valid untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

Jenis penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Tempat penelitian di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya dengan Subjek penelitian uji coba produk sebanyak 30 siswa. Selain itu teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis item pernyataan, N-Gain rumus skor dan analisis data Miles & Huberman.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media komik berbasis literasi membaca sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media komik berbasis literasi membaca sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuann berfikir kritis siswa tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya. Terbukti dengan rata-rata pre-tes yang diungkap 47 dan meningkat pada post test sebesar 88 dengan nilai gain 74,3353 atau 74,3 %.

Kata Kunci : Media Komik berbasis Literasi Membaca, Kemampuan Berfikir Kritis

## DAFTAR ISI

<b>COVER DEPAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BABA I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
a. Latar Belakang .....	1
b. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	6
c. Rumusan Masalah.....	7
d. Tujuan Masalah.....	7
e. Kegunaan Penelitian.....	8
f. Penelitian Terdahulu .....	8
g. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>17</b>
A. Pembelajaran PAI berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik .....	17
1. Pembelajaran PAI.....	17
2. Literasi Membaca.....	19
a. Tujuan membaca dan Proses membaca pemahaman .....	21



b. Literasi dalam Pembelajaran PAI.....	22
3. Komik.....	24
a. Konsep komik dalam pembelajaran .....	24
b. Komik Sebagai Media Pembelajaran .....	25
4. Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Membaca dengan Menggunakan Komik.....	27
B. Kemampuan Berfikir Kritis .....	28
1. Pengertian Kemampuan Berfikir Kritis .....	29
2. Karakteristik Kemampuan Berfikir Kritis.....	31
3. Komponen Kemampuan Berfikir Kritis.....	32
4. Indikator Kemampuan Berfikir Kritis.....	32
C. Hubungan antara Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik dengan Kemampuan Berfikir Kritis .....	34
D. Kerangka Berfikir .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Model Pengembangan .....	38
C. Uji Coba Produk.....	41
D. Jenis Data .....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	43
F. Analisis Data Penelitian .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Hasil Desain Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Menggunakan Komik .....	50
B. Hasil Uji Validitas Desain Pengembangan Pembelajaran PAI berbasis Literasi Membaca menggunakan Komik .....	64
C. Revisi Desain Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi.....	72
D. Hasil Uji Coba Produk Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi.....	75
E. Pembahasan Hasil Produk Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi .....	83

<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>87</b>
A. Simpulan .....	87
B. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu .....	8
Tabel 3.1 Interpretasi <i>N-Gain Score</i> .....	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi .....	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi .....	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Tes .....	45
Tabel 3.4 Pedoman <i>Skala Likert</i> .....	45
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian .....	46
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Bahan Ajar Media Komik Berbasis Literasi.....	46
Tabel 3.7 Interpretasi <i>N-gain score</i> .....	48
Tabel 4.1 Spesifikasi Produk Komik Berbasis Literasi .....	50
Tabel 4.2 Perancangan Storyline secara singkat .....	52
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Bahasa.....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Penyajian.....	65
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Konten dan Materi .....	66
Tabel 4.6 Hasil Rata-Rata Skor Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Tampilan Produk.....	69
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Isi.....	70
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek kelengkapan Produk .....	71
Tabel 4.10 Hasil Rata-Rata Skor Validasi Ahli Materi.....	72

Tabel 4.11 Perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test .....	78
Tabel 4.12 Data Statistik Deskriptif.....	80
Tabel 4.13 Data Uji Normalitas .....	80
Tabel 4.14 Uji t-test Berkorelasi .....	81
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan N-Gain Score.....	82



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Media Pembelajaran Komik Berbasis Literasi dengan Berfikir Kritis.....	34
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 4.1 Desain Produk Komik secara Cetak I .....	62
Gambar 4.2 Desain Produk Komik secara Cetak II.....	62
Gambar 4.3 Desain Produk Komik secara Cetak III.....	63
Gambar 4.4 Desain Produk Komik secara Cetak IV.....	63
Gambar 4.5 Desain Produk Komik secara Cetak V.....	64
Gambar 4.6 Tampilan Pemberian Gambar pada Media Komik.....	73
Gambar 4.7 Kata Pengantar .....	74
Gambar 4.8 Tampilan Cover pada Komik Sebelum dan Setelah Revisi .....	74
Gambar 4.9 Tampilan Kompetensi Dasar .....	75
Gambar 4.10 Tampilan Rangkuman Materi.....	75
Gambar 4.11 Diagram Perbandingan Kelas Eksperimen.....	76
Gambar 4.12 Diagram Perbandingan Kelas Kontrol .....	77

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di abad 21 semakin kompleks dan canggih, sehingga membuat dampak yang begitu besar bagi dunia yang di sebabkan karena perkembangan teknologi informasi. Dalam hal ini, semua alternatif yang berupaya untuk pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pengetahuan. Menanggapi hal ini, seseorang dituntut untuk beradaptasi dalam berbagai aspek. Salah satunya adalah aspek pendidikan yang sangat penting demi kemajuan suatu negara.<sup>1</sup> Dalam situasi ini, pendidikan di abad 21 mengharuskan siswa untuk memiliki banyak pengetahuan yang kompleks dan disertai dengan berbagai ketrampilan. Ketrampilan tersebut yakni ketrampilan berfikir yang tinggi maupun ketrampilan dalam menggunakan informasi dan media serta dapat menggunakan teknologi sesuai dengan kerangka kerja pembelajaran yang inovatif.<sup>2</sup>

Namun pada kenyataannya di Indonesia sedang mengalami tantangan yaitu adanya *Coronavirus* (Covid 19) sejak awal tahun 2020 yang berimbas pada aspek pendidikan. Semua kegiatan pembelajaran terpaksa harus dilakukan secara daring/ jarak jauh yang bertujuan untuk meminimalisir penyebaran covid 19.<sup>3</sup> Tentu terkait pembelajaran disekolah harus tetap dilaksanakan meskipun kondisi yang tidak memungkinkan dikarenakan terbatasnya media dan ruang belajar. Selain itu pada masa pandemi ini seorang guru juga di tuntut

---

1 Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, and Amat Nyoto, "Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan," *Jurnal Pendidikan* 1 (2016): 263–78, <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.

2 Muhali Muhali, "Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21," *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 3, no. 2 (2019): 25, <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>.

3 Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 55–61, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.

agar menjadi lebih profesional serta berinovasi dalam mengembangkan rencana pembelajaran.<sup>4</sup>

Pembelajaran jarak jauh menurut penelitian yang dilakukan oleh Kanojiya menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar siswa dan keterlibatannya dalam mengikuti pembelajaran secara daring dengan persentase sebesar 75%.<sup>5</sup> Pembelajaran jarak jauh membuat kurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena mereka merasa jenuh dan bosan.<sup>6</sup> Hal tersebut sangat disayangkan karena minat belajar berkaitan dengan kemandirian. Siswa dalam belajar yang dapat membangun inisiatif pada diri siswa tanpa disuruh, menunjukkan perubahan tingkah laku, menyelesaikan masalah, bersikap mandiri tanpa bantuan orang lain.<sup>7</sup>

Nah inilah kondisi yang dialami oleh siswa sekarang ini, guna mewujudkan pembelajaran di tengah pandemi covid 19 upaya guru harus mampu memperkuat berbagai aspek di antaranya mulai dari kurikulum, manajemen, sistem, strategi, model dan pendekatan suatu pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yakni dengan penguatan literasi, literasi didefinisikan sebagai kemampuan mengidentifikasi, menerjemahkan, mengerti, membuat, mengkomunikasikan dan mengolah isi dari rangkaian teks.<sup>8</sup> Literasi membaca dapat diajarkan sejak tingkat dasar. Hal itu diharapkan untuk mempersiapkan

4 Abdul Rahman, "Rapid Application Development Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Android," *Informatika Dan Teknologi (INTECH)* 1, no. 2 (2020): 20–25.

5 Apeksha R Kanojiya, "The Impact of Online Learning during Covid-19 Pandemic: Students Perspective Maharashtra, India," *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology* 8, no. 11 (2020): 686–90, <https://doi.org/10.22214/ijraset.2020.32277>.

6 KH. et al., "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Handbook of Pediatric Retinal OCT and the Eye-Brain Connection*, 2019, <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-60984-5.00062-7>.

7 Abdul Latip and Anna Permanasari, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Smp Pada Tema Teknologi," *Edusains* 7, no. 2 (2016): 160–71, <https://doi.org/10.15408/es.v7i2.1761>.

8 Hamidulloh Ibd, "Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0," *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)* 1, no. 1 (2018): 1–21, <https://doi.org/10.24260/jrtie.v1i1.1064>.

pengetahuan siswa di era yang semakin modern ini.<sup>9</sup> Dengan adanya kemampuan literasi membaca siswa diharapkan mampu dalam mengidentifikasi dan menerjemahkan suatu masalah yang sedang dihadapinya. Terlebih lagi di era yang semakin modern yang ditandai dengan pergerakan yang cepat dan persaingan yang ketat.<sup>10</sup>

Namun sebagian siswa beranggapan bahwa membaca itu kegiatan yang membosankan. Ada beberapa sumber belajar yang materi pelajaran didalamnya berisikan yang kurang menarik dan bacaannya terlalu ilmiah sehingga membuat siswa kurang mengerti dan sulit untuk memahami pelajaran. Adapun beberapa sumber belajar yang dapat mempengaruhi budaya literasi membaca pada anak yakni melalui media.<sup>11</sup> Media belajar merupakan suatu hal penting dalam proses pembelajaran tentunya bertujuan untuk menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Salah satu sumber media belajar yang dapat meningkatkan minat membaca siswa terlebih di tingkat sekolah dasar adalah media komik.<sup>12</sup>

Komik merupakan salah satu media yang sedang berkembang saat ini bahkan sebagai bahan bacaan yang paling disukai oleh anak-anak. Menurut Mc Cloud komik merupakan suatu gambar yang berdekatan, bersebelahan, berdampingan dengan gambar lain secara berurutan, tersusun, dan mempunyai hubungan satu sama lainnya untuk memberikan informasi kepada pembaca. Salah satu keunikan komik juga dapat menggambarkan ekspresi dari bentuk tulisan pada cerita kedalam bentuk gambar. Komik juga

---

9 Lifa Yola Putri Febrianti dan Oviolanda Irianto, "Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Mea," 2017, 640–47, <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1282>.

10 Rahma Aulia Nurcholis and Galih Istiningsih, "Problematika Dan Solusi Program Literasi Baca-Tulis," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2021.

11 A Muhammad Yusri and Salmia, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Masa Pandemi Covid-19," *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2021): 82–92.

12 Nona Agustina and Lista Meria, "Membuat Cerita Komik Digital: Pengembangan Literasi Membaca Dan Menulis Siswa SMPN 220 Dan SMPN 191 Jakarta," *Jurnal Abdimas*, no. 2 (2020): 2–6.



memiliki informasi dan edukasi yang terkait tentang mata pelajaran, sehingga cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>13</sup>

Media komik diharapkan mampu membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah di targetkan. Komik dalam pembelajaran digunakan sebagai media guru dalam menyampaikan materi dan dapat merangsang siswa dalam kegiatan berdiskusi berkelompok, sehingga dapat menimbulkan kemampuan berfikir siswa terhadap suatu masalah serta dapat diselesaikan dan diatasi dengan baik. Hal ini sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan pada abad 21 ini yaitu ketrampilan berfikir kritis. Steven memberikan arti bahwa berfikir kritis sebagai berfikir dengan benar untuk memperoleh pengetahuan yang relevan dan reliabel.<sup>14</sup> Selanjutnya Baker menjelaskan berfikir kritis siswa digunakan kemampuan seseorang dalam proses kegiatan mental seperti mengidentifikasi pusat masalah dan asumsi sebuah argumen, membuat simpulan yang benar dari kata, membuat simpulan data dan informasi yang diberikan, menafsirkan kesimpulan dan mengevaluasi bukti.<sup>15</sup> Selain itu, ketrampilan berfikir kritis juga mendukung pendekatan ilmiah yang mengedepankan pengetahuan, sikap dan ketrampilan siswa. Dengan demikian pengembangan media untuk meningkatkan ketrampilan berfikir kritis siswa ini sangat diperlukan guna mencapai tujuan pembelajaran pada abad 21.<sup>16</sup>

13 Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 588, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.

14 Firdaus Hadi Santosa, Umasih Umasih, and Sarkadi Sarkadi, "Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 1 Pandeglang," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 20, no. 1 (2018): 13–27, <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i1.6777>.

15 Ima Septiani Maolidah, Toto Ruhimat, And Laksmi Dewi, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Educehnologia* 3, No. 2 (2017): 160–70, <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/9147/5684>.

16 Indaryati Indaryati and Jailani Jailani, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V," *Jurnal Prima Edukasia* 3, no. 1 (2015): 84–96, <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>.

Berdasarkan berbagai informasi dan kajian di atas, maka ketrampilan berfikir kritis sangat penting terlebih dalam kurikulum terbaru. Ketrampilan berfikir kritis siswa dapat di bantu tentunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam menumbuhkan ketrampilan tersebut. Namun seberapa besar keefektifan dan pengaruh media pembelajaran yang sudah dikembangkan tetap harus dikaji ulang guna dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik dan optimal untuk meningkatkan ketrampilan berfikir kritis. Oleh karena itu peneliti merasa perlu dilakukan penelitian pengembangan lebih lanjut untuk membantu guru serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

Hasil survey yang dilakukan oleh Kemendikbud menjelaskan bahwa rata-rata siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan jarak jauh serta kurangnya konsentrasi siswa apabila pembelajaran dilaksanakan dirumah.<sup>17</sup> Problematika tersebut terjadi hampir di semua mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kerana untuk mempelajarinya perlu mengaitkan pemahaman siswa dalam berfikir kritis maupun praktik. Pembelajaran yang sesungguhnya bukan hanya mempelajari dan menghafal materi saja, siswa diharapkan juga dapat memahami dan mengolah materi tersebut agar dapat mengingat apa yang telah di ajarkan oleh guru.<sup>18</sup>

Tidak hanya itu saja problematika yang di hadapi saat ini siswa juga merasa belum mampu untuk menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan memahami manfaatnya bagi kehidupannya kelak. Seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep akademis. Siswa akan sukses berfikir kritis dalam memahami materi PAI apabila siswa dapat menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk.<sup>19</sup>

---

17 Erna Pujiasih, "Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): 42–48, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>.

18 Atini Ilannur, Arwin Achmad, and Rini Rita T Marpaung, "Efektivitas Formasi Tempat Duduk Siswa Kelas VII Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Bioterdidik Wahana Ekspresi Ilmiah* 5, no. 7 (2017): 1–17.

19 Syahrir, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif," *Euphytica* 18, no. 2 (2016): 22280,

Kemampuan berfikir kritis dapat dicapai dengan dibantu berbagai media, salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diuji keefektifannya dalam meningkatkan ketrampilan kemampuan berfikir kritis adalah dengan kegiatan pembelajaran berbasis literasi membaca dengan berbantuan media komik. Hal ini di latar belakang oleh penelitian yang dilakukan oleh Indaryati melalui analisisnya menunjukkan penilaian dari para ahli bahwa media komik termasuk kategori media “baik” dan menunjukkan 73 % siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan komik meningkat.<sup>20</sup> Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Noni Agustina bahwa berkembangnya kegiatan literasi membaca berbantu dengan media komik dapat menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi.<sup>21</sup> Melalui pemecahan beberapa masalah tersebut, siswa dapat menumbuhkan ketrampilan kemampuan berfikir kritis. Minat dan motivasi belajar tersebut menjadi kekuatan tersendiri untuk mendorong menggerakkan dan membangkitakan semangat belajar siswa.

Berdasarkan paparan diatas dan hasil penelitian terdahulu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian lebih lanjut terkait media komik berbasis literasi membaca untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis. Maka judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya”**

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan diatas, maka teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

---

<http://dx.doi.org/10.1016/j.jpiph.2009.07.006><http://dx.doi.org/10.1016/j.neps.2015.06.001><https://www.abebooks.com/Trease-Evans-Pharmacognosy-13th-Edition-William/14174467122/bd>.

20 Indaryati and Jailani, “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V.”

21 Agustina and Meria, “Membuat Cerita Komik Digital: Pengembangan Literasi Membaca Dan Menulis Siswa SMPN 220 Dan SMPN 191 Jakarta.”

1. Pembelajaran PAI yang dilaksanakan secara daring memiliki potensi untuk timbul minat membaca (literasi) siswa berkurang
2. Pembelajaran di masa pandemi ini mengakibatkan minat belajar siswa berkurang. Hal ini mengakibatkan siswa tidak mampu untuk berfikir kritis terkait mata pelajaran yang disampaikan oleh guru
3. Kurangnya bahan ajar berbasis literasi yang dapat proses pembelajaran di masa pandemi. Padahal adanya bahan tersebut, mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam membaca dan kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran PAI.

Dari beberapa identifikasi masalah yang peneliti sebutkan diatas, maka peneliti hanya akan fokus pada masalah kurangnya penggunaan bahan ajar berbasis literasi yang berbantuan dengan media komik. Bahan ajar yang peneliti kembangkan bersifat interaktif sehingga diharapkan produk ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran PAI di masa pandemi.

