

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PENDEKATAN
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII**

TESIS

**OLEH:
MOH. NAWAFIL
NIM. 200101220013**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PENDEKATAN
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII**

TESIS

OLEH:
MOH. NAWAFIL
NIM. 200101220013



Dosen Pembimbing :

1. Dr. H. ABDUL BASHITH, M.Si.
NIP. 197610022003121003
2. Dr. MUH. HAMBALI, M.Ag.
NIP. 197304042014111003

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII”.

Setelah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I



Dr.H. Abdul Bashith, M.Si.

NIP. 197610022003121003

Pembimbing II



Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

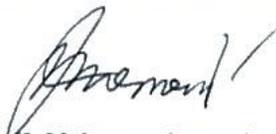
NIP. 197304042014111003

Disetujui

Malang, 05 Desember 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag.

NIP. 19691020200031001

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII”, ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 20 Desember 2022.

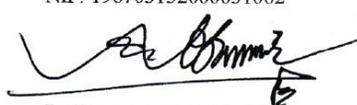
Dewan Penguji,


Dr. H. Imam Muslimin, M.Ag.
NIP. 19660311994031007

Penguji I


Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc., MA.
NIP. 196703152000031002

Ketua/Penguji II


Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.
NIP. 197610022003121003

Pembimbing I/Penguji


Dr. Muh. Hambali, M.Ag.
NIP. 197304042014111003

Pembimbing II/Sekretaris

Mengesahkan,
Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd.
NIP. 196903032000031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Moh. Nawafil

NIM : 200101220013

Prodi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual
Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada
Mata Pelajaran PAI Kelas VII

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdaftar karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keregistrasi pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 07 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Moh. Nawafil
NIM. 200101220013

MOTTO

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: Dan janganlah kamu campuradukkan kebenaran dengan kebatilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya.¹

(QS. al-Baqarah ayat 42)

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Kemenag* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2015), 15.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT, karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian, tugas akhir/tesis, sebagai salah satu syarat penyelesaian program magister dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Kesuksesan ini dapat peneliti peroleh karena dukungan dari beberapa pihak. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Zainudin, M.A., Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Wahid Murni, M.E., Direktur Pasacasarja UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Asrori, M.Ag., Ketua Prodi Magister Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. Abdul Bashith, M.Si., dan Dr. Muh. Hambali, M.Ag., sebagai pembimbing I dan II.
5. Segenap pihak di lembaga SMP 2 Ibrahimy Sukorejo.

Semoga Allah SWT membalas budi baik kepada semua pihak yang telah memberi kesempatan, dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Terakhir, semoga kehadiran bahan ajar ini dapat memberikan inspirasi bagi kita semua untuk terus mengembangkan dan mengekspresikan ilmu pengetahuan yang dimiliki dalam bentuk tulisan, baik dalam bentuk buku maupun dalam bentuk lainnya, dan semoga membawa manfaat dan menjadi amal ibadah yang diridhai oleh Allah SWT.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Kompilasi Orisinalitas Penelitian	18
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	71
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	71
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal HOTS Pretest	72
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal HOTS Posttest.....	73
Tabel 3.5 Kulifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase.....	75
Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Soal HOTS	76
Tabel 3.7 Kategori Efektivitas N-Gain	78
Tabel 4.1 Draft Skenario Komik	90
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi	95
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	97
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Data Telaah Soal HOTS.....	99
Tabel 4.5 Jadwal Implementasi Media Komik Digital di Sekolah.....	101
Tabel 4.6 Data Hasil Nilai Pretest Siswa.....	102
Tabel 4.7 Data Hasil Nilai Posttest Siswa	103
Tabel 4.8 Tabel Kriteria Skala Likert	105
Tabel 4.9 Tabel Kriteria Kelayakan Media	107
Tabel 4.11 Rekapitulasi Data Nilai Perolehan Pretest dan Posttest.....	107
Tabel 4.10 Data Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa.....	108
Tabel 4.12 Saran Validator Ahli Materi	109
Tabel 4.13 Saran Validator Ahli Media.....	111

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran	28
Gambar 2.2 Tahap-tahap Model ADDIE.....	34
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir.....	59
Gambar 4.1 Tampilan Pada Halaman Menu Tujuan dan Materi.....	83
Gambar 4.2 Tampilan Pada Halaman Evaluasi	84
Gambar 4.3 Flowchart Media Komik Digital.....	86
Gambar 4.4 Tampilan Awal/Menu Home Komik Digital	88
Gambar 4.5 Tampilan Avatar Komik, Background, Dialog Box	92
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Akhir “Tentang”	93
Gambar 4.7 Hasil Revisi Saran Validasi Ahli Materi.....	110
Gambar 4.8 Hasil Revisi Saran Validasi Ahli Materi.....	110
Gambar 4.9 Hasil Revisi Saran Validasi Ahli Media	112
Gambar 4.10 Hasil Revisi Saran Validasi Ahli Media	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Wawancara	125
Lampiran 2: Pedoman Observasi	126
Lampiran 3: Kisi-Kisi Soal HOTS Pre-Test	127
Lampiran 4: Kisi-Kisi Soal HOTS Post-Test.....	128
Lampiran 5: Soal Essay Pre-Test	130
Lampiran 6: Soal Essay Post-Test	132
Lampiran 7: Pedoman Penilaian Instrumen Berpikir Kreatif Soal HOTS	134
Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Materi.....	136
Lampiran 9: Lembar Validasi Ahli Media	138
Lampiran 10: Lembar Telaah Soal HOTS Pretest	140
Lampiran 11: Lembar Telaah Soal HOTS Posttest.....	142
Lampiran 12: Dokumen Validasi Ahli Materi	144
Lampiran 13: Dokumen Validasi Ahli Media.....	146
Lampiran 14: Dokumen Pretest dan Posttest Siswa.....	148
Lampiran 15: Media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran di sekolah	150
Lampiran 16: Dokumen Surat Keterangan Telah Meneliti dari Instansi	151
Lampiran 17: Dokumentasi dengan guru pengampu mata pelajaran PAI	152

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Persetujuan Ujian Tesis	ii
Pengesahan Tesis	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Motto	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Lampiran	ix
Daftar Isi	x
Abstrak	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian	15
H. Definisi Operasional	21

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran	23
1. Pengertian Media Pembelajaran	23
2. Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran	25
3. Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran	30
4. Kriteria Pemilihan Media	31
B. Komik Digital Pendekatan Kontekstual	33
1. Pengertian Komik Digital	33

2. Sejarah Komik.....	37
3. Bentuk-Bentuk Komik	39
4. Kelebihan dan Kelemahan Komik Digital	42
5. Pendekatan Pembelajaran kontekstual	43
6. Tujuan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual.....	45
C. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	46
1. Prosedur Pengembangan	46
2. Pengembangan Model ADDIE	47
3. Langkah-Langkah Model ADDIE.....	48
D. Keterampilan Berpikir Kreatif dan HOTS	50
1. Pengertian Keterampilan Berpikir Kreatif	50
2. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif.....	52
3. Mengajarkan Keterampilan Berpikir Kreatif	53
4. Pengertian HOTS	55
5. Indikator Soal HOTS	57
E. Kerangka Berpikir.....	59

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	60
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	60
C. Uji Coba Produk.....	67
1. Desain Uji Coba	67
2. Subyek Coba	69
3. Jenis Data	69
4. Instrumen Pengumpulan Data	70
5. Teknik Analisis Data.....	73

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba.....	79
1. Spesifikasi Desain Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual	79
2. Data Hasil Validasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital	94
3. Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa	100
B. Analisis Data	104
1. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual	104
2. Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa.....	107

C. Revisi Produk	109
1. Revisi Produk Oleh Ahli Materi	109
2. Revisi Produk Oleh Ahli Media	111
BAB V PENUTUP	
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	114
1. Spesifikasi Desain Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual	114
2. Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual	116
3. Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual	117
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	119
1. Saran Pemanfaatan	119
2. Saran Diseminasi	119
3. Saran Pengembangan Penelitian Lanjut	120
DAFTAR PUSTAKA	121

ABSTRAK

Moh. Nawafil, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing 1: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si, dan Pembimbing II: Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

Kata Kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, Kontekstual, Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif mempunyai multi manfaat di era digitalisasi ini. Akan tetapi, dunia pendidikan, khususnya sekolah tidak semuanya siap memfasilitasi terwujudnya keterampilan berpikir kreatif untuk siswa. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk 1) memaparkan spesifikasi desain media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital, 3) mengetahui kompetensi keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran PAI. Karena tesis ini merupakan penelitian dan pengembangan, maka model yang digunakan adalah ADDIE terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, observasi, angket dan soal evaluasi. Hasil penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa: 1) Spesifikasi desain media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual diakses menggunakan *smartphone* atau laptop melalui situs web www.gopaikomik.online yang didalamnya terdiri dari tujuan pembelajaran, materi komik dan soal evaluasi HOTS. 2) Media pembelajaran ini layak diterapkan kepada siswa kelas VII karena hasil validasi memperoleh nilai 84,7% dengan modus “sangat layak” dari ahli materi, dan 80% dengan modus “layak” dari ahli media. 3) Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital dari rata-rata perolehan nilai pretest 65,9 menuju posttest 88,7 dengan skor N-Gain 0,66 berkategori “sedang”.

ABSTRACT

Moh. Nawafil, 2022. **Development of Digital Comics Learning Media with Contextual Approach to Improve Creative Thinking Skills of Students in Class VII on Islamic Education Subject**. Thesis, Magister Program of Islamic Education, Postgraduate Program of Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisors I: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si, and Advisors II: Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

Keywords: *Digital Comics, Learning Media, Contextual, Creative Thinking Skills*

Creative thinking skills have multiple benefits in this digitalization era. However, in the education field, especially schools, not all of them are ready to facilitate the realization of creative thinking skills for students. Therefore this research aims to 1) find out the design specifications of digital comic learning media with a contextual approach to improve the creative thinking skills of students, 2) find out the feasibility of digital comic learning media, and 3) find out the competence of creative thinking skills of students after using digital comic learning media in Islamic Education Subject. This thesis was research and development. The model used ADDIE consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used interviews, documentation, observation, questionnaires, and evaluation questions. The results of this research conclude that: 1) Design specifications for digital comic learning media with a contextual approach are accessed using a smartphone or laptop through the website www.gopaikomik.online, which consists of learning objectives, comic material, and HOTS evaluation questions. 2) This learning media is appropriate for application to students in Class VII because the result of the validation obtained a score of 84.7% with the "very appropriate" mode from the material expert and 80% with the "appropriate" mode from the media expert. 3) There is an increase in the creative thinking skills of students after using digital comic learning media from an average pretest score of 65.9 to a posttest of 88.7 with an N-Gain score of 0.66 in the "moderate" category.

Translator,	Date	Director of Language Center
Norma Noviana	23-12-2022	<u>Prof. Dr. H.M. Abdul Hamid, MA.</u> CSID 19730201 1998031007

مستخلص البحث

محمد نوافل، ٢٠٢٢. تطوير وسائط التعلم الهزلي الرقمي بلمدخل السياقي لتحسين مهارة التفكير الإبداعي للطلاب في مادة التربية الإسلامية للصف السابع. رسالة الماجستير، قسم التربية الإسلامية، كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: د. الحاج عبد الباسط، الماجستير. المشرف الثاني: د. محمد حنبلي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: هزلي رقمي، وسائط التعلم، سياقي، مهارة التفكير الإبداعي.

مهارة التفكير الإبداعي لها فوائد متعددة في عصر الرقمنة هذا. ومع ذلك، فإن عالم التعليم، وخاصة المدارس، ليس جاهزاً تماماً لتسهيل تحقيق مهارة التفكير الإبداعي للطلاب. لذلك، يهدف هذا البحث إلى (١) شرح مواصفات تصميم وسائط التعلم الهزلي الرقمي بلمدخل السياقي لتحسين مهارة التفكير الإبداعي لدى الطلاب، (٢) معرفة جدوى وسائط التعلم الهزلي الرقمي، (٣) معرفة كفاءة مهارة التفكير الإبداعي لدى الطلاب بعد استخدام وسائط التعلم الهزلي الرقمي في مادة التربية الإسلامية. لأن هذه الأطروحة هي البحث التطويري، فإن النموذج المستخدم هو ADDIE الذي يتكون من التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم جمع البيانات المستخدمة من خلال المقابلة والوثائق والملاحظة والاستبانة وأسئلة التقييم. خلصت نتائج هذا البحث إلى ما يلي: (١) يتم الوصول إلى مواصفات تصميم وسائط التعلم الهزلي الرقمي بلمدخل السياقي باستخدام الهاتف الذكي أو الكمبيوتر المحمول من خلال موقع www.gopaikomik.online الذي يتكون من أهداف التعليم والمواد المصورة وأسئلة التقييم على مهارة التفكير العليا. (٢) يمكن تطبيق هذه وسائط التعلم على طلاب الصف السابع لأن نتائج التحقق حصلت على درجة ٨٤.٧% على المستوى "مناسب جداً" عند خبير المواد، و ٨٠% على المستوى "مناسب" عند خبير الوسائط. (٣) كانت هناك ترقية في مهارة التفكير الإبداعي لدى الطلاب بعد استخدام وسائط التعلم الهزلي الرقمي من متوسط درجة الاختبار القبلي ٦٥.٩ إلى الاختبار البعدي ٨٨.٧ مع درجة N-Gain ٠.٦٦ في الفئة "المتوسطة".

Penerjemah,	Tanggal 23-12-2022	Validasi Kepala PPB,
M. Mubasysyir Munir, MA NIDT:19860513201802011215		Prof. Dr. H. M. Abdul Hamid, MA NIP: 19730201 1998031007

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas manusia sangat berpotensi sebagai bekal kehidupan yang berdaya guna untuk menghadapi berbagai problematika kehidupan di era digital. Melalui seperangkat kreatifitas yang dimiliki maka variasi persoalan hidup yang menghampirinya menjadi mudah terselesaikan. Seseorang yang kreatif akan melihat suatu objek dengan berbagai sudut pandang. Sehingga suatu hal biasa akan menjadi luar biasa sebab daya kreativitas yang diaplikasikan ke dalam dunia nyata untuk memenuhi kebutuhannya. Kehidupan sosial sebagai esensi dari manusia itu sendiri akan menjadi hidup dan lebih bermakna dari tumbuhnya berbagai kreatifitas yang diciptakan. Untuk itu berpikir kreatif adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh individu di era globalisasi ini.²

Keterampilan berpikir kreatif telah diamanatkan dalam deskripsi kurikulum 2013 edisi revisi yang didalamnya juga menjelaskan keterampilan siswa berpikir tingkat tinggi.³ Hal tersebut menjadi indikator sebagai eksistensi pentingnya keterampilan berpikir kreatif dimiliki oleh siswa di era modern ini. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Mardhiyah bahwa kunci sukses dalam

² Lyudmyla Novakivska et al., "Creative Competence in the Educational Activity of A Day-To-Day Teacher," *Laplage Em Revista (International)* 7, no. 3 (2021): 64–70, <https://doi.org/https://doi.org/10.24115/S2446-62202021731257p.64-70>.

³ Harun Harosid, *Kurikulum 2013 Revisi 2017*, Revised (Jakarta: kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2017), 44.

bertahan hidup di abad 21 yang relevan dengan kebutuhan individu ialah keterampilan berpikir kreatif.⁴

Melalui keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa diharapkan dapat menstimulasi perkembangannya dalam menciptakan hidup yang lebih bermakna. Selain itu, berbagai konsep yang abstrak dapat diinterpretasikan secara mudah melalui keterampilan berpikir kreatif. Oleh karena itu materi yang membutuhkan proses berpikir panjang memungkinkan siswa menguasai materi secara mendalam.⁵

Maka dari itu sudah jelas bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan berpikir yang eksistensinya sangat urgen dimiliki oleh siswa melalui proses pembelajaran. Hal ini tertuang sebagai legalitas instruksi menteri pendidikan dan kebudayaan yang termaktub dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2016 bahwa siswa dalam mengikuti proses pembelajaran harus menguasai keterampilan berpikir kreatif.⁶

Hasil penelitian yang dilakukan Y. Bare menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif dapat membantu siswa dalam menggabungkan berbagai macam

⁴ Rifa Hanifa Mardhiyah et al., "The Importance of Study Skills in the 21st Century as Demands in Human Resource Development," *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 29–40, <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.

⁵ Tolipova Ozodaxon Ikromovna, "The Development of Creativity in the Students of Higher Education Institutions as an Urgent Pedagogical Problem," in *International Conference on Development in Education, Science and Humanities* (Hamburg: econferencezone, 2022), 301–307, <http://www.econferencezone.org/index.php/ecz/article/view/610>.

⁶ Permendikbud RI No. 20, *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah Dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016* (Jakarta: kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2016), 8.

konsep pengetahuan sehingga bisa menjadi sebuah hal baru yang memiliki nilai.⁷ Lanjutnya, berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai aktivitas mental dan kognitif yang bisa membantu siswa menemukan potensi diri untuk melakukan sesuatu dan menciptakan gagasan baru. Khairunnisa dkk, mengungkapkan bahwa motivasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa menjadi poin yang sangat urgen dalam pengerjaan soal untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.⁸

Pada umumnya soal-soal yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sering bermuatan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*).⁹ Soal HOTS ialah instrument penilaian yang bertujuan untuk mengukur kompetensi berpikir tingkat tinggi siswa yang tidak hanya sebatas pada ranah *remembering*, *understanding*, dan *applying*. Akan tetapi soal-soal HOTS adalah soal yang menstimulasi siswa untuk memecahkan masalah yang kontekstual.¹⁰ Hal ini didukung kuat dengan ciri-ciri soal HOTS yang menuntut siswa memecahkan tantangan yang terjadi di dunia nyata. Sehingga pembelajaran kontekstual mempunyai kaitan tersendiri dalam mensukseskan pelaksanaan soal-soal HOTS yang akan dipecahkan oleh siswa.

⁷ Paula Yunita Seku Ra'o, Yohanes Bare, and Sukarman Hadi Jaya Putra, "Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Berbasis Android Materi Sistem Gerak Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa," *Jurnal Pendidikan MIPA* 11, no. 2 (2021): 158–167, <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.508>.

⁸ Indriani Khairunnisa, Lilik Ariyanto, and Dhian Endahwuri, "Analisis Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa," *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 6 (2021): 527–534, <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i6.8087>.

⁹ M Zaiyar and Irfan Rusmar, "Students' Creative Thinking Skill in Solving Higher Order Thinking Skills (HOTS) Problems," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2020): 111–120, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.5935>.

¹⁰ Mustahdi, *Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi PAI* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2019), 8.

Pembelajaran kontekstual memang mempunyai peranan yang sangat sakral dalam mengintegrasikan materi pembelajaran dengan situasi nyata dilingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan definisi pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* yang merupakan sebuah konsep pembelajaran di mana materi ajar dan situasi di dunia nyata saling dikaitkan serta mendorong siswa agar menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dilingkungan masyarakat.¹¹

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual mempunyai relevansi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Hal tersebut diindikasikan dari hasil penelitian Khairiyah yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang tergolong abstrak dan beberapa orang tua juga melaporkan bahwa anaknya sering mempraktikkan materi yang dipelajari di sekolah ketika berada di rumah.¹² Diantara sekian banyak manfaat pembelajaran kontekstual, salah satunya ialah pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan masalah ternyata berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa.¹³

¹¹ Agus Budiman et al., "The Development of Direct Contextual Learning : A New Model on Higher Education," *International Journal of Higher Education* 10, no. 2 (2021): 15–26, <https://doi.org/https://doi.org/10.5430/ijhe.v10n2p15>.

¹² Tri Era Khoiriyah, Hakiman Hakiman, and Aminudin Aminudin, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontekstual Di Sekolah Dasar Alam," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2021): 62–71, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.147>.

¹³ Achmad Soetrimo, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Tamiang Hulu," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 133–141, <https://doi.org/https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v8i2.631>.

Namun fakta dilapangan yang terjadi di SMP 2 Ibrahimy tidak sepenuhnya sesuai sebagaimana idealitas teori di atas. Guru masih cenderung menerapkan metode ceramah saat melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran masih jauh dari konsep aktivitas pembelajaran *student-centered*. Pembelajaran yang tidak berpusat pada siswa dapat dikatakan pembelajaran yang masih belum mampu menstimulasi keterampilan berpikir kreatif siswa.

Bahan ajar yang digunakan merupakan sumber satu-satunya yang dipakai siswa. Bahkan dari hasil analisis mendalam peneliti terhadap bahan ajar PAI siswa masih sangat minim menggunakan soal-soal yang berbasis HOTS. Hal ini juga dipertegas dalam penelitian Bestari bahwa bahan ajar PAI kelas VII SMP masih banyak yang tidak menggunakan HOTS.¹⁴ Dengan demikian pembelajaran siswa sangat berpotensi tidak menerapkan keterampilan berpikir kreatif. Sebab keterampilan berpikir kreatif mempunyai relevansi yang cukup erat dengan soal-soal berbasis HOTS.

Di sisi lain, media pembelajaran yang digunakan pun masih belum bervariasi, ini dibuktikan dengan penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor dan papan tulis secara terus menerus. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dipakai siswa untuk mengakses informasi pengetahuan masih relatif

¹⁴ Bestari Endayana, “Analisis Instrumen Penilaian HOTS (Higher Order Thinking Skill) Dalam Buku Siswa Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Revisi 2017 Kelas VII Terbitan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan” (Universitas Islam Negeri Padangsidempuan, 2021), 1-176.

minim. Padahal selama pandemi covid-19, aktivitas pembelajaran wajib dilakukan secara full daring menggunakan gadget yang seharusnya memberikan ruang kebebasan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran dari berbagai sumber di internet.

Berdasarkan uraian teori dan temuan fakta-fakta lapangan di atas, maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran komik digital yang dapat diakses melalui website dengan memanfaatkan penggunaan *smartphone android* atau laptop untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan soal-soal HOTS.

Banyak siswa yang mudah mengerti dan menyukai komik sebab didalamnya memuat beraneka gambar sebagai penghantar pesan kepada pembaca.¹⁵ Manfaat komik dalam dunia pendidikan begitu banyak. Salah satunya media pembelajaran komik sangat berguna untuk mentransformasikan isi pembelajaran karena banyak siswa yang menggemarnya.¹⁶ Komik termasuk kategori alat komunikasi visual yang memfasilitasi langsung interaksi belajar siswa dengan sumber belajar. Ada berbagai macam komik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satu diantaranya ialah komik elektronik atau

¹⁵ D Tresnawati, E Satria, and Y Adinugraha, "Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia," *Jurnal Algoritma* 13, no. 1 (2016): 99–105.

¹⁶ P. D. Widyastuti, M. Mardiyana, and D. R.S. Saputro, "An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation," *Journal of Physics: Conference Series* 895, no. 1 (2017): 1–6, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012039>.

komik digital.¹⁷ Komik ini diartikan sebagai komik yang simple dengan penyajiannya menggunakan media elektronik tertentu.