Selain itu, pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya buat untuk materi akhlaq terpuji yang ada dalam buku paket dan akan di uji cobakan pada kelas 2 SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran komik berbasis literasi membaca pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran komik berbasis literasi membaca pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Bagaimanakah kemampuan berfikir kritis siswa setelah diterapkan berbantuan media komik berbasis literasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran komik berbasis literasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam

2. Menjelaskan validitas media pembelajaran komik berbasis literasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam
3. Mendeskripsikan kemampuan berfikir kritis siswa setelah diterapkan berbantuan komik berbasis literasi

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Akademis
  - a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai karya ilmiah dalam upaya mengembangkan kompetensi peneliti serta untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program Magister (S2).
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya khazanah keilmuan dalam dunia pendidikan serta sebagai bahan pertimbangan pada lembaga pendidikan umum maupun lembaga pendidikan berbasis Islam dalam meningkatkan mutu pendidikan Islam.
2. Sosial-Praktis

Bagi SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya dapat dijadikan referensi untuk mengetahui kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran PAI secara daring maupun tatap muka.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Telah banyak penelitian yang membahas tentang pengembangan pembelajaran PAI berbasis literasi membaca dengan menggunakan komik baik jurnal, artikel maupun penelitian tesis dan disertasi. Akan tetapi tidak banyak penelitian yang membahas pengembangan pembelajaran PAI yang berbasis literasi dengan menggunakan komik.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang membahas pengembangan pembelajaran PAI dengan menggunakan komik antara lain: Hal ini dikarenakan komik dinilai lebih menarik dan sesuai karakteristik siswa pada saat ini.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Link	Judul	Hasil
1	Nur Asiah	<a href="http://repository.iainpare.ac.id/1233/">http://repository.iainpare.ac.id/1233/</a>	Efektivitas Penggunaan Media Komik Pada Materi PAI Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik kelas IV SD Islam Terpadu Bina Insa Pare Pare	Penelitian ini menunjukkan ada peningkatan yang signifikan pada skor siswa dalam materi PAI, sehingga meningkatkan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Implikasi utama dari penelitian ini adalah komik merupakan media pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar sehingga membuat menarik untuk dipelajari. Para siswa dapat mengasah ketrampilan berfikir mereka, karena akan menjadi aktif. Relevansinya dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah media pembelajaran komik yang dikembangkan. <sup>22</sup>
2	Rasiman dan Agnita siska	<a href="https://www.ijern.com/journal/2014/November-2014/44.pdf">https://www.ijern.com/journal/2014/November-2014/44.pdf</a>	Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase	Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran e-comic matematika berbasis flip book efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa SMP dan juga media

<sup>22</sup> Nur Asiah, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Pada Materi Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kemampuan Membacap peserta Didik Kelasiv Sekolah Dasarislam Terpadu Bina Insan Pare Pare," 2020.

			the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Stud	pembelajaran e-comi matematika berbasis flip book dapat mendorong nilai-nilai karakter seperti disiplin, kerjasama, kepercayaan diri, kejujuran dan ketekunan. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah komik yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan karakter siswa. letak perbedaanya berada pada model media komik yang dikembangkan, mata pelajaran serta variabel yang dikembangkan. <sup>23</sup>
3	Yoga Pria Kurnia	<a href="http://lib.uinsby.ac.id/35072/">http://lib.uinsby.ac.id/35072/</a>	Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan	Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran IPA dapat meningkatkan ketrampilan berfikir kritis dan karakter peduli lingkungan. Pembelajaran media komik pembelajaran IPA dapat meningkatkan ketrampilan berfikir kritis siswa dan karakter peduli lingkungan dengan hasil rata-rata kelas 77,3 % pada pencapaian post test. <sup>24</sup> Kaitannya

23 Rasiman and Agnita Siska Pramasdyahsari, "Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Stud," *Internasional Journal Of Education* 2, no. 11 (2014): 535–44.

24 Yoga, "Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book Ipa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sdn 1 Todanan Kabupaten Blora," *AL-Ahya* 01, no. 01 (2019): 219–32.

			Siswa Kelas V SDN 1 Todanan Kabupaten Blora	dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada jenis media yang digunakan
4	Ambaryani dan Airlanda	<a href="http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya/article/view/3853">http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya/article/view/3853</a>	Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik	Hasil penelitian ini menunjukkan produk yang dihasilkan yaitu media komik model pembelajaran discovery learning pada materi perubahan fisik dengan hasil 90 % dari siswa dan 82 % dari guru di kategorikan sangat baik dan mengalami peningkatan hasil post tes dan pre test dengan skor 60,54 menjadi 81,08. <sup>25</sup>
5	Widana	<a href="https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/emasains/article/view/77">https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/emasains/article/view/77</a>	Memacu Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi melalui Model Blended Learning Berbantuan Komik Digital	Penelitian ini menunjukkan hasil terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berfikir kritis dan terdapat pengaruh simultan dari model blended learning berbantuan komik digital terhadap kemampuan berfikir kritis siswa. <sup>26</sup>
6	Lestari dan Projosantoso	<a href="https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/72">https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/72</a>	Pengembangan media komik IPA model PBL untuk meningkatkan	Hasil penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran IPA berbentuk komik memiliki karakteristik sesuai sintaks PBL,

25 Ambaryani, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 3 (2017): 66–74.

26 I Nengah Suka Widana, N Putri Sumaryani, and Ni Luh Wayan Ayuning Pradnyawati, "Memacu Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Biologi Melalui Model Blended Learning Berbantuan Komik Digital," *Emasains* 7, no. 1 (2018): 38–48, <https://zenodo.org/record/1407735>.



		<u>80</u>	kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah	judul komik merupakan integrasi KD4,3 KD7,3 dan KD 7,4, cerita dalam komik memuat indikator berpikir analitis, tokoh dalam komik diperankan melalui sikap ingin tahu dan berfikir terbuka dan layak digunakan dengan kriteria sangat baik dan efektif digunakan meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah siswa. <sup>27</sup>
7	Fita Fatimah dan Arif Widiyatmoko	<a href="https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/4973">https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/4973</a>	Pengembangan Science Comic berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi dan Pendengaran	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor validasi ahli terhadap science comic berbasis PBL memperoleh kriteria sangat baik dengan persentase penilaian ahli media sebesar 95,83%, ahli materi sebesar 95,37%, dan ahli bahasa sebesar 99,07%. Keefektifan media science comic berbasis PBL dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest dengan menggunakan uji N-Gain dan t test. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang dengan nilai N-Gain sebesar 0,62. Selain itu, kemampuan berpikir siswa juga

27 Devy Indah Lestari and Anti Kolonial Projosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Dan Sikap Ilmiah," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2, no. 2 (2016): 145, <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.7280>.

				meningkat secara signifikan berdasarkan perhitungan t test dengan nilai thitung > ttabel (22,4 > 1,68). Dengan demikian, media science comic memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan dan media science comic juga efektif meningkatkan hasil belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa. <sup>28</sup>
8	Budiarti dan Hartono	<a href="https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6295/pdf">https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6295/pdf</a>	Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Ketrampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan media pembelajaran komik berkategori baik, terdapat peningkatan nilai pre test terhadap post test motivasi belajar bahasa Indonesia dan ketrampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa

28 F. Fatimah and A. Widiyatmoko, "Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi Dan Pendengaran Untuk Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 3, no. 2 (2014): 146–53, <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3114>.

				Indonesia dan ketrampilan membaca pemahaman siswa. <sup>29</sup>
9	Rani Darmayanti dan Rahmad Sugianto	<a href="http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/11680">http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/11680</a>	Digital comic learning media based on character values on students' critical thinking in solving mathematical problems in terms of learning style	Hasil penelitian ini menunjukkan validasi dari ahli materi dan media berkategori sangat bagus. Dan uji coba menunjukkan hasil positif dengan skor 92 % yang artinya siswa mengapresiasi komik sebagai media pembelajaran. dari segi gaya belajar kinestetik, auditori, dan visual semuanya memenuhi indikator langkah pilya dan lulus persyaratan nilai minimal yang ditetapkan sekolah. <sup>30</sup>
10	Siti Aminah Nababan	<a href="https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1">https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1</a>	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan RME Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan perangkat pembelajaran memenuhi keefektifan, efektivitas ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal, ketercapaian tujuan pembelajaran dan waktu pembelajaran. respon siswa terhadap komponen-komponen perangkat pembelajaran dan kegiatan pembelajaran adalah

29 Wahyu Nuning Budiarti and Haryanto Haryanto, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv," *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 2 (2016): 233, <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>.

30 Rani Darmayanti and Rahmad Sugianto, "Digital Comic Learning Media Based on Character Values on Students' Critical Thinking in Solving Mathematical Problems in Terms of Learning Styles," *Jurnal Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2022): 49–66, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/index>.

				positif. Peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik. Dan proses siswa terhadap penyelesaian permasalahan kemampuan berfikir kritis siswa dengan pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik lebih bervariasi dan lebih baik. <sup>31</sup>
--	--	--	--	--

### G. Sistematika Pembahasan

Tesis ini terbagi ke dalam tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan abstrak.

Bagian utama berisi uraian penelitian dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu kesatuan sedangkan bagian akhir berisi lampiran-lampiran yang digunakan peneliti selama proses penelitian.

Pada tesis ini penulis menuangkan hasil penelitian dalam lima bab dimana pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan.

BAB I tesis ini berisi gambaran umum penulisan tesis yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

31 A Diah Ayu Indraningtyas and Riyadi Wijaya, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan," *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 5 (2017): 24–36, perangkat pembelajaran, pendekatan matematika realistik, kemampuan berfikir kritis Abstract.

BAB II berisi gambaran umum SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya meliputi letak geografis, sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan staf Tata Usaha, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana.

BAB III berisi proses metode penelitian efektivitas media bergambar berbasis literasi dalam mengembangkan berfikir kritis siswa.

BAB IV berisi hasil penelitian serta pembahasan media bergambar berbasis literasi, hasil penilaian oleh para penilai, peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI peserta didik di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya.

BAB V penutup yang memuat kesimpulan dan saran

Bagian akhir dari tesis yakni terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Menggunakan Komik

##### 1. Pembelajaran PAI

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instructio*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.<sup>32</sup> Kegiatan belajar dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian komeptensi dasar.

Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.<sup>33</sup> Strategi pengajaran merupakan keseluruhan metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran dalam konteks pendidikan merupakan aktivitas pendidikan berupa pemberian bimbingan dan bantuan rohani bagi yang masih memerlukan.

Selain itu, pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan peserta didik agar dapat mempelajari sesuatu yang relevan dan bermakna bagi diri mereka, disamping itu, juga untuk mengembangkan pengalaman belajar dimana peserta didik dapat secara aktif menciptakan apa yang sudah diketahuinya dengan pengalaman yang diperoleh. Dan kegiatan ini

---

32 Bambang Warsita, “Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran,” *Jurnal Teknodik* 15, no. 1 (2011): 84–96, <http://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/Teknodik/article/view/64>.

33 Ramli Abdullah, “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran,” *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35, <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien.<sup>34</sup>

Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.<sup>35</sup> Dapat dikatakan pembelajaran merupakan segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya.

Sedangkan Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan pengajaran, bimbingan atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>36</sup> Zakiyah Darajat berpendapat bahwa pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.<sup>37</sup>

Pendidikan agama Islam sebagai upaya mendidikan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi way of life (pandangan dan sikap hidup) peserta didik. Pendidikan agama Islam juga merupakan upaya sadar untuk mentaati ketentuan Allah sebagai pedoman dan dasar para pesera didik agar berpengetahuan keagamaan dan handal dalam menjalankan ketentuan-ketentuan Allah secara keseluruhan.<sup>38</sup>

---

34 Hasbullah, Juhji, and Ali Maksum, "Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam," *Journal Pendidikan Agama Islam Edureligia* 3, no. 1 (2019): 17–24.

35 Warsita, "Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran."

36 Indah Sari Irmadani, "Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Swasta" 148 (n.d.): 148–62.

37 Triana Rosalina Noor, "Mengembangkan Jiwa Keagamaan Anak (Perspektif Pendidikan Islam Dan Perkembangan Anak Usia Dini)," *Kuttab* 4, No. 2 (2020), <https://doi.org/10.30736/Ktb.V4i2.269>.

38 Mukhsinuddin. MS, "At - Ta ' Dib," *At - Ta ' Dib* Volume V, no. Pendidikan Agama Islam (2013): 1–124.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah sebuah sistem pendidikan yang mengupayakan terbentuknya akhlak mulia peserta didik serta memiliki kecakapan hidup berdasarkan nilai-nilai Islam. Karena pendidikan agama Islam mencakup dua hal yaitu mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam, dan mendidik siswa untuk mempelajari materi Islam yang sekaligus menjadi pengetahuan tentang ajaran Islam itu sendiri.

Sedangkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang yang baik dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>39</sup>

## 2. Literasi Membaca

Literasi membaca adalah kemampuan seseorang memahami dan menggunakan bentuk-bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan dihargai oleh individu. Kemampuan dasar ini juga dapat mereka gunakan bersenang-senang dengan membaca dengan membaca buku yang menarik perhatian mereka, serta yang lebih penting sejalan dengan perkembangan dan pertumbuhan intelektualitasnya, kemampuan dasar ini dapat digunakan untuk survive dalam kehidupan nyata di masyarakat luas.<sup>40</sup>

Definisi PIRLS tentang literasi membaca didasarkan pada studi IEA tahun 1991, dalam literasi membaca didefinisikan sebagai “kemampuan untuk memahami dan menggunakan bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan/atau dihargai oleh individu”. Dengan penilaian yang berurutan, definisi ini telah dielaborasi sehingga tetap bertahan

39 Elihami Elihami and Abdullah Syahid, “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami,” *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79–96, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>.

40 Ann M Kennedy, Michael O Martin, and Marian Sainsbury, *Assessment Framework Progress in International Reading Literacy Study*, 2006.



penerapannya untuk pembaca dari segala usia dan berbagai bahasa tertulis bentuk, namun membuat referensi eksplisit ke aspek pengalaman membaca siswa muda saat mereka menjadi pembaca yang mahir, menyoroti meluasnya pentingnya membaca di sekolah dan kehidupan sehari-hari, dan mengakui meningkatnya variasi teks di dunia teknologi saat ini.<sup>41</sup> Saat ini, PIRLS Pengertian literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakannya bentuk bahasa tulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan/atau dihargai oleh individu. Pembaca dapat mengkonstruksi makna dari teks dalam berbagai bentuk. Mereka membaca untuk belajar, untuk berpartisipasi dalam komunitas pembaca di sekolah dan kehidupan sehari-hari, dan untuk kesenangan. Karena demikian pentingnya kemampuan ini bagi perkembangan generasi muda ini, IEA melakukan suatu siklus studi yang berkesinambungan tentang literasi membaca ini dan faktor-faktor yang berhubungan dengannya pada negara-negara diseluruh dunia.

PIRLS ini dirancang untuk mengukur kecenderungan pada prestasi membaca siswa dalam siklus lima tahunan. Pertama diselenggarakan pada tahun 2001, berikutnya tahun 2006, dan seterusnya direncanakan untuk tahun 2011.<sup>42</sup> Aspek-aspek Literasi membaca PIRLS menaruh perhatian pada tiga aspek dalam kegiatan membaca, yaitu proses pemahaman (processes of comprehension), tujuan membaca (purposes for reading) dan perilaku dan sikap membaca (reading behaviors and attitudes).

Pandangan membaca ini mencerminkan banyak teori literasi membaca sebagai proses konstruktif dan interaktif yang berarti dibangun melalui interaksi antara pembaca dan teks dalam konteks pengalaman membaca tertentu. Pembaca dianggap aktif mengkonstruksi makna

---

41 Balqis Fauzatul Rohmah, "Analisis Literasi Membaca Untuk Membangun Ilmu Pengetahuan Peserta Didik Usia Sekolah Dasar Dalam Perspektif Islam," *Ats Saqofi* 2 (2020): 8–21.

42 Nara Densinon, Best Copy Availaire, and Anna Desna, "Reproductions Supplied by EDRS Are the Best That Can Be Made from the Original Document. Midmixoming Comagium U," no. 9 (2002): 29–30, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED357698.pdf>.

sekaligus mengetahui strategi membaca yang efektif dan bagaimana merefleksikan membaca.<sup>43</sup>

Istilah “literasi” memiliki makna meluas dari waktu ke waktu. Literasi sekarang tidak hanya diartikan sebagai kemampuan menulis dan membaca tetapi *has instead come to be considered synonymous with its hoped-for consequences*”. Kini, literasi memiliki makna dan implikasi dari ketrampilan membaca dan menulis dasar ke manipulasi dan pemerolehan pengetahuan melalui teks tertulis.<sup>44</sup> Kajian mengenai literasi sebagai kegiatan utama disamping menulis, membaca juga mengalami perubahan paradigma. Hal ini membuat para ahli membaca menyadari bahwa membaca merupakan kegiatan yang kompleks. Proses memahami bacaan bukan merupakan proses yang sederhana. Pembaca secara aktif terlibat dalam berbagai proses yang terjadi secara simultan. Pertama, pembaca melakukan pengkodean baik secara perseptual maupun konseptual (*perceptual and conceptual decoding*). Proses ini melibatkan kegiatan memaknai kata dan menghubungkannya dengan unit ide atau proposisi. Kemudian pembaca menghubungkan unit ide, memaknai detil informasi, dan membangun mikrostruktur dan makrostruktur atau yang diistilahkan sebagai *the mental representation that the reader construct of the text*”. Pemahaman terhadap mikrostruktur dan makrostruktur menyebabkan pembaca dapat mengidentifikasi ide-ide penting yang kemudian diintegrasikan dengan pengetahuan awal (*prior knowledge*) dan membangun situasi model.

#### a. Tujuan Membaca dan Proses Membaca Pemahaman

Berdasarkan tujuan membaca dan proses pemahaman, kerangka PIRLS memberikan dasar untuk penilaian PIRLS terhadap bacaan siswa prestasi di tahun keempat sekolah mereka, serta untuk Literasi PIRLS, penilaian literasi yang merupakan versi PIRLS yang lebih mudah,

43 Nurul Husna, Zulfahita, and Sri Mulyani, “Literasi Membaca, Literasi Matematika Dan Percaya Diri Siswa SMP Di Sinkawang,” *Jurnal Pendidikan Pengajaran Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2020): 253–62.

44 tadkirotun Musfiroh And Beniati Listyorini, “Konstruk Kompetensi Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Litera Journal* 15, no. 6 (2016): 2, <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-973-220191007>.

dan PIRLS, yang memperluas PIRLS untuk menilai bacaan online. Seperti yang ditunjukkan pada Tampilan 1, PIRLS kerangka kerja berfokus pada dua tujuan menyeluruh untuk membaca akun itu untuk sebagian besar bacaan yang dilakukan oleh siswa muda baik di dalam maupun di luar sekolah yaitu untuk pengalaman sastra, dan untuk memperoleh dan menggunakan informasi.<sup>45</sup> Selain itu, PIRLS penilaian mengintegrasikan empat proses pemahaman berbasis luas dalam masing-masing dua tujuan membaca: fokus pada dan mengambil informasi yang dinyatakan secara eksplisit, membuat kesimpulan langsung, menafsirkan dan mengintegrasikan ide-ide dan informasi, dan mengevaluasi dan mengkritik konten dan elemen tekstual.<sup>46</sup>

#### b. Literasi Membaca dalam Pembelajaran PAI

Literasi bukan hanya dalam arti sempit berupa kemampuan individu dalam membaca dan menulis, melainkan meliputi rangkain pembelajaran yang memungkinkan setiap individu dapat mencapai tujuan hidup mereka, partisipasi penuh dalam kehidupan sosial mereka secara luas, dan mengembangkan kemampuan pengetahuan dan potensinya.<sup>47</sup>

Menurut Dayang Sumbi dalam penelitiannya dalam pandangannya memberikan arti secara tradisional –literasi dipandang sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam pandangan ini orang yang dikatakan literasi adalah orang yang mampu membaca dan menulis atau bebas butu huruf. Sering berjalannya waktu pengertian literasi bergeser yang sempit menjadi lebih luas mencakup berbagai bidang penting

45 Maman Suryaman, –Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Literasi Membaca Melalui Studi Internasional (Pirls) 2011,” *Litera* 14, no. 1 (2015): 170–86, <https://doi.org/10.21831/ltr.v14i1.4416>.

46 Bektu Nanda Pratiwiningtyas, Endang Susilaningtyas, and I Made Sudana, –Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Untuk Mengukur Literasi Membaca Bahasa Indonesia Berbasis Model Pirls Pada Siswa Kelas IV SD,” *Journal of Research and Educational Research Evaluation* 6, no. 1 (2017): 01–09.

47 Unang Wahidin, –Literasi Keberagaman Anak Keluarga Marjinal Binaan Komunitas Di Kota Bogor,” *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 02 (2017): 14, <https://doi.org/10.30868/ei.v6i12.182>.

lainnya.<sup>48</sup> Pada abad ke 21 ini kemampuan berliterasi peserta didik berkaitan erat dengan ketrampilan membaca yang berujung pada memahami informasi secara aktif, analitis, kritis dan reflektif. Yang diharapkan siswa mampu beradaptasi dengan berbagai macam lingkungan dan budaya sekitarnya

Literasi membaca menjadi salah satu pembelajaran yang tidak hanya mengasah kemampuan dalam memahami pesan tulisan, akan tetapi melatih kemampuan berpikir siswa karena keterampilan ini mengolah dan mengasah informasi dari bacaan yang sedang dan dibaca dan menghubungkan bacaan dengan informasi terdahulu yang telah diperolehnya.<sup>49</sup>

Berkaitan dengan literasi membaca sebagaimana dipaparkan diatas literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan guna menumbuh kembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah yang diwujudkan dengan gerakan literasi sekolah agar peserta didik dapat menjadi pembelajar sepanjang hayat serta lingkungan sekolah sebagai tempat belajar yang nyaman sehingga warga sekolah mampu mengelola pengetahuan dengan baik.<sup>50</sup>

Menurut Schmoker, untuk meningkatkan peserta didik dalam kemampuannya berliterasi dapat diperoleh melalui pendidikan baik pendidikan informal (keluarga) sebagai pendidikan pertama, ataupun pendidikan formal dan non formal. Salah satunya adalah melalui kegiatan pembelajaran di sekolah dengan meningkatkan aktivitas literasi dasar yaitu membaca, menulis, dan berbahasa lisan selama kegiatan belajar dikelas.<sup>51</sup>

---

48 Sumbi Dayang, Salim Izhar, and Riama Al Hidayah, "Analisis Penerapan Literasi Membaca Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMAN 1 Pulau Maya," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

49 Universitas Islam and Negeri Alauddin, "Penguatan Literasi Islam Dalam Pendidikan Dasar" 1, no. 1 (2021): 29–37.

50 Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementria Pendidikan dan Kebudayaan, "Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah," 2019.

51 Siti Alimah et al., "Menajdi Guru Yang Efektif," no. November (2019).

Adapun budaya literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

ditujukan agar siswa mampu mencapai kompetensi-kompetensi sebagai berikut :<sup>52</sup> a) Percaya diri, paham, dan lancar dalam membaca dan menulis b) Tertarik pada buku-buku keagamaan, menikmati kegiatan membaca, mengevaluasi dan menilai bacaan yang dibaca c) Mengetahui dan memahami berbagai genre fiksi dan puisi d) Memahami dan mengakrabi struktur dasar narasi e) Memahami dan menggunakan berbagai teks non fiksi f) Dapat menggunakan berbagai macam petunjuk baca untuk memonitor dan mengkoreksi kegiatan membaca secara mandiri g) Merencanakan, menyusun daraf, merevisi dan mengedit tulisan secara mandiri h) Memiliki ketertarikan terhadap kata dan makna, serta secara aktif mengembangkan kosakata j) Memahami sistem bunyi dan ejaan, serta menggunakannya untuk mengeja dan membaca secara akurat k) Lancar dan terbiasa menulis tangan.

### 3. Pengertian Komik

#### a. Konsep dan pengertian komik

Komik adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mengekspresikan imajinasi, fikiran, dan kreatifitas dalam bentuk gambar juga berbahasa tulis. Komik adalah bacaan yang sangat populer, sekarang ini komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari kalangan anak-anak, namun bukan hanya anak-anak yang menjadi penggemar komik, orang dewasa pun juga menggemari bacaan tersebut.<sup>53</sup>

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam

<sup>52</sup> Unang Wahidin, "Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti," *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 02 (2018): 229, <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>.

<sup>53</sup> Fenti Mariska Yohana, "Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra," *Jurnal Magenta* 1, no. 02 (2017): 144–56.

kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.<sup>54</sup> Komik adalah suatu cerita bergambar yang didalamnya terkandung pesan-pesan moral dalam Islam, seperti kejujuran budi pekerti luhur, kejujuran pandai bersyukur, disiplin dan lain sebagainya. Dengan membaca dan mendengarkan cerita anak dapat mengidentifikasi pesan-pesan moral yang ada di dalam cerita dan dapat membedakan tokoh yang tidak pantas dicontoh dan yang dapat di contoh.<sup>55</sup>

Menurut Mc Cloud komik merupakan suatu gambar yang berdekatan, bersebelahan, berdampingan dengan gambar lain secara berurutan, tersusun, dan mempunyai hubungan satu sama lainnya untuk memberikan informasi kepada pembaca. Komik juga dapat menggambarkan ekspresi dari bentuk tulisan pada cerita kedalam bentuk gambar.<sup>56</sup> Menurut Novianti komik memiliki sifat sederhana yang menghasilkan penyampaian informasinya jelas dan mudah di mengerti siswa. karena itulah komik tidak diragukan lagi yang dapat menimbulkan apresiasi positif bagi pembacanya.<sup>57</sup>

#### b. Peranan Komik sebagai Media Pembelajaran

Tujuan utama komik adalah menghibur pembaca dengan bacaan yang ringan. Cerita rekaan yang dilukiskannya relatif panjang dan dapat disisipi isu-isu hangat di masyarakat serta nilai-nilai moral tertentu. Komik menjadi salah satu bacaan yang dianggap menarik oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan

54 Nuraini and Anip Dwi Saputro, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Ponorogo" 07, no. 02 (2017): 175–87.

55 F M Alaydrus, "Komik Islami (Kolami) Sebagai Media Pembelajaran Agama Bagi Anak Jalanan," *Al-Hikmah: Jurnal Kependidikan Dan Syariah*, 2019, 51–56, <http://jurnal.staiba.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/72>.

56 Panjaitan, Yetti, and Nurani, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak."

57 Eni Fariyatul Fahyuni and Imam Fauji, "Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Halaqa: Islamic Education Journal* 1, no. 1 (2017): 17–26, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>.

visual yang ditampilkan tidak hanya berupa kumpulan teks tetapi juga memuat gambar-gambar yang menarik.

Secara visual komik memiliki kelebihan tersendiri, karena tidak hanya menyuguhkan kumpulan teks seperti bentuk novel dan buku-buku teks, tapi dalam komik terdapat banyak gambar yang bisa dinikmati. Komik menjadi pilihan karena adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik, dibandingkan dengan menggunakan buku yang hanya terpaku pada teks materi yang monoton. Komik dapat menimbulkan imajinasi dan mempersiapkan stimulus berpikir kreatif.

Media pembelajaran dalam bentuk komik merupakan sarana pendidikan yang efektif untuk membangkitkan motivasi membaca dan belajar bagi siswa. menyatakan bahwa media komik dapat berfungsi sebagai jembatan dalam menumbuhkan minat baca bagi siswa. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi alat penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal tersebut dikarenakan gambar dalam bentuk komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya.<sup>58</sup>

Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat dipahami dan diingat. Materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Sehingga, selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang menarik, komik juga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Indikator penggunaan media komik yaitu.<sup>59</sup> Penyajian materi yang sederhana, Bahasa yang digunakan baik, Alur cerita yang disajikan

---

58 Juliana Kurniawati and Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu," *Jurnal Komunikator* 8, no. No. 2 (2016): 51–66.

59 Neneng Rafika Ayu, Riyan Arthur, and Amos Neolaka, "Peningkatan Komik Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 08, no. 01 (2019): 40–46,

menarik, Komik menggunakan tampilan yang menarik, Teks yang mudah, Ilustrasi dalam komik menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka tujuan komik dirancang dalam bentuk sketsa kartun menarik yang didalamnya terdapat berbagai karakter yang memiliki kaitan erat dengan isi cerita, sehingga pembaca dengan mudah memahami dan menangkap isinya serta pembaca merasa terhibur dan sebagainya. Media pembelajaran PAI berbasis literasi yang berbantuan komik diharapkan dapat membantu siswa untuk elajar mandiri menemukan konsep-konsep materi pembelajaran dengan mudah sehingga membantu meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan pola keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga konsep materipembelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan siswa.

#### **4. Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Membaca dengan Menggunakan Komik**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menurut Muhaimin merupakan suatu upaya siswa dapat belajar, terdorong belajar, butuh belajar, tertarik belajar termotivasi belajar terus menerus mempelajari yang teraktualisasikan dalam kurikulum agama Islam sebagai kebutuhan siswa secara menyeluruh yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang baik kognitif, efektif dan psikomotorik.<sup>60</sup>

Sedangkan pembelajaran berbasis literasi mempunyai kaitan erat dengan penerapan kurikulum 2013 yang diarahkan pada teks. Penerapan pembelajaran berbasis literasi memberikan dampak positif terhadap ketrampilan literasi siswa. Pada dasarnya ketrampilan literasi diartikan sebagai kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis dan reflektif. Ketrampilan literasi akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar dan akan membantu siswa dalam memahami teks tulisan, lisan, maupun gambar visual. Melalui kegiatan literasi, siswa dapat memperoleh

---

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/10628>.

60Muhaimin, "Paradigma Pendidikan Islam", (Bandung: Rosdakarya,2002), 183.



berbagai informasi baik secara lisan, tulis, ataupun informasi dalam bentuk konkrit yang memudahkan siswa dalam menemukan ide.<sup>61</sup>

Berkaitan dengan pengertian literasi diatas sebagaimana diatas, pada ruang lingkup pendidikan formal dikenal beberapa berkaitan dengan media, yaitu media pembelajaran. Guru sebagai pengguna media pembelajaran harus selalu mengikuti perkembangan bentuk dan jenis media pembelajaran tersebut agar penggunaannya dalam proses pembelajaran lebih optimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat menyajikan pesan atau gambar yang di ilustrasikan sehingga dapat ditangkap oleh penglihatan siswa untuk memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan yaitu media komik.

Sebagaimana yang kita tahu dalam proses pembelajaran PAI masih banyak materi yang diberikan pada siswa bersifat tidak menarik karena keterbatasan media pembelajaran yang melulu hanya itu itu saja. Maka dari itu media pembelajaran komik berbasis literasi ini dalam proses pembelajaran PAI diusahakan memenuhi ketentuan agar menghasilkan gambar yang komunikatif, yaitu :<sup>62</sup>

- a) Mudah dilihat oleh seluruh siswa terutama siswa yang duduk paleng belakang
- b) Dapat menarik perhatian siswa
- c) Sederhana dan tidak rumit
- d) Media yang ditampilkan lebih menonjolkan gambar dari pada tulisan
- e) Gambar yang ditampilkan tepat sasaran, benar, masuk akal dan logis
- f) Gambar yang ditampilkan tersusun dan terstruktur secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh seluruh siswa.

## **B. Kemampuan Berfikir Kritis**

### **1. Pengertian Berfikir Kritis**

61 Wahyu Ambarwati, "Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Literasi Untuk Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Pancar 2*, no. 1 (2018).

62 Firman Mansir, Syakir Jamaluddin, and Athaya Zahra, "Penggunaan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Agama Islam Pada Asrama Mahasiswa Panrannuanku Takalar Yogyakarta," *Prosiding.Umy.Ac.Id*, 2020, 448–58, <https://prosiding.umy.ac.id/semnasppm/index.php/psppm/article/view/152>.

Kemampuan berfikir kritis adalah proses mental untuk mengevaluasi informasi atau menganalisis yang dapat dihasilkan dari hasil pengalaman, pengamatan, akal sehat atau komunikasi.<sup>63</sup> Kemampuan berfikir kritis merupakan kemampuan evaluatif yang memperlihatkan kemampuan manusia dalam melihat kesenjangan antara kebenaran dan kenyataan dengan mengacu kepada hal-hal ideal, serta mampu mengevaluasi dan menganalisis serta mampu membuat tahapan-tahapan pemecahan masalah, dapat menerapkan bahan-bahan yang telah di pelajari dalam bentuk perilaku sehari-hari dengan lingkungan di rumah maupun lingkungan sekolah dalam berperilaku sosial dengan masyarakat sesuai dengan norma-norma yang berlaku.<sup>64</sup>

Definisi berfikir kritis yang dikemukakan oleh Robbert Ennis, salah satu ahli yang sudah terkenal bagi perkembangan berfikir kritis ialah berfikir mengenai hal, masalah atau substansi apa saja untuk meningkatkan pemikiran dengan menangani secara tampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standart-standart intelektual.<sup>65</sup> Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pada hakikatnya saat berfikir manusia sedang belajar menggunakan kemampuan berpikirnya secara intelektual dan pada saat bersama berfikir terlintas alternatif dan solusi persoalan yang di hadapi sehingga berfikir kritis manusia dapat memutuskan apa yang mesti dilakukan karena dalam pengambilan keputusan adalah bagian dari berfikir kritis.

Sedangkan menurut John Dewey berfikir kritis adalah pertimbangan yang aktif, teliti dan terus menerus mengenai sebuah bentuk pengetahuan atau keyakinan yang diterima begitu saja dengan menyertakan kesimpulan

---

63 Nurotun Mumtahanah, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Pal" 3, no. 07 (2013): 48–72.

64 Reza Rachmadtullah, "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2015): 287, <https://doi.org/10.21009/jpd.062.10>.

65 Avinda Fridanianti, Heni Purwati, and Yanuar Hery Murtianto, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Aljabar Kelas VII SMPN 2 Pangkah Ditinjau Dari Gaya Kognitif Reflektif Dan Kognitif Impulsif," *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2018): 11, <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2221>.

kesimpulan yang rasional dan alasan-alasan yang menyimpulkan dan mendukungnya.<sup>66</sup>

Menurut Edward dalam Alec Fisher memberikan arti sebagai pengetahuan tentang metode-metode pemeriksaan dan penalaran yang logis, semacam suatu ketrampilan untuk menerapkan metode-metode tersebut dan suatu sikap mau berfikir secara mendalam tentang masalah dan hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang. Berfikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan asumptif berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya. Penekanan dalam pengertian ini adalah mencari bukti dari segala sesuatu yang diyakini dalam hal ini adalah gagasan. Jadi dalam memecahkan masalah pemikir kritis harus mencari bukti sebelum memutuskan sesuatu.<sup>67</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli tentang definisi berpikir kritis di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis (*critical thinking*) adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Untuk memahami informasi secara mendalam dapat membentuk sebuah keyakinan kebenaran informasi yang didapat atau pendapat yang disampaikan. Proses aktif menunjukkan keinginan atau motivasi untuk menemukan jawaban dan pencapaian pemahaman. Dengan berpikir kritis, maka pemikir kritis menelaah proses berpikir orang lain untuk mengetahui proses berpikir yang digunakan sudah benar (masuk akal atau tidak). Secara tersirat, pemikiran kritis mengevaluasi pemikiran yang tersirat dari apa yang mereka dengar, baca dan meneliti proses berpikir diri sendiri saat menulis, memecahkan masalah, membuat keputusan atau mengembangkan sebuah proyek.

---

66 Avelius Dominggus Sore, Nuraini Asriati, and Endang Purwaningsih, "Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Mengoptimalkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2018.