Penelitian serupa yang berkaitan dengan media komik telah diteliti sebelumnya. Sebagaimana penelitian Rosidah dkk, yang menunjukkan bahwa media komik tidak menemukan kendala dalam pelaksanaannya saat proses pembelajaran.¹⁸ Musdalifah bahwa penerapan media komik digital membantu peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.¹⁹ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti, dkk, mengungkapkan bahwa media komik yang dikembangkan tergolong pada media yang menarik dan secara mudah dapat dimengerti oleh siswa.²⁰ Fitriyah dalam penelitiannya menghasilkan produk e-modul pendidikan agama Islam berbasis problem based learning pada materi zakat. Penereapan e-modul yang dikembangkan dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tanggapan siswa terhadap e-modul menunjukkan kriteria menarik.²¹

¹⁷ Musdalifah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang*” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019), 47.

<http://etheses.uin-malang.ac.id/view/divisions/magisterPAI/2022.html>.

¹⁸ Cholifah Tur Rosidah et al., “Thematic Comic to Cultivate Eco-Literacy For Young Learners,” *Kasetsart Journal of Social Sciences* 43, no. 3 (2022): 735–740, <https://doi.org/https://doi.org/10.34044/j.kjss.2022.43.3.27>.

¹⁹ Musdalifah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang*” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019), 1-125.

<http://etheses.uin-malang.ac.id/view/divisions/magisterPAI/2022.html>.

²⁰ Widyastuti, Mardiyana, and Saputro, “An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation.”, 1-6.

²¹ Qurota A’yunin Fitriyah, “*Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fikih*”

Begitu pula dengan keterampilan berpikir kreatif siswa. Beberapa peneliti telah mencoba menyelidiki tentang keterampilan berpikir kreatif siswa dengan cara dan dimensi yang berbeda. Dalam penelitiannya tentang keterampilan berpikir kreatif siswa, Tohir menyimpulkan bahwa siswa kelompok eksperimen tergolong sangat kreatif dalam memecahkan soal-soal HOTS matematika berbasis *online trading* sedangkan kelompok control tergolong biasa-biasa saja.²² Imron Rosyadi menyatakan bahwa perangkat pembelajaran PAI yang telah dikembangkan dapat menaikkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.²³ Siswa yang mempunyai tingkat berpikir kreatif yang sangat tinggi dapat memecahkan masalah matematis dengan baik, sebagaimana diungkapkan dari hasil penelitian Febrianingsih.²⁴ Di dalam tesis Roihana disebutkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan materi ajar PAI berbasis model pemaknaan. Selain itu respon

Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), 1-128.

<http://etheses.uin-malang.ac.id/view/divisions/magisterPAI/2022.html>.

²² H. Muttaqin et al., “Students’ Creative Thinking Skills in Solving Mathematics Higher Order Thinking Skills (HOTS) Problems Based on Online Trading Arithmetic,” *Journal of Physics: Conference Series* 1832, no. 1 (2021): 1–10, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1832/1/012036>.

²³ Mokh Imron Rosyadi, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran PAI Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA,” *Quality* 7, no. 2 (2019): 64–80, <https://doi.org/10.21043/quality.v7i2.5058>.

²⁴ Farah Febrianingsih, “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematis,” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2022): 119–130, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174>.

siswa menunjukkan sangat positif terhadap produk yang dikembangkan menggunakan desain pengembangan ADDIE.²⁵

Menelisik dari paparan kajian terdahulu di atas, belum ada penelitian yang menyelidiki peningkatan berpikir kreatif menggunakan media pembelajaran komik digital. Disamping itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik digital yang dianggap sebagai media pembelajaran baru untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan cara memecahkan soal HOTS. Di sisi lain dapat meningkatkan kepekaan siswa terhadap realitas lingkungan sekitar karena media pembelajaran komik digital yang dikembangkan terintegrasi dengan pembelajaran kontekstual.

Siswa dapat mengoperasikan komik digital kapan saja dan di mana saja sebab komik digital telah dibentuk *output* berupa website yang dapat diakses melalui smartphone android atau pun laptop. Dari hal tersebut maka judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII.”**

²⁵ Roihana Waliyyul Mursyidah, *“Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pemaknaan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”* (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), 16-24.
<https://digilib.uinsby.ac.id/view/divisions/tar=5Fpai/>.

B. Fokus Penelitian

Berangkat dari latar belakang yang telah diurai di atas, maka rumusan masalah yang akan memandu penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi desain media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII?
3. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswa setelah media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada mata pelajaran pendidikan agama Islam diterapkan?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan spesifikasi desain media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII.
3. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa setelah media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VII diterapkan.

D. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam memiliki spesifikasi produk seperti berikut:

1. Media komik digital ini yang dikembangkan menghasilkan output yang berupa *website*. Sehingga siswa dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun melalui mobile phone android atau laptop.
2. Muatan materi yang ada di dalam media pembelajaran komik digital ini sesuai dengan kurikulum 2013 tentang Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqamah tingkat sekolah menengah pertama kelas VII.
3. Penggunaan media pembelajaran komik digital ini memiliki beberapa syarat dan ketentuan dalam penggunaannya, sebagai berikut:
 - a. *Handphone* Android
 - b. Minimal RAM 2GB
 - c. Mempunyai *Web Browser*
 - d. Telah mengunduh aplikasi Telegram/WhatsApp.

4. Dalam media komik digital ini hanya mengandung unsur pembelajaran sebab tujuan dikembangkannya media ini ialah untuk mendukung dan memfasilitasi siswa agar belajar lebih maksimal. Diharapkan media pembelajaran ini dapat memberikan gambaran yang lebih konkrit terhadap materi ajar. Posisi guru tidak menjadi tergantikan sebab media pembelajaran ini, akan tetapi guru dapat lebih fleksibel sebagai fasilitator siswa meraih berbagai macam ilmu pengetahuan yang diinginkan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Sebagaimana yang telah dijelaskan secara panjang lebar pada sub latar belakang penelitian mengenai urgensi dan orisinalitas, maka secara ringkas penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik digital yang dianggap sebagai media pembelajaran baru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan cara memecahkan soal-soal berbasis HOTS. Sebab literatur sebelumnya masih belum pernah ada penelitian tentang meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pengembangan media komik digital, lebih-lebih dalam pembelajaran PAI. Komik yang dikembangkan pada literatur terdahulu berupa komik cetak, maka dalam penelitian ini komik yang dikembangkan berupa komik digital dengan pendekatan dan tujuan yang berbeda pula.

Selain itu juga, komik digital ini dapat meningkatkan kepekaan siswa terhadap realitas lingkungan sekitar karena media pembelajaran komik digital

yang dikembangkan terintegrasi dengan pembelajaran kontekstual. Siswa dapat mengoperasikan komik digital kapan saja dan di mana saja sebab komik digital telah dibentuk output berupa *website*.

Tujuan lain dibuatnya media komik digital ini ialah untuk memberikan informasi tambahan kepada khalayak tentang prosedur membuat media yang baik, praktis, inovatif, serta menstimulasi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Maka dari itu dikembangkan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan cara memecahkan soal HOTS pendidikan agama Islam kelas VII.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran komik digital dikembangkan berdasarkan beberapa asumsi berikut ini:

1. Sumber belajar siswa masih terpaku pada buku paket dari pemerintah saja.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi sehingga belum menstimulasi siswa mendominasi kegiatan belajar.
3. Soal-soal dalam bahan ajar siswa masih minim yang menggunakan HOTS.
4. Penilaian berbasis masalah melalui soal-soal HOTS dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa.
5. Berpikir kreatif merupakan keterampilan yang sangat diperlukan di era globalisasi ini.

6. Siswa memiliki kesulitan memahami materi pembelajaran kejujuran, istiqamah, dan amanah karena materi ini masih dirasa abstrak sebab belum adanya media pembelajaran yang menarik pada materi tersebut.
7. Pendekatan kontekstual sangat relevan diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
8. Pengembangan media pembelajaran komik digital mengikuti prosedur pengembangan yang dimulai dari analisis kebutuhan, mendesain produk, mengembangkan produk, mengimplementasikan, dan mengevaluasinya.
9. Pengembangan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan cara memecahkan soal-soal HOTS pendidikan agama Islam kelas VII.

Dalam penelitian pengembangan ini mempunyai keterbatasan yang tidak bisa dipungkiri dalam melaksanakan penelitian, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Membutuhkan jaringan wifi atau paket internet untuk mengakses media pembelajaran komik digital.
2. Materi yang dimuat hanya fokus pada materi Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqamah kelas VII.
3. Produk masih diuji cobakan pada populasi yang terbatas, yakni siswa kelas VII yang berjumlah 16 orang.

G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Untuk memahami secara spesifik masalah yang diangkat dalam penelitian ini, maka penting untuk mengkaji beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini juga bertujuan untuk menemukan aspek mana yang masih belum diteliti oleh peneliti sebelumnya. Sehingga orisinalitas dalam penelitian ini dapat tercapai secara tepat. Melihat beberapa kajian terdahulu berfungsi untuk mencegah penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya.

Adapun penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan riset yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Rosidah, Putrayasa, Wesanawa, dan Candaiasa mengembangkan media pembelajaran komik tematik untuk menumbuhkan eco-literacy anak usia dini. Penelitian ini menghasilkan komik tematik yang telah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan. Ternyata komik tematik ini dalam praktiknya tidak menemukan masalah selama diterapkan dalam proses pembelajaran.²⁶
2. Musdalifah meneliti tentang media pembelajaran komik digital pada materi pengolahan data mata pelajaran matematika tingkat MI. Dalam hasil penelitiannya Musdalifah mengungkapkan bahwa komik digital dapat membantu peningkatan antusiasme siswa mengikuti aktivitas pembelajaran.

²⁶ Cholifah Tur Rosidah et al., "Thematic Comic to Cultivate Eco-Literacy For Young Learners," *Kasetsart Journal of Social Sciences* 43, no. 3 (2022): 735–740, <https://doi.org/https://doi.org/10.34044/j.kjss.2022.43.3.27>.

Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memperoleh validasi yang sangat baik dari validator ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan.²⁷

3. Widyastuti, dkk, meneliti tentang media instruksional menggunakan komik pada materi sistem persamaan linear. Hasil penelitian Widyastuti menegaskan bahwa bahwa media komik yang dikembangkan tergolong pada media yang menarik dan secara mudah dapat dimengerti oleh siswa.²⁸
4. Roihana mengembangkan materi ajar PAI berbasis model pemaknaan. Salah satu tujuan Roihana ialah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Roihana berupa materi ajar PAI berbasis model pemaknaan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Penelitiannya yang telah dilakukan juga mendapat respon yang positif dari siswa.²⁹
5. Fitriyah dalam penelitiannya menghasilkan produk e-modul pendidikan agama Islam berbasis problem based learning pada materi zakat. Penereapan e-modul yang dikembangkan dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil

²⁷ Musdalifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang.", 47.

²⁸ Widyastuti, Mardiyana, and Saputro, "An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation.", 1-6.

²⁹ Mursyidah, "Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pemaknaan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. ", 16-24.

belajar siswa. Tanggapan siswa terhadap e-modul menunjukkan kriteria menarik.³⁰

6. Tohir, dkk, mengemukakan sebuah hasil penelitian bahwa siswa yang menerima pembelajaran aritmatika berbasis *trading online* memperoleh hasil keterampilan berpikir kreatif yang sangat tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya diberi perlakuan pembelajaran aritmatika reguler. Keterampilan berpikir kreatif yang dimaksud adalah kemampuan memecahkan soal HOTS matematika.³¹
7. Febrianingsih mengemukakan hasil penelitiannya bahwa siswa yang mempunyai tingkat keterampilan berpikir kreatif tinggi dapat menyelesaikan masalah matematis dengan baik.³²

³⁰ Fitriyah, "Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fikih Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan.", 1-120.

³¹ Muttaqin et al., "Students' Creative Thinking Skills in Solving Mathematics Higher Order Thinking Skills (HOTS) Problems Based on Online Trading Arithmetic.", 1-10.

³² Febrianingsih, "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematis.", 119-130.

Tabel 1.1 Kompilasi Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul, Bentuk (Tesis/Disertasi/Jurnal),	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Rosidah, dkk, 2022, <i>“Thematic Comic to Cultivate Eco-Literacy For Young Learners,”</i> Jurnal Internasional Bereputasi.	Mengembangkan media pembelajaran komik yang divalidasi oleh ahli.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual untuk siswa tingkat SMP. Sedangkan Rosidah, dkk, mengembangkan media pembelajaran komik digital untuk anak usia dini yang berupa media cetak.	Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa media komik digital pendekatan kontekstual yang nantinya dapat diakses melalui website oleh peserta didik kelas VII.
2.	Musdalifah, 2019, <i>Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang,</i> Tesis.	Mengembangkan media pembelajaran komik digital berupa aplikasi android.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital yang outputnya berupa website. Sedangkan Musdalifah mengembangkan media pembelajaran komik digital yang outputnya berupa aplikasi android.	Media komik digital dikembangkan sedemikian rupa agar dapat diakses melalui website, tetap menggunakan pendekatan kontekstual.
3.	Widyastuti, 2017, <i>An</i>	Mengembangkan	Peneliti	Penelitian ini

	<i>Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation, Jurnal Internasional Bereputasi.</i>	media komik untuk aktivitas instruksional.	mengembangkan media pembelajaran komik digital yang berupa website sehingga penggunaannya dapat diakses melalui smartphone atau laptop. Sedangkan Widyastuti hanya sebatas mengembangkan media pembelajaran komik saja.	mengembangkan media komik digital pendekatan kontekstual yang outputnya berupa website.
4.	Roihana, 2019, <i>Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pemaknaan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar</i> , Tesis.	Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI	Peneliti meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual. Sedangkan Roihana mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui materi ajar PAI berupa modul.	Keterampilan berpikir kreatif siswa ditingkatkan melalui media komik digital pendekatan kontekstual yang dikembangkan agar siswa dapat mengaksesnya melalui website.
5.	Fitriyah, 2022, <i>Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem</i>	Menggunakan prosedur pengembangan ADDIE pada mata pelajaran	Peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital.	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik digital

	<i>Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fikih Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan, Tesis.</i>	pendidikan agama Islam.	Sedangkan Fitriyah mengembangkan e-modul.	untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
6.	Tohir, 2021, <i>Students' Creative Thinking Skills in Solving Mathematics Higher Order Thinking Skills (HOTS) Problems Based on Online Trading Arithmetic</i> , Jurnal Internasional Bereputasi.	Meningkatkan keterampilan berpikir siswa dalam memecahkan soal HOTS.	Peneliti meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan soal HOTS melalui media pembelajaran komik digital. Sedangkan Tohir dkk, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif melalui aritmatika online trading.	Media pembelajaran komik digital dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan soal HOTS PAI kelas VII.
7.	Febrianingsih, 2022, <i>Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematis</i> , Jurnal Nasional Bereputasi.	Menelaah keterampilan berpikir kreatif siswa.	Peneliti meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan soal HOTS melalui media pembelajaran komik digital. Sedangkan Febrianingsih fokus menelaah pada keterampilan	Keterampilan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal HOTS PAI kelas VII menggunakan media komik digital pendekatan kontekstual yang dapat diakses melalui website.

			berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematis.	
--	--	--	---	--

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.³³ Bisa dikatakan pengembangan jika dapat memperbaiki media yang lama. Kata pengembangan ini bisa diartikan sebagai perbaikan media lama sehingga media yang baru dapat mengurangi-kekurangan pada media yang lama.
2. Media komik digital merupakan sebuah komik yang dipenuhi dengan gambar serta skenario yang telah disusun, dengan bantuan software Pixton, Canva, Wordpress yang dapat dihasilkan berupa website sehingga penggunaannya bisa melalui smartphone android atau laptop.
3. Paradigma pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru menghubungkan materi pelajaran yang diajarkan dengan dunia nyata siswa sehingga dapat membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Keterampilan berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis,

³³ Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE," *Cendekia: Journal of Education and Society* 14, no. 2 (2016): 231–246, <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>.

konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir.³⁴

5. Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar menjadi manusia bertakwa kepada Allah.
6. Soal HOTS adalah soal yang menstimulasi siswa untuk memecahkan masalah yang kontekstual. Hal ini didukung kuat dengan ciri-ciri soal HOTS yang menuntut siswa memecahkan tantangan yang terjadi di dunia nyata.

³⁴ Suherman Suherman and Tibor Vidákovich, "Assessment of Mathematical Creative Thinking: A Systematic Review," *Elsevier* 44, no. 3 (2022): 1–13, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101019>.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar tidak lepas dari proses komunikasi. Menurut Tilaar Hamalik menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran.³⁵ Media merupakan saluran komunikasi dalam proses belajar.³⁶ Oleh sebab itu, agar suatu proses komunikasi berjalan dengan efektif maka dibutuhkan suatu alat bantu yakni media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar.³⁷ Media Pembelajaran adalah salah satu alat yang mempengaruhi suatu proses pembelajaran. Menurut Zakiyah bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar

³⁵ H.A.R. Tilaar, *Pedagogik Teoritis Untuk Indonesia* (Jakarta: Kompas, 2015), 77.

³⁶ Moh. Nawafil, *Cornerstone of Education : Landasan-Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Absolute Media, 2018), 43.

³⁷ Agus Purwanto, "Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Pada Materi Iman Kepada Allah Untuk Peserta Didik Kelas XMIPA 3 SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Pelajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan* 28, no. 2 (2019): 195–204.

secara efektif dan efisien.³⁸ Menurut Jerome S Brunner dalam buku Dhikrul Hakim menjelaskan bahwa proses pembelajaran siswa menempuh tiga fase yaitu³⁹:

a. Fase Informasi (tahap penerimaan materi)

Dalam fase informasi, seorang siswa yang sedang belajar sejumlah keterangan mengenai materi yang sedang dipelajari. Diantara informasi yang diperoleh itu ada yang sama sekali baru dan ada pula yang berfungsi menambahkan atau memperdalam pengetahuan yang sebelumnya dimiliki.

b. Fase Transformasi (tahap perubahan materi)

Dalam fase transformasi, informasi yang telah diperoleh itu dianalisis diubah dan ditransformasikan menjadi bentuk yang konseptual supaya kelak pada gilirannya dapat dimanfaatkan bagi hal-hal yang lebih luas.

c. Fase Evaluasi (tahap penilaian materi)

Dalam tahap fase evaluasi, seseorang siswa akan menilai diri sendiri sampai sejauh manakah pengetahuannya yang dia dapat memanfaatkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

³⁸ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Baik," *Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8 (2019): 1.

³⁹ Dhikrul Hakim, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Daniar Eka, 2016), 95.

2. Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berupa sarana yang mampu memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, mempermudah dan memperjelas konsep yang kompleks yang abstrak agar menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah untuk memahami.⁴⁰

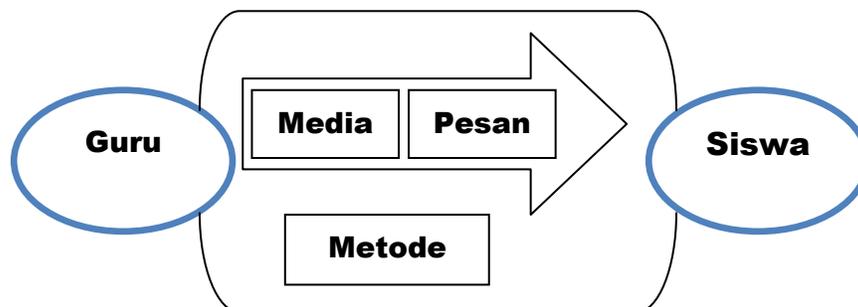
Dalam proses belajar mengajar penggunaan suatu media memiliki fungsi yang sangat penting. Pada umumnya fungsi media sebagai penyalur pesan atau penyalur informasi. Media dapat digunakan secara efektif dalam situasi formal dimana siswa berada. Media memainkan peran penting dalam proses pendidikan siswa. Secara umum fungsi media sebagai penyalur pesan, selain itu juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi belajar siswa.⁴¹ Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dengan menarik.

Adapun metode pembelajaran adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar dibawah ini:⁴²

⁴⁰ Asnawir and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 21.

⁴¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Arab* (Malang: UIN-Malang Press, 2009), 29.

⁴² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sarana Tutorial Sejahtera, 2012), 7.



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Lavied and Lentz berpendapat bahwa media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi, yakni fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.⁴³ Inge menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media Audio-Visual bukan saja sekedar penyalur pesan, melainkan juga membantu menyederhanakan proses penerimaan pesan yang sulit sehingga proses komunikasi menjadi lancar.⁴⁴

Selain memperjelas dan mempermudah, media pembelajaran juga dapat membuat pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa menjadi lebih menarik. Sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran,

⁴³ Husnul Khotimah, Asep Supena, and Nandang Hidayat, "Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual," *Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 1 (2019): 17–28, <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>.

⁴⁴ Inge Oktaviane Maxtuti and Reni Ambarwati Wisanti, "Pengembangan Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMA Kelas X," *Jurnal BioEdu* 2, no. 2 (2013): 46.

sedangkan 8% lewat indera penglihatan. Di samping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan di dengar. Sehingga menghadirkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan oleh para pendidik khususnya para guru.⁴⁵

Adapun fungsi media pembelajaran ini kemudian lebih difokuskan pada dua hal, yakni fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, fungsi yang didasarkan pada media pembelajaran, yakni : (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, (2) fungsi semantic dan (3) fungsi maipulatif. Kedua, fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (1) fungsi psikologis dan (2) fungsi sosio-kultural.⁴⁶

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu mempermudah dalam memahami sesuatu yang masih abstrak sehingga menjadi konkrit. hal ini sejalan dengan penjelasan Brunner bahwasanya siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik dan simbolik. Tahap-tahap ini menjadikan dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit (pengalaman langsung). Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa

⁴⁵ Rosyidi, *Media Pembelajaran Arab*,31..

⁴⁶ Putu Agus Semara Putra Giri, "Media Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak," *Widyadari: Jurnal Pendidikan* 22, no. 1 (2021): 276–89, <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661390>.

belajar dengan menggunakan gambar atau *video tapes* (pengalaman piktoral). Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol yaitu dengan membaca atau mendengar (pengalaman abstrak).

Untuk memahami peranan media, dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale ini, digunakan secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang akan digunakan yang sesuai dengan kebutuhan siswa memperoleh pengalaman belajar dengan mudah.

Selain itu juga kerucut Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat diperoleh siswa melalui proses pembuatan atau mengalami sendiri apa yang dia pelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkrit siswa mempelajari bahan pembelajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman belajar, contohnya hanya mengandalkan buku paket atau buku ajar, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

Selanjutnya uraian setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut pengalaman tersebut akan dijelaskan sebagai berikut ini⁴⁷:

- a. Pengalaman langsung
- b. Pengalaman tiruan
- c. Pengalaman melalui drama
- d. Pengalaman melalui demonstrasi
- e. Pengalaman wisata
- f. Pengalaman melalui peran
- g. Pengalaman melalui televise
- h. Pengalaman melalui gambar hidup dan film
- i. Pengalaman melalui radio, tape recorder dan gambar

Jika diperhatikan, kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh; semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Dari gambaran kerucut pengalaman tersebut, siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman drama, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari, namun bila tidak memungkinkan maka siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui benda

⁴⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017) 87.

atau alat perantara seperti televise, gambar hidup/film, radio atau tape recorder, lambing visual dan lambing verbal.

Dengan ini, maka kedudukan komponen suatu media pembelajaran dalam system belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan konkrit, pembelajaran yang efektif dan tepat serta mudah dipahami.

3. Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran ada beberapa jenis media pembelajaran dalam buku Luluk Suryani diantaranya sebagai berikut⁴⁸:

- a. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, gambar dan komik
- b. Media Audial : radio, tape, laboratorium
- c. Project still media : slide, projector
- d. Projected motion media : film, televise, video, computer

Sebelum memutuskan untuk memilih suatu media pembelajaran, seseorang guru hendaknya perlu sekali memahami dasar-dasar dan kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, berikut dasar-dasar pemilihan media: Memilih media haruslah berdsarkan pada tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, kemudian memilih suatu media disesuaikan dengan kemampuan guru, menyesuaikan dengan situasi dan

⁴⁸ Luluk Suryani and Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012), 137.

kondisi, memahami karakter dari media tersebut, dan memilih media harus berdasarkan fase perkembangan siswa.⁴⁹

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan elemen penting dari proses pembelajaran. Memanfaatkan pendekatan sistematis untuk pemilihan media memastikan bahwa media pembelajaran yang tepat digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4. Kriteria Pemilihan Media

Sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka setidaknya terdapat beberapa karakteristik yang harus diperhatikan. Tujuannya ialah agar dapat memilih media yang tepat sasaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Kriteria umum tersebut antara lain adalah sebagai berikut⁵⁰ :

a. Kesesuaian dengan tujuan

Pemilihan media berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dari tujuan instruksional tersebut maka dapat dianalisis media yang cocok guna mencapai tujuan tersebut. Selain itu analisis dapat

⁴⁹ Arief Sudirman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2022), 82.

⁵⁰ Susilana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian* (Bandung: Cempi, 2008), 70-74.

diarahkan pada taksonomi dari bloom, apakah tujuan bersifat kognitif, afektif atau psikomotorik.

b. Kesesuaian dengan materi

Pemilihan materi dan sejauh mana materi akan diberikan dapat membantu untuk mempertimbangkan media yang sesuai dengan penyampaian materi.

c. Kesesuaian dengan karakteristik pendidik atau siswa

Media haruslah familiar dengan karakteristik guru/siswa. Pemilihan media harus melihat kondisi siswa secara fisik terutama keberfungsian alat indera yang dimiliki. Selain mempertimbangkan tersebut perlu juga diperhatikan aspek kemampuan awal siswa, budaya maupun kebiasaannya, hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negative siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki siswa sebagai hasil belajarnya dengan isi materi yang terdapat pada media tersebut.

d. Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori

yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Pemilihan media bukan pula karena alasan selingan atau hiburan semata. Melainkan media harus merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran yang fungsinya untuk meningkatkan efisien dan efektifitas pembelajaran.

e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Siswa belajar dipengaruhi oleh gaya belajar mereka. Terdapat tiga tipe gaya belajar siswa yaitu: tipe visual (penglihatan), auditorial (suara) dan kinestetik (praktik). Pemilihan media harus dapat menyesuaikan dengan karakteristik gaya belajar siswa.

f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.

Pemilihan media harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, fasilitas yang tersedia dan alokasi waktu yang diberikan.

B. Komik Digital Pendekatan Kontekstual

1. Pengertian Komik Digital

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita, biasanya komik dicetak diterbitkan diatas kertas dan dilengkapi dengan

teks, komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk dalam buku tersendiri.⁵¹

Sedangkan definisi dari digital sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu, berhubungan dengan penomoran.⁵² Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang digunakan tidak memakai printed material yaitu dengan menggunakan angka-angka untuk system perhitungan tertentu. Dalam hal ini biasanya dilakukan oleh si mesin pintar computer, *gadget*, *smartphone* dan sejenisnya. Secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya⁵³:

a. *Digital Production*

Digital production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini dilakukan 10% *on screen*, tidak sekedar proses manipulasi dan oleh digital semata.

⁵¹ Efrida Rif'atul Chusniah and Rini Setianingsih, "Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Untuk Materi Lingkaran," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* 3, no. 2 (2019): 55–64.

⁵² Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 284.

⁵³ Musdalifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang.," 76.

b. *Digital Form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spira. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah faktor waktu yang terhubung *timeless*. Jika komik berbentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedangkan kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

c. *Digital Delivery*

Digital delivery mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog

(misalnya sari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilah *only one dicks away*. Sedangkan fitur high mobility bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam gadget yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaliknya diperhatikan dalam digital delivery adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan system dengan distribusi analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan bandwidth, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

d. Digital Convergence

Digital convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lain yang juga berbasis digital, misalnya sebagai genre, animasi, film, mobile content, dan sebagainya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang berbentuk digital berbasis elektronik yang tak hanya menampilkan alur cerita saja, melainkan didalamnya dapat disisipkan genre, animasi, game, film, atau aplikasi yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online maupun melalui gadget tertentu.

2. Sejarah Komik

Sejarah komik di Indonesia sangat panjang. Komik Indonesia tidak dapat terlepas dari peninggalan budaya seperti candi dan cerita wayang yang merupakan cikal bakal komik di Indonesia. Candi Borobudur yang memiliki sebelas seri bas relief dan mencakup sekitar 1460 adegan. Adegan demi adegan merupakan sebuah kronologi yang menggambarkan kisah pada masa lalu. Relief-relief yang tersusun secara berurutan dan membentuk cerita pada candi merupakan prinsip dasar yang digunakan komik pada umumnya masa sekarang, sehingga Borobudur dapat dikatakan sebagai cikal bakal komik di Indonesia.

Komik di Indonesia mendapat pengaruh Barat dan Tiongkok pada 1931–1954 melalui surat kabar. Di Barat, seperti Amerika, komik dilahirkan dan dibesarkan oleh media massa. Pada saat itu harian berbahasa Belanda, *De Java Bode*, memuat komik karya Clinge Doorebos yang berjudul *Flippie Flink* dalam rubrik anak-anak. Kemudian, *De Orient* merupakan surat kabar mingguan yang pertama kali memuat komik *Flash Gordon*. Pengaruh Tiongkok juga masuk melalui surat kabar *Sin Po* yang merupakan media massa Tiongkok peranakan yang menggunakan bahasa melayu menampilkan komik strip humor karangan Kho Wang Gie.

Setelah Kemerdekaan Indonesia, masyarakat mulai banyak mengenal tokoh-tokoh komik strip populer dari Amerika seperti Rip Kirby (Alex Raymond), Phantom (Wilson Mc Coy), Jonny Hazard (Frank Robbins), dan lainnya. Komik strip mingguan tersebut kemudian diterbitkan dalam bentuk buku yang merupakan komik buku pertama di Indonesia yang diterbitkan oleh Gapura dan Keng Po di Jakarta serta Perfectas di Malang.⁵⁴

Di tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana ia mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik.” Sebelumnya, di tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan eknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide.” Dalam buku *Understanding Comics* (1993) Scott McCloud mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai “*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.*”

Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi komik. sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan image dan teks, dan sebagian lain lebih

⁵⁴ Nick Soedarso, “Komik: Karya Sastra Bergambar,” *Humaniora* 6, no. 4 (2015): 496–506, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>.

menekankan sifat kesinambungannya (sequential). Definisi komik sendiri sangat supel karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti :

- a. *Picture stories* – Rodolphe Topffer (1845)
- b. *Pictorial narratives* – Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
- c. *Picture novella* – dengan nama samaran Drake Waller (1950s)
- d. *Illustories* – Charles Biro (1950s)
- e. *Picto-fiction* – Bill Gaine (1950s)
- f. *Sequential art* (graphic novel) – Will Eisner (1978)
- g. *Nouvelle manga* – Frederic Boilet (2001)

Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Sementara itu Dr. Seno Gumira Ajidarma (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik *Mat Romeo* (1971) mengiklankannya dengan kata-kata “disajikan setjara filmis dan kolosal” yang sangat relevan dengan novel bergambar.

3. Bentuk-Bentuk Komik

Bonnef mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah comic strips dan buku komik dengan istilah comic books. Pada saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. Selain dalam bentuk strip dan buku, komik bisa ditemukan

dalam bentuk novel, yaitu novel grafis dan novel kompilasi penjelasan Maharsi.⁵⁵

a. Komik Strip

Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis dari komik strip. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di Internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Rasa keingintahuan pembaca dibawa untuk cerita selanjutnya.

b. Komik Buku

Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Buku komik di Indonesia dekat dengan istilah cergam, sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

Bonnef menjelaskan bahwa komik-komik yang beredar pada saat ini pun juga beragam dalam jenis cerita. Pada dasarnya komik adalah sumber dari

⁵⁵ Favian Avila Syahmi and Saida Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90, <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.

inspirasi seorang komikus dalam menyampaikan cerita atau berita aktual yang sedang terjadi. Akan tetapi, komik juga menjadi wadah pembelajaran bagi anak-anak yang dikemas sangat menarik minat membaca. Komik menjadi sebuah media yang penyampaian isi dituangkan ke dalam gambar sederhana namun tetap memiliki makna yang sangat luas yang menggabungkan pola pikir intelektual dan artistik seni.

Gambar dan cerita menjadikan sebuah media pesan yang beragam. Sebuah komik yang baik harus memiliki fungsi yang baik pula, selain memiliki fungsi menghibur, sebuah komik pun juga harus memiliki fungsi yang meng edukasi para pembacanya, selalu memiliki pesan moral yang ingin disampaikan. Kedudukan komik makin berkembang dengan baik di masyarakat yang sudah menyadari nilai komersial dan edukatif yang dibawanya.⁵⁶

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti akan mendesain komik dengan jenis komik buku yang digunakan sebagai education (Pendidikan). Dan sesuai dengan perkembangan zaman maka komik buku tersebut akan di aplikasikan kedalam aplikasi Flipbook Maker sehingga disebut komik digital.

⁵⁶ Soedarso, "Komik: Karya Sastra Bergambar. ", 496-506.

4. Kelebihan dan Kelemahan Komik Digital

Media pembelajaran komik digital sebagaimana lazimnya media pembelajaran lain juga memiliki kelebihan dalam satu sisi, dan mempunyai kekurangan dalam sisi lainnya. Adapun kelebihan dan kelemahan komik digital sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut⁵⁷:

a. Kelebihan

Kelebihan dari media komik digital ini menurut penelitian terdahulu bahwa melalui interaksi tertulis dan visual komik menempatkan wajah manusia pada subjek tertentu sehingga muncullah hubungan-hubungan emosional antara siswa dan tokoh-tokoh dalam cerita komik ini. Adapun kelebihannya pertama, komik dapat diterapkan disemua mata pelajaran, kedua komik menarik siswa tanpa memandang usia.⁵⁸ Selanjutnya isi komik sering berwarna-warni sementara gaya tulisan tidak serumit seperti yang ada dibuku.

⁵⁷ Fitra Yurisma Kanti, Bambang Suyadi, and Wiwin Hartanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember," *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12, no. 1 (2018): 135–41, <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>.

⁵⁸ Tresnawati, Satria, and Adinugraha, "Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia.", 99-105.

b. Kelemahan

Disamping itu ada beberapa kekurangan dari komik digital sendiri yakni, pertama dan terpenting itu memakan waktu, terutama dalam proses penciptaannya, tetapi juga di tutorial pembuatannya. Perlunya waktu untuk merencanakan komik dengan hati hati sebelum didesain kedalam komputer.

5. Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Berbagai instruksi pemerintah dalam implementasinya memberikan sinyal pada penerapan strategi pembelajaran yang menekankan aspek kinerja siswa yaitu dengan menggunakan pendekatan *contextual teaching and learning*. Guru berperan dan melaksanakan fungsi sebagai mediator, yang memungkinkan siswa lebih proaktif untuk merumuskan sendiri masalah yang berkaitan dengan fokus kajian secara kontekstual bukan tekstual.⁵⁹

Pembelajaran kontekstual menuntut kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih mengedepankan pendidikan yang ideal sehingga benar-benar akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien.⁶⁰ Guru sebagai fasilitator sekaligus sebagai penanggungjawab kegiatan pembelajaran mengelola dan melaksanakan

⁵⁹ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Perstasi Pustaka, 2007), 101.

⁶⁰ S. Muchith, *Pembelajaran Kontekstual* (Semarang: RasaiL Media Group, 2008), 2.

pembelajaran yang memungkinkan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran. Mengutip definisi pengajaran kontekstual dari *Office Of Vocational And Adult Education* sebagai pengajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang di dalamnya siswa memanfaatkan pemahaman dan keterampilan akademiknya dalam konteks yang bervariasi baik dalam sekolah maupun di luar sekolah untuk memecahkan simulasi atau masalah dunia nyata, baik sendiri maupun secara bersama-sama.⁶¹

Paradigma pembelajaran kontekstual berdasarkan definisi di atas adalah konsep belajar yang membantu guru menghubungkan materi pelajaran yang diajarkan dengan dunia nyata siswa sehingga dapat membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang

⁶¹ I Ketut Suastika and Amaylya Rahmawati, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 2 (2019): 58–61, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i2.1230>.

secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan ke permasalahan lainnya.⁶²

Kata kontekstual berarti keterkaitan antara semua hal termasuk gagasan dan tindakan. Kata ini menghubungkan secara langsung pikiran dengan pengalaman.⁶³ Jadi pembelajaran yang berdasarkan kontekstual adalah pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan pikiran dan gagasan untuk dapat dirasakan melalui pengalamannya. Pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP, kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan kondisi yang sering dialami siswa, sehingga siswa merasa apa yang mereka pelajari adalah sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

6. Tujuan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Pendekatan pembelajaran kontekstual semula dikembangkan dengan tujuan untuk menyelaraskan pelajaran matematika di sekolah dengan kebutuhan siswa dikemudian hari jika bekerja.⁶⁴ Oleh karena itu pembelajaran diselenggarakan dengan menggunakan berbagai masalah kontekstual, baik

⁶² Asep Ikin Sugandi and Martin Bernard, "Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis Siswa SMP," *Jurnal Analisa* 4, no. 1 (2018): 16–23, <https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.2364>.

⁶³ Raden Heri Setiawan and Idris Harta, "Pengaruh Pendekatan Open-Ended Dan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2014): 240–56, <https://doi.org/10.21831/jrpm.v1i2.2679>.

⁶⁴ Sustin Sumarni Burengge, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Pendekatan Kontekstual Bagi Siswa SDN 7 Tentena Sulawesi Tengah," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 275–280, <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2832>.

konteks sekolah maupun konteks luar sekolah, terutama konteks dunia kerja. Dengan kata lain, pembelajaran kontekstual dirancang untuk memungkinkan diadakannya kerjasama antar sekolah dan dunia kerja, sehingga siswa dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

C. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital

1. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang dihubungkan pada kerja rancangan dua pengembangan. Penelitian pengembangan berorientasi pada produk. Penelitian pengembangan merupakan satu jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada, atau menghasilkan suatu produk dibidang pendidikan.⁶⁵ Adapun produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan antara lain materi-materi pelatihan guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam belajar, system pembelajaran, dan lain-lain.

Menurut Gay yang dikutip oleh wasis menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa materi pembelajarana, media pembelajaran, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.

⁶⁵ Punaji Setysari, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2013), 31.

Penelitian pengembangan bersifat analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas.

Prosedur penelitian terdiri dari dua tahap yaitu mengembangkan produk model dan menguji kualitas dan atau efektifitas produk yang dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan lebih dikenal dengan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE.

2. Pengembangan Model ADDIE

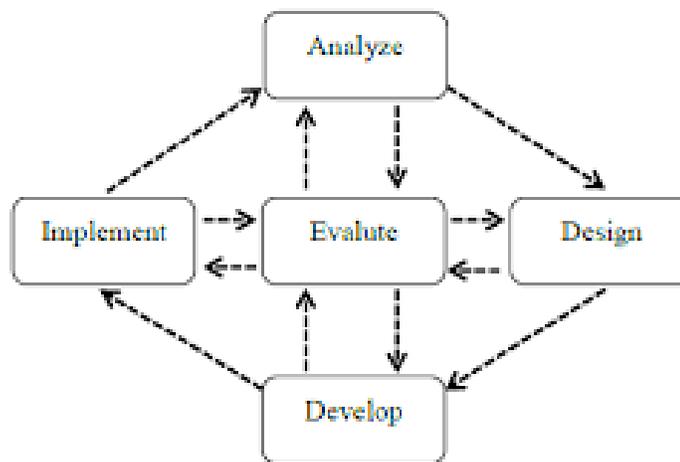
Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan system yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya: model ini terdiri dari 5 tahap atau tahap utama yaitu analisis, selanjutnya tahap desain, kemudian tahap pengembangan , yang ke empat tahap implementasi, dan yang terakhir tahap evaluasi.⁶⁶

Selain itu, molenda juga menjelaskan bahwa ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Cheung menyatakan

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 94.

“The advantage of the addie model is that it is simple to use and can be applied to curriculum that teaches knowledge, skill, or attitudes”.

Model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain: oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Berikut langkah-langkah tahap pada model ADDIE:



Gambar 2.2 Tahap-tahap Model ADDIE

3. Langkah-Langkah Model ADDIE

- a. Analysis merupakan langkah pertama dari model desain system pembelajaran ADDIE. Langkah analisis melalui dua tahapan yaitu a) Analisis kinerja. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan

manajemen. b) Analisis kebutuhan, analisis ini merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu di pelajari oleh siswa untuk meningkatkan prestasi hasil belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi.

- b. Design merupakan inti dari langkah analisis kerja yaitu mempelajari masalah kemudian menemukan alternative solusi yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan. Setelah materi tersusun, selanjutnya menyusun perangkat media.
- c. Development merupakan langkah ketiga dalam model desain ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli dan memodifikasi media pembelajaran. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam penyampaian materi dan substansi program. Dalam melakukan pengembangan ada dua tujuan penting yang perlu dicapai, antara lain adalah memproduksi, merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
- d. Pada tahap implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat model ADDIE. Tujuan utama dalam langkah ini yaitu membimbing siswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi, menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan

hasil belajar yang dihadapi oleh siswa, dan memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, siswa perlu memiliki kompetensi yang diinginkan.

- e. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, mengetahui peningkatan kompetensi dalam diri siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran, dan memperoleh keuntungan yang dirasakan oleh lembaga akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

D. Keterampilan Berpikir Kreatif dan HOTS

1. Definisi Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif untuk menemukan solusi baru dari suatu persoalan yang dihadapi. Keterampilan berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir.

Menurut Rusman berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan

beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.⁶⁷ Sedangkan menurut Sutikno menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk mampu mengeluarkan daya pikir dan daya karsanya untuk menciptakan sesuatu yang berada diluar pemikiran orang kebanyakan.⁶⁸

Tujuan dari pemikiran kreatif adalah untuk menciptakan produk intelektual atau material bernilai yang belum pernah terjadi sebelumnya.⁶⁹ Keterampilan berpikir kreatif diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu keterampilan berpikir kreatif insidental dan intensional. Keterampilan berpikir kreatif insidental adalah keterampilan berpikir yang tidak memiliki tujuan, rencana, maupun langkah yang jelas untuk menciptakan sesuatu sebelumnya namun menghasilkan suatu hal yang baru.

Sementara kebalikan dari keterampilan berpikir insidental adalah keterampilan berpikir kreatif intensional. Keterampilan berpikir kreatif intensional adalah keterampilan berpikir yang memiliki tujuan yang jelas. Keterampilan berpikir intensional dibagi kembali menjadi dua macam, yaitu keterampilan berpikir kreatif umum dan lanjutan.

⁶⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 324.

⁶⁸ Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2014), 151.

⁶⁹ Khairunnisa, Ariyanto, and Endahwuri, "Analisis Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa.", 527-534.

Keterampilan berpikir kreatif umum menghasilkan sesuatu yang inovatif dengan merencanakan dan mempersiapkan sesuatu secara hati-hati. Sementara keterampilan berpikir kreatif lanjutan menghasilkan sesuatu yang memiliki peran dalam kemajuan hidup manusia dengan perencanaan dan persiapan yang lebih kompleks.

2. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir kreatif menunjukkan beberapa hal yang berbeda dengan seseorang yang tidak memilikinya. Seorang pemikir kreatif selalu memikirkan suatu hal dari segala sudut pandang sehingga pemikir kreatif sering kali memiliki pemikiran yang *out of the box* (di luar pemikiran) dari pemikiran orang lain. Pemikir kreatif memiliki sikap yang berani untuk memutuskan segala hal yang akan dilakukannya sehingga menurut pemikir kreatif adanya saingan dalam suatu kegiatan bukanlah hal yang perlu ditakutkan.⁷⁰

Guilford mengemukakan empat karakteristik seseorang yang memiliki keterampilan berpikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Jumlah gagasan dan gagasan yang dapat diekspresikan oleh siswa secara terus menerus dalam waktu singkat yang dimaksud dengan kelancaran. Sementara

⁷⁰ Luthfiah Nurlaela et al., *Strategi Belajar Berpikir Kreatif* (Jakarta: Media Guru Digital Indonesia, 2019), 38.

fleksibilitas merupakan cara berpikir siswa yang melihat suatu objek dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Objek atau masalah yang sedang dihadapi oleh siswa dapat terselesaikan dengan ide-ide baru disebut dengan orisinalitas. Sedangkan elaborasi adalah membayangkan dan menjelaskan detail hal atau peristiwa tertentu.

3. Mengajarkan Keterampilan Berpikir Kreatif

Mengingat pentingnya keterampilan berpikir kreatif di era dewasa ini, sudah sepatutnya siswa mendapatkan bekal pengetahuan keterampilan berpikir kreatif. Sehingga kelak dikemudian hari siswa dapat menjalani proses kehidupannya lebih bermakna. Segala rintangan yang terjadi dapat diatasi dengan tepat melalui sebuah kompetensi kreatifitas berpikirnya. Maka dari itu pendidik harus mengerti cara mengajarkan keterampilan berpikir kreatif kepada siswa.

Pendidik perlu mengetahui cara-cara yang dapat dilakukan agar dapat membentuk siswa menjadi yang memiliki keterampilan berpikir kreatif sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai pada abad ke-21. Mustahdi dalam artikel penelitiannya memaparkan cara yang dapat diterapkan oleh pendidik

untuk dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sebagai berikut⁷¹:

- a. Menyediakan lingkungan emosional yang tidak mengancam siswa dengan cara menciptakan suasana kelas yang terbuka dan tidak menghakimi siswa, menghormati pertanyaan dan pendapat siswa.
- b. Puji respon yang ditunjukkan oleh siswa serta hormati upayanya. Bantu siswa untuk belajar mengevaluasi pekerjaan atau gagasan mereka sendiri.
- c. Menyediakan lingkungan fisik yang dipenuhi dengan berbagai stimulus dan kegiatan yang disesuaikan dengan minat siswa. Kelas yang monoton dapat menghambat kreativitas siswa.
- d. Berikan banyak kesempatan bagi siswa untuk bertanya. Jika pendidik tidak dapat menjawab pertanyaan yang diutarakan oleh siswa, pendidik dapat membantu siswa mencari sumber atau referensi untuk menemukan jawabannya.
- e. Ajukan pertanyaan terbuka ke dalam kegiatan pembelajaran dan rutinitas siswa sesering mungkin.
- f. Berikan waktu pada siswa untuk berpikir dan berimajinasi. Pendidik dapat menunggu tanggapan siswa selama lima detik atau lebih kemudian mengulangi pertanyaannya. Proses ini memberi siswa waktu untuk mendengarkan, berpikir, merumuskan respon yang akan dia sampaikan.