67 Nina Agustyaningrum, "Berpikir Kritis Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Contextual Teaching And Learning Berbasis Open-Ended Problem," *Pythagoras*, Vol. 3(2): 53-65 3, no. 564 (2014): 1–73.

## 2. Karakteristik Berfikir Kritis

Berpikir kritis mencakup seluruh proses mendapatkan, membandingkan, menganalisa, mengevaluasi, internalisasi dan bertindak melampaui ilmu pengetahuan dan nilai-nilai. Berpikir kritis bukan sekedar berpikir logis sebab berpikir kritis harus memiliki keyakinan dalam nilai-nilai, dasar pemikiran dan percaya sebelum didapatkan alasan yang logis dari padanya.

Oleh karenanya perlu sekali kemampuan ini dikembangkan dan dilatih setiap orang apalhi seorang siswa. Seseorang yang memiliki kemampuan berfikir kritis biasanya terlihat dari tindakannya dalam sehari-hari. Adapun ciri-ciri karakteristik kemampuan berfikir kritis menurut Cece Wijaya adalah sebagai berikut :<sup>68</sup>

- a) Mengenal secara rinci bagian-bagian dari keputusan
- b) Pandai mendeteksi permasalahan
- c) Mampu membedakan ide yang relevan dengan ide yang tidak relevan
- d) Mampu membedakan fakta dengan fiksi atau pendapat
- e) Dapat membedakan antara kritik yang membangun dan merusak
- f) Mampu mengidentifikasi atribut-atribut manusia, tempat, dan benda, seperti dalam sifat, bentuk, wujud, dan lain-lain
- g) Mampu mendaftarkan segala akibat yang mungkin terjadi atau alternatif terhadap pemecahan masalah, ide dan situasi
- h) Mampu membuat hubungan yang berurutan antara satu masalah dengan masalah lainnya
- i) Mampu menarik kesimpulan generalisasi dari data yang telah tersedia dengan data yang diperoleh di lapangan;
- j) Mampu membuat prediksi dari informasi yang tersedia;
- k) Dapat membedakan konklusi salah dan tepat terhadap informasi yang diterima
- l) Mampu menarik kesimpulan dari data yang telah ada dan terseleksi

<sup>68</sup> Siti Zubaidah, "Berfikir Kritis : Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Yang Dapat Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains," no. January 2010 (2010).

Selain itu menurut Bayer kemampuan berpikir kritis ditandai beberapa hal diantaranya sebagai berikut:

- a. Watak (*dispositions*)
- b. Kriteria (*criteria*).
- c. Argumen (*argument*)
- d. Pertimbangan atau pemikiran (*reasoning*)
- e. Sudut pandang (*point of view*)
- f. Prosedur penerapan kriteria (*procedures for applying criteria*).<sup>69</sup>

### 3. Komponen Berfikir Kritis

Adapun komponen kemampuan berpikir kritis menurut Facione sebagai berikut yaitu:<sup>70</sup>

- a. Interpretasi, yaitu kemampuan untuk memahami, menjelaskan dan memberi makna data atau informasi.
- b. Analisis, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi hubungan dari informasi-informasi yang dipergunakan untuk mengekspresikan pemikiran atau pendapat.
- c. Evaluasi, yaitu kemampuan untuk menguji kebenaran
- d. Inferensi, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi dan memperoleh unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat suatu kesimpulan yang terbaik dan masuk akal.
- e. Eksplanasi, yaitu, kemampuan untuk menjelaskan atau menyatakan hasil pemikiran.
- f. Regulasi diri, yaitu kemampuan seseorang untuk mengatur berpikirnya

### 4. Indikator Kemampuan Berfikir Kritis

Pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelas seharusnya menuntut siswa untuk berpikir taraftinggi salah satunya berpikir kritis. Dalam berpikir kritis siswa menuntut siswa memiliki keterampilan dalam berpikir kritis. Jadi dalam pembelajaran di dalam kelas potensi siswa dalam berpikir kritis

<sup>69</sup> Aries Anisa, –Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Potensi Lokal Jepara,” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3, no. 1 (2017): 1, <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.8607>.

<sup>70</sup> Ardi Dwi Susandi, –Model Pembelajaran Yang Beracuan Pada Komponen Berfikir Kritis,” *Aswaja* 2 (2021): 24–37.

harus di kembangkan oleh guru.<sup>71</sup> Terdapat beberapa pendapat mengenai indikator dari keterampilan berpikir kritis. Menurut Susilowati ada 6 indikator keterampilan berpikir kritis, yaitu :<sup>72</sup>

- a) Interpretasi, memahami dan mengekspresikan arti dari berbagai pengalaman, situasi, data, peristiwa, penilaian, konvensi, keyakinan, aturan, dan kriteria yang luas.
- b) Analisis, mengidentifikasi hubungan antara pertanyaan, pernyataan, data, dan konsep guna untuk mengekspresikan.
- c) Evaluasi, menilai kredibilitas, pernyataan dan data yang memberi penjelasan dari persepsi, pengalaman, situasi, pertimbangan, keyakinan atau pendapat seseorang untuk menilai kekuatan logika.
- d) Inferensi, mengidentifikasi dan menetapkan unsur-unsur yang dibutuhkan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal, merumuskan dugaan dan hipotesis, mempertimbangkan informasi yang relevan dari data dan pernyataan yang sudah diterima.
- e) Eksplanasi, menyatakan hasil penalaran, membenarkan penalaran tersebut berdasarkan bukti dan data, menyajikan argumen yang meyakinkan.
- f) Pengaturan diri, menerapkan keterampilan untuk menganalisis dan mengevaluasi diri sendiri.

Menurut Ennis berpikir kritis adalah berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pada pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan.<sup>73</sup> Indikator berpikir kritis yang diturunkan dari aktivitas kritis menurut Ennis yaitu sebagai

- a) Merumuskan masalah
- b) Memberikan pendapat
- c) Melakukan pengumpulan data
- d)

71 Ayu Hartini, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal)* 1 (2017): 6–16.

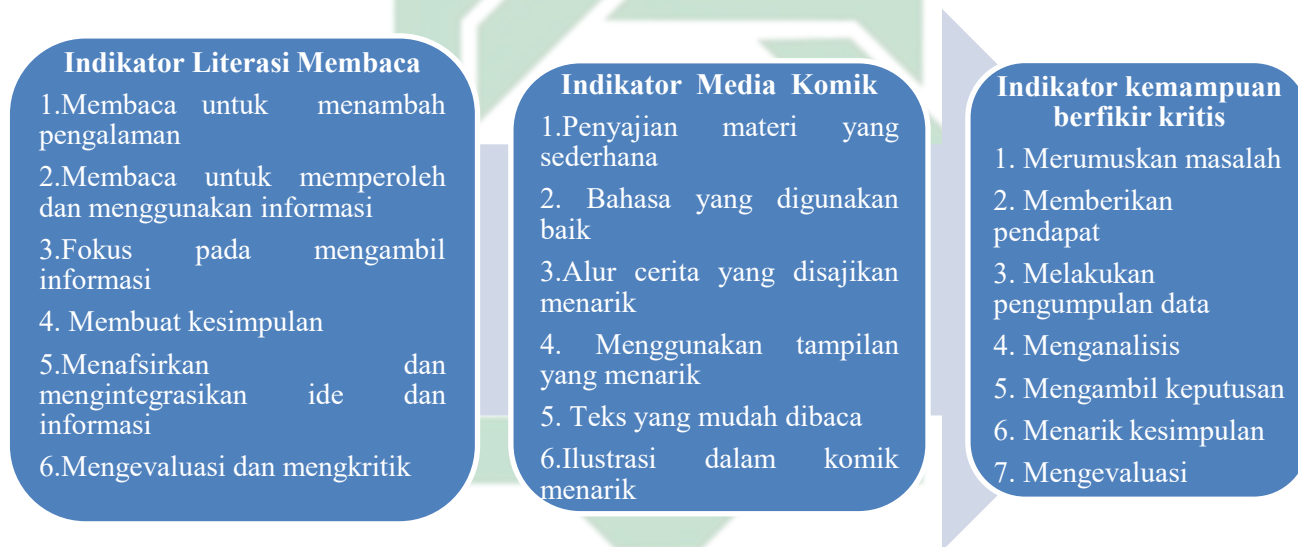
72 Susilowati, Sajidan, and Murni Ramli, "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri Di Kabupaten Magetan," *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)* 21, no. 2000 (2017): 223–31.

73 Harlinda Fatmawati, Mardiyana, and Triyanto, "Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Polya Pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat," *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 2, no. 9 (2014): 911–22.

Menganalisis e) Mengambil keputusan f) Menarik kesimpulan g) Mengevaluasi.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada penelitian ini, digunakan pedoman penskoran tes kemampuan berfikir kritis menurut Ennis. Hal ini dikarenakan pemecahan masalah dan pengajuan masalah dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis melalui aktivitas kritis.

### 5. Hubungan Antara Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Menggunakan Komik dengan Kemampuan Berfikir Kritis



Gambar 2.1 Hubungan Media Pembelajaran Komik Berbasis Literasi dengan Berfikir Kritis

Literasi membaca merupakan kegiatan yang dapat dilakukan untuk dapat memberikan stimulus dalam memahami dan menganalisis suatu makna dari suatu informasi. Literasi menjadi sangat penting dalam berpengetahuan untuk berfikir kritis dalam memahami suatu pembelajaran. Kecakapan dalam membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah dan memahami informasi bertujuan agar secara tepat dalam menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman.

Namun dalam upaya tersebut, memang tidaklah mudah. Sehingga peranan media pembelajaran juga menjadi hal yang tidak kalah pentingnya dalam

berliterasi. Media komik meruoakan media grafis yang dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam media komik dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan dan pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar.

Maka dapat disampaikan bahwa hubungan media pembelajaran komik berbasis literasi dapat mejadikan peserta didik lebih kritis dalam memahami hingga menganalisa suatu pembelajaran .

### **C. Kerangka Berfikir**

Pada era modern ini, dunia pendidikan berkembang semakin pesat. Tuntutan dalam dunia pendidikan semakin beragam salah satunya ketrampilan abad 21 yang harus ditanamkan oleh siswa. Minimnya penguasaan ketrampilan abad 21 merupakan salah satu permasalahan yang umum terjadi di sekolah. Pada jenjang sekolah dasar siswa di tuntutan untuk dapat menguasai berbagai keterampilan abad 21 guna tercapainya tujuan pembelajaran. Namun kurangnya sarana pendukung pembelajaran mengakibatkan siswa sulit untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut. Hal ini tentunya sangat mengkhawatirkan, mengingat begitu pentingnya penguasaan keterampilan abad 21 untuk menghadapi semakin majunya pendidikan saat ini.

Salah satu poin wajib ketrampilan abad 21 yang harus di kuasai oleh siswa yaitu *chritical thinking* (berfikir kritis). Jika siswa mampu menguasai keterampilan berpikir kritis, maka akan sangat mudah bagi siswa untuk mencerna segala macam informasi yang terdapat dalam pembelajaran. Semakin tinggi kemampuan berpikir kritis siswa maka semakin tinggi pula kemampuan siswa untuk memahami pembelajaran. Menurut Anderson ika berpikir kritis dikembangkan, seseorang akan cenderung untuk mencari kebenaran, berpikir divergen (terbuka dan toleran terhadap ide-ide baru), dapat menganalisis masalah dengan baik, berpikir secara sistematis, penuh rasa ingin tahu, dewasa dalam berpikir, dan dapat berpikir secara mandiri. Oleh karena itu penting adanya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Seiring dengan berkembangnya keterampilan berpikir kritis siswa diharapkan tujuan dari pembelajaran akan dapat tersampaikan dengan optimal.

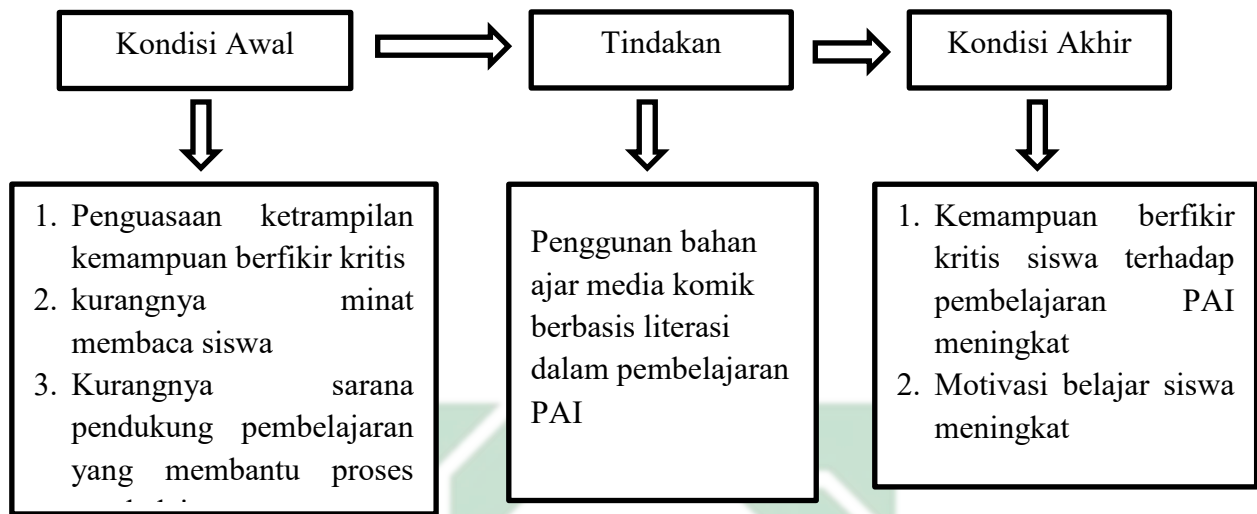


Selain permasalahan berfikir kritis, permasalahan terkait dengan rendahnya kegiatan literasi membaca siswa juga menjadikan permasalahan umum yang terjadi disekolah. Hal ini di tunjukkan betapa berpengaruhnya dalam keberhasilan belajar siswa, namun pada kenyataannya siswa merasa jenuh dan bosan melihat banyaknya teks bacaan sehingga kurangnya minat membaca dari siswa itu sendiri. Oleh karena itu guru berupaya membuat inovasi media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mempengaruhi siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya media pembelajaran sangat membantu dalam rangka pentransferan informasi dari guru kepada siswa.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa SD adalah media yang memuat gambar dan konten yang menarik didalamnya. Peneliti memilih mengembangkan media komik karena media tersebut sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD. Selain itu konten dari media komik juga dapat disisipi muatan berpikir kritis sesuai dengan permasalahan yang terjadi di sekolah tempat dilakukannya penelitian. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa media komik secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jadi peneliti berasumsi bahwa dengan memasukkan permasalahan yang kontekstual kedalam media komik yang berbasis literasi, sehingga siswa dapat terpancing untuk berpikir kritis dengan permasalahan tersebut.

Media komik berbasis literasi ini yang dikembangkan oleh peneliti ini merupakan media yang dipergunakan sebagai sarana pendukung bahan ajar dalam pembelajaran. Media komik berbasis literasi ini dapat dikatakan berhasil apabila penerapannya terdapat peningkatan ketrampilan kemampuan berfikir kritis siswa yang di ukur menggunakan instrumen angket, tes, dan wawancara. Diharapkan dengan di kembangkannya media komik berbasis literasi ini permasalahan rendahnya ketrampilan kemampuan berfikir kritis siswa dapat terselesaikan.

Berdasarkan alur pikir tersebut, maka dapat digambarkan dalam bagan kerangka berfikir sebagai berikut :



Gambar 2.2 Alur Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Literasi

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R and D). Penelitian pengembangan ini mengembngkan media komik pembelajaran materi akhlaq terpuji nabi Muhammad saw untuk kelas 4 di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya. Produk akhir penelitian ini menghasilkan media komik yang berbasis literasi.

#### B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Brog dan Gall. Dalam menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan tidak digunakan untuk menguji teori, namun menguji dan menyempurnakan produk. Istilah produk tidak hanya merujuk pada objek material seperti buku teks, film pembelajarn , dan lain-lain tetapi juga prosedur dan proses. Produk yang dikembangkan dapat berupa desain pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, alat, atau strategi pembelajaran.<sup>74</sup>

Adapun model pengembangan yang peneliti gunakan adalah teori penelitian pengembangan Borg & Gall menyatakan bahwa dalam prosedur pengembangan dari Borg dan Gall terdapat sepuluh langkah.<sup>75</sup> Namun peneliti hanya akan melakukan tujuh langkah dikarenakan keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti. Adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut :

##### 1. Potensi dan masalah

Masalah yang peneleti temukan adalah kurangnya penggunaan media yag menarik pada pembelajaran PAI di SD Islam Al-Azhar selama masa pandemi.

---

74 D A Priananto and T N H Yuniarta, "Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *MAJU: Jurnal Ilmiah* 5, no. 1 (2018): 79–90, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/137>.

75 Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018) 298

Padahal media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis mereka.

## 2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan studi pendahuluan berupa kajian kepustakaan dan wawancara sebagai dasar pengembangan produk yang akan peneliti hasilkan. Dengan begitu, peneliti dapat merancang kerangka penelitian R&D.

## 3. Desain Produk

Pada tahap ini melakukan desain produk atau kerangka desain produk komik yang akan dikembangkan. Kerangka tersebut dikembangkan menjadi produk sementara melalui beberapa faktor sebagai pendukung kerangka produk. KI – KD merupakan perangkat perlu dijadikan dasar pengembangan modul komik. Tema digunakan untuk mengembangkan kemasan komik menjadi satu kepaduan cerita setiap fragmen.

Kualitas produk dikembangkan dengan memperhatikan kemasan materi, kemasan komik, *story board* dan evaluasi pembelajaran. Kemasan materi, yaitu mengemas materi lebih sistematis (literasi) sehingga dapat disesuaikan dengan kemasan komik. Kemasan komik, yaitu mengemas komik lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa. Komik disesuaikan dengan materi yang disampaikan, evaluasi berfungsi membantu murid untuk belajar mandiri.

## 4. Validasi Ahli

Pada tahap ini, peneliti memvalidasi desain produk yang telah peneliti rancang sebelumnya kepada para pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai rancangan produk terkait media komik berbasis literasi. Validasi ahli media akan dilakukan oleh dosen atau seseorang yang ahli di bidang tersebut. Sedangkan validasi materi akan dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan yang memang terbiasa menggunakan berbagai produk bahan ajar media. Hasil dari validasi para pakar ini nantinya akan digunakan peneliti sebagai landasan dalam merevisi produk media komik berbasis literasi yang sedang peneliti kembangkan.

Data dari validasi ahli diolah untuk memperbaiki produk sementara dengan melakukan revisi. Setelah validasi I produk selesai, dilakukan kembali validasi II oleh tiga pakar yang sama untuk mengetahui kesesuaian perubahan dan perbaikan produk. Revisi II dilakukan kembali bila terdapat kekurangan dan ketidaksesuaian pada revisi I sehingga produk layak untuk validasi lapangan

#### 5. Validasi Uji Lapangan

Pada tahap ini validasi lapangan dilakukan secara revisi produk dan siap untuk di ujicobakan di lapangan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas 4 SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya. Validasi lapangan ini dilakukan untuk mengumpulkan data keefektifan media komik berbasis literasi dalam pembelajaran PAI. Data diperoleh dari kuisioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Data tersebut dapat dijadikan tolak ukur keefektifan media komik berbasis literasi.

Adapun rumus yang peneliti gunakan untuk uji coba produk adalah menggunakan rumus *N-gain score*. Gain adalah selisih dari nilai pre-test dan nilai post test.<sup>76</sup> Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Post} - \text{Skor Pre}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pre}}$$

Keterangan :

Skor Post : Skor Post-test

Skor Pre : Skor Pre-test

Skor Maks : Skor Maksimal

Setelah mendapatkan nilai *N-gain*, peneliti mengkonversikannya ke dalam interpretasi nilai gain sebagai berikut:

Tabel 3.1 Interpretasi *N-gain score*

Presentase (%)	Interpretasi
----------------	--------------

<sup>76</sup> Ghea Sefriza Pratiwi, Amrul Bahar, and Rina Elvia, "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (Ttw) Dan Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kimia Siswa," *Alotrop* 3, no. 2 (2019): 185–94, <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.10497>.

< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

#### 6. Revisi Akhir

Revisi akhir dilaksanakan setelah validasi lapangan. Data yang diperoleh melalui validasi lapangan digunakan untuk memperbaiki produk sehingga sesuai dan efektif untuk pembelajaran. Hasil dari revisi akhir akan menjadi produk akhir media komik berbasis literasi berdasarkan kurikulum 2013 untuk kelas 2 SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya.

#### 7. Produk Akhir

Revisi akhir dilaksanakan setelah validasi lapangan. Data yang diperoleh melalui validasi lapangan digunakan untuk memperbaiki produk sehingga sesuai dan efektif untuk pembelajaran. Hasil dari revisi akhir akan menjadi produk akhir media komik berbasis literasi berdasarkan kurikulum 2013. Revisi produk ini dilakukan sebagai perbaikan dan penyempurnaan media agar dapat dimanfaatkan dengan baik pada uji lapangan pada langkah selanjutnya.

#### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk memperoleh tanggapan, penilaian dan masukan dari validator sehingga produk benar-benar sesuai dan layak dengan kebutuhan yang di harapkan. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli dalam bidangnya masing-masing yaitu, ahli materi pembelajaran PAI, ahli media pendidikan, dan guru PAI. Dalam uji coba produk ini, diuraikan sebagai berikut ini :

##### 1) Desain uji coba

Uji coba produk ini dilakukan dua tahap untuk mengetahui kelayakan produk meliputi melalui validasi ahli dan validasi lapangan. Tahap pertama, validasi oleh tiga ahli yaitu, dosen ahli media, dosen ahli pengajaran PAI, dan guru PAI. Validasi ahli ini dilakukan untuk menguji kelayakan dan keefektifan produk

sebelum validasi lapangan. Tahap kedua validasi lapangan oleh siswa kelas 4 SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya. Validasi ini dilakukan dilapangan untuk menguji kelayakan dan penilaian media dalam pembelajaran secara langsung. Berikut ini adalah kisi-kisi kuesioner yang digunakan peneliti sebagai instrumen penilaian produk.

Tabel 3.2 Kisi- Kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah	No Item
1	Bahasa	Kejelasan bacaan media pembelajaran komik	1	1
		Kemudaham memahami materi	1	2
		Kesesuaian kesantunan penggunaan bahasa	2	3,4
		Ejaan dan tata tulis media komik	1	5
2	Penyajian	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	2	6, 7
		Penyajian materi	2	8, 9
		Keruntutan materi	2	10, 11
		Kualitas materi	1	12
3	Materi	Kedalaman materi melalui media komik	1	13
		Kejelasan topik pembelajaran	2	14, 15
		Kemampuan isi materi melalui media komik dalam kemampuan berfikir kritis siswa	3	16, 17, 18

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah	No Item
1	Tampilan produk	Halaman desain cover media komik	2	1,2
		Bentuk dan ukuran media komik	1	3
		Ketepatan warna gambar pada media komik	1	4
		Kememarikan gambar pada media komik berbasis literasi	2	5, 6
		Kejelasan jenis huruf pada gambar komik	1	7
2	Isi	Keruntutan gambar media komik dengan materi	1	8
		Kememarikan gambar pada media komik berbasis literasi	2	8, 9

		Kualitas gambar pada media komik	3	11, 12, 13
		Kesesuain materi pembelajaran dengan media komik	4	14, 15, 16, 17
3	Kelengkapan produk	Kata pengantar	1	18
		Adanya petunjuk penggunaan media komik berbasis literasi	1	19
		Ketersediaan rangkuman materi	1	20
		Ketersediaan pengenalan tokoh	1	21

## 2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk ini ada empat yaitu, ahli media UIN Sunan Ampel Surabaya, ahli materi PAI, dan guru mata pelajaran PAI SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya

## D. Jenis Data

Jenis data pengembangan media komik berbasis literasi ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi hasil yang diperoleh melalui wawancara kepada guru dan siswa, dipaparkan secara deskriptif. Kemudian data kuantitatif diperoleh hasil dari skor kuesioner kebutuhan pengembangan media, evaluasi dari validasi ahli, dan subjek validasi lapangan.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket atau kuesioner, tes, dan wawancara.

### 1. Angket atau kuesioner

Salah satu teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden untuk kemudian mereka jawab. Kuesioner dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data terkait kelayakan bahan ajar interaktif. Peneliti akan membuat dua angket yang terdiri dari angket validasi materi dan validasi media. Angket tersebut akan peneliti berikan kepada ahli materi dan ahli media agar mereka menilai rancangan produk



terkait media pembelajaran komik berbasis literasi yang sedang peneliti kembangkan.

## 2. Tes

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah tes. Peneliti akan membuat tes terkait materi pembelajaran PAI. Penggunaan tes dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran komik berbasis literasi dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

Tes akan diberikan kepada peserta didik sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan setelah penggunaan media komik berbasis literasi. Tes tersebut berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Tes tersebut akan diberikan kepada dua kelompok belajar dimana satu kelompok belajar akan menjadi kelompok kontrol sedangkan satu kelompok lainnya akan menjadi kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tetap menggunakan bahan ajar lama, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang menggunakan media komik berbasis literasi yang telah peneliti kembangkan.

Mulanya, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok. Jika kedua kelompok tersebut memiliki kemampuan yang sama secara signifikan, maka keduanya siap untuk dilakukan eksperimen. Selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan untuk menggunakan media komik berbasis literasi sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan bahan ajar lama. Setelah dilakukan eksperimen tersebut, kemudian kedua kelompok tersebut diberi soal *post-test*. Hasil dari kedua tes tersebut dikomparasi untuk mengetahui peningkatan hasil dari *pre-test* ke *post-test*.

Peneliti akan membuat 10 pertanyaan terkait pembelajaran PAI tentang materi akhlaq terpuji Nabi Muhammad SAW. Soal berupa 10 soal uraian. Soal-soal ini peneliti buat untuk mengukur tingkat kemampuan berfikir kritis siswa terkait pembelajaran PAI. Peningkatan tersebut dapat digunakan peneliti untuk menentukan besarnya efektivitas media komik berbasis literasi sebagai upaya

meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran PAI di masa pandemi ini. Adapun kisi-kisi tes tersebut antara lain:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Tes**

<b>Indikator</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Menjelaskan pengertian sifat Sidiq, amanah, tabligh dan fathonah	2,5	2
Menjelaskan ciri-ciri Sidiq, amanah, tabligh dan fathonah	7,9	2
Menjelaskan contoh sikap Sidiq, amanah, tabligh dan fathonah	3,4,1,8,10,11	6

#### F. Wawancara

Wawancara digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dari guru dan peserta didik terkait analisis kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan tersebut digunakan peneliti sebagai acuan pengembangan media komik berbasis literasi. Kegiatan ini dilakukan peneliti saat melakukan studi pendahuluan.

#### G. Analisis Data Penelitian

##### 1. Analisis data kuesioner atau angket

Teknik analisis data dalam penelitian ini didapatkan melalui instrument penelitian berupa data kuantitatif. Data kuantitatif didapat peneliti dari angket atau kuesioner yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi. Jawaban hasil kuesioner setiap item menggunakan *skala likert* yang memiliki gradasi dari sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik. Masing-masing dari item jawaban tersebut diberi skor.

**Tabel 3.4 Pedoman Skala Likert**

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Adapun rumus dalam menghitung skor rata-rata instrumen tersebut adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : Skor rata-rata

$\sum X$  : Jumlah skor

N : Jumlah Penilai

Setelah itu, skor rata-rata diubah menjadi nilai kualitatif dengan table sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kriteria Penilaian**

Rentang Skor	Kriteria
$X \geq M + S_{bi}$	Sangat Layak
$M + S_{Bi} > X \geq M$	Layak
$M > X \geq M - 1 S_{bi}$	Kurang Layak
$X < M - 1 S_{bi}$	Tidak Layak

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh

M = Rata-rata skor ideal

=  $(1/2)$  (Skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

=  $\frac{1}{2} (4+1) = 2,5$

S<sub>Bi</sub> = Simpangan baku

=  $(1/6)$  (Skor tertinggi ideal - skor terendah ideal)

$$= 1/6 (4-1)$$

$$= 0,5$$

Berdasarkan tabel di atas, maka kriteria penilaian bahan ajar media komik berbasis literasi dapat dirumuskan sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Bahan Ajar Media Komik Berbasis Literasi**

Rentang Skor	Kriteria
$X \geq 3,0$	Sangat Layak
$3,0 > X \geq 2,5$	Layak
$2,5 > X \geq 2,0$	Kurang Layak
$X < 2,0$	Tidak Layak

Dalam penelitian ini, kelayakan bahan ajar interaktif ditentukan dengan minimal kriteria Layak. Jika penilaian dari ahli media dan ahli materi masuk kategori layak, maka produk pengembangan bahan ajar media komik berbasis literasi ini telah diterima dan layak digunakan.

## 2. Analisis data tes

Teknik analisis data tes peneliti lakukan dengan menggunakan uji t-test berkorelasi. Uji ini peneliti lakukan untuk mengetahui signifikansi perbedaan penggunaan bahan ajar interaktif dengan bahan ajar lama. Adapun rumus uji t-test berkorelasi adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

X1 : Rata-rata sampel 1 (sistem kerja lama)

X2 : Rata-rata sampel 2 (sistem kerja baru)

S1 : Simpangan baku sampel 1 (sistem kerja lama)

S2 : Simpangan baku sampel 2 (sistem kerja baru)

$S1^2$  : Varians sampel 1

$S2^2$  : Varians sampel 2

r : Korelasi antara data dua kelompok

Selain itu, peneliti menggunakan rumus *N-gain score* untuk mengukur peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran PAI sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar media komik berbasis literasi.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Post} - \text{Skor Pre}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pre}}$$

Keterangan :

Skor Post : Skor Post-test

Skor Pre : Skor Pre-test

Skor Maks : Skor Maksimal

Setelah mendapatkan nilai N-gain, peneliti mengkonversikannya ke dalam interpretasi nilai gain untuk membuktikan efektifitas bahan ajar media komik berbasis literasi dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran PAI.

**Tabel 3.7 Interpretasi *N-gain score***

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

### 3. Analisis data wawancara

Teknik analisis data hasil wawancara yang peneliti gunakan adalah analisis data Miles & Huberman. Aktivitas analisis data tersebut terdiri dari *data reduction*, *data display*, dan *conclusion*.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Proses Perancangan Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Menggunakan Komik

##### 1. Deskripsi Data

Peneliti telah mengembangkan media pembelajaran berbasis literasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan komik. Media tersebut berbentuk gambar visual narative yang dibuka dengan menggunakan komputer ataupun HP. Peneliti menyebut produk tersebut dengan sebutan komik edukasi.

Pengembangan produk media pembelajaran ini peneliti buat dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Adapun spesifikasi produk pengembangan media komik tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Spesifikasi Produk Komik Berbasis Literasi**

No	Aspek	Deskripsi Aspek Desain
1.	Bentuk fisik	Buku dengan <i>Art Paper</i> ukuran kertas A5 dan cetak warna
2.	Materi	Akhlaq Terpuji Nabi Muhammad SAW
3.	Bahasa	Indonesia
4.	Bagian	a. Pendahuluan : Kata Pengantar, Standar Isi, Komik. b. Isi : penyajian materi c. Penutup : Soal, tentang penulis
5.	Fungsi	Digunakan sebagai media pembelajaran di dalam

		kelas maupun di luar kelas secara mandiri
--	--	---

Adapun langkah-langkah yang peneliti tempuh dalam membuat komik ini antara lain :

#### 1. Mengidentifikasi Masalah

Langkah awal yang peneliti lakukan sebelum mengembangkan media komik berbasis literasi adalah mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi tersebut bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai kompetensi tamatan yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini karena pengembangan media komik berbasis literasi ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya.

Kompetensi tamatan yang menjadi fokus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelapa gading Surabaya adalah siswa dapat memahami materi secara tekstual, mampu memberikan pendapat, dan mampu menjelaskan maksud materi melalui berbagai sumber bahan ajar. Namun pada praktiknya, siswa mendapatkan beberapa kesulitan dalam mencapai kompetensi tamatan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 4 SD Islam Al-Azhar kelapa gading Surabaya, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menyimpulkan materi. Menurutnya, kesulitan didukung oleh kurangnya penggunaan media bahan ajar yang menumbuhkan



motivasi proses pembelajaran. Akibatnya motivasi siswa minim dan mereka kurang memahami materi pembelajaran. Hal ini tersebut berimbas pada tidak tercapainya kompetensi sebagaimana yang telah di terpakan sekolah sebelumnya. Dengan demikian, siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik sehingga dapat membantu mereka dalam belajar demi tercapainya kompetensi tersebut.

## 2. Mendesain Secara Manual

Setelah membuat rancangan produk, dibuatlah Media pembelajaran berbentuk komik berbasis literasi dengan proses pembuatan sebagai berikut :

### 1) Proses Pembuatan *Storyline*

Proses ini dilakukan dengan membuat alur cerita yang runut dalam bentuk teks mengikuti aktivitas pengajaran berdasarkan keprluan pelajaran dan objektif media pembelajaran sehingga nantinya mudah di pahami oleh peserta didik. Adapun alur cerita secara singkatnya :

**Tabel 4.2 Perancangan Storyline secara singkat**

<b>Proses Cerita</b>	<b>Alur Cerita Seacara Singkat</b>
Dunia tidak sempurna	Fatah dan fatih harus bersiap dan berlatih menjadi calon pewaris tahta
Poin attack	Sultan meninggal, kerajaan sementara dipimpin permaisuri
Penolakan	Fatah menolak karena tidak cocok
Persiapan perjalanan	Ratu meyakinkan Fatah ini soal tanggung jawab
Usaha awal	AA pergi ke padepokan untuk mencari ilmu pada sang kyai
Side plot	Hubungan Fatah dan Fatih makin erat dan memahami arti tanggung-jawab
Kemenangan palsu	Mereka hebat dan melewati ujian akhir

Mid point	
Ancaman senyap	Guru mengajak Fatih untuk pergi mengambil satu pusaka, dan Fatah bertugas menjaga satu pusaka satunya. Jika disatukan, keduanya akan menjadi satu pusaka mistik paling kuat
Kejatuhan	Keduanya bertarung untuk menjaga tanggung-jawab.
Dark moment	Keduanya seimbang dan nyaris sekarat
Kebangkitan	Guru datang dan memberi tahu bahwa dua pusaka yang disatukan itu adalah dua saudara yang bersatu
Pertarungan terakhir	Kerajaan diserang penjajah belanda, mereka bertarung dan permaisuri meninggal
Hasil final	Adiguna menjadi raja, dan Abiyasa mendirikan padepokan
Dunia sempurna	Padepokan makin besar dan menjadi bibit kerajaan

## 2) Pembuatan *Storyboard*

Proses ini dilakukan dengan menuangkan *storyline* dalam bentuk cerita versi lengkapnya. Berikut tampilan yang telah dibuat oleh peneliti

### Hal 1

Panel 1 :

Pada suatu hari rakyat istana kesultanan demak berbondong-bondong berkumpul didepan istana setelah sekretaris membuat pengumuman resmi bahwa sultan Harun meninggal

Sek : Dengan ini saya umumkan bahwa sultan harun telah meninggal dunia

Rakyat 1 : hah meninggal ?