⁷¹ Mustahdi, *Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi PAI* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2019), 3-4.

- g. Pengeditan karya siswa yang dilakukan terlalu sering dapat menghambat energi kreatifnya.
- h. Bantu siswa membuat mainan atau proyek sendiri dari bahan-bahan yang tersedia untuk mendorong orisinalitasnya.
- i. Tulis atau rekam respon, ide, atau cerita siswa dalam buku catatan atau tempat penyimpanan lainnya. Dengan ini siswa dapat mengetahui bahwa ide-ide yang diungkapkannya berharga dan cukup penting untuk diingat oleh pendidik.

4. Pengertian HOTS

Keterampilan tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar.⁷²

Konsep *Higher Order Thinking Skills* sangat luas karena tidak hanya mencakup Taksonomi Bloom yang lebih tinggi, tetapi juga mencakup pemikiran kritis, pemikiran kreatif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan juga metakognisi.⁷³ *Higher Order Thinking Skills* merupakan proses berpikir siswa dalam berbagai level kognitif kemudian dikembangkan

⁷² Sultan Beddu, "Implementasi Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 1, no. 3 (2019): 71–84.

⁷³ Pi'i Pi'i, "Mengembangkan Pembelajaran Dan Penilaian Berpikir Tingkat Tinggi Pada Mata Pelajaran Sejarah Sma," *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya* 10, no. 2 (2016): 197–208, <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p197>.

dengan berbagai konsep. *Higher Order Thinking Skills* merupakan suatu proses berpikir dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode *problem solving*, dan *taksonomi bloom*.

Pemikiran tingkat tinggi menggunakan pemikiran secara luas untuk menemukan hal baru. Pemikiran tingkat tinggi menuntut seseorang untuk mengaplikasikan informasi atau pengetahuan baru yang dia dapatkan dan manipulasi informasi untuk mencapai kemungkinan jawaban dalam situasi baru. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah proses keterampilan berpikir tingkat tinggi diperoleh dari pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran siswa agar dapat mengkonstruksi dan membangun suatu pengetahuan dalam dirinya sehingga memiliki kesadaran dalam proses pembelajaran. Belajar yang seperti ini membuat siswa dapat berkembang dan memiliki kemampuan bernalar.⁷⁴

HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) adalah penilaian yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, antara lain: kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, kreatif, pemecahan masalah tidak rutin, non algoritmatis, analisis, evaluasi, mencipta, melibatkan pembentukan konsep, pemikiran kritis, kreativitas atau brainstorming, penyelesaian

⁷⁴ Andreas Bagas Kiswara, Tri Murwaningsi, and Susantiningrum, "Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis HOTS Pada Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri Surakarta," *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran* 123, no. 4 (2019): 46–52, <https://doi.org/https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/34523>.

masalah, representasi mental, penggunaan aturan, penalaran, dan pemikiran logis, dan membutuhkan pemikiran ke tingkat yang lebih tinggi daripada hanya menyatakan kembali fakta.

Pemikiran tingkat tinggi menjadi tiga kategori yaitu transfer, berpikir kritis, dan penyelesaian masalah. Dalam istilah transfer, siswa tidak hanya diharapkan untuk mempelajari ilmu dan keterampilannya saja, tetapi juga diharapkan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan pada situasi baru atau konteks kehidupan nyata. Pemikiran kritis membutuhkan siswa untuk menerapkan keputusan bijak atau membuat kritik logis. Sedangkan dalam hal pemecahan masalah, siswa adalah berharap dapat menemukan solusi dari masalah tertentu yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan menghafal.

5. Indikator Soal HOTS

Adapun Indikator yang digunakan untuk menilai soal yang berindikasi HOTS, yaitu:

a. Menganalisis (*analyzing*)

Kategori menganalisa meliputi menguraikan suatu permasalahan atau objek ke unsur-unsur penyusunnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur penyusun tersebut dengan struktur besarnya. Kategori ini juga termasuk menganalisis bagian-bagian terkait satu sama

lain. Kategori ini meliputi proses kognitif membedakan, pengorganisasian dan *attributing*. Pengorganisasian meliputi menemukan koherensi, integrasi, menguraikan atau penataan.⁷⁵

b. Mengevaluasi (*evaluating*)

Mengevaluasi ialah tindakan untuk membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar tertentu melalui kegiatan memeriksa dan mengkritik.⁷⁶

c. Mengkreasikan (*creating*)

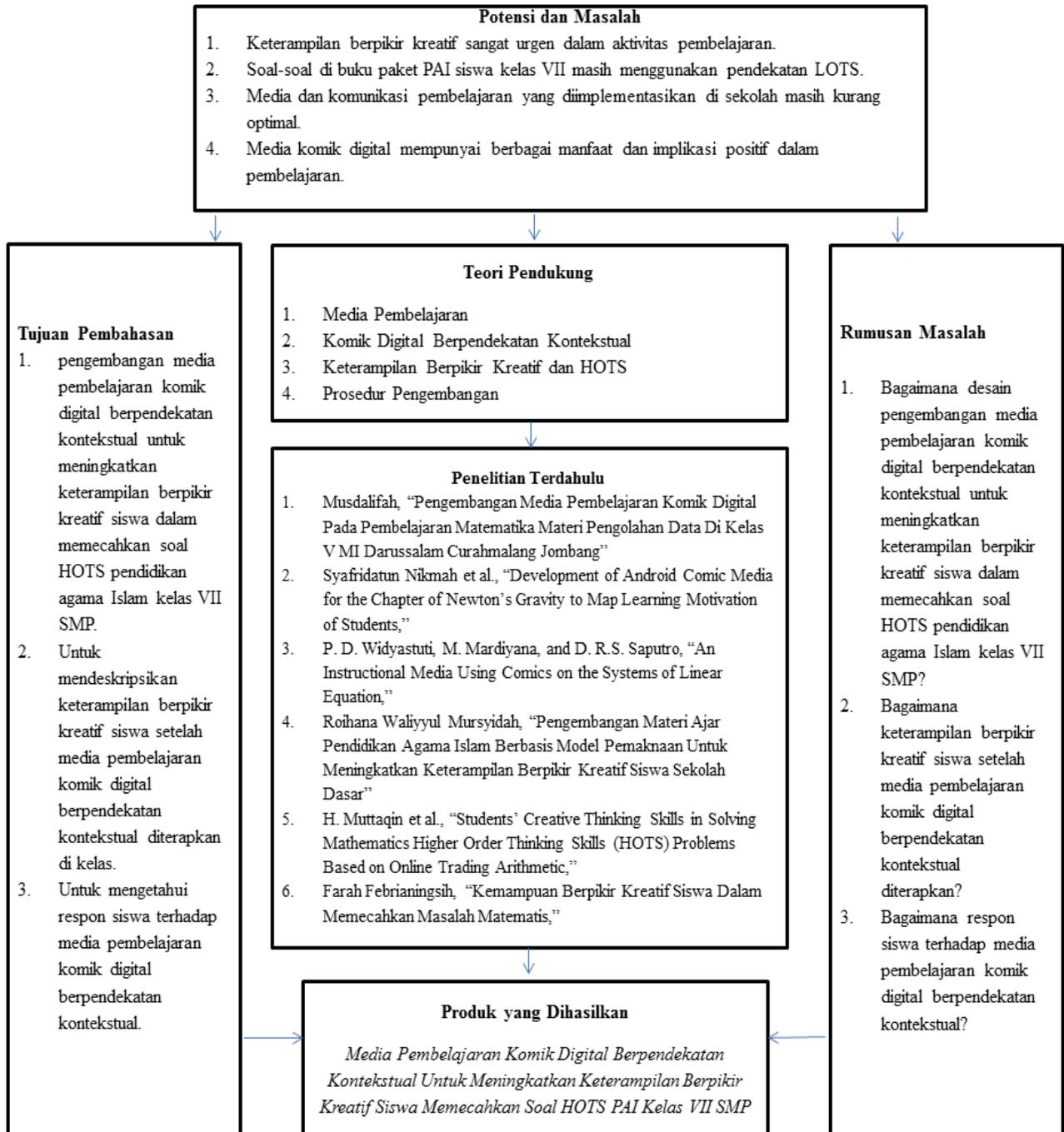
Mengkreasi atau mencipta yaitu menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang utuh atau fungsional; yaitu, reorganisasi unsur ke dalam pola atau struktur yang baru. Termasuk dalam mencipta yaitu *generating* atau menghipotesiskan, *planning* atau merencanakan dan *producing* atau menghasilkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi indikator soal yang terindikasi HOTS ialah menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*) dan mengkreasi (*creating*) melalui penyesuaian kalimat soal dengan kata kerja operasional ketiga indikator tersebut.

⁷⁵ Ahmad Yani, *Cara Mudah Menulis Soal HOTS: Suatu Pendekatan “Jarak Nalar” Yang Dilengkapi Dengan Pembelajaran Berorientasi Keterampilan Bepikir Tingkat Tinggi* (Bandung: Refika Aditama, 2019), 35-36.

⁷⁶ Beddu, “Implementasi Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.”, 71-84.

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁷⁷ Hal tersebut dilakukan tidak lain agar produk tersebut bisa bermanfaat di masyarakat luas sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).⁷⁸ Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model ADDIE ini dirasa efektif, dinamis, dan sesuai apa yang dibutuhkan dalam penelitian di SMP 3 Ibrahimy serta mendukung kinerja program pengembangan produk peneliti.

⁷⁷ Punaji Setysari, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2013), 194.

⁷⁸ Dewi Salma Prawiradiraga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), 21.

B. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini mempunyai prosedur pengembangan sebagai berikut:

1. Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan dan menetapkan akar masalah dalam pembelajaran di kelas sehingga penting dikembangkan sebuah produk berupa media yang dapat menyelesaikan akar masalah tersebut. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap harapan dan fakta yang terjadi di lapangan. Adapun analisis kebutuhan ini terhadap dalam latar belakang masalah, di mana pembelajaran Pendidikan Agama Islam seharusnya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan menggunakan soal HOTS sebagai alat evaluasi sebagaimana terdapat dalam Standar Kompetensi Lulusan yang telah diinstruksikan oleh Departemen Agama. Namun faktanya di lapangan keterampilan berpikir kreatif siswa masih rendah. Selain itu penggunaan soal HOTS sebagai alat evaluasi masih jarang dilakukan.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2022 terhadap pembelajaran PAI di SMP 2 Ibrahimy di mana penyampaian materi PAI di kelas belum dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Pada saat pembelajaran, guru mata pelajaran PAI menggunakan metode ceramah yang mendominasi sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk menyampaikan pemikirannya. Dampaknya,

siswa menjadi pasif di kelas karena pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Di samping itu, pembelajaran terkesan tekstualis sehingga mengkaburkan pembelajaran yang mengarah pada kontekstual.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan analisis segala aspek yang berkaitan dengan siswa sesuai dengan pengembangan materi ajar Pendidikan Agama Islam. Aspek-aspek yang berkaitan dengan siswa di antaranya kemampuan akademik, perkembangan kognitif, pengetahuan awal, dan motivasi belajar. Berdasarkan observasi terhadap siswa SMP 2 Ibrahimy, diperoleh hasil bahwa siswa kelas VII merupakan siswa dengan rata-rata usia 13-14 tahun di mana pada usia tersebut perkembangan kognitif siswa berada pada tahap memahami abstraksi menjadi operasional konkrit.

Pada tahap operasional konkrit, siswa belajar memulai pemahaman logikanya dengan mengamati objek atau peristiwa untuk menyimpulkan keseluruhan dari objek yang telah diamati tersebut. Namun kemampuan pengamatan siswa masih terbatas pada hal-hal yang konkrit atau nyata terjadi pada kegiatan yang dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pengamatan terhadap hal yang abstrak masih sulit dilakukan oleh siswa pada tahapan perkembangan kognitifnya.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran dan Materi Ajar

Analisis materi ditujukan untuk mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir. Materi hidup jujur, amanah dan istiqamah dipilih berdasarkan analisis bahwa pencapaian siswa pada materi tersebut hanya tercapai pada aspek kognitif, di mana siswa belajar di kelas dengan menghafalkan konsep yang ada pada buku yang digunakan biasanya, mengerjakan latihan soal yang mana jawabannya sudah tertera pada buku, tanpa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatifnya. Hasil analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan dan materi pembelajaran.

d. Analisis Pemilihan Media

Pada bagian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media yang tepat yang hendak dikembangkan. Pendalaman untuk mendengarkan aspirasi dan kendala siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran PAI sangat diperlukan. Sehingga wawancara kepada siswa mengenai kebutuhan media dan penggunaan media yang sering dipakai cukup krusial untuk dilakukan. Pemilihan media ini juga didasarkan pada potensi alat atau sumber elektronik berupa smartphone yang mayoritas siswa memilikinya. Maka dari itu, media pembelajaran yang dikembangkan ialah media komik digital. Melalui adanya unsur digital diharapkan

peserta didik dapat mengakses materi-materi pembelajaran PAI dengan smartphonenya atau laptop.

e. Analisis Tugas

Kegiatan analisis tugas dilakukan berdasarkan hasil analisis materi untuk mengidentifikasi keterampilan yang harus dimiliki siswa sebagai dasar menyusun tugas-tugas yang harus dilakukan dan diselesaikan siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis model pemaknaan. Tugas yang diberikan kepada siswa selama ini masih cenderung menerapkan tugas-tugas yang tersedia di dalam buku paket siswa. Di mana dalam buku paket tersebut sudah terdapat penelitian yang menyebutkan bahwa minim menampilkan soal-soal yang berbasis HOTS.⁷⁹ Hal tersebut tentu mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih kurang terstimulasi dengan baik.

2. Desain

Peneliti menyusun rencana pembuatan media pembelajaran. Mulai dari tahap pertama yakni menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dikembangkan dalam konten media pembelajaran peneliti. Peneliti sebelumnya telah melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran PAI. Tahap kedua yakni menyusun kerangka pembuatan media pembelajaran yang berbasis kontekstual.

⁷⁹ Bestari Endayana, “Analisis Instrumen Penilaian HOTS (Higher Order Thinking Skill) Dalam Buku Siswa Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Revisi 2017 Kelas VII Terbitan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.”....., 1-176.

a. Panel Layout (*Storyboard*)

Panel layout adalah tahapan pembuatan rancangan dialog yang lebih dikenal dengan nama (*storyboard*). *Storyboard* berfungsi sebagai media penyampaian ide atau gagasan kepada orang lain dalam bentuk gambar atau teks. Isi dari *storyboard* komik digital ini meliputi: alur cerita yang berdasarkan gambaran besar, mulai dari awal cerita, bagian tengah, hingga akhir cerita. Bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan media komik digital serta memudahkan orang lain dalam memahami alur dari isi cerita yang akan disampaikan.

b. Perancangan Tampilan

Salah satu kriteria penting dalam tahap desain yang pertama adalah tahap perancangan tampilan, karena tampilan merupakan keutamaan untuk menarik pembaca. Terdiri dari beberapa segi tampilan seperti tampilan warna, tampilan background, tampilan ukuran huruf, jenis font dan sebagainya.

c. Pemilihan Karakter

Pembuatan desain karakter meliputi tampilan fisik, kepribadian dan detail-detail lain yang diperlukan. Terdiri dari 1 karakter utama dan beberapa karakter pendukung.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat. Untuk membuat komik digital terdapat beberapa tahapan yang dilalui sebagai berikut:

a. *Recreating Comic*

Pada tahap ini dimulai membuat komik kedalam digital menggunakan software aplikasi Pixton dan Photoshop. Semua hal yang berkaitan dengan pewarnaan, pemberian *background*, *typesetting*, dan sebagainya yang dilakukan pada tahap ini.

b. Digitalisasi

Selesainya pembuatan komik di aplikasi software Pixton dan Photoshop maka langkah selanjutnya adalah pengaplikasian komik kedalam tahap digitalisasi yang berbasis *website*. Dimana pada tahap ini komik akan disusun secara runtut dengan berbagai menu-menu yang sesuai dengan bagiannya.

c. Validasi

Selesai pembuatan komik digital, maka tahap selanjutnya adalah tahap validasi utama yang terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media serta validasi ahli pembelajaran (Guru) untuk memberikan penilaian dan masukan berupa kritik serta saran terhadap media.

1) Ahli Materi

Ahli materi yang bertindak dalam pengembangan ini adalah seseorang Doktor atau yang bergelar lebih tinggi di bidang pendidikan. Ahli materi dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memang memiliki kompetensi dalam bidang tersebut. Pemberian komentar dan saran dalam pengembangan media ini bagian ahli materi.

2) Ahli Media

Ahli media dalam proses pengembangan ini adalah seseorang yang ahli dalam bidang desain dan terutama dalam media pembelajaran. Pemilihan ini atas pertimbangan bahwa ahli media benar-benar berkompetensi dalam media pembelajaran, seperti halnya ahli materi, ahli media juga memberikan komentar dan saran atas pengembangan media. Ahli media diutamakan Doktor bidang Teknologi Pembelajaran atau magister komputer.

d. Revisi

Langkah selanjutnya adalah merevisi hasil penilaian, saran dan masukan dari validator terkait media komik digital.

4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan di SMP 2 Ibrahimy. Sebelum menggunakan media pembelajaran, siswa diberikan pretest, dan diakhir menggunakan media pembelajaran komik digital diberikan posttest.

Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan di SMP 2 Ibrahimy.

5. Evaluasi

Peneliti mendapatkan hasil dari implementasi media pembelajaran yang dikembangkan, pada tahap ini peneliti mengevaluasi pada tahap implementasi apakah masih ada kekurangan dan kelemahan atau tidak, apabila masih ada yang perlu diperbaiki dan disempurnakan maka direvisi lagi dan media dikatakan layak untuk digunakan.

C. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Setelah komik dirancang dan dibentuk sedemikian rupa, maka selanjutnya komik diproses pada tahap uji coba. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui dampak media komik digital terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian uji coba produk merupakan hal yang urgen dalam penelitian ini.

Pelaksanaan uji coba di sekolah dilaksanakan dengan rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan pola sebagai berikut.⁸⁰

⁸⁰ Mursyidah, "Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pemaknaan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar.", 16-24.

$$U_1 \times U_2$$

Keterangan:

U_1 = uji awal (pretest), untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual.

U_2 = uji akhir (posttest), untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual.

x = perlakuan, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual.

Desain penelitian ini menggunakan satu grup atau kelompok sebagai uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil keterampilan berpikir kreatif siswa memecahkan soal HOTS. Untuk mengidentifikasi keterampilan berpikir kreatif siswa, maka siswa terlebih dahulu diberikan soal pretest. Soal pretest merupakan soal awal yang dilakukan sebelum siswa mendapat treatment produk media pembelajaran komik digital.

Setelah diberikan soal pretest selanjutnya siswa diberi treatment pembelajaran menggunakan media komik digital secara proporsional. Selanjutnya siswa diberi soal posttest untuk mengetahui peningkatan belajar

siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital. Selain itu, diberikannya soal posttest kepada siswa bertujuan untuk memberikan gambaran pada peneliti seberapa besar keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP 2 Ibrahimy Sukorejo Situbondo.

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif:

- a. Data kuantitatif dalam penelitian ini terdiri dari poin hasil validasi, hasil pre-test post-test pada siswa.
- b. Data kualitatif dalam penelitian ini merupakan hasil wawancara, observasi dan deskripsi dari data kuantitatif.

4. Instrumen Pengumpulan Data

- a. Instrumen Kevalidan Media Pembelajaran Komik Digital

Instrumen kevalidan adalah lembar validasi media pembelajaran, hal ini digunakan untuk mengetahui informasi tentang kualitas media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada materi hidup jujur, amanah dan istiqamah yang dikembangkan menurut para validator ahli. Lembar validasi ini meliputi tiga macam lembar validasi, yakni meliputi lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media..

Informasi yang diperoleh dari instrumen ini menjadi tolak ukur atau masukan peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada produk media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada materi hidup jujur, amanah dan istiqamah yang telah dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir yang valid.

1) Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Instrumen validasi yang akan digunakan oleh ahli materi terdiri dari beberapa aspek sebagai berikut:⁸¹

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Nama Aspek	Jumlah Butir
1.	Aspek Kelayakan Isi	6
2.	Aspek Pemakaian Bahasa	7
3.	Aspek Penyajian	4

2) Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Instrumen validasi yang akan digunakan oleh ahli materi terdiri dari beberapa aspek sebagai berikut:⁸²

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Nama Aspek	Jumlah Butir
1.	Aspek Pengoperasian	6
2.	Aspek Tampilan	6
3.	Aspek Fungsionalitas	4

⁸¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 281.

⁸² *Ibid*, Hlm 283.

b. Instrumen Tes Keefektifan Pembelajaran

Tes keefektifan pembelajaran ini meliputi hasil belajar dari sebuah proses pembelajaran dengan menggunakan suatu produk yang telah dikembangkan. Dalam tes ini memakai instrument pre-test dan post-test. Hasil tes digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa memecahkan soal HOTS dengan menggunakan media komik digital yang dikembangkan. Sebelum soal HOTS yang dijadikan sebagai alat untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa diterapkan, maka soal HOTS tersebut terlebih dahulu ditelaah kevalidannya. Dalam hal ini peneliti menggunakan lembar penelaahan soal HOTS yang telah memuat indikator keterampilan berpikir kreatif.

1) Kisi-Kisi Soal HOTS Pretest

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal HOTS Pretest

No	Keterampilan Berpikir Kreatif	Level Kognitif	No. Soal
1	Kefasihan	L3/C4	2
2	Fleksibilitas	L3/C5	1 dan 3
3	Orisinalitas	L3/C6	4
4	Elaborasi	L3/C5	5

2) Kisi-Kisi Soal HOTS Postest

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal HOTS Postest

No	Keterampilan Berpikir Kreatif	Level Kognitif	No. Soal
1	Kefasihan	L3/C4	1 dan 2
2	Fleksibilitas	L3/C4	5
3	Orisinalitas	L3/C6	4
4	Elaborasi	L3/C5	3

c. Wawancara

Pedoman wawancara digunakan sebagai panduan peneliti saat melaksanakan wawancara siswa yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kebutuhan pengembangan media. Wawancara akan dilaksanakan secara lisan dengan pertemuan tatap muka. Pedoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pendapat, persepsi, atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus pada masalah yang dikaji dalam penelitian.

d. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan kegiatan yang memusatkan perhatian dengan seluruh alat indera, jadi mengamati bisa dilakukan dengan penglihatan, penciuman, pendengaran, meraba, dan mengecap. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mencari data kemampuan guru mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran mulai awal sampai akhir pembelajaran.

5. Teknik Analisis Data

Untuk mengolah data hasil pengembangan maka perlu digunakan analisis, yang diuraikan sebagai berikut :

a. Data Hasil Validasi

Data hasil validasi tim ahli dianalisis untuk mengetahui kelayakan modul yang telah dikembangkan. Untuk menganalisis digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$$

Keterangan

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total jawaban skor validator

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dan diadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi penilaian.⁸³

⁸³ Taufiqurrahman, M. Tubi Heryandi, and Junaidi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skill Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2, no. 2 (2018): 203.