Rakyat 2 : benarkah itu ?

Panel 2 :

Dari semua orang yang ada, pangeran raden fatah dan fatih adalah orang yang paling dilema dengan keadaan. Di satu sisi ada rasa duka yang mengalir dan sisi lain mereka khawatir terjadi gejolak pergantian kekuasaan.

Fatih : ayah telah pergi bagaimana dengan nasib kesultanan ini

Fatih : siapa nanti yang akan menggantikan ayah sebagai sultan ?

Panel 3

Sebelumnya sultan tidak menunjuk siapa yang akan menggantinya, tetapi yang jelas salah satu diantara dua raden itulah yang akan menggantikan kepemimpinannya. Untuk mempersiapkan hal itu dua bulan sebelum sultan sakit beliau mengutus raden fatah dan fatih untuk berguru ke padepokan ki ronggo.

Sultan : kaliaanlah pewaris kesultanan ini selanjutnya. Kalian harus belajar sekeras mungkin dibawah guru terbaik. Ada tanggung jawab di depan mata kalian.

Panel 4

Setelah masa berkabung usai, kedua raden harus kembali kepadepokan untuk menyelesaikan belajarnya.

Fatah : kau bisa ke padepokan sendiri fatih kau bisa menjadi sultan dan....

Ratu : kau juga harus kembali kesana. Ini bukan soal siapa yang akan menjadi sultan selanjutnya. Kalian harus menyelesaikan apa yang kau mulai itulah tanggung jawab

**Hal 2**

Panel 1

Sebenarnya fatah ingin menolak melanjutkan belajarnya karena tidak ingin bertanggung jawab atas orang lain

Fatah : aku hanya bertanggung jawab atas diriku, kenapa harus urus orang lain ?

Panel 2

Tatapi setelah melihat wajah letih sang ibu, ia tidak punya pilihan. Karena dari seluruh orang di dunia ratu salamah adalah orang yang paling di hormati.

Fatah : (senyum, mengangguk)

Lagi pula, ucapan ratu menyentuh hati nuraninya, ~~kau~~ harus menyelesaikan apa yang ku mulai ?

Panel 3

Keesokan harinya sebelum matahari terbit mereka berangkat ke padepokan untuk melanjutkan belajarnya.

Ratu : kalian liat aku, aku akan menjaga tahta ini selama kalian pergi, belajarlah dengan sungguh-sungguh.

Fatah dan fatih : baik bunda

Panel 4

Setelah beberapa waktu telah sampailah pada tahap ujian akhir 2 raden. Ujiannya adalah untuk menyatukan kembali dua manikmaya

Kyai : kekuatan dua keris kembar ini hanya berfungsi dengan baik jadi keduanya berada dalam satu tempat atau ada ditangan satu pemilik. Aku hanya memiliki satu bagian yang berada di sebuah kamar khusus dan tidak boleh di pindahkan

**Hal 3**

Panel 1

Konon manikmaya membuat pemiliknya berada pada puncak ilmu silat. Beberapa kerajaan lain juga pernah berburu keris kembar ini dengan tujuan memperluas kekuasaan mereka.

Kyai : ujian ini memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi. Tetapi, jika kalian berhasil kalian lulus dari padepokan ini.

Panel 2

Guru : Aku akan membuat peraturan yang sederhana. Fatih bertugas menemaniku menuju daerah magelang tempat manikmaya lain berada. Misi fatih membawa pulang manikmaya tersebut apapun resikonya.

Panel 3

Guru : tapi kau selalu bisa di andalkan

Fatih : hamba laksanakan guru

Fatih pun menerima tugas itu sesuai dengan apa yang di perintahkan gurunya

Panel 4

Guru : sedangkan fatah bertugas menjaga padepokan selama aku dan fatih pergi. Tidak boleh ada seorang pun yang masuk dalam rumahku. Ada kemungkinan datang kelompok lain untuk mengambil manikmaya dan dapat mengancammu fatah. Aku percayakan rumah ini padamu.

Fatah : nyawaku perisai tempat ini guru

**Hal 4**

Panel 1

Jejak kaki sang guru dan raden fatih membekas di sepanjang perjalanan selama satu malam. Menyebrang beberapa sungai surut yang ikan-ikannya tampak dari permukaan.

Menurut petunjuk orang-orang yang mereka tanya, seharusnya tempat mereka singgahi sekarang adalah magelang tetapi mereka tidak yakin.

Panel 2

Magelang terkenal memiliki rumput tipis memutih serupa rambut beruban. Benar di bawah kaki raden fatih banyak rumput tipis

Tidak lama kemudian, datang seorang laki-laki tua dan mengatakan bahwa sang guru dan raden fatih telah berada di tempat yang tepat dan kedatangan mereka sudah di tunggu-tunggu.

Laki-laki tua : selamat di magelang kalian sudah di tunggu, tidak perlu tahu siapa aku ikutlah denganku.

Laki-laki tua kemudian mengajak mereka masuk ke rumah tanpa atap. Laki-laki tua itupun memberikan sebuah kelapa kepada sang guru dan memintanya untuk membukanya

Panel 3

Tanpa dijelaskan, sang guru pun paham maksud laki-laki tua tersebut. Jika air kelapa jernih maka manikmaya milik sang guru harus dibawa ke magelang.

Jika air kelapa hitam, sang guru boleh mendapatkan manikmaya yang ia cari

Laki-laki tua : ayo segera buka kelapanya dan mari kita lihat warna airnya.

Raden fatih heran dan tidak mengerti maksud kedua orang tersebut. Dan mempertanyakan apa hubungan antara manikmaya dan warna air kelapa.

Panel 4

Ketika kelapa dibuka mata fatih langsung tertuju pada warna air kelapa tersebut yang berwarna putih.

Laki-laki tua : kau tahu peraturannya

Sang guru : iya

**Hal 5**

Panel 1

Seketika raden fatih diutus untuk mengambil manikmaya di padepokan, karena sang guru harus terlibat sebuah ritual kecil bersama laki-laki tua.

Guru : tolong kau ambil manikmaya yang berada di padepokan dan bawa kesini. ritual penyatuan manikmaya ini tidak bisa diwakili, serahkan surat ini kepada adikmu dan kau bisa masuk kedalam rumahku.

Panel 2

Sesampainya di padepokan raden fatih pun menemui raden fatah dan menyampaikan maksudnya untuk masuk kedalam kamar khusus dan mengambil manikmayanya tersebut. Sambil menyerahkan surat dari sang guru.

Fatih : aku harus mengambil manikmaya dan harus membawa ke magelang

Panel 3

Raden fatah membuka surat tersebut dan membaca isi surat yang hanya terdapat 3 kata didalamnya.

(surat di buka tulisannya di liatkan –Manikmaya harus bersatu”)

Panel 4

Walaupun setelah membaca surat tersebut, raden fatah tidak memperbolehkan raden fatih untuk mengambil manikmaya karena dia diberi tugas untuk menjaga rumah agar tidak ada seorang pun masuk ke dalamnya.

Fatah : Maaf bahkan dirimu tidak di perbolehkan masuk sesuai dengan pesan guru

Fatih : aku juga membawa pesan guru untuk mengambil manikmaya.

**Hal 6**

Panel 1

Raden fatah kemudian mengambil surat itu dan membaca isinya. Lantas menyadari betapa pelik kondisi yang ia hadapi. Saudaranya jelas akan mematuhi sang kyai, dan kyai tidak menulis perintah dengan jelas. Ia menceritakan kronologi kejadian yang membuat sang kyai menulis surat tersebut. Tetapi fatah tetap menjaga perintah kyai untuk tidak mengizinkan siapapun masuk rumahnya .

Fatih : tidak ada pilihan lain aku harus melawanmu

Panel 2

Karena tidak menemui kata sepakat, perdebatanpun berlangsung lama bahkan raden fatah dan raden fatih bersiap untuk bertarung guna menjalankan tugasnya.(fatah dan fatih siap-siap bertarung).

Panel 3

Tepat sebelum pertarungan di mulai sang kyai datang menghentikan perselisihan raden fatah dan raden fatih.

Kyai : stop berhenti

Raden fatah : guru (kagget), bagaimana manikmayanya guru ?

Fatih : kami tidak mengerti

Panel 4

Sang kyai kemudian menjelaskan bahwa manikmaya adalah kedewasaan, manikmaya adalah kejujuran, manikmaya adalah dapat dipercaya siapapun dapat memiliki manikmaya, pun kehilangannya.

Menurut penilaian sang kyai kedua raden itu telah memiliki manikmaya di dalam dirinya bahkan mereka rela bertarung demi menjaga kepercayaan kyai nya, pesan kyainya, pertarungan adalah jalan terakhir sebisa mungkin jangan sampai itu terjadi.

### **Hal 7**

#### **Panel 1**

Setelah dinyatakan lulus ujian oleh sang kyai, kyai pun memberikan izin kepada mereka untuk pulang dan mengambil alih kesultanan demak

Raden fatah dan raden fatih pamit meninggalkan padepokan

#### **Panel 2**

Butuh dua hari tiga malam untuk sampai di perbatasan kesultanan demak. Fatah dan Fatih melihat berbagai pos berdiri mereka dicegah oleh gerombolan prajurit kesultanan demak.

Prajurit: kalian tidak diperbolehkan masuk ke kesultanan demak karena perang masih berlangsung tidak ada orang asing yang bisa masuk kesultanan

Fatah: Apa?!! Ada peperangan? sejak kapan? Kerajaan mana yang melakukan penyerangan?

Prajurit: beberapa waktu setelah raden kembar meninggalkan istana. Raden cokro melakukan penyerangan

#### **Panel 3**

Tanpa turun dari kuda, Fatih membuka topengnya. Prajurit terkejut dan memberikan penghormatan kepada raden kembar.

Prajurit: mohon maaf raden saya tidak tahu kalau raden kembali hari ini

#### **Panel 4**

Fatih: Ayo kita temui Panglima Cokro.

### **Hal 8**



### Panel 1

Tanpa persetujuan lebih lanjut, fatah melesat bersama prajurit menuju medan perang, tidak ada ancaman ketika pangeran menuju tenda tetapi begitu ia masuk mengantar pangeran menuju tenda sang patih mencabut pedang dari selongsong. Kelihatan cahaya itu berkelabat saat pedang terangkat.

Fatih : kau harus menjaga kesultanan

Tidak ada percakapan pembuka antara keduanya raden fatah juga mencabut pedang saling berayun, bunyi pertemuan pedang itu terdengar hingga jarak 30 tenda. Tetapi hanya ada satu kali bunyi pedang beradu

### Panel 2

Di dalam tenda pedang patih kasunan sobek dan pedang fatah menancap disana siap membelah pedang jika ayunan itu diteruskan.

Patih kasunan ingin mengukur seberapa kuat raden didepannya, dan menurut ukuran itu jelas ia tidak patut meneruskan duel jika ingin nyawanya selamat.

### Panel 3

Aku datang atas nama raden dan ratuku patih yang terhormat, prajurit kita.

### 3) Proses desain karakter tokoh

Dalam desain ini karakter setiap tokoh memiliki keunikan masing masing baik secara fisik maupun sikap. Adapun tokohnya sebagai berikut :

Nama karakter Fatih peran dalam cerita Protagonis sekaligus antagonis Deskripsi Fisik : Rambut ikal, Umur 17 tahun Latar belakang: Apa ketakutan terbesarnya? Menjadi koruptor/jahat, cacat Apa ketidakpercayaannya tentang dunia? Apa yang terjadi di masa lalu

karakter untuk menciptakan ketidakpercayaan ini? Apa agendanya?  
Tiga hal teratas yang paling dia hargai dalam hidup.

Nama karakter Fatah Peran dalam cerita sebagai Protagonis  
Deskripsi Fisik: Umur: 17 tahun Latar belakang: Apa ketakutan terbesarnya? Menjadi tidak berguna, tidak berdaya, atau tidak mampu  
Apa ketidakpercayaannya tentang dunia? tidak ada tanggung jawab atas orang lain  
Apa yang terjadi di masa lalu karakter untuk menciptakan ketidakpercayaan ini? Ia tidak ingin memimpin kerajaan  
Apa agendanya? Menjalani kehidupan sunyi Tiga hal teratas yang paling dia hargai dalam hidup? Berkarya, mengajar, dan membuat perubahan kecil.

4) Mendesain secara cetak

Pada tahapan ini fase pengembangan dan implementasi dilakukan, yaitu proses mendesain yang telah dirancang sebelumnya, yang dimulai dengan :

- a. Pembuatan sketsa adalah tahap membuat sketsa awal dan rencana penempatan dialog.
- b. Pewarnaan dilakukan penyempurnaan sketsa menjadi sebuah gambar yang lebih sempurna. Adapun contoh komik yang sudah bentuk cetakan sebagai berikut :



Gambar 4.1 Desain Produk Komik secara Cetak



Gambar 4.2 Desain Produk Komik secara Cetak



Gambar 4.3 Desain Produk Komik secara Cetak



Gambar 4.4 Desain Produk Komik secara Cetak



Gambar 4.5 Desain Produk Komik secara Cetak

## B. Hasil Uji Validitas Desain Pengembangan Pembelajaran PAI berbasis Literasi Membaca menggunakan Komik

### 1. Deskripsi Data

Peneliti melakukan validasi desain produk kepada para pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai kelayakan produk komik. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi desain produk peneliti lakukan dengan cara memberikan angket kepada para ahli. Sebelum diberikan kepada para ahli, angket telah divalidasi oleh validator instrument.

Adapun hasil validasi dari ahli materi dan ahli media sebagai berikut :

#### 1) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi telah dilakukan oleh dua ahli materi, yaitu ibu Dr. Lilik Huriyah, M.Pd dosen UIN Sunan Ampel Surabaya dan ibu Nurul Fauziyatul Iffa S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya. Angket untuk ahli materi terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek bahasa, aspek penyajian, aspek konten dan materi. Adapun hasil validasi dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut:

a. Aspek Bahasa

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Bahasa

Aspek	Deskripsi	Ahli Materi		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
Bahasa	Pemilihan jenis tulisan dan besar kecilnya tulisan sudah dapat terbaca	4	4	4	Sangat layak
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	5	4	4	Sangat layak
	Bahasa dan kata yang digunakan sudah menarik serta sesuai dengan konten	5	4	5	Sangat layak
	Kesesuaian istilah dengan materi yang disajikan	5	5	5	Sangat layak
	Tata tulis dan ejaan yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	4	4	4	Sangat layak
	Rata- Rata Skor			4,4	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian dari dua ahli materi terkait aspek bahasa pada media pembelajaran komik berbasis literasi diatas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 4. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek bahasa produk komik berbasis literasi ini dikategorikan sangat layak.

b. Aspek Penyajian

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Penyajian

Aspek	Deskripsi	Ahi Materi		Rata-rata	Kategori
		I	II		
Penyajian	Kesesuaian pemilihan gambar dengan tingkat perkembangan emosional dan berpikir siswa	5	5	5	Sangat layak
	Pesan yang disampaikan melalui gambar dipahami oleh siswa	5	5	5	Sangat layak
	Materi yang dituliskan disertai gambar mebanu dalam menjelaskan materi	5	4	4,5	Sangat layak
	Kesesuaian materi sesuai dengan KD dan KI yang ada di kurikulum 2013	5	4	4,5	Sangat layak
	Keruntutan penyajian materi (mudah ke sulit, sederhana ke kompleks)	5	4	4,5	Sangat layak
	Keruntutan penyajian materi sesuai dengan KI dan KD yang ada di kurikulum 2013	5	4	4,5	Sangat layak
	Kualitas materi yang disajikan	4	5	4,5	Sangat layak
Rata-Rata Skor				4,6	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian dari dua ahli materi terkait aspek penyajian pada media pembelajaran komik berbasis literasi diatas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 4,6. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek bahasa produk komik berbasis literasi ini dikategorikan sangat layak.

### c. Aspek Konten dan Materi

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Konten dan Materi

Aspek	Deskripsi	Ahi Materi		rata-Rata	Kategori
		I	II		
Konten dan	Kedalaman materi dalam media komik	5	5	5	Sangat layak

materi					
Gambar ilustrasi dalam penyajian materi memudahkan pemahaman siswa	5	4	4,5	Sangat layak	
Pemilihan dan penentuan besar kecilnya font membantu memperjelas materi	4	5	4,5	Sangat layak	
Kesesuaian materi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa	5	5	5	Sangat layak	
Kebermanfaatan media untuk menambah wawasan	5	5	5	Sangat layak	
Rata-Rata Skor			4,8	Sangat layak	

Berdasarkan penilaian dari dua ahli materi terkait aspek konten dan materi pada media pembelajaran komik berbasis literasi diatas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 4,8. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek bahasa produk komik berbasis literasi ini dikategorikan sangat layak.

## 2. Analisis Data

Berdasarkan hasil rata-rata skor dari ke tiga aspek penilaian materi diatas, maka di peroleh rata-rata skor secara keseluruhan dalam tabel berikut :

Tabel 4.6 Hasil Rata-Rata Skor Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Ahli Materi		Jumlah	Rata-Rata Skor
		I	II		
1.	Bahasa	4,6	4,2	8,8	4,4
2.	Penyajian	5,6	5,1	10,7	5,3



3.	Konten dan Materi	4,8	5,8	10,8	5,3
Jumlah total				30,3	
Rata-Rata Skor total					3
Kategori					Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran komik berbasis literasi membaca masuk kategori sangat layak dengan rata-rata skor total dari ketiga aspek sebesar 3. Adapun komentar para ahli materi adalah sebagai berikut :

a) Ibu Dr.Lilik Huriyah,M.Pd

Media sudah bagus namun beberapa ada yang harus di revisi terkait bacaan terlalu rangkep dan harus di revisi kembali.

b) Ibu Nurul Fauziyatul Iffa S.Pd

Dengan media pembelajaran komik ini para siswa menjadi tertarik untuk membaca karena medianya bergambar dan nantinya bisa mengembangkan wawasan anak sehingga anak bisa mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya. Namun, masukan dari saya terkait bacaannya itu terlalu banyak dan font hurufnya agak di perbesar.

2) Hasil Validasi Ahli Media

1. Deskripsi Data

Validasi media telah dilakukan oleh ahli media yaitu Prof.Dr.Hj. Husniyatus Salamah, M.Ag dan bapak Abdullah Hamid ahli media tersebut merupakan dosen di UIN Sunan Ampel Surabaya. Angket untuk ahli media terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek tampilan produk,

aspek isi, dan aspek kelengkapan produk. Adapun hasil validasi dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut.

b. Aspek Tampilan Produk

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Tampilan Produk

Aspek	Deskripsi	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
Tampilan Produk	Kesesuaian cover dengan tema	4	5	4,5	Sangat layak
	Kemeneriakan kemasan media	4	4	4	Sangat layak
	Ukuran media sesuai dengan kebutuhan siswa	4	5	4,5	Sangat layak
	Komposisi warna dan penggunaan font	3	5	3,5	Sangat layak
	Gambar sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	4	Sangat layak
	Ketepatan gambar dengan materi	4	4	4	Sangat layak
	Ketepatan bentuk dan ukuran huruf	3	4	3,4	Sangat layak
	Rata-Rata Skor			3,9	Sangat layak

Berdasarkan penilaian dari dua ahli media terkait tampilan Produk pada media pembelajaran komik berbasis literasi diatas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 3,9. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek bahasa produk komik berbasis literasi ini dikategorikan sangat layak.

## c. Aspek Isi

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Isi

Aspek	Deskripsi	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
Isi	Keruntutan cerita	4	5	4,5	Sangat layak
	Pemilihan warna pada gambar menarik perhatian	4	4	4	Sangat layak
	Materi yang disajikan disertai gambar yang membantu dalam menarik perhatian	4	5	4,5	Sangat layak
	Kualitas gambar <i>background</i>	4	4	4	Sangat layak
	Gambar yang disajikan sesuai dengan ilustrasi yang hendak disampaikan	4	5	4,5	Sangat layak
	Gambar yang tersedia sesuai dengan kearifan lokal	5	4	4,5	Sangat layak
	Kesesuaian isi media dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa	4	5	4,5	Sangat layak
	Kesesuaian isi media secara keseluruhan sebagai penunjang pembelajaran	4	5	4,5	Sangat layak
	Penggunaan media	4	4	4	Sangat layak

	sebagai sumber belajar				
	Rata-Rata Skor			4,9	Sangat layak

Berdasarkan penilaian dari dua ahli media terkait isi pada media pembelajaran komik berbasis literasi diatas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 4,9. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek bahasa produk komik berbasis literasi ini dikategorikan sangat layak.

#### d. Aspek Kelengkapan Produk

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek kelengkapan Produk

Aspek	Deskripsi	Ahli Maedia		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
<b>Kelengkapan Produk</b>	Ketersediaan kata pengantar	2	3	2,3	Cukup Layak
	Ketersediaan petunjuk penggunaan media	2	3	2,3	Cukup Layak
	Ketersediaan pengenalan tokoh	2	3	2,3	Cukup Layak
	Ketersediaan rangkuman materi	2	3	2,3	Cukup Layak
	Rata-Rata Skor			2,3	Cukup Layak

Berdasarkan penilaian dari dua ahli media terkait kelengkapan produk pada media pembelajaran komik berbasis literasi diatas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 2,3. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek bahasa produk komik berbasis literasi ini dikategorikan cukup layak.

### 3. Analisis dataa

Tabel 4.10 Hasil Rata-Rata Skor Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1.	Tampilan produk	3,7	4,4	4,05	
2.	Isi	4,1	4,5	4,3	
3.	Kelengkapan produk	1,3	3	2,15	
Jumlah total				10,5	
Rata-Rata Skor Total					3,5
Kategori					Sangat Layak

Dari tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari dua ahli media terhadap media pembelajaran komik berbasis literasi masuk kategori sangat layak dengan rata-rata skor total dari tiga aspek sebesar 3,4. Adapun komentar para ahli media adalah sebagai berikut :

c) Prof. Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag

- 1) Media perlu diperjelas petunjuk penggunaan media
- 2) Ketersediaan rangkuman materi dan pengenalan tokoh
- 3) Adanya kata pengantar bagi penulis

### C. Revisi Desain Produk Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi

Setelah mendapat masukan dan komentar dari pakar atau tenaga ahli, penelitian melakukan revisi desain produk media pembelajaran komik berbasis literasi. Adapun beberapa revisi tersebut antara lain :

#### 1. Revisi ahli materi

- a. Kesesuaian ukuran font huruf terlalu kecil dan kurang jelas dan terlala mepet



Sebelum direvisi

Setelah direvisi

Gambar 4.6 Tampilan Pemberian Gambar pada Media Komik

Sebelum dan Setelah Revisi

Setelah mendapat saran dari ahli materi, peneliti memperbaiki ukuran font dan mengurangi pembahasan yang dibicarakan cerita yang ada di media pembelajaran komik tersebut.

2. Revisi ahli media

- a. Di halaman awal kurangnya kata pengantar keterangan petunjuk penggunaan media



Gambar 4.7 Tampilan Pemberian Tampilan Halaman Depan Kata Pengantar Pada Media Komik

- b. Gambar tidak menandakan materi Pendidikan Agama Islam



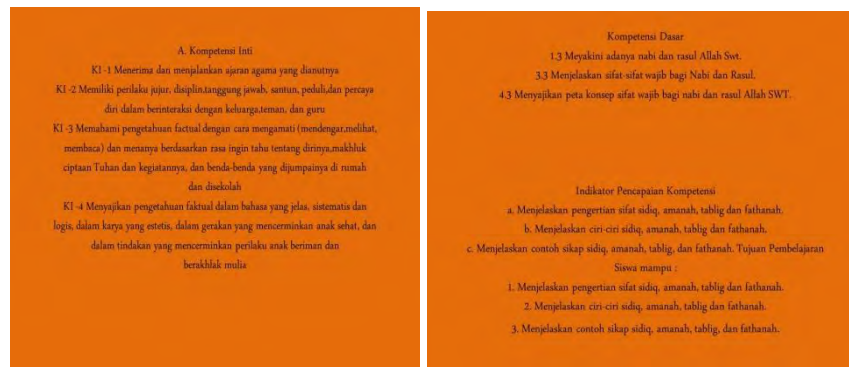
Sebelum revisi



Sesudah direvisi

Gambar 4.8 Tampilan Cover pada Komik Sebelum dan Setelah Revisi

- c. Ketersediaan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.9 Tampilan Kompetensi Dasar

- d. Tidak adanya soal latihan terkait media yang sudah di baca



Gambar 4.10 Tampilan Rangkuman Materi

#### D. Hasil Uji Coba Produk Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi

Peneliti ini melakukan uji coba media komik berbasis literasi kepada siswa. Uji coba ini dilakukan dengan eksperimen dimana peneliti membandingkan efektifitas antara bahan ajar lama dengan bahan ajar yang dibuat peneliti. Peneliti menggunakan metode eksperimen kuasi dimana pada eksperimen kuasi terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dilakukan

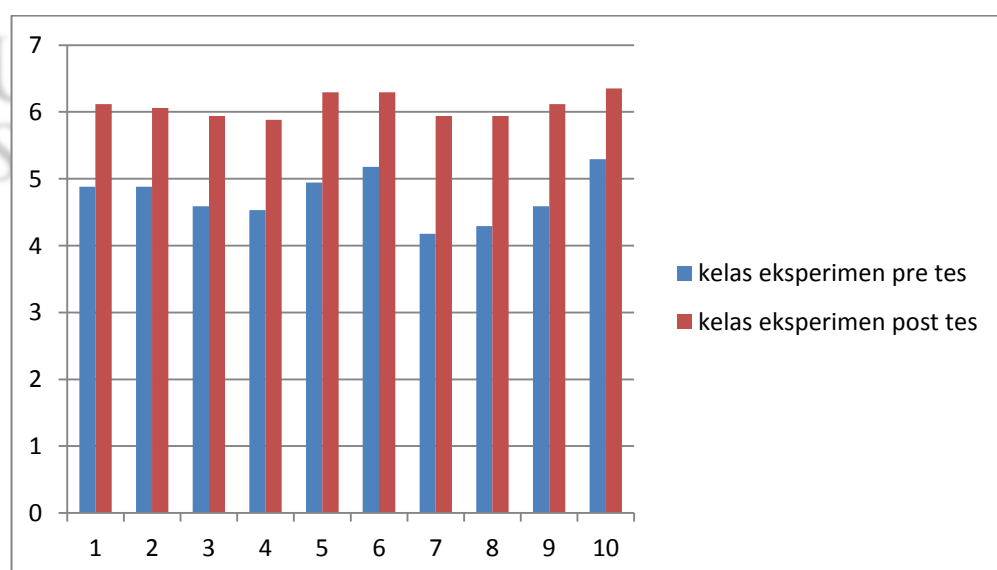


secara random. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang menggunakan media komik sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang tetap menggunakan bahan ajar lama.

Uji coba peneliti lakukan untuk mengetahui efektivitas media komik berbasis literasi. Peneliti memberikan tes berupa soal *pre-test* dan *post-test* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Soal tersebut terdiri dari tiga indikator pemahaman yang peneliti gunakan untuk mengukur kemampuan berfikir kritis dalam pembelajaran PAI menggunakan komik. Indikator kemampuan berfikir tersebut antara lain kemampuan merumuskan masalah, memberikan pendapat, melakukan pengumpulan data, menganalisis, mengambil keputusan dan kesimpulan, dan mengevaluasi.

Berikut ini pemaparan rata-rata nilai pre-test dan post-test tiap butir soal pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

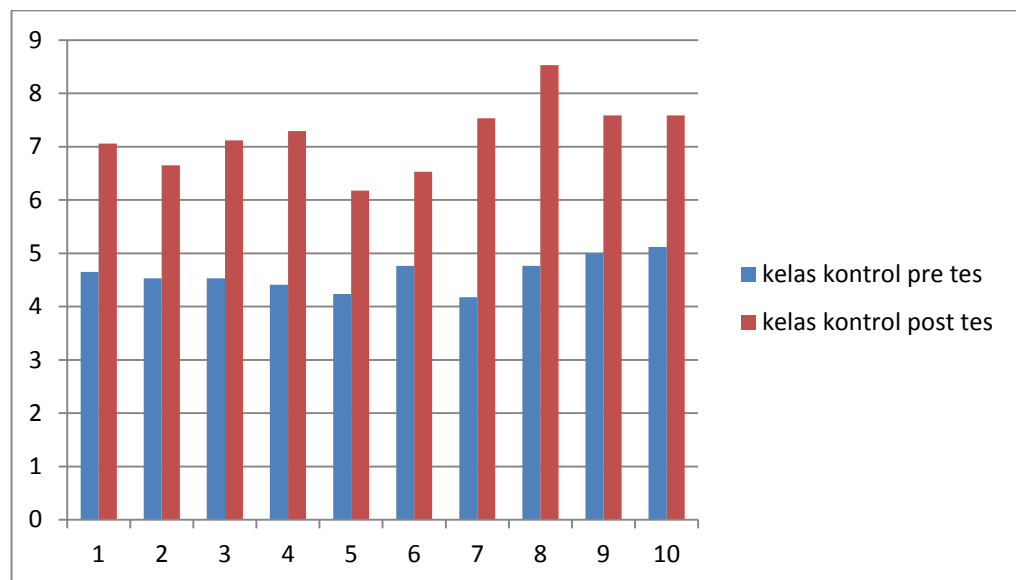
kelas Eksperimen



Gambar 4. 11 Diagram perbandingan rata-rata nilai Pre-test dan Post-test

kelas Kontrol

Kelas Kontrol



Gambar 4.11 Diagram Perbandingan Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post

Test Kelas Kontrol

Digaram diatas menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai pada masing-masing butir soal. Pada butir soal nomor 5 digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mendefinisikan istilah-istilah yang terkait dengan materi akhlaq terpuji Nabi Muhammad SAW. Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata nilai pre-test dan post-test pada butir soal nomor 5 sebesar 6,2. Sedangkan pada kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 6,1.

Pada butir soal nomor 3 dan 4 digunakan untuk mengukur kemampuan berfikir kritis siswa dalam menjelaskan terkait materi akhlaq terpuji Nabi Muhammad saw. Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata nilai pre-test post-test pada butir soal masing-masing sebesar 5,9 dan 5,8. Sedangkan

pada kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 5,7 dan 5,8. Sedangkan pada soal butir soal nomor 1,2,6,7,8,9 dan 10 digunakan untuk mengukur kemampuan berfikir kritis siswa dalam menjelaskan akhlaq terpuji Nabi Muhammad saw beserta ciri-ciri dan contohnya.

Data diatas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik berbasis literasi lebih besar dibandingkan dengan peningkatan rata-rata nilai pada kelas kontrol yang menggunakan media bahan ajar konvensional. Artinya, penggunaan komik berbasis literasi lebih mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada indikator merumuskan masalah, memberikan pendapat, melakukan pengumpulan data, menganalisis, mengambil keputusan dan kesimpulan, dan mengevaluasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Adapun hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran PAI berbasis literasi menggunakan komik.

**Tabel 4.11 Perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test**

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-Test	Pre-Test	Pre-Test	Pre-Test
1	45	85	40	80
2	40	85	35	75
3	35	80	40	75
4	50	90	55	70
5	40	88	35	80
6	55	95	50	75
7	40	90	45	90
8	50	90	45	80
9	55	85	50	80
10	45	85	60	80
11	55	95	45	75
12	55	85	40	85
13	60	95	45	75
14	40	90	50	80
15	35	90	55	90
16	45	85	45	85
17	60	90	50	75
Rata-rata	47	88	46	79

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita ketahui bahwa rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata nilai post-test kelompok kontrol. Rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen adalah 88, sedangkan rata-rata nilai post test kelompok kontrol adalah 79. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa penggunaan media komik lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dari pada produk bahan ajar lama.

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan penggunaan komik dengan bahan ajar sebelumnya, peneliti melakukan uji t-test berkorelasi. Berikut ini merupakan data statistik deskriptif yang peneliti olah dengan bantuan SPSS.

Tabel 4.12 Data Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	17	35	60	47.35	8.314
Eksperimen	17	80	95	86.35	4.860
Post-Test	17	35	60	46.18	6.966
Eksperimen	17	60	85	72.06	5.607
Pre-Test Kontrol	17				
Post-Test Kontrol					
Valid N (listwise)					

Setelah diketahui diatas, selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas. Uji ini peneliti lakukan karena syarat dari dilakukannya uji t-test berkorelasi adalah data harus berdistribusi normal.

Tabel 4.13 Data Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre Test Eksperimen	.174	17	.181	.920	17	.145
Post Test Eksperimen	.202	17	.064	.896	17	.058

Pre Tes Kontrol	.155	17	.200	.953	17	.507
Post Test Kontrol	.203	17	.060	.915	17	.123

Berdasarkan data diatas, diketahui nilai signifikansi (sig.) semua adalah  $>0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal selanjutnya peneliti melakukan uji t-test berkorelasi. Adapun hasil perhitungan uji t-test berkorelasi menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

Tabel 4.14 Uji t-test Berkorelasi

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	PreTest Eksperimen - PostTest Eksperimen	-39,000	6,718	1,629	-42,454	-35,546	-23,938	16	,000
Pair 2	PreTest Kontrol - PostTest Kontrol	-25,882	7,549	1,831	-29,764	-22,001	-14,137	16	,000

S U R A B A Y A

Berdasarkan tabel terlihat bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 > 0,005$ . Dengan demikian perbedaan media komik dengan media belajar sebelumnya dinyatakan signifikan.

Selain rumus t-test berkorelasi, peneliti juga menghitung peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan rumus *N-gain score*. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.15 Hasil Perhitungan N-Gain Score

No	Kelas Eksperimen	No	Kelas Kontrol
	N-Gain Score (%)		N-Gain Score (%)
1	63,64	1	50,00
2	75,00	2	61,54
3	69,23	3	58,33
4	80,00	4	33,33
5	80,00	5	53,85
6	88,89	6	50,00
7	66,67	7	45,45
8	70,00	8	54,55
9	66,67	9	70,00
10	63,64	10	50,00
11	77,78	11	36,36
12	66,67	12	50,00
13	87,50	13	45,45
14	83,33	14	40,00
15	76,92	15	44,44
16	72,73	16	27,27
17	75,00	17	40,00
Rata – rata	74,33353	Rata-rata	47,68059

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain skor diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gai score untuk kelas eksperimen (menggunakan media komik)

sebesar 74,33353 atau 74,3% termasuk kategori efektif. Sedangkan untuk rata-rata N-gainscore pada kelas kontrol (menggunakan media pembelajaran lama) adalah 47,68059 atau 47,6 % termasuk kategori kurang efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berbasis literasi efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### **E. Pembahasan Hasil Produk Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi**

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan komik berbasis literasi di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya merupakan salah satu solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk memperjelas pesan pembelajaran. Dengan begitu, siswa akan mudah memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan ini berupa komik yang dapat menyajikan dengan gambar yang disertai dialog antar tokoh dan kalimat yang mudah di mengerti serta fakta yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga menarik untuk dihadirkan dalam proses pembelajaran, karena siswa pada usia 6-12 tahun pada umumnya lebih tertarik membaca buku dengan gambar-gambar berwarna, dan menarik, komik yang disajikan tentu juga cocok dengan materi yang akan diajarkan.<sup>77</sup> Bagi mereka, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan yang menyenangkan. Hal tersebut juga didukung oleh Sugiharta bahwa –Bagi anak, kegiatan membaca

---

77 Budiarti and Haryanto, –Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv.”



buku bergambar atau komik merupakan kegiatan menyenangkan dan menghibur dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna dengan format sampul menarik dan bagus sehingga dilihat dari penampilannya saja anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan segera membaca buku tersebut”.<sup>78</sup>

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pemelajar dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.<sup>79</sup> Dalam penerapan teknologi pendidikan menjadikan komik sebagai media pembelajaran merupakan tahap awal yang dilakukan oleh pengembang sebelum menciptakan sebuah produk pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi ajar, seperti kesesuaian materi dengan kurikulum, materi terbaru, penggunaan bahasa yang jelas, keterlibatan siswa didalamnya, membangkitkan minat belajar siswa, teruji keefektivitasnya dan ada pedoman dalam penggunaannya. Kelayakan media pembelajaran ini dibuktikan dengan hasil ahli materi sebesar 4,4 ( $X \geq 3,0 =$  sangat layak).