Tabel 3.5 Kulifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria Kelayakan
0-20	Tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Penilaian harus memenuhi kriteria valid atau layak. Jika kriteria tidak valid atau layak maka perlu dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid atau layak.

b. Pemberian Skor Pretest-Posttest

Memberi skor pada lembar jawaban siswa dengan berpatokan pada rubrik penilaian yang telah dibuat. Kemudian menentukan skor maksimal/ideal. Siswa dikatakan tuntas jika mampu memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Berikut ini adalah rubrik penilaian yang disadur dari kajian jurnal tentang analisis pembelajaran keterampilan beripikir kreatif.⁸⁴

⁸⁴ Febrianingsih, "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematis.", 119-130.

Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Soal HOTS

No	Aspek	Skor	Indikator	Kriteria Penskoran
1	Kelancaran/ Fluency	4	Memberikan lebih dari tiga jawaban yang benar dan/atau disertai alasan yang tepat	Nilai ideal : 4 x 5 = 20
		3	Memberikan tiga jawaban yang benar dan/atau disertai alasannya kurang tepat	
		2	Memberikan dua jawaban yang benar dan/atau disertai alasan tidak tepat	
		1	Memberikan satu jawaban dan/atau dan/atau tidak memberikan alasan	
2	Keluwesannya/ <i>Flexibility</i>	4	Memberikan jawaban disertai dengan alasan yang tepat	Nilai ideal : 4 x 5 = 20
		3	Memberikan jawaban, tetapi alasannya kurang tepat	
		2	Memberikan jawaban, tetapi alasannya tidak tepat	
		1	Memberikan jawaban, tetapi tidak memberikan alasan	
3	Keaslian/ <i>Originality</i>	4	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri sesuai dengan konsep yang dimaksud secara lengkap dan tepat	Nilai ideal : 4 x 5 = 20
		3	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri sesuai dengan konsep yang dimaksud, tetapi kurang lengkap dan tepat	
		2	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, tetapi tidak sesuai dengan konsep yang dimaksud dan tidak tepat	

		1	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami	
4	Kerincian/ Elaboration	4	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan terinci dan benar	Nilai ideal : $4 \times 5 = 20$
		3	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan terinci, tetapi belum lengkap	
		2	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan, tetapi kurang terinci	
		1	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan, tetapi tidak terinci	

c. Data Hasil Evaluasi Pembelajaran

Hasil tes diperoleh dari pre test dan post test siswa baik sebelum perlakuan maupun setelah diberi perlakuan. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa memecahkan soal HOTS dalam pembelajaran PAI dilakukan dengan menggunakan analisis Gain. Gain diperoleh dari skor yang didapatkan dari pre test dan post test.

Langkah pertama, siswa diberi soal pre test tanpa memberikan perlakuan produk pengembangan media komik digital. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui sejauh mana hasil atau kemampuan belajar siswa tahap awal yang tidak dikondisikan. *Langkah kedua*, siswa

diberikan soal post test setelah diberi *treatment* pembelajaran menggunakan media komik digital yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dalam buku yang ditulis oleh Maswar, dkk dijelaskan bahwa rumus Gain diperoleh sebagai berikut.⁸⁵

$$NG = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{Pre}}$$

Keterangan:

NG = Skor gain

S Pre = Skor pre test

S Pos = Skor post test

S Maks = Skor maksimum

Setelah memperoleh nilai pretest dan posttest, maka N-Gain dapat diperoleh dengan cara mengkonversi menjadi kriteria berikut. Berikut merupakan kriteria skor N-Gain.⁸⁶

Tabel 3.7 Kategori Efektivitas N-Gain

Skor N-Gain	Kategori
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah

⁸⁵ Maswar, Eriyanto, and Junaidi, *Teknik Analisis Dan Regresi; Untuk Penelitian Pendidikan, Ekonomi Dan Bisnis* (Surabaya: Pustaka Radja, 2017), 74.

⁸⁶ Arifatun Nisa, Sudarmin, and Samini, "Efektivitas Penggunaan Modul Terintegrasi Etnois Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Literasi Sains," *Unnes Science Education Journal* 4, no. 3 (2015): 1049–1056, <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/usej.v4i3.8860>.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Spesifikasi Desain Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual

Media pembelajaran PAI yang telah dikembangkan berupa komik digital pendekatan kontekstual menggunakan model ADDIE menghasilkan spesifikasi desain sebagai berikut:

a. Tujuan dan Materi Pembelajaran

Berdasarkan kajian pendahuluan terhadap literatur-literatur terkait bahwa keterampilan berpikir kreatif di era digitalisasi ini sangat dibutuhkan. Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu kriteria dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. Salah satu indikator yang dapat menstimulasi keterampilan berpikir kreatif peserta didik ialah dengan memberikan materi pembelajaran yang mempunyai interkoneksi dengan situasi kehidupan. Oleh sebab itu, tujuan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital ialah meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menyuguhkan materi yang kontekstual.

Adapun tujuan materi pembelajaran materi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqamah adalah 1) Menyebutkan pengertian jujur, sesuai dengan Q.S. al-Baqarah/2:42 dan hadis yang terkait. 2) Menjelaskan makna jujur sesuai dengan Q.S. al-Baqarah/2:42 dan hadis

yang terkait. 3) Menunjukkan contoh jujur sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Baqarah/2:42 dan hadis yang terkait. 4) Menampilkan perilaku jujur sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Baqarah/2:42 dan hadis yang terkait. 5) Menyebutkan pengertian amanah sebagai implementasi dari Q.S. al-Anfal/8:27 dan hadis yang terkait. 6) Menjelaskan makna amanah sebagai implementasi dari Q.S. al-Anfal/8:27 dan hadis yang terkait. 7) Menunjukkan contoh perilaku amanah sebagai implementasi dari Q.S. al-Anfal/8:27 dan hadis yang terkait. 8) Menampilkan contoh perilaku amanah sebagai implementasi dari Q.S. al-Anfal/8:27 dan hadis yang terkait. 9) Menyebutkan pengertian istiqamah sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Ahqaf/46:13 dan hadis yang terkait. 10) Menjelaskan makna istiqamah sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Ahqaf/46:13 dan hadis yang terkait. 11) Menunjukkan contoh perilaku istiqamah sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Ahqaf/46:13 dan hadis yang terkait. 12) Menampilkan contoh perilaku istiqamah sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Ahqaf/46:13 dan hadis yang terkait.

Ayat Al-Quran beserta artinya dalam QS. al-Baqarah ayat 42 adalah sebagai berikut.

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: *Dan janganlah kamu campuradukkan kebenaran dengan kebatilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya.*⁸⁷

Ayat Al-Quran beserta artinya dalam QS. al-Anfal ayat 27 adalah sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَخُونُوا اللَّهَ وَالرَّسُولَ وَتَخُونُوا أَمَانَاتِكُمْ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu mengkhianati Allah dan Rasul (Muhammad) dan (juga) janganlah kamu mengkhianati amanat-amanat yang dipercayakan kepadamu, sedang kamu mengetahui.*⁸⁸

Ayat Al-Quran beserta artinya dalam QS. al-Ahqaf ayat 13 adalah sebagai berikut.

إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَامُوا فَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ

Artinya: *Sesungguhnya orang-orang yang berkata, "Tuhan kami adalah Allah," kemudian mereka tetap istiqamah tidak ada rasa khawatir pada mereka, dan mereka tidak (pula) bersedih hati.*⁸⁹

Pada umumnya peserta didik kesulitan dalam memahami materi secara mendalam apabila materi tersebut dirasa abstrak. Materi yang abstrak seperti materi yang berkenaan dengan sikap, tingkah laku, tutur kata yang membutuhkan banyak contoh operasional dibanding sebatas kalimat-kalimat yang terurai panjang. Maka dari itu materi yang dipilih

⁸⁷ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Kemenag* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2015), 15.

⁸⁸ Ibid, 139.

⁸⁹ Ibid, 261.

untuk diintegrasikan dengan komik digital ialah hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqamah. Pertimbangan lain adalah sajian materi tentang kejujuran, amanah dan istiqamah masih belum mengarah sepenuhnya kepada aspek kompetensi berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari soal-soal yang disajikan masih belum berbasis HOTS.

Jujur adalah kesesuaian sikap antara ucapan dan tingkah laku yang sebenarnya. Orang lain akan banyak mempercayai orang yang jujur, serta orang jujur akan mendapatkan banyak teman. Amanah mempunyai definisi dapat dipercaya. Terdapat tiga macam amanah, yaitu amanah terhadap Allah, amanah terhadap sesama manusia, amanah terhadap diri sendiri. Adapun istiqamah ialah tagak, tekun, ulet dan lurus.

Kontekstual ini sangat penting diketahui integrasinya dengan materi pembelajaran. Seperti materi kejujuran dikaitkan dengan kehidupan dunia pasar. Bagaimana seharusnya dunia pasar yang begitu beragam aktivitas perdagangan dan segala kompleksitasnya terselip nilai-nilai Islam kejujuran yang dapat diteladani siswa. Begitupun materi amanah, bagaimana seharusnya materi tersebut juga dikaitkan dengan persoalan kontekstual yang disekeliling wilayah peserta didik. Pada materi amanah dikaitkan dengan situasi yang terjadi dilingkungan persawahan. Terakhir, materi istiqamah dibuat lebih dekat dengan lingkungan rumah dengan fokus kegiatan membantu orang tua.

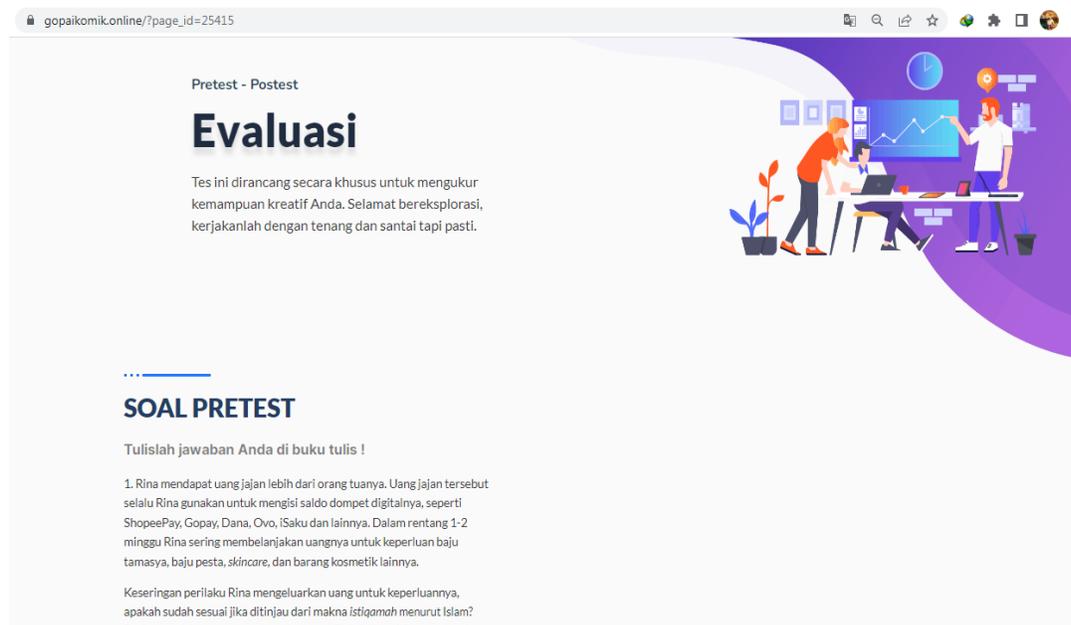


Gambar 4.1 Tampilan Pada Halaman Menu Tujuan dan Materi

b. Soal Evaluasi Keterampilan Berpikir Kreatif

Setelah siswa mempelajari materi ajar, maka siswa dapat mengerjakan soal evaluasi. Soal evaluasi yang dikerjakan siswa setelah mempelajari materi pembelajaran Hidup Tenang dengan Amanah, Jujur, dan Istiqamah menggunakan media komik digital ialah berupa soal evaluasi post-test. Akan tetapi sebelum siswa mempelajari materi pembelajaran dalam komik digital, siswa diberi soal evaluasi pretest untuk mengetahui tingkat awal kognitif siswa.

Soal evaluasi berupa pretest dan posttest ini memuat indikator HOTS yang mengajak peserta didik untuk menjawab pada aspek keterampilan berpikir kreatif. Masing-masing soal pretest dan posttest terdiri dari 5 soal. Level kognitif yang dipakai dalam soal ini ialah level kognitif 3 yaitu penalaran. Pada level 3 ini terdiri dari menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Sedangkan pada aspek keterampilan berpikir kreatif yang dituntut ialah kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi.



Gambar 4.2 Tampilan Pada Halaman Evaluasi

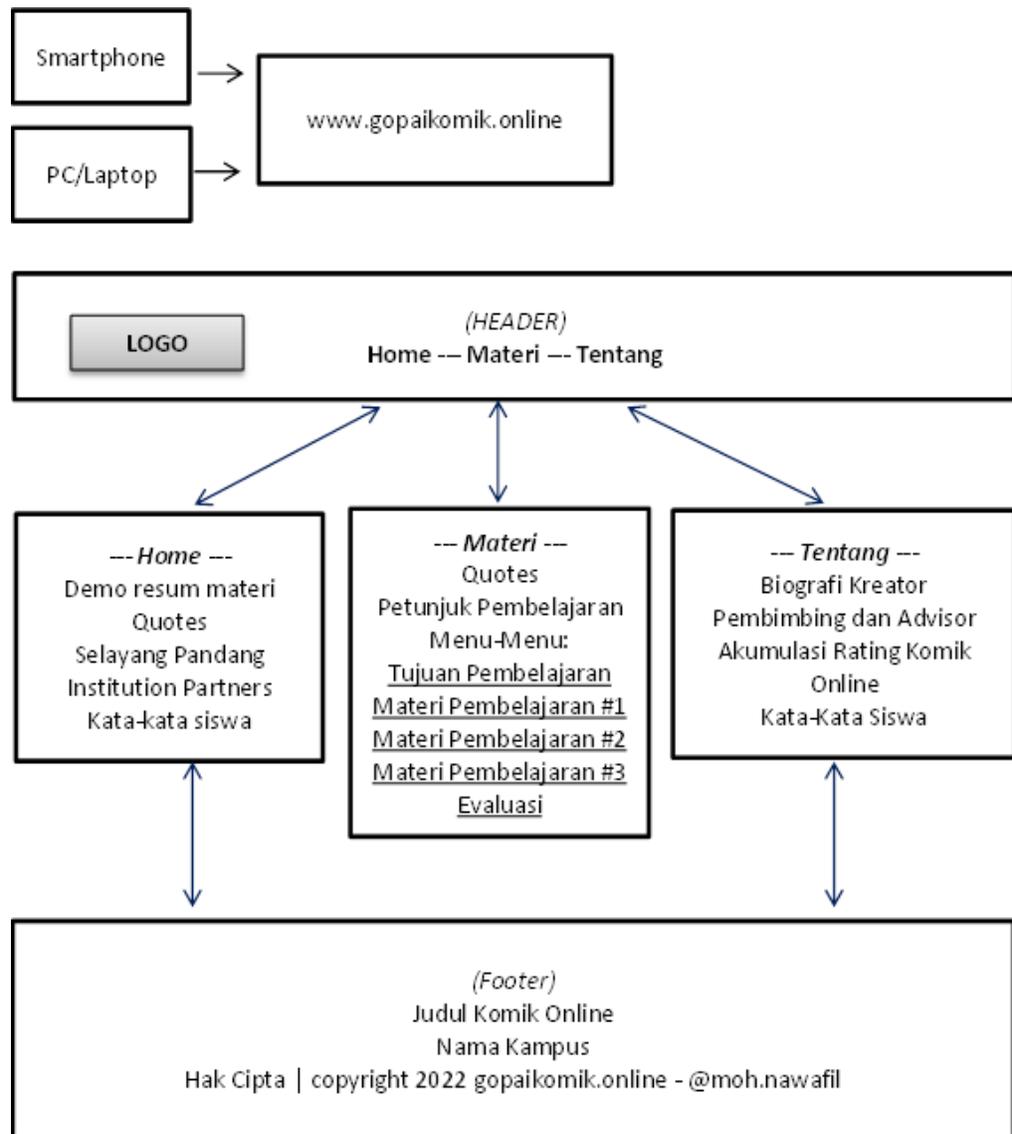
c. Rancangan Format Media Awal

Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat diakses oleh seluruh orang melalui mobile phonenya. Terlebih kepada siswa yang menjadi objek penelitian ini diharapkan dapat mengakses

materi pembelajaran yang sudah terintegrasikan dengan komik secara mudah melalui *website*. Di manapun siswa berada meskipun diluar sekolah, siswa dapat mengakses komik PAI yang telah di *post* di *website* menggunakan laptop atau mobile phone mereka.

Jadi, format media pembelajaran komik ini menggunakan *website*. Pembuatan *website* dirancang dengan menggunakan bantuan situs Wordpress. Melalui situs Wordpress peneliti tidak perlu membuat coding dari awal sampai akhir, namun peneliti hanya perlu memodifikasi dan menambahkan CSS (*Cascading Style Sheet*) tambahan untuk mempercantik tampilan *website* yang dikembangkan.

Langkah awal yang dilakukan setelah *website* dibuat, peneliti terlebih dahulu membuat daftar menu apa saja yang akan ditampilkan dan membuat beberapa halaman yang nantinya akan dikoneksikan melalui menu-menu terkait. *Website* yang telah dibuat melalui Wordpress selanjutnya dipercantik dengan menggunakan berbagai fitur plugin Elementor. Sehingga tampilan *website* dapat dikonversi menjadi *landing page*. Terdapat berbagai fitur yang mudah ditemukan pada tampilan *website*, diantaranya logo UIN Maulana Malik Ibrahim dan pilihan menu dibagian *header*, informasi ringkas berkenaan dengan pembelajaran, *quotes* tokoh, riwayat kreator, testimoni siswa, *institution partner*, dan informasi pelengkap dibagian *footer*.



Gambar 4.3 Flowchart Media Komik Digital

Setelah tampilan website didesain sedemikian rupa, selanjutnya mentransformasikan domain dari situs .wordpress.com menjadi .online. Penyedia hosting yang dipilih ialah Hostinger, sebab secara finansial penyedia hosting tersebut dirasa sesuai dengan finansial. Dalam hal ini

peneliti memilih nama situs website komik digital yakni www.gopaikomik.online.

Dengan demikian siswa atau seluruh orang yang mempunyai kepentingan untuk belajar PAI melalui komik digital dapat mengakses secara langsung dari *mobile phone* atau laptop melalui link www.gopaikomik.online.

d. Desain Media Komik Digital

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik digital. Setelah siswa berhasil mengunjungi situs www.gopaikomik.online selanjutnya siswa akan memasuki halaman “Home” terlebih dahulu. Pada halaman ini berisi tentang petunjuk dan informasi berkenaan maksud dan tujuan media pembelajaran. Adapun gambar halaman “Home” yang dapat dikunjungi ialah sebagai berikut.



Gambar 4.4 Tampilan Awal/Menu Home Komik Digital

Gambar komik dibuat melalui bantuan situs Pixton dan Canva. Avatar dan balon percakapan komik didesain pada situs Pixton. Sedangkan Canva digunakan untuk mendesain background dan latar komik. Selanjutnya avatar, balon percakapan dan background komik dikemas menjadi satu kesatuan serta dikonversi menjadi format *file* PNG.

Avatar komik yang dikreasikan terdiri dari kakek, nenek, bapak, dan anak. Dalam media pembelajaran komik digital, tokoh yang menjadi pemeran aktif terdiri dari empat tokoh. Sedangkan tempat terjadinya lakon diberbagai situasi dan kondisi, seperti di kamar, di kebun, dan di halaman

rumah. Pemilihan latar tempat tersebut disesuaikan dengan kondisi geografis tempat tinggal siswa. Hal ini dalam rangka memberikan sentuhan pembelajaran kontekstual yang peka terhadap kondisi lingkungan sekitar siswa.

Setelah avatar komik dibuat di Pixton, langkah selanjutnya ialah mengedit busana seperti baju, celana, topi, kerudung dan sebagainya. Begitu pula dengan rawut wajah avatar komik dapat disesuaikan dengan keinginan, misal ceria, senang, sedih, terkejut, riang dan sebagainya. Secara khusus avatar komik pada media pembelajaran PAI ini dibuat di Pixton.

Penentuan tokoh dan atributnya sangat penting untuk divisualisasikan bersamaan dengan alur cerita. Maka dari itu *setting* tempat pada cerita komik ini dipilih pada area yang akrab dengan peserta didik. Misal di halaman rumah, persawahan, dan pasar. Selanjutnya cerita komik dituangkan pada panel komik dalam masing-masing sesi. Berikut rincian scenario komik yang dibuat.

Tabel 4.1 Draft Skenario Komik

No	Materi	Setting Tempat	Alur Cerita	Tokoh Utama	Keterangan
	Mari hidup jujur untuk bahagia	Di dalam rumah	Menceritakan tentang jual beli yang terjadi di pasar dengan mengaitkannya kepada hikmah berperilaku jujur.	Dimas dan Kakek	Terdapat 9 panel komik.
	Mari hidup amanah agar beruntung	Di area jalan persawahan	Menceritakan tentang mentaati perintah nenek menjaga burung di sawah dengan mengaitkannya kepada hikmah berperilaku amanah.	Dimas dan Nenek	Terdapat 7 panel komik.
	Mari hidup istiqamah agar sukses	Di halaman belakang rumah	Menceritakan tentang aktivitas tokoh membersihkan halaman rumah dengan mengaitkannya kepada perilaku istiqamah.	Dimas dan Ayah	Terdapat 13 panel komik.

Situs Canva digunakan untuk mendesain latar belakang atau *background* komik. Sebab tidak semua background dapat digunakan pada komik, karena harus mempertimbangkan background yang sesuai dengan

konteks pembelajaran dan letak geografis siswa. Setelah background diedit dalam Canva dan dirasa cocok, maka selanjutnya background diupload ke situs Pixton untuk digabungkan bersama avatar.

Selanjutnya membuat narasi percakapan antar avatar yang diletakkan dalam *dialog box*. Percakapan yang dibuat dibatasi dari 50-100 kata dalam *dialog box*. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir kejenuhan siswa membaca dialog. *Dialog box* yang digunakan tergolong bervariasi, seperti tokoh yang sedang berpikir, berteriak, dan melakukan percakapan biasa akan berbeda *dialog box*.

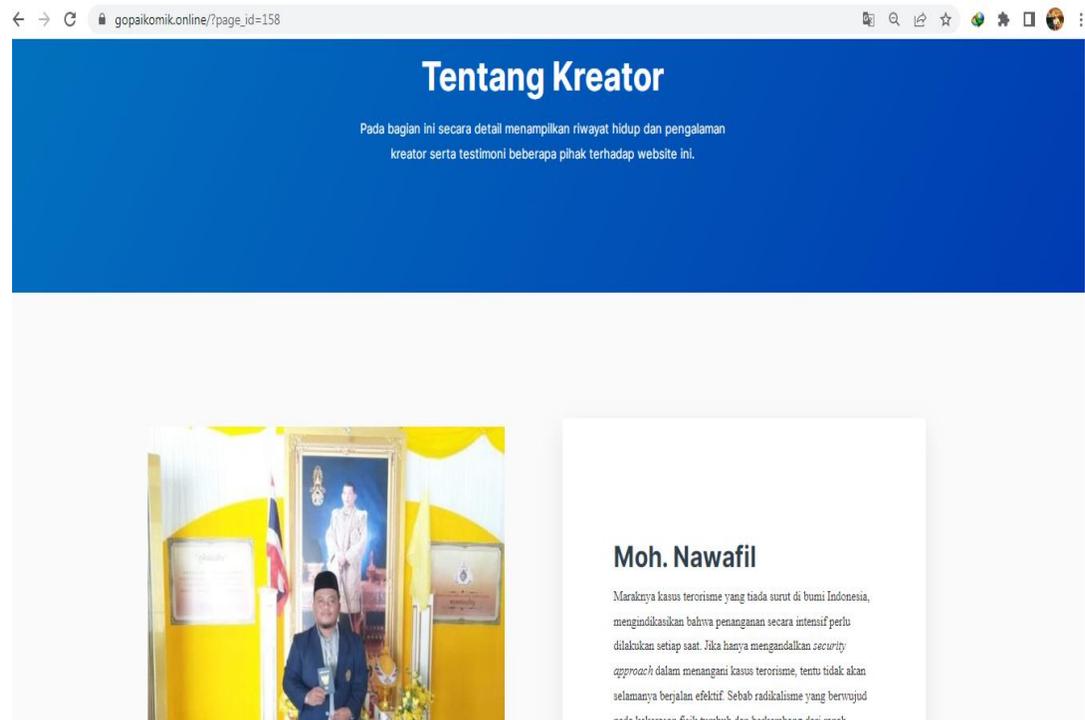
Unsur warna, bentuk, *typography*, ilustrasi divisualisasikan saling berkorelasi satu dan lainnya. Cover depan biasanya sebagai judul dari bagian materi yang hendak dipelajari. Setelah cover depan, maka baru desain komik yang berisi materi pembelajaran ditampilkan. Sehingga dari melihat cover depan pertama kali, siswa sudah dapat mengira materi pelajaran apa yang akan dipelajari.



Gambar 4.5 Tampilan Avatar Komik, Background, Dialog Box

Siswa dapat melihat materi pada menu pilihan “Materi.” Pada laman ini ditampilkan kata-kata dan *clue* yang dapat membantu siswa untuk memahami materi secara keseluruhan. Siswa dapat mengakses materi pada menu “Materi Pembelajaran #1,” “Materi Pembelajaran #2,” “Materi Pembelajaran #3,” sedangkan jika siswa ingin melihat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai maka siswa dapat mengklik menu “Tujuan Pembelajaran.” Setelah siswa membaca tujuan pembelajaran dan memahami materi pembelajaran, maka siswa dapat menyelesaikan tugas pada menu “Evaluasi.”

Pada halaman terakhir ialah halaman yang berisi tentang riwayat peneliti. Di halaman ini ditampilkan biografi peneliti dan sekaligus review atau komentar dari peserta didik yang sudah mempelajari materi menggunakan media komik digital. Selain itu, di halaman ini juga dipampang para penasehat dan pembimbing sampai terciptanya media komik digital berbentuk website. Berikut gambar halaman terakhir yang diberi nama menu “Tentang”.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Akhir “Tentang”

2. Data Hasil Validasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital

a. Validasi Ahli Materi

Uji validasi media pembelajaran PAI menggunakan komik digital pendekatan kontekstual pertama kali dilaksanakan pada tanggal 11 November 2022. Pada uji kali ini peneliti memilih validator yang kompeten dibidangnya, yakni berkualifikasi pendidikan Doktor pada jurusan Pendidikan Agama Islam. Validator yang dipilih oleh peneliti ialah Dr. H. Abd. Muqit, M.Pd. dengan NIP. 196803122005011003, beliau merupakan dosen di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Berikut data hasil validasi ahli materi:

- 1) 5 = Sangat Baik/Sangat Layak
- 2) 4 = Baik/Layak
- 3) 3 = Cukup Baik/Cukup Layak
- 4) 2 = Kurang Baik/Kurang Layak
- 5) 1 = Tidak Baik/Tidak Layak

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi						
1	Kelengkapan dan kedalaman materi				√	
2	Keakuratan ilustrasi materi dan gambar					√
3	Kreatifitas penggabungan materi dengan situasi kontekstual					√
4	Kesesuaian materi dengan buku pegangan siswa PAI Kurikulum 2013 Edisi Revisi					√
5	Kreatifitas penggabungan materi dengan situasi kontekstual					√
6	Bebas sara, pornografi dan bias					√
Aspek Pemakaian Bahasa						
7	Kemudahan memahami bahasa					√
8	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai EYD				√	
9	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa				√	
10	Kejelasan informasi yang disampaikan					√
11	Keterkaitan dan keutuhan makna			√		
12	Kesantunan penggunaan bahasa					√
13	Ketepatan dialog/teks			√		
Aspek Penyajian						
14	Penyajian media komik mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran				√	
15	Penyajian gambar mendukung pada situasi kontekstual				√	
16	Penyajian media komik dilakukan secara logis dan runtut			√		
17	Penyajian tokoh menarik dan proporsional			√		
Nilai Kelayakan (%)		84,7%				

Dari paparan data di atas diketahui bahwa hasil nilai kelayakan dari ahli materi terhadap media pembelajaran komik digital pada mata

pelajaran PAI pendekatan kontekstual sebesar 84,7% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dapat digunakan untuk siswa kelas VII.

b. Validasi Ahli Media

Uji validasi media pembelajaran PAI menggunakan komik digital pendekatan kontekstual pertama kali dilaksanakan pada tanggal 12 November 2022. Pada uji kali ini peneliti memilih validator yang kompeten dibidangnya, yakni berkualifikasi pendidikan Doktor pada jurusan Teknologi Pembelajaran. Validator yang dipilih oleh peneliti ialah Dr. Ilzam Dhaifi, M.Pd. dengan NIDN 2121087902, beliau merupakan dosen di Universitas Ibrahimy Situbondo. Berikut data hasil validasi ahli media:

- 1) 5 = Sangat Baik/Sangat Layak
- 2) 4 = Baik/Layak
- 3) 3 = Cukup Baik/Cukup Layak
- 4) 2 = Kurang Baik/Kurang Layak
- 5) 1 = Tidak Baik/Tidak Layak

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Pengoperasian						
1	Kemudahan penggunaan menu				√	
2	Website dapat digunakan secara efisien				√	
3	Kemudahan mengunjungi situs				√	
4	Kemudahan mobilitas penggunaan antar menu navigasi			√		
5	Fleksibilitas situs pada mobile phone				√	
6	Konten dalam website informatif					√
Aspek Tampilan						
7	Desain gambar tampilan awal memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar					√
8	Tipe huruf terlihat jelas dan terbaca					√
9	Kesesuaian warna tampilan dan background				√	
10	Kemenarikan avatar komik				√	
11	Kemenarikan layout			√		
12	Kemenarikan cover			√		
Aspek Fungsionalitas						
13	Kesesuaian media komik dengan isi pembelajaran				√	
14	Media komik mampu menarik minat belajar siswa				√	
15	Daya tampilan komik menarik				√	
16	Kreativitas desain media komik bervariasi				√	
Nilai Kelayakan (%)		80%				

Dari paparan data di atas diketahui bahwa hasil nilai kelayakan dari ahli media terhadap media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran PAI pendekatan kontekstual sebesar 80% dengan kriteria layak.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dapat digunakan untuk siswa kelas VII.

c. Telaah Soal HOTS

Telaah soal HOTS dilakukan untuk mengetahui apakah soal HOTS yang sudah dibuat oleh peneliti sesuai untuk diterapkan pada peserta didik atau tidak. Soal HOTS yang dibuat oleh peneliti ditelaah oleh Dr. Asmuki, M.Pd.I dengan NIDN 2105048201. Beliau mempunyai kualifikasi pendidikan Doktor bidang Pendidikan Agama Islam sekaligus sebagai dosen di Ma'had Aly dan Universitas Ibrahimy.

Telaah soal HOTS ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal ini sudah sesuai untuk digunakan dalam rangka menguji keterampilan berpikir kreatif siswa, baik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual.

Peneliti menggunakan instrumen telaah soal HOTS ini berdasarkan buku pedoman penyusunan soal HOTS untuk sekolah menengah atas yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2019. Berikut ini adalah data hasil telaah soal HOTS pretest dan posttest:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Data Telaah Soal HOTS

No	Indikator	Keterangan	
		Butir Soal Pretest 1-5	Butir Soal Posttest 1-5
A.	Materi		
1	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk uraian)	Sesuai	Sesuai
2	Soal menggunakan stimulus yang menarik (baru dan mendorong siswa untuk membaca)	Sesuai	Sesuai
3	Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (sesuai dengan dunia nyata)	Sesuai	Sesuai
4	Soal mengukur level kognitif penalaran (menganalisis, mengevaluasi, mencipta)	Sesuai	Sesuai
5	Soal menstimulasi jawaban salah satu aspek keterampilan berpikir kreatif (kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian)	Sesuai	Sesuai
6	Jawaban tidak ditemukan pada stimulus	Sesuai	Sesuai
7	Tidak rutin (tidak familier) dan mungusung kebararuan	Sesuai	Sesuai
B.	Konstruksi		
8	Rumusan kalimat soal atau pertanyaan menggunakan kata-kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban terurai	Sesuai	Sesuai
9	Memuat petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal	Sesuai	Sesuai
10	Ada pedoman penskoran/rubric sesuai dengan kriteria/kalimat yang mengandung kata kunci	Sesuai	Sesuai
11	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal lain.	Sesuai	Sesuai
C.	Bahasa		
12	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, untuk bahasa daerah dan bahasa asing sesuai kaidahnya.	Sesuai	Sesuai
13	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	Sesuai	Sesuai
14	Soal menggunakan kalimat yang komunikatif.	Sesuai	Sesuai

D	Aturan Tambahan		
15	Soal tidak mengandung unsur SARAPPPK (Suku, Agama, Ras, Anatargolongan, Pornografi, Politik, Propopaganda, dan Kekerasan).	Sesuai	Sesuai

Berdasarkan data di atas, menjadi tolak ukur bagi peneliti untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. Karena hasil telaah butir soal HOTS pretest dan posttest yang sama-sama berjumlah 5 soal dinyatakan sesuai, maka langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan oleh peneliti ialah mendistribusikan soal tersebut kepada siswa kelas VII.

3. Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan media komik digital, maka peneliti memberikan soal pretest kepada siswa kelas VII. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahap awal sebelum menggunakan produk pengembangan. Secara spesifik rekapitulasi nilai pretest dan posttest siswa akan dipaparkan pada tabel 4.6 dipembahasan selanjutnya.

Setelah memberikan pretest kepada siswa, maka selanjutnya adalah menerapkan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran PAI pendekatan kontekstual dengan melakukan aktivitas pembelajaran. Penerapan media pembelajaran kepada siswa dibantu oleh guru pengampu mata pelajaran Bpk. Subaidi, M.Pd. Aktivitas pembelajaran dilakukan selama 3 kali. Yakni di

hari Rabu – Jumat bertepatan pada tanggal 16 – 18 November 2022. Secara rinci akan dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Jadwal Implementasi Media Komik Digital di Sekolah

No	Hari, Tanggal	Waktu	Materi
1.	Rabu, 16 November 2022	08.00 – 09.10	Hidup Jujur untuk Bahagia
2.	Kamis, 17 November 2022	10.00 – 11.10	Hidup Amanah Agar Beruntung
3.	Jumat, 18 November 2022	10.00 – 11.10	Hidup Istiqamah Agar Sukses

Keterampilan berpikir kreatif siswa dinilai menggunakan pedoman penilaian atau rubrik penilaian yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk angka. Soal pretest dibagikan kepada siswa pada tanggal 14 November 2022 bertepatan pada hari Senen. Siswa yang diuji menggunakan soal pretest berjumlah 16 orang di kelas VII A SMP 2 Ibrahimy.

Adapun hasil penilaian keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital tersaji dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Data Hasil Nilai Pretest Siswa

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Pretest	Ketuntasan
1	A	75	80	Tuntas
2	B	75	75	Tuntas
3	C	75	75	Tuntas
4	D	75	70	Tidak Tuntas
5	E	75	75	Tuntas
6	F	75	65	Tidak Tuntas
7	G	75	50	Tidak Tuntas
8	H	75	75	Tuntas
9	I	75	60	Tidak Tuntas
10	J	75	60	Tidak Tuntas
11	K	75	60	Tidak Tuntas
12	L	75	55	Tidak Tuntas
13	M	75	75	Tuntas
14	N	75	60	Tidak Tuntas
15	O	75	60	Tidak Tuntas
16	P	75	60	Tidak Tuntas

Dari data di atas diketahui bahwa nilai KKM yang harus dicapai siswa adalah 75. Dari 16 siswa yang diberi soal pretest, hanya ada 6 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM 75 dengan jumlah nilai yang bervariasi. Siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 10 siswa.

Setelah siswa diberikan soal pretest maka selanjutnya siswa diberi *treatment* menggunakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual dalam aktivitas pembelajaran. Setelah melakukan tiga kali kegiatan pembelajaran menggunakan komik digital pendekatan kontekstual, maka selanjutnya ialah memberikan soal posttest kepada siswa. Tujuan diberikan soal posttest ini ialah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan

keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual.

Berikut merupakan hasil nilai posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual.

Tabel 4.7 Data Hasil Nilai Posttest Siswa

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Posttest	Ketuntasan
1	A	75	95	Tuntas
2	B	75	90	Tuntas
3	C	75	90	Tuntas
4	D	75	95	Tuntas
5	E	75	100	Tuntas
6	F	75	85	Tuntas
7	G	75	85	Tuntas
8	H	75	90	Tuntas
9	I	75	90	Tuntas
10	J	75	85	Tuntas
11	K	75	90	Tuntas
12	L	75	80	Tuntas
13	M	75	80	Tuntas
14	N	75	90	Tuntas
15	O	75	90	Tuntas
16	P	75	85	Tuntas

Dari data di atas diketahui bahwa nilai KKM yang harus dicapai siswa adalah 75, baik pretest dan posttest. Berbeda dengan hasil perolehan nilai pretest, di posttest kali ini dari 16 siswa yang diberi soal pretest, tidak ada yang mempunyai nilai di bawah KKM. Artinya semua siswa tuntas mencapai KKM yang ditargetkan.

Secara general sudah dapat dilihat perbedaan yang cukup mencolok dari perolehan nilai siswa saat pretest dan posttest. Di mana pada saat pretest,

yakni sebelum siswa diberi *treatment* media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual, hanya ada 6 orang siswa berhasil mencapai nilai KKM. Namun ketika sudah diberi *treatment*, semua siswa berhasil mencapai KKM yang ditargetkan.

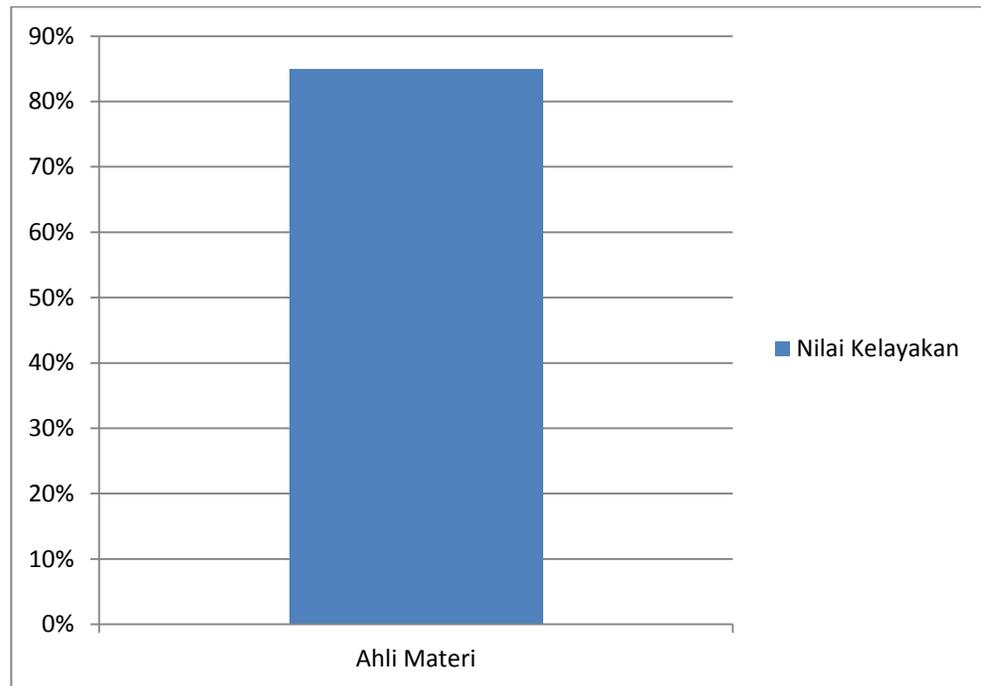
B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual

a. Kelayakan Aspek Materi

Validator ahli materi memberikan nilai terhadap media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual yang mencakup aspek kelayakan isi, aspek pemakaian bahasa dan aspek penyajian disajikan.

Adapun persentase nilai dari ahli materi adalah sebagai berikut.



Grafik 4.1 Persentase Kelayakan Aspek Materi

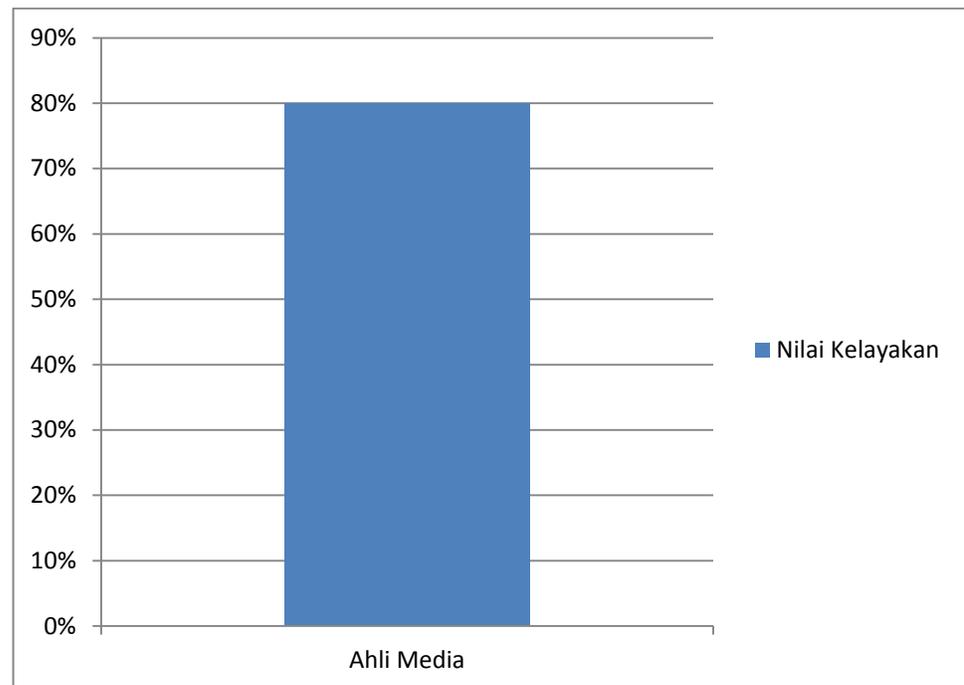
Berdasarkan grafik di atas persentase kelayakan materi pada media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual yaitu 84,7%. Dalam skala Likert, persentase 84,7% berkategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual ini sudah sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas VII SMP 2 Ibrahimy.

Tabel 4.8 Tabel Kriteria Skala Likert

Tingkat Pencapaian	Kriteria Kelayakan
0-20	Tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

b. Ahli Media

Persentase kelayakan dari validator ahli media terhadap media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual yang mencakup aspek pengoperasian, aspek tampilan dan aspek fungsionalitas sebagai berikut.



Grafik 4.2 Persentase Kelayakan Aspek Media

Berdasarkan grafik di atas persentase kelayakan media pada media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual yaitu 80%. Dalam skala Likert, persentase 80% berkategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual ini sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas VII SMP 2 Ibrahimy.

Tabel 4.9 Tabel Kriteria Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria Kelayakan
0-20	Tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

2. Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Pada sub bahasan penyajian data sebelumnya, sudah dipaparkan data perolehan hasil nilai siswa mengerjakan soal pretest dan posttest. Akan tetapi untuk melihat seberapa besar peningkatan kompetensi keterampilan berpikir kreatif siswa menyelesaikan soal HOTS ialah sebagai berikut.

Tabel 4.10 Data Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

No	Nama Siswa	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1.	A	80	95	0,75	Tinggi
2.	B	75	90	0,60	Sedang
3.	C	75	90	0,60	Sedang
4.	D	70	95	0,83	Tinggi
5.	E	75	100	1	Tinggi
6.	F	65	85	0,57	Sedang
7.	G	50	85	0,70	Tinggi
8.	H	75	90	0,60	Sedang
9.	I	60	90	0,75	Tinggi
10.	J	60	85	0,62	Sedang
11.	K	60	90	0,75	Tinggi
12.	L	55	80	0,56	Sedang
13.	M	75	80	0,20	Rendah
14.	N	60	90	0,75	Tinggi
15.	O	60	90	0,75	Tinggi
16.	P	60	85	0,62	Sedang

Soal pretest dan posttest diuji cobakan kepada siswa kelas VII SMP 2 Ibrahimy sebanyak 16 orang. Nilai N-Gain siswa dari hasil pretest dan posttest yang di atas 0,70 dapat dikatakan tinggi, sedangkan nilai 0,30 – 0,70 berkategori sedang dan di bawah 0,30 dikatakan rendah. Maka dari data di atas diketahui bahwa 16 siswa, terdapat 8 siswa memperoleh skor N-Gain dengan kategori tinggi, yakni skor N-Gain berkisar dari 0,70 – 1,00. Sedangkan sebanyak 7 orang siswa mendapat N-Gain dengan kategori sedang, N-Gain berkisar dari 0,55 – 0,65. Sebanyak 1 siswa memperoleh N-Gain dengan kategori rendah.

Berikut ini adalah rekapitulasi hasil data deskriptif statistik perolehan pretest dan posttest siswa kelas VII SMP 2 Ibrahimy.

Tabel 4.11 Rekapitulasi Data Nilai Perolehan Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	16	50.00	80.00	65.9375	8.98494
posttest	16	80.00	100.00	88.7500	5.32291
Ngain	16	.20	1.00	.6663	.16945
Valid N (listwise)	16				

Dari data di atas menunjukkan bahwa nilai minimum pretest yang diujikan kepada 16 siswa adalah 50 sedangkan nilai maksimum adalah 80. Sedangkan nilai minimum posttest adalah 80 dan nilai maksimum 100. rata-rata perolehan nilai pretest adalah 65,9. Sedangkan pada posttest memperoleh

rata-rata sebesar 88,7. Nilai rata-rata dari perolehan N-Gain skor adalah 0,66 dengan kategori sedang.