Ahli media juga mengategorikan media pembelajaran komik berbasis literasi ini ke dalam kategori sangat layak karena sesuai dengan kriteria penilaian, seperti kemudahan navigasi, integrasi media, kemudahan kognisi dan

---

78 Hasan Sastra Negara, –Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI),” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

79 Nadia Kustianingsari and Utari Dewi, –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,” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 1–9.

ketepatan pemilihan gambar. Kelayakan tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian ahli media sebesar 3,5 ( $X \geq 3,0$  = sangat layak).

Tujuan pemilihan komik sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah untuk melibatkan berbagai indera siswa, seperti mata (visual), telinga (auditori), dan tangan (kinestetik). Dengan pelibatan berbagai indera ini, siswa dapat dengan mudah memahami informasi atau pesan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Vaugan yang menyatakan bahwa semakin siswa melibatkan banyak indera dalam menerima dan mengolah informasi semakin besar kesempatan informasi tersebut mereka mengerti dan pertahankan dalam ingatan.<sup>80</sup>

Media komik juga mampu menyajikan materi pembelajaran yang dapat di desain sendiri oleh siswa dengan kecepatan penguasaan materi masing-masing siswa. Pemilihan media komik sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran menurut teori belajar konstruktivisme yang artinya memiliki makna membangun. Pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif tempat terjadinya proses asimilasi dan akomodasi untuk dapat mencapai suatu keseimbangan, sehingga terbentuk suatu skema baru. Seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian atau pengetahuannya secara aktif dan terus – menerus. Kemampuan ini menjadikan komik cocok untuk digunakan siswa untuk belajar.<sup>81</sup>

---

80 Moeljadi Pranata, "Ceramah Desain Berbasis Kecerdasan Visual," *Nirmana* 5, no. 2 (2003): 149–61, <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16101>.

81 Diana Aprilia, K Suranata, and Ketut Darsana, "Penerapan Konseling Kognitif Dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja,"

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan, dapat dikaitkan bahwa pembelajaran yang bermakna bagi siswa merupakan pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pembelajaran yang bermakna tentunya perlu didukung dengan media pembelajaran yang memadai



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi karakteristik, validitas, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis literasi menggunakan komik. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis literasi menggunakan komik yang peneliti hasilkan dalam penelitian ini berbentuk cetak. Adapun isi dari media pembelajaran tersebut meliputi, identitas buku, kata pengantar, petunjuk penggunaan media, pengenalan tokoh, inti komik (terdiri dari cerita materi yang menceritakan tentang sifat jujur, amanah, tabligh, dan fathonah). Muatan ketrampilan berfikir kritis yang disisipkan pada cerita dan latihan soal terdapat di akhir bagian komik dan menjadi ciri khas utama media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis literasi menggunakan komik yang dikembangkan.
2. Hasil uji validasi produk oleh dua validator ahli materi secara keseluruhan mencapai rata-rata 3,5 dan masuk katogeri sangat layak. Sedangkan hasil validasi ahli media rata-ratanya sebesar 3,2 dan termasuk kategori sangat layak. Kedua hasil teresbut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis literasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Kemampuan berfikir siswa hasil uji T pada *pre-test* dan *post-test* memperoleh skor Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Perolehan skor tersebut menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada variabel yang diteliti. Kemudian pada hasil uji *N-Gain* nilai *pre-test* sebesar 47 meningkat pada *post-test* sebesar 88 dengan nilai gain skor 74,3353 atau 74,3 % termasuk kategori cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis literasi membaca menggunakan komik cukup efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis.

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah diungkapkan sebelumnya, maka saran-saran yang dapat direkomendasikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru diharapkan media pembelajaran komik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran, serta sebagai salah satu pemicu kreatifitas untuk menciptakan media-media pembelajaran berkualitas lainnya.
2. Bagi siswa diharapkan media komik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi salah satu sarana belajar selain buku ajar yang digunakan saat ini.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian pengembangan lain dengan populasi yang lebih luas dan media yang lebih menarik dengan muatan konten yang tidak

terbatas pada kemampuan berfikir kritis siswa serta pelajaran Pendidikan Agama Islam.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. –Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Agustina, Nona, and Lista Meria. –Membuat Cerita Komik Digital: Pengembangan Literasi Membaca Dan Menulis Siswa SMPN 220 Dan SMPN 191 Jakarta.” *Jurnal Abdimas*, no. 2 (2020): 2–6.
- Agustyaningrum, Nina. –Berpikir Kritis Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Contextual Teaching And Learning Berbasis Open-Ended Problem.” *Pythagoras*, Vol. 3(2): 53-65 3, no. 564 (2014): 1–73.
- Alaydrus, F M. –Komik Islami (Kolami) Sebagai Media Pembelajaran Agama Bagi Anak Jalanan.” *Al-Hikmah: Jurnal Kependidikan Dan Syariah*, 2019, 51–56. <http://jurnal.staiba.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/72>.
- Alimah, Siti, Universitas Negeri Semarang, Andreas Priyono, Budi Prasetyo, Universitas Negeri Semarang, Universitas Negeri Semarang, Yustinus Anggraito, and Universitas Negeri Semarang. –Menajdi Guru Yang Efektif,” no. November (2019).
- Ambarwat, Wahyu. –Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Literasi Untuk Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Pancar* 2, no. 1 (2018).
- Ambaryani. –Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik.” *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 3 (2017): 66–74.
- Anisa, Aries. –Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Potensi Lokal Jepara.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3, no. 1 (2017): 1. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.8607>.
- Aprilia, Diana, K Suranata, and Ketut Darsana. –Penerapan Konseling Kognitif

Dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja.” *Jurnal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (2014): 2–3. <https://media.neliti.com/media/publications/245200-penerapan-konseling-kognitif-dengan-tekn-7d41aa3f.pdf>.

Ayu, Neneng Rafika, Riyan Arthur, and Amos Neolaka. –Peningkatan Komik Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 08, no. 01 (2019): 40–46.

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/10628>.

Budiarti, Wahyu Nuning, and Haryanto Haryanto. –Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv.” *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 2 (2016): 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>.

Darmayanti, Rani, and Rahmad Sugianto. –Digital Comic Learning Media Based on Character Values on Students’ Critical Thinking in Solving Mathematical Problems in Terms of Learning Styles.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2022): 49–66. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/index>.

Dayang, Sumbi, Salim Izhar, and Riama Al Hidayah. –Analisis Penerapan Literasi Membaca Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMAN 1 Pulau Maya.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Densinon, Nara, Best Copy Availaire, and Anna Desna. –Reproductions Supplied by EDRS Are the Best That Can Be Made from the Original Document. MIDMIXOMING COMAGIUM U,” no. 9 (2002): 29–30. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED357698.pdf>.

Dewi, Wahyu Aji Fatma. –Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.



- Diah Ayu Indraningtias, A, and Riyadi Wijaya. –Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 5 (2017): 24–36. perangkat pembelajaran, pendekatan matematika realistik, kemampuan berpikir kritis Abstract.
- Elihami, Elihami, and Abdullah Syahid. –Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami.” *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79–96. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>.
- Fahyuni, Eni Fariyatul, and Imam Fauji. –Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 1, no. 1 (2017): 17–26. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>.
- Fatimah, F., and A. Widiyatmoko. –Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi Dan Pendengaran Untuk Siswa SMP.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 3, no. 2 (2014): 146–53. <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3114>.
- Fatmawati, Harlinda, Mardiyana, and Triyanto. –Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Polya Pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat.” *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 2, no. 9 (2014): 911–22.
- Fridanianti, Avinda, Heni Purwati, and Yanuar Hery Murtianto. –Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Aljabar Kelas VII SMPN 2 Pangkah Ditinjau Dari Gaya Kognitif Reflektif Dan Kognitif Impulsif.” *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2018): 11. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2221>.
- Hadi Santosa, Firdaus, Umasih Umasih, and Sarkadi Sarkadi. –Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 1 Pandeglang.” *JTP - Jurnal Teknologi*

- Pendidikan* 20, no. 1 (2018): 13–27. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i1.6777>.
- Hartini, Ayu. –Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *ELSE (Elementary School Education Journal)* 1 (2017): 6–16.
- Hasbullah, Juhji, and Ali Maksum. –Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.” *Journal Pendidikan Agama Islam Edureligia* 3, no. 1 (2019): 17–24.
- Husna, Nurul, Zulfahita, and Sri Mulayani. –Literasi Membaca, Literasi Matematika Dan Percaya Diri Siswa SMP Di Sinkawang.” *Jurnal Pendidikan Pengajaran Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2020): 253–62.
- Ibda, Hamidulloh. –Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0.” *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)* 1, no. 1 (2018): 1–21. <https://doi.org/10.24260/jrtie.v1i1.1064>.
- Ilannur, Atini, Arwin Achmad, and Rini Rita T Marpaung. –Efektivitas Formasi Tempat Duduk Siswa Kelas VII Terhadap Hasil Belajar.” *Jurnal Bioterdidik Wahana Ekspresi Ilmiah* 5, no. 7 (2017): 1–17.
- Indaryati, Indaryati, and Jailani Jailani. –Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V.” *Jurnal Prima Edukasia* 3, no. 1 (2015): 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>.
- Irmadani, Indah Sari. –Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Swasta” 148 (n.d.): 148–62.
- Islam, Universitas, and Negeri Alauddin. –Penguatan Literasi Islam Dalam Pendidikan Dasar” 1, no. 1 (2021): 29–37.
- Kanojiya, Apeksha R. –The Impact of Online Learning during Covid-19 Pandemic: Students Perspective Maharashtra, India.” *International Journal*

for *Research in Applied Science and Engineering Technology* 8, no. 11 (2020): 686–90. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2020.32277>.

Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementria Pendidikan dan. –Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah,” 2019.

Kennedy, Ann M, Michael O Martin, and Marian Sainsbury. *ASSESSMENT FRAMEWORK Progress in International Reading Literacy Study*, 2006.

KH., Lalu, Gede, Muhammad, Zainuddin, and Atsani. –Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19.” *Handbook of Pediatric Retinal OCT and the Eye-Brain Connection*, 2019. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-60984-5.00062-7>.

Kurniawati, Juliana, and Siti Baroroh. –Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu.” *Jurnal Komunikator* 8, no. No. 2 (2016): 51–66.

Kustianingsari, Nadia, and Utari Dewi. –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.” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 1–9.

Latip, Abdul, and Anna Permanasari. –Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Smp Pada Tema Teknologi.” *Edusains* 7, no. 2 (2016): 160–71. <https://doi.org/10.15408/es.v7i2.1761>.

Lestari, Devy Indah, and Anti Kolonial Projosantoso. –Pengembangan Media Komik IPA Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Dan Sikap Ilmiah.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2, no. 2 (2016): 145. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.7280>.

Lifia Yola Putri Febrianti dan Oviolanda Irianto. –Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Mea,” 2017, 640–47.

<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1282>.

Mansir, Firman, Syakir Jamaluddin, and Athaya Zahra. "Pergunaan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Agama Islam Pada Asrama Mahasiswa Panrannuangku Takalar Yogyakarta." *Prosiding.Umy.Ac.Id*, 2020, 448–58. <https://prosiding.umy.ac.id/semnasppm/index.php/psppm/article/view/152>.

Maolidah, Irna Septiani, Toto Ruhimat, and Laksmi Dewi. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped CLASSROOM PADA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA." *Edutcehnologia* 3, no. 2 (2017): 160–70. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/9147/5684>.

Moeljadi Pranata. "Ceramah Desain Berbasis Kecerdasan Visual." *Nirmana* 5, no. 2 (2003): 149–61. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16101>.

MS, Mukhsinuddin. "At - Ta ' Dib." *At - Ta'Dib* Volume V, no. Pendidikan Agama Islam (2013): 1–124.

Muhali, Muhali. "Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21." *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 3, no. 2 (2019): 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>.

Mumtahanah, Nurotun. "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Metode Cooperativ Learning Dalam Pembelajaran PAIP" 3, no. 07 (2013): 48–72.

Musfiroh, Tadkirotun, and Beniati Listyorini. "Konstruk Kompetensi Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar". *Litera Journal* 15, no. 6 (2016): 2. <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-973-220191007>.

Negara, Hasan Sastra. "Pergunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

- Noor, Triana Rosalina. –Mengembangkan Jiwa Keagamaan Anak (Perspektif Pendidikan Islam Dan Perkembangan Anak Usia Dini).” *Kuttab* 4, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.30736/ktb.v4i2.269>.
- Nur Asiah. –Efektivitas Penggunaan Media Komik Pada Materi Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Bina Insan Para-Pare ” 2020.
- Nuraini, and Anip Dwi Saputro. –Evektifitas Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Ponorogo” 07, no. 02 (2017): 175–87.
- Nurcholis, Rahma Aulia, and Galih Istiningsih. –Problematika Dan Solusi Program Literasi Baca-Tulis.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2021.
- Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani. –Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Pratiwi, Ghea Sefriza, Amrul Bahar, and Rina Elvia. –Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (Ttw) Dan Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kimia Siswa.” *Alotrop* 3, no. 2 (2019): 185–94. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.10497>.
- Pratiwiningtyas, Bekti Nanda, Endang Susilaningsih, and I Made Sudana. –Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Untuk Mengukur Literasi Membaca Bahasa Indonesia Berbasis Model Pirls Pada Siswa Kelas IV SD.” *Journal of Research and Educational Research Evaluation* 6, no. 1 (2017): 01–09.
- Prihanto, D A, and T N H Yunianta. –Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *MAJU: Jurnal Ilmiah* 5, no. 1 (2018): 79–90. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/137>.

- Pujiasih, Erna. –Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>.
- Rachmadtullah, Reza. –Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2015): 287. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.10>.
- Rahman, Abdul. –Rapid Application Development Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Android.” *Informatika Dan Teknologi (INTECH)* 1, no. 2 (2020): 20–25.
- Rasiman, and Agnita Siska Pramasdyahsari. –Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Stud.” *Internasional Journal Of Education* 2, no. 11 (2014): 535–44.
- Rohmah, Balqis Fauzatul. –Analisis Literasi Membaca Untuk Membangun Ilmu Pengetahuan Peserta Didik Usia Sekolah Dasar Dalam Perspektif Islam.” *Ats Saqofi* 2 (2020): 8–21.
- Siti Zubaidah. –Berpikir Kritis : Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Yang Dapat Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains,” no. January 2010 (2010).
- Sore, Avelius Dominggus, Nuraini Asriati, and Endang Purwaningsih. –Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Mengoptimalkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2018.
- Suryaman, Maman. –Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Literasi Membaca Melalui Studi Internasional (Pirls) 2011.” *Litera* 14, no. 1 (2015): 170–86. <https://doi.org/10.21831/ltr.v14i1.4416>.

- Susandi, Ardi Dwi. –Model Pembelajaran Yang Beracuan Pada Komponen Berfikir Kritis.” *Aswaja 2* (2021): 24–37.
- Susilowati, Sajidan, and Murni Ramli. –Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri Di Kabupaten Magetan.” *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)* 21, no. 2000 (2017): 223–31.
- Syahrir. –Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif.” *Euphytica* 18, no. 2 (2016): 22280.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jplph.2009.07.006><http://dx.doi.org/10.1016/j.neps.2015.06.001><https://www.abebooks.com/Trease-Evans-Pharmacognosy-13th-Edition-William/14174467122/bd>.
- Wahidin, Unang. –Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.” *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 02 (2018): 229. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>.
- . –Literasi Keberagaman Anak Keluarga Marjinal Binaan Komunitas Di Kota Bogor.” *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 02 (2017): 14. <https://doi.org/10.30868/ei.v6i12.182>.
- Warsita, Bambang. –Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran.” *Jurnal Teknodik* 15, no. 1 (2011): 84–96.  
<http://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/Teknodik/article/view/64>.
- Widana, I Nengah Suka, N Putri Sumaryani, and Ni Luh Wayan Ayuning Pradnyawati. –Memicu Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Biologi Melalui Model Blended Learning Berbantuan Komik Digital.” *Emasains* 7, no. 1 (2018): 38–48. <https://zenodo.org/record/1407735>.
- Wijaya, Etistika Yuni, Dwi Agus Sudjimat, and Amat Nyoto. –Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan.” *Jurnal Pendidikan* 1 (2016): 263–78. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan

Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.

Yoga. –Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book Ipa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sdn 1 Todanan Kabupaten Blora.” *AL-Ahya* 01, no. 01 (2019): 219–32.

Yohana, Fenti Mariska. –Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra.” *Jurnal Magenta* 1, no. 02 (2017): 144–56.

Yusri, A Muhammad, and Salmia. –Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Masa Pandemi Covid-19.” *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2021): 82–92.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A