C. Revisi Produk

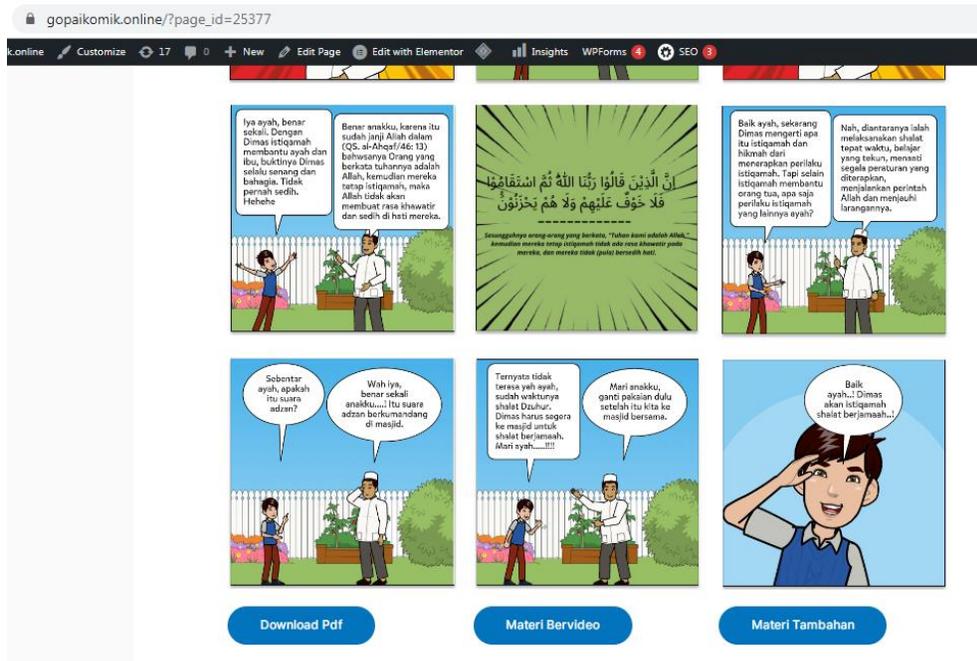
Pada proses pengembangan media komik digital pendekatan kontekstual terdapat beberapa point yang harus direvisi untuk mendapatkan hasil yang baik. Berikut bagian-bagian dari media pembelajaran PAI menggunakan komik digital pendekatan kontekstual yang telah direvisi.

1. Revisi Produk Oleh Ahli Materi

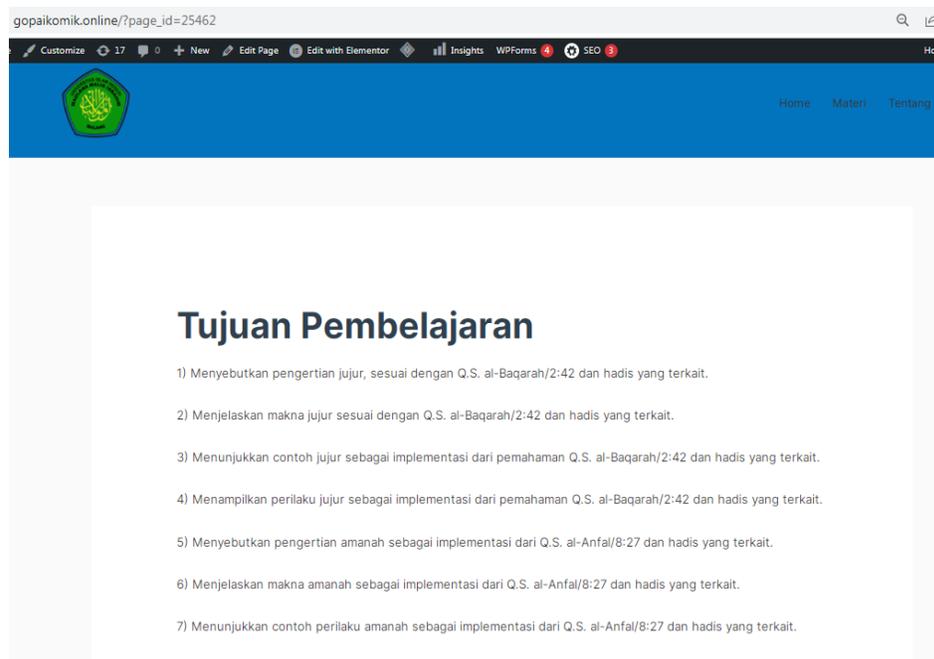
Guna mendekati sempurna, peneliti perlu membenahi media pembelajaran komik digital berdasarkan saran yang sudah disampaikan oleh validator ahli materi sebagaimana tertuang dalam lembar validasi. Adapun rincian saran dari validator ahli materi sebagai penyempurnaan media pembelajaran komik digital ialah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Saran Validator Ahli Materi

No	Saran Validator	Hasil Perbaikan
1.	Berikan link download materi komik untuk siswa	Diberikan link download kompilasi materi berupa Pdf melalui Google Drive
2.	Berikan link tambahan untuk mengakses informasi tambahan	Diberikan link ke website lain dan/atau ke Youtube untuk mengakses informasi tambahan
3.	Menu atau halaman tujuan pembelajaran diisi secara lengkap	Menu tujuan sudah dilengkapi dengan tujuan pembelajaran sesuai di buku guru PAI kelas VII.



Gambar 4.7 Hasil Revisi Saran Validasi Ahli Materi



Gambar 4.8 Hasil Revisi Saran Validasi Ahli Materi

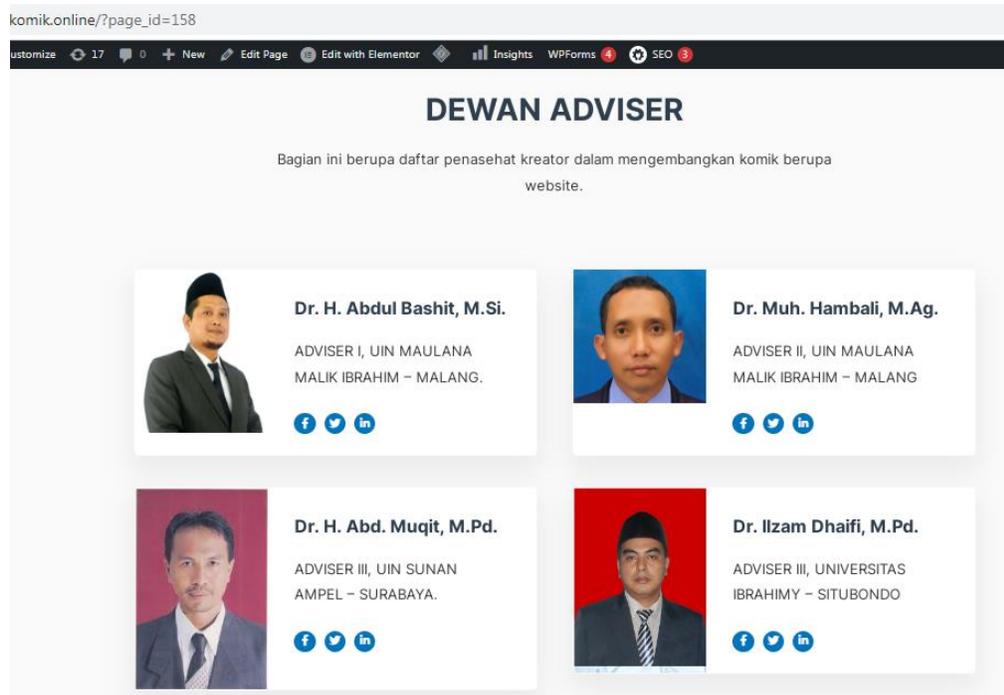
Setelah semua saran dari validator sudah diperbaiki, maka komik digital pendekatan kontekstual sudah layak untuk diterapkan.

2. Revisi Produk Oleh Ahli Media

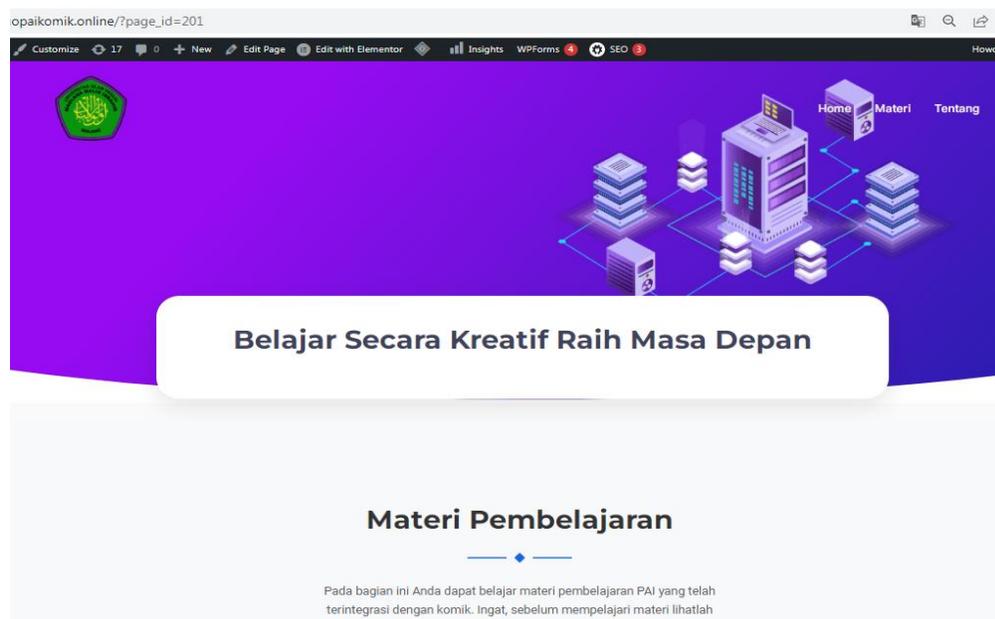
Guna mendekati sempurna, peneliti perlu membenahi media pembelajaran komik digital berdasarkan saran yang sudah disampaikan oleh validator ahli media sebagaimana tertuang dalam lembar validasi. Adapun rincian saran dari validator ahli media sebagai penyempurnaan media pembelajaran komik digital ialah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Saran Validator Ahli Media

No	Saran Validator	Hasil Perbaikan
1.	Keterangan dan foto yang belum dilengkapi segera dilengkapi	Melengkapi foto diwebsite
2.	Layout ukuran pada laman “materi pembelajaran 1,2,3” disempurnakan + layout header.	Mereparasi ukuran layout panel dialog pada laman “materi pembelajaran 1,2,3” sekaligus mengubah setting header.
3.	Kedepannya bisa menggunakan domain .com//.id, tapi so far, sudah bagus.	Tetap menggunakan domain .online sebab mempertimbangkan aspek biaya.



Gambar 4.9 Hasil Revisi Saran Validasi Ahli Media



Gambar 4.10 Hasil Revisi Saran Validasi Ahli Media

Setelah semua saran dari validator sudah diperbaiki, maka komik digital pendekatan kontekstual sudah layak untuk diterapkan. Meskipun ada salah satu saran yang memang tidak diwujudkan oleh peneliti, hal ini berkaitan dengan biaya penelitian yang tidak memungkinkan mentransformasi domain .online ke .com/.id. Mengingat validator sudah memberkan kode bahwa “sejauh ini sudah bagus.” Artinya, meskipun tetap menggunakan domain .online, performa website tidak akan terganggu.

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Spesifikasi Desain Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual

Materi yang abstrak membutuhkan contoh-contoh yang lebih konkrit berkenaan dengan kehidupan sekitar siswa. Contoh materi yang abstrak berkenaan dengan tingkah laku, sikap, dan moral. Maka dari itulah pengembangan komik digital memuat materi tentang hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqamah yang mana materi ini sebagian besar mengulas tentang ranah sikap. Materi yang tersaji dalam buku paket siswa masih belum memuat kompetensi berpikir kreatif. Setelah mempelajari materi menggunakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual, maka siswa dapat mengerjakan soal-soal evaluasi yang sudah berbasis HOTS. Soal HOTS yang ditampilkan berjumlah 10 soal, yakni 5 soal untuk pretest dan 5 soal untuk posttest. Pemberian soal HOTS dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkannya.

Siswa dapat mengakses media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual melalui situs www.gopaikomik.online di *mobilephone* atau laptop mereka dengan koneksi internet. Selama *mobilephone* dan laptop siswa

tersedia google chrome atau browser lainnya, maka siswa dapat menikmati media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual dimanapun mereka berada.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual

Hasil kelayakan terhadap media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual dari validator ahli materi memperoleh modus sangat layak dengan nilai 84,7%. Sedangkan validator ahli media memberi nilai 80% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada mata pelajaran PAI dapat diuji cobakan kepada siswa.

Beberapa penelitian lain juga menghasilkan temua yang serupa, bahwa media pembelajaran komik mendapat kategori sangat layak pada pembelajaran fisika. Media pembelajaran komik mendapat kategori layak pada materi alat pembayaran.

3. Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual

Hasil uji coba kepada siswa kelas VII yang berjumlah 16 orang diketahui bahwa terdapat 8 siswa memperoleh N-Gain dengan kategori tinggi, N-Gain berkisar dari 0,70 – 1,00. Sedangkan sebanyak 7 orang siswa mendapat N-Gain dengan kategori sedang, N-Gain berkisar dari 0,55 – 0,65. Sebanyak 1 siswa memperoleh N-Gain dengan kategori rendah. Analisis data lainnya menunjukkan bahwa nilai minimum pretest yang diujikan kepada 16

siswa adalah 50 sedangkan nilai maksimum adalah 80. Adapun nilai minimum posttest adalah 80 dan nilai maksimum 100. Rata-rata perolehan nilai pretest adalah 65,9. Sedangkan pada posttest memperoleh rata-rata sebesar 88,7. Nilai rata-rata dari perolehan N-Gain skor adalah 0,66.

Jadi pemberian media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada mata pelajaran PAI kelas VII dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-Gain skor, meskipun kategori peningkatan cukup bervariasi dari yang tinggi sampai rendah, akan tetapi semua siswa dapat mencapai KKM 75 semua.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Agar penelitian ini dapat digunakan secara masif dan berkelanjutan, maka peneliti mempunyai beberapa saran tertentu sebagai berikut.

1. Saran Pemanfaatan

- a. Bagi guru yang hendak memanfaatkan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada mata pelajaran PAI kelas VII seyogyanya dapat menyiapkan ketersediaan alat seperti *smartphone* atau laptop dan koneksi internet.
- b. Hendaknya media pembelajaran ini digunakan kepada siswa yang belum mempunyai keterampilan berpikir kreatif agar manfaat penerapan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual ini dapat terlihat signifikansinya.

2. **Saran Diseminasi**

Produk media pembelajaran komik digital ini dikembangkan untuk membantu dalam materi konkrit atau bersifat realistik. Jadi sangat disarankan untuk diproduksi dan digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki karakteristik materi demonstratif.

3. **Saran Pengembangan Penelitian Lanjut**

- a. Untuk menguji efektifitas komik yang lebih reliabel, maka hendaknya peneliti selanjutnya dapat menerapkannya pada populasi yang lebih besar.
- b. Agar memperkaya karakteristik materi pembelajaran PAI yang terintegrasikan dengan media pembelajaran inovatif, maka hendaknya peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang sama akan tetapi dalam perspektif materi yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Soetrimo. “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Tamiang Hulu.” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 133–41.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v8i2.631>.
- Agus Purwanto. “Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Pada Materi Iman Kepada Allah Untuk Peserta Didik Kelas XMIPA 3 SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Jurnal Pendidikan* 28, no. 2 (2019): 195–204.
- Ahsan, Muhammad, Sumiyati, and Mustahdi. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Edisi Revisi 2017*. Revised 20. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Asnawir, and Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Baharun, Hasan. “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE.” *Cendekia: Journal of Education and Society* 14, no. 2 (2016): 231–46. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>.
- Beddu, Sultan. “Implementasi Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 1, no. 3 (2019): 71–84.
- Bestari Endayana. “Analisis Instrumen Penilaian HOTS (Higher Order Thinking Skill) Dalam Buku Siswa Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Revisi 2017 Kelas VII Terbitan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.” Universitas Islam Negeri Padangsidempuan, 2021.
- Budiman, Agus, Muchlas Samani, Rusijono, Wawan Hery Setyawan, and Nurdyansyah. “The Development of Direct Contextual Learning : A New Model on Higher Education.” *International Journal of Higher Education* 10, no. 2 (2021): 15–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.5430/ijhe.v10n2p15>.
- Burengge, Sustin Sumarni. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Pendekatan Kontekstual Bagi Siswa SDN 7 Tentena Sulawesi Tengah.” *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 275–80.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2832>.
- Chusniah, Efrida Rif’atul, and Rini Setianingsih. “Pengembangan Komik Matematika

- Berbasis Kontekstual Untuk Materi Lingkaran.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* 3, no. 2 (2019): 55–64.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Sejahtera, 2012.
- Febrianingsih, Farah. “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematis.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2022): 119–30. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174>.
- Fitriyah, Qurota A’yunin. “Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fikih Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022. <http://etheses.uin-malang.ac.id/view/divisions/magisterPAI/2022.html>.
- Giri, Putu Agus Semara Putra. “Media Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak.” *Widyadari: Jurnal Pendidikan* 22, no. 1 (2021): 276–89. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661390>.
- H.A.R. Tilaar. *Pedagogik Teoritis Untuk Indonesia*. Jakarta: Kompas, 2015.
- Hakim, Dhikrul. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Daniar Eka, 2016.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*,. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Harosid, Harun. *Kurikulum 2013 Revisi 2017*. Revised. Jakarta: kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2017.
- Ikromovna, Tolipova Ozodaxon. “The Development of Creativity in the Students of Higher Education Institutions as an Urgent Pedagogical Problem.” In *International Conference on Development in Education, Science and Humanities*, 301–3. Hamburg: econferencezone, 2022. <http://www.econferencezone.org/index.php/ecz/article/view/610>.
- Indonesia, Departemen Agama Republik. *Al-Qur’an Kemenag*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2015.
- Irwandani, and Siti Juariah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 1, no. 5 (2016).
- Istiyani, Nur, Rudy Dwi Nyoto, and Hafiz Muhardi. “Aplikasi Learning Management System Pada Jenjang Madrasah Aliyah.” *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* 8, no. 1 (2020): 105. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i1.38266>.

- Kanti, Fitra Yurisma, Bambang Suyadi, and Wiwin Hartanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember." *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12, no. 1 (2018): 135–41. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>.
- Khairunnisa, Indriani, Lilik Ariyanto, and Dhian Endahwuri. "Analisis Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa." *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 6 (2021): 527–34. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i6.8087>.
- Khoiriyah, Tri Era, Hakimian Hakimian, and Aminudin Aminudin. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontekstual Di Sekolah Dasar Alam." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2021): 62–71. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.147>.
- Khotimah, Husnul, Asep Supena, and Nandang Hidayat. "Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual." *Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 1 (2019): 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>.
- Kiswara, Andreas Bagas, Tri Murwaningsi, and Susantiningrum. "Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis HOTS Pada Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri Surakarta." *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran* 123, no. 4 (2019): 46–52. <https://doi.org/https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/34523>.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, and Muhamad Rizal Zulfikar. "The Importance of Study Skills in the 21st Century as Demands in Human Resource Development." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 29–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.
- Maswar, Eriyanto, and Junaidi. *Teknik Analisis Dan Regresi; Untuk Penelitian Pendidikan, Ekonomi Dan Bisnis*. Surabaya: Pustaka Radja, 2017.
- Maxtuti, Inge Oktaviane, and Reni Ambarwati Wisanti. "Pengembangan Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMA Kelas X." *Jurnal BioEdu* 2, no. 2 (2013).
- Muchith, S. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: RasaiL Media Group, 2008.
- Mursyidah, Roihana Waliyyul. "Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pemaknaan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir

- Kreatif Siswa Sekolah Dasar.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019. <https://digilib.uinsby.ac.id/view/divisions/tar=5Fpai/>.
- Musdalifah. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019. <http://etheses.uin-malang.ac.id/view/divisions/magisterPAI/2022.html>.
- Mustahdi. *Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi PAI*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2019.
- Muttaqin, H., Susanto, Hobri, and M. Tohir. “Students’ Creative Thinking Skills in Solving Mathematics Higher Order Thinking Skills (HOTS) Problems Based on Online Trading Arithmetic.” *Journal of Physics: Conference Series* 1832, no. 1 (2021): 1–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1832/1/012036>.
- Nawafil, Moh. *Cornerstone of Education: Landasan-Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media, 2018.
- Nisa, Arifatun, Sudarmin, and Samini. “Efektivitas Penggunaan Modul Terintegrasi Etnois Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Literasi Sains.” *Unnes Science Education Journal* 4, no. 3 (2015): 1049–1056. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/usej.v4i3.8860>.
- Novakivska, Lyudmyla, Oksana Bialyk, Olena Zadorozhna, Alla Nypadymka, Iryna Kashubiak, and Anatoly Kravchenko. “Creative Competence in the Educational Activity of A Day-To-Day Teacher.” *Laplage Em Revista (International)* 7, no. 3 (2021): 64–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.24115/S2446-62202021731257p.64-70>.
- Nurlaela, Luthfiah, Euis Ismayati, Muchlas Samani, Suparji, and I Gede Putu Asto Buditjahjanto. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Jakarta: Media Guru Digital Indonesia, 2019.
- Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran Yang Baik.” *Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8 (2019): 1.
- Permendikbud RI No. 20. *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah Dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016*. Jakarta: kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2016.
- Pi’i, Pi’i. “Mengembangkan Pembelajaran Dan Penilaian Berpikir Tingkat Tinggi

- Pada Mata Pelajaran Sejarah Sma.” *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya* 10, no. 2 (2016): 197–208.
<https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p197>.
- Prawiradiraga, Dewi Salma. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Ra’o, Paula Yunita Seku, Yohanes Bare, and Sukarman Hadi Jaya Putra. “Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Berbasis Android Materi Sistem Gerak Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa.” *Jurnal Pendidikan MIPA* 11, no. 2 (2021): 158–67.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.508>.
- Rosidah, Cholifah Tur, Ida Bagus Putrayasa, I. Gede Astra Wesnawa, and I. Made Candiasa. “Thematic Comic to Cultivate Eco-Literacy For Young Learners.” *Kasetsart Journal of Social Sciences* 43, no. 3 (2022): 735–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34044/j.kjss.2022.43.3.27>.
- Rosyadi, Mokh Imron. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran PAI Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA.” *Quality* 7, no. 2 (2019): 64–80.
<https://doi.org/10.21043/quality.v7i2.5058>.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Arab*. Malang: UIN-Malang Press, 2009.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Setiawan, Raden Heri, and Idris Harta. “Pengaruh Pendekatan Open-Ended Dan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2014): 240–56. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v1i2.2679>.
- Setysari, Punaji. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Soedarso, Nick. “Komik: Karya Sastra Bergambar.” *Humaniora* 6, no. 4 (2015): 496–506. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>.
- Suastika, I Ketut, and Amaylya Rahmawati. “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual.” *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 2 (2019): 58–61.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i2.1230>.
- Sudirman, Arief. *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka, 2022.

- Sugandi, Asep Ikin, and Martin Bernard. "Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis Siswa SMP." *Jurnal Analisa* 4, no. 1 (2018): 16–23. <https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.2364>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suherman, Suherman, and Tibor Vidákovich. "Assessment of Mathematical Creative Thinking: A Systematic Review." *Elsevier* 44, no. 3 (2022): 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101019>.
- Suryani, Luluk, and Leo Agung. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Susilana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: Cegi, 2008.
- Sutikno, Sobry. *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica, 2014.
- Syahmi, Favian Avila, and Saida Ulfa. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.
- Taufiqurrahman, M. Tubi Heryandi, and Junaidi. "Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skill Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2, no. 2 (2018): 203.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Tresnawati, D, E Satria, and Y Adinugraha. "Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia." *Jurnal Algoritma* 13, no. 1 (2016): 99–105.
- Trianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Perstasi Pustaka, 2007.
- Widyastuti, P. D., M. Mardiyana, and D. R.S. Saputro. "An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation." *Journal of Physics: Conference Series* 895, no. 1 (2017): 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012039>.
- Yani, Ahmad. *Cara Mudah Menulis Soal HOTS: Suatu Pendekatan "Jarak Nalar"*

Yang Dilengkapi Dengan Pembelajaran Berorientasi Keterampilan Bepikir Tingkat Tinggi. Bandung: Refika Aditama, 2019.

Zaiyar, M, and Irfan Rusmar. "Students' Creative Thinking Skill in Solving Higher Order Thinking Skills (HOTS) Problems." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2020): 111–20. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.5935>.

Lampiran 1

Pedoman Wawancara

1. Media apa saja yang pernah digunakan oleh guru anda?
2. Bagaimana tanggapan anda mengenai media pembelajaran yang diberikan oleh guru?
3. Apakah dengan menggunakan media-media pembelajaran yang diberikan guru anda dapat membantu anda dalam memahami dan mengerti dengan jelas materi yang disampaikan?
4. Materi apa yang terbilang sulit dipahami atau bahkan bisa sampai tidak paham meskipun guru sudah menjelaskan materi tersebut?

Lampiran 2

Pedoman Observasi

Anecdotal record merupakan model observasi di mana peneliti saat melakukan observasi hanya membawa kertas kosong saja untuk mencatat keperluan penelitian yang penting, khas dan unik.

Observer/peneliti :

Tanggal observasi :

Waktu :

Dimensi	Sasaran	Interpretasi
Aktivitas pembelajaran PAI kelas VII	Siswa dan guru kelas VII SMP 2 Ibrahimy	
Buku paket siswa PAI kelas VII edisi revisi 2017	Isi materi dan evaluasi	
Lingkungan belajar peserta didik	Sekolah dan kelas	

Lampiran 3

KISI-KISI SOAL HOTS PRE-TEST

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Materi : Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah dan Istiqamah
 Kelas : VII
 Tipe Soal : Essay

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Level Kognitif	Keterampilan Berpikir Kreatif	No Soal
	3.5 Memahami makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah.	Disajikan contoh kasus sikap istiqamah berbelanja, diharapkan siswa dapat memahami hakikat istiqamah menurut Islam.	L3/C5	Fleksibilitas	1
	4.5 Menyajikan makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah.	Disajikan kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW berperilaku jujur, siswa dapat mengaitkan perilaku jujur dikehidupan saat ini.	L3/C4	Kelancaran	2
	3.5 Memahami makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah.	Disajikan contoh kasus menerima amanah, siswa dapat memahami hakikat amanah menurut Islam.	L3/C5	Fleksibilitas	3
	4.5 Menyajikan makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah.	Disajikan contoh kasus menjalankan istiqamah, siswa dapat membuat strategi melaksanakan istiqamah sendiri.	L3/C6	Orisinalitas	4
	3.5 Memahami makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah.	Disajikan contoh kasus amanah terhadap perintah Allah, siswa dapat menyimpulkan perilaku amanah yang tepat.	L3/C5	Elaborasi	5

Lampiran 4

KISI-KISI SOAL HOTS POST-TEST

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Materi : Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah dan Istiqamah
 Kelas : VII
 Tipe Soal : Essay

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Level Kognitif	Keterampilan Berpikir Kreatif	No Soal
	2.5 Menghayati perilaku jujur, amanah, dan istiqamah dalam kehidupan sehari-hari.	Disajikan pentingnya moral dan dekadensinya dalam ranah perilaku jujur, siswa dapat menemukan contoh perilaku jujur yang terjadi dilingkungan sekitar.	L3/C4	Kelancaran	1
	2.5 Menghayati perilaku jujur, amanah, dan istiqamah dalam kehidupan sehari-hari.	Disajikan contoh kasus kesuksesan dari melakukan istiqamah, siswa dapat menemukan perilaku istiqamah yang terjadi dilingkungan sekitar.	L3/C4	Kefasihan	2
	3.5 Memahami makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah.	Disajikan contoh kasus perilaku seseorang yang jujur dan tidak, siswa dapat menilai perilaku jujur yang benar beserta menemukan manfaatnya.	L3/C5	Elaborasi	3
	4.5 Menyajikan makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah.	Disajikan pentingnya tunduk dan patuh terhadap orang tua, siswa dapat menemukan cara menjaga amanah dari orang tua dan alasannya.	L3/C6	Orisinalitas	4

	3.5 Memahami makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah.	Disajikan kisah kesuksesan berniaga Nabi Muhammad SAW yang salah satunya disebabkan oleh perilaku jujur, siswa dapat memahami hakikat perilaku jujur dalam berbisnis.	L3/C4	Fleksibilitas	5
--	---	---	-------	---------------	---

Lampiran 5

SOAL ESSAY PRE-TEST

Mata Pelajaran : **Pendidikan Agama Islam**

Materi : **Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah dan Istiqamah**

Guru Pengampu : **Subaidi, M.Pd.I.**

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk Umum

- a. Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban Anda.
 - b. Bacalah soal dengan seksama sebelum Anda menjawab soal.
 - c. Kerjakanlah soal-soal yang Anda anggap paling mudah terlebih dahulu
 - d. Selamat mengerjakan, jangan lupa berdoa!
-

1. Rina mendapat uang jajan lebih dari orang tuanya. Uang jajan tersebut selalu Rina gunakan untuk mengisi saldo dompet digitalnya, seperti ShopeePay, Gopay, Dana, Ovo, iSaku dan lainnya. Dalam rentang 1-2 minggu Rina sering membelanjakan uangnya untuk keperluan baju tamasya, baju pesta, *skincare*, dan barang kosmetik lainnya.

Keseringan perilaku Rina mengeluarkan uang untuk keperluannya, apakah sudah sesuai jika ditinjau dari makna *istiqamah* menurut Islam? Berikan penjelasan beserta alasan logisnya!

2. Dakwah Nabi Muhammad SAW kepada masyarakat Arab menemui banyak cobaan dan rintangan. Meskipun pada akhirnya dakwah Nabi Muhammad berhasil gemilang. Hal tersebut ditandai dengan semakin banyaknya masyarakat Arab yang berbondong-bondong memeluk agama Islam. Tentu pencapaian gemilang tersebut tidak lepas dari perilaku terpuji baginda Nabi Muhammad SAW, salah satunya ialah baginda Nabi Muhammad SAW terkenal sebagai sosok yang jujur/*shiddiq*. Maka dari itu baginda Nabi mengajarkan kepada umatnya untuk selalu berperilaku jujur.

Seperti apakah contoh perilaku jujur masa kini yang terjadi di lingkungan sekitarmu sebagai cerminan dari perilaku jujur Nabi Muhammad SAW? Berikan contohnya minimal 6 beserta manfaat dari menerapkan perilaku jujur!

3. Dimas merupakan siswa kelas VII SMP. Dia tinggal didaerah pedesaan. Setiap hari dia berangkat ke kota untuk menimba ilmu di sekolah. Pak Supriyadi selalu memberikan uang jatah mingguan untuk Dimas sebesar Rp. 150.000,00. Dimas selalu diingatkan oleh Pak Supriyadi agar menggunakan uangnya untuk keperluan yang bermanfaat dan berguna. Namun Dimas selalu membelanjakan uangnya untuk *top-up game online* seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, dll. Karena dia menganggap bermain game sangat bermanfaat baginya.

Dari cuplikan kasus di atas, apakah perilaku Dimas termasuk dari perilaku amanah yang sesuai dengan ajaran Islam? Berikan alasan konkritnya!

4. Setelah mempelajari makna istiqamah, Dias selalu rajin membantu orang tua membersihkan halaman rumah ketika sore hari. Baginya, berbakti kepada orang tua merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan sebagaimana tertuang dalam QS. Al-Isra ayat 23-24. Akan tetapi, beberapa hari ini Dias sering diajak teman-temannya mabar (main bareng) game online di rumah tetangga. Sehingga Dias sering absen membantu orang tua.

Dari permasalahan di atas, jika hal tersebut terjadi padamu maka bagaimana strategi yang akan kamu lakukan agar kamu tetap bisa istiqamah membantu orang tua?

5. Perilaku seseorang yang sering bergadang sampai larut malam dapat menyebabkan orang tersebut menjadi lalai shalat Subuh, disebabkan oleh bangun tidurnya yang kesiangan. Maka perilaku tersebut apakah termasuk mencederai perilaku amanah? Berikan jawaban detail dan alasan logisnya!

Lampiran 6

SOAL ESSAY POSTTEST

Mata Pelajaran : **Pendidikan Agama Islam**

Materi : **Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah dan Istiqamah**

Guru Pengampu : **Subaidi, M.Pd.I.**

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk Umum

- a. Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban Anda.
 - b. Bacalah soal dengan seksama sebelum Anda menjawab soal.
 - c. Kerjakanlah soal-soal yang Anda anggap paling mudah terlebih dahulu
 - d. Selamat mengerjakan, jangan lupa berdoa!
-

1. Pada dewasa ini, moral merupakan salah satu indikator penting yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah sikap jujur antar sesama. Sebab diberbagai daerah sering kali terjadi kemerosotan moral. Untuk mengurangi kemerosotan moral dibidang perilaku jujur, maka sebaiknya kita mengerti apa saja perilaku tidak jujur yang harus di jauhi. Oleh karena itu sebutkan masing-masing minimal 3 contoh perilaku tidak jujur yang terjadi dilingkungan sekolah dan pasar!
2. Dimas merupakan tipe orang yang tekun dan ulet sejak kanak-kanak, sehingga saat dewasa ia tergolong orang yang sukses. Tekun dan ulet merupakan salah satu ciri-ciri dari sikap istiqamah. Oleh karena itu sebutkan minimal 3 contoh perilaku istiqamah yang telah anda lakukan di rumah atau lingkungan sekitar!
3. Kasus 1: Pedagang A selalu memberi tahu pembeli jika ada ikannya yang tidak segar. Sehingga harga ikan yang semula 23.500 per 1kg, karena ada ikan yang tidak segar yang tetap dibeli maka harganya diturunkan menjadi 17.500 per 1kg.

Kasus 2: Pedagang B tidak pernah memberitahu kepada pembeli jika ada ikan yang tidak segar. Sehingga meskipun ada ikan tidak segar yang dibeli oleh konsumen, harganya tetap 23.500 per 1kg.

Dari kedua kasus tersebut di atas, kasus manakah yang tergolong sebagai cerminan perilaku jujur? Lalu apa dampak negatif yang akan diperoleh salah satu pedagang tersebut di atas jika menerapkan perilaku tidak jujur?

4. Sebagai umat Islam kita diwajibkan tunduk dan patuh terhadap orang tua. Sebab orang tua merupakan sosok yang mempunyai jasa besar terhadap seseorang sejak dilahirkan sampai dewasa. Lalu bagaimana cara kamu menjaga amanah yang telah diberikan orang tua kepadamu dan mengapa kamu harus berbuat amanah?
5. Rasulullah mencontohkan kunci sukses berbisnis bagi umatnya ialah dengan selalu menerapkan perilaku jujur. Namun faktanya saat ini masih banyak pelaku bisnis yang mengesampingkan kejujuran demi menghindari kerugian dan mengejar banyak keuntungan. Menurut anda, diera yang serba tidak menentu ini, pentingkah menerapkan perilaku jujur dalam berbisnis?

Lampiran 7

PEDOMAN PENILAIAN INSTRUMEN BERPIKIR KREATIF SOAL HOTS

No Soal	Aspek	Skor	Indikator	Kriteria Penskoran
2	Kelancaran/ Fluency	4	Memberikan lebih dari tiga jawaban yang benar dan/atau disertai alasan yang tepat	Nilai ideal : $4 \times 5 = 20$
		3	Memberikan tiga jawaban yang benar dan/atau disertai alasannya kurang tepat	
		2	Memberikan dua jawaban yang benar dan/atau disertai alasan tidak tepat	
		1	Memberikan satu jawaban dan/atau dan/atau tidak memberikan alasan	
1, 3	Keluwesanan/ <i>Flexibility</i>	4	Memberikan jawaban disertai dengan alasan yang tepat	Nilai ideal : $4 \times 5 = 20$
		3	Memberikan jawaban, tetapi alasannya kurang tepat	
		2	Memberikan jawaban, tetapi alasannya tidak tepat	
		1	Memberikan jawaban, tetapi tidak memberikan alasan	
4	Keaslian/ <i>Originality</i>	4	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri sesuai dengan konsep yang dimaksud secara lengkap dan tepat	Nilai ideal : $4 \times 5 = 20$
		3	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri sesuai dengan konsep yang dimaksud, tetapi kurang lengkap dan tepat	
		2	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, tetapi tidak sesuai dengan konsep yang dimaksud dan tidak tepat	

		1	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami	
5	Kerincian/Elaboration	4	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan terinci dan benar	Nilai ideal : $4 \times 5 = 20$
		3	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan terinci, tetapi belum lengkap	
		2	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan, tetapi kurang terinci	
		1	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan, tetapi tidak terinci	
		Jumlah		

Lampiran 8

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PENDEKATAN
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII**

Nama Ahli :
 Asal Instansi :
 Keahlian/Keilmuan Jenjang S3 :
 Penyusun : Moh. Nawafil
 Pembimbing : 1. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.
 2. Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

1. Isilah identitas bapak/ibu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Berikan pendapat bapak/ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian dengan kriteria skor penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Baik/Sangat Layak 3 = Cukup Baik/Cukup Layak
 4 = Baik/Layak 2 = Kurang Baik/Kurang Layak
 1 = Tidak Baik/Tidak Layak

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Kelayakan Isi					
	Kelengkapan dan kedalaman materi					
	Keakuratan ilustrasi materi dan gambar					
	Kreatifitas penggabungan materi dengan situasi kontekstual					
	Kesesuaian materi dengan buku pegangan siswa PAI Kurikulum 2013 Edisi Revisi					
	Kreatifitas penggabungan materi dengan situasi kontekstual					
	Bebas sara, pornografi dan bias					
	Aspek Pemakaian Bahasa					
	Kemudahan memahami bahasa					
	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai EYD					

	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa					
	Kejelasan informasi yang disampaikan					
	Keterkaitan dan keutuhan makna					
	Kesantunan penggunaan bahasa					
	Ketepatan dialog/teks					
	Aspek Penyajian					
	Penyajian media komik mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran					
	Penyajian gambar mendukung pada situasi kontekstual					
	Penyajian media komik dilakukan secara logis dan runtut					
	Penyajian tokoh menarik dan proporsional					

Catatan :

.....

Rekomendasi :

(.....) Valid tidak perlu revisi

(.....) Valid perlu revisi

(.....) Tidak valid perlu revisi

Situbondo,.....,.....

Ahli Materi

NIP/NIDN.

Lampiran 10

LEMBAR TELAAH SOAL HOTS PRETEST**BENTUK TES URAIAN**

**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PENDEKATAN
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII**

*Disadur dari Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2019)*

Nama Ahli/Penelaah :
 Asal Instansi :
 Keahlian/Keilmuan Jenjang S3 :
 Penyusun : Moh. Nawafil
 Pembimbing : 1. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.
 2. Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

No	Aspek yang Ditelaah	Butir Soal*				
		1	2	3	4	5
A	Materi					
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk uraian)					
2.	Soal menggunakan stimulus yang menarik (baru dan mendorong siswa untuk membaca)					
3.	Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (sesuai dengan dunia nyata)					
4.	Soal mengukur level kognitif penalaran (menganalisis, mengevaluasi, mencipta)					
5.	Soal menstimulasi jawaban salah satu aspek keterampilan berpikir kreatif (kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian)					
6.	Jawaban tidak ditemukan pada stimulus					
7.	Tidak rutin (tidak familier) dan mungusung kebaruaran					
B	Konstruksi					
8.	Rumusan kalimat soal atau pertanyaan					

	menggunakan kata-kata Tanya atau perintah yang menuntut jawaban terurai					
9.	Memuat petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal					
10.	Ada pedoman penskoran/rubric sesuai dengan kriteria/kalimat yang mengandung kata kunci					
11.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal lain.					
C	Bahasa					
12.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, untuk bahasa daerah dan bahasa asing sesuai kaidahnya.					
13.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.					
14.	Soal menggunakan kalimat yang komunikatif.					
D	Aturan Tambahan					
15.	Soal tidak mengandung unsur SARAPPPK (Suku, Agama, Ras, Anatargolongan, Pornografi, Politik, Propopaganda, dan Kekerasan).					

*) Pada kolom Butir Soal diisikan tanda centang (√) bila soal sesuai dengan kaidah atau tanda silang (X) bila soal tersebut tidak memenuhi kaidah.

.....
Penelaah,

.....
NIP.

Lampiran 11

LEMBAR TELAAH SOAL HOTS POSTTEST**BENTUK TES URAIAN**

**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PENDEKATAN
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII**

*Disadur dari Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2019)*

Nama Ahli/Penelaah :
 Asal Instansi :
 Keahlian/Keilmuan Jenjang S3 :
 Penyusun : Moh. Nawafil
 Pembimbing : 3. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.
 4. Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

No	Aspek yang Ditelaah	Butir Soal*				
		1	2	3	4	5
A	Materi					
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk uraian)					
2.	Soal menggunakan stimulus yang menarik (baru dan mendorong siswa untuk membaca)					
3.	Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (sesuai dengan dunia nyata)					
4.	Soal mengukur level kognitif penalaran (menganalisis, mengevaluasi, mencipta)					
5.	Soal menstimulasi jawaban salah satu aspek keterampilan berpikir kreatif (kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian)					
6.	Jawaban tidak ditemukan pada stimulus					
7.	Tidak rutin (tidak familier) dan mungusung kebaruaran					
B	Konstruksi					
8.	Rumusan kalimat soal atau pertanyaan					

	menggunakan kata-kata Tanya atau perintah yang menuntut jawaban terurai					
9.	Memuat petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal					
10.	Ada pedoman penskoran/rubric sesuai dengan kriteria/kalimat yang mengandung kata kunci					
11.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal lain.					
C	Bahasa					
12.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, untuk bahasa daerah dan bahasa asing sesuai kaidahnya.					
13.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.					
14.	Soal menggunakan kalimat yang komunikatif.					
D	Aturan Tambahan					
15.	Soal tidak mengandung unsur SARAPPPK (Suku, Agama, Ras, Anatargolongan, Pornografi, Politik, Propopaganda, dan Kekerasan).					

*) Pada kolom Butir Soal diisikan tanda centang (√) bila soal sesuai dengan kaidah atau tanda silang (X) bila soal tersebut tidak memenuhi kaidah.

.....
Penelaah,

.....
NIP.

Lampiran 12

Dokumen Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PENDEKATAN KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA
MATA PELAJARAN PAI KELAS VII**

Nama Ahli : *Dr. H. ABD. Mugit, M. Pd*
 Asal Instansi : *UIN Sunan Ampel Surabaya*
 Keahlian/Keilmuan Jenjang S3 : *Teori & Praktek Agama Islam*
 Penyusun : Moh. Nawafil
 Pembimbing : 1. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.
 2. Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

1. Isilah identitas bapak/ibu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Berikan pendapat bapak/ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian dengan kriteria skor penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Baik/Sangat Layak 3 = Cukup Baik/Cukup Layak
 4 = Baik/Layak 2 = Kurang Baik/Kurang Layak
 1 = Tidak Baik/Tidak Layak

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Kelayakan Isi					
	Kelengkapan dan kedalaman materi				✓	
	Keakuratan ilustrasi materi dan gambar					✓
	Kreatifitas penggabungan materi dengan situasi kontekstual					✓
	Kesesuaian materi dengan buku pegangan siswa PAI Kurikulum 2013 Edisi Revisi					✓
	Kreatifitas penggabungan materi dengan situasi kontekstual					✓
	Bebas sara, pornografi dan bias					✓
	Aspek Pemakaian Bahasa					
	Kemudahan memahami bahasa					✓
	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai EYD				✓	
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa				✓	
	Kejelasan informasi yang disampaikan					✓
	Keterkaitan dan keutuhan makna				✓	

Kesantunan penggunaan bahasa				✓	✓
Ketepatan dialog/teks				✓	
Aspek Penyajian					
Penyajian media komik mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran				✓	
Penyajian gambar mendukung pada situasi kontekstual				✓	
Penyajian media komik dilakukan secara logis dan runtut			✓		
Penyajian tokoh menarik dan proporsional			✓		

Catatan :

- 1) Berikan link download materi komik bg. Surabaya pdf.
- 2) Berikan link tambahan berupa website lain & youtube yang berkenaan dg materi jujun, amand, uti yund.
- 3) Uraian diuraikan pembelajaran di lewara lengkap.

Rekomendasi :

(.....) Valid tidak perlu revisi

(✓.....) Valid perlu revisi

(.....) Tidak valid perlu revisi

Situbondo, 10 - 11 - 2022.

Ahli Materi

Dr. H. Abd. Mugit, M. Pd.

NIP/NIDN. 196803/22005011003

Lampiran 13

Dokumen Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PENDEKATAN KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA
MATA PELAJARAN PAI KELAS VII**

Nama Ahli : Dr. Ilzam Dhaifi, M.Pd.
Asal Instansi : Universitas Ibrahimi
Keahlian/Keilmuan Jenjang S3 : Teknologi pembelajaran
Penyusun : Moh. Nawafil
Pembimbing : 3. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.
4. Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

1. Isilah identitas bapak/ibu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Berikan pendapat bapak/ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian dengan kriteria skor penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Baik/Sangat Layak 3 = Cukup Baik/Cukup Layak
4 = Baik/Layak 2 = Kurang Baik/Kurang Layak
1 = Tidak Baik/Tidak Layak

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Pengoperasian				✓	
	Kemudahan penggunaan menu				✓	
	Website dapat digunakan secara efisien					✓
	Kemudahan mengunjungi situs					✓
	Kemudahan mobilitas penggunaan antar menu navigasi			✓		
	Fleksibilitas situs pada <i>mobile phone</i>					✓
	Konten dalam website informatif					✓
	Aspek Tampilan					
	Desain gambar tampilan awal memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar					✓
	Tipe huruf terlihat jelas dan terbaca					✓
	Kesesuaian warna tampilan dan background					✓
	Kemenarikan avatar komik				✓	
	Kemenarikan layout			✓		
	Kemenarikan cover			✓		

Aspek Fungsionalitas					
Kesesuaian media komik dengan isi pembelajaran				✓	
Media komik mampu menarik minat belajar siswa				✓	
Daya tampilan komik menarik				✓	✓
Kreativitas desain media komik bervariasi				✓	

Catatan :

- segala keterangan dan foto di website segera di lengkapi
- Layout uturan pada laman " materi pembelajaran 1,2,3 " di sempurnakan + layout header (laman materi)
- Kalau bisa palcai . com / .id , tapi so far , sudah bagus .

Rekomendasi :

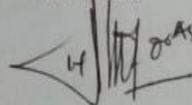
(.....) Valid tidak perlu revisi

(✓.....) Valid perlu revisi

(.....) Tidak valid perlu revisi

Situbondo, 12 November 2022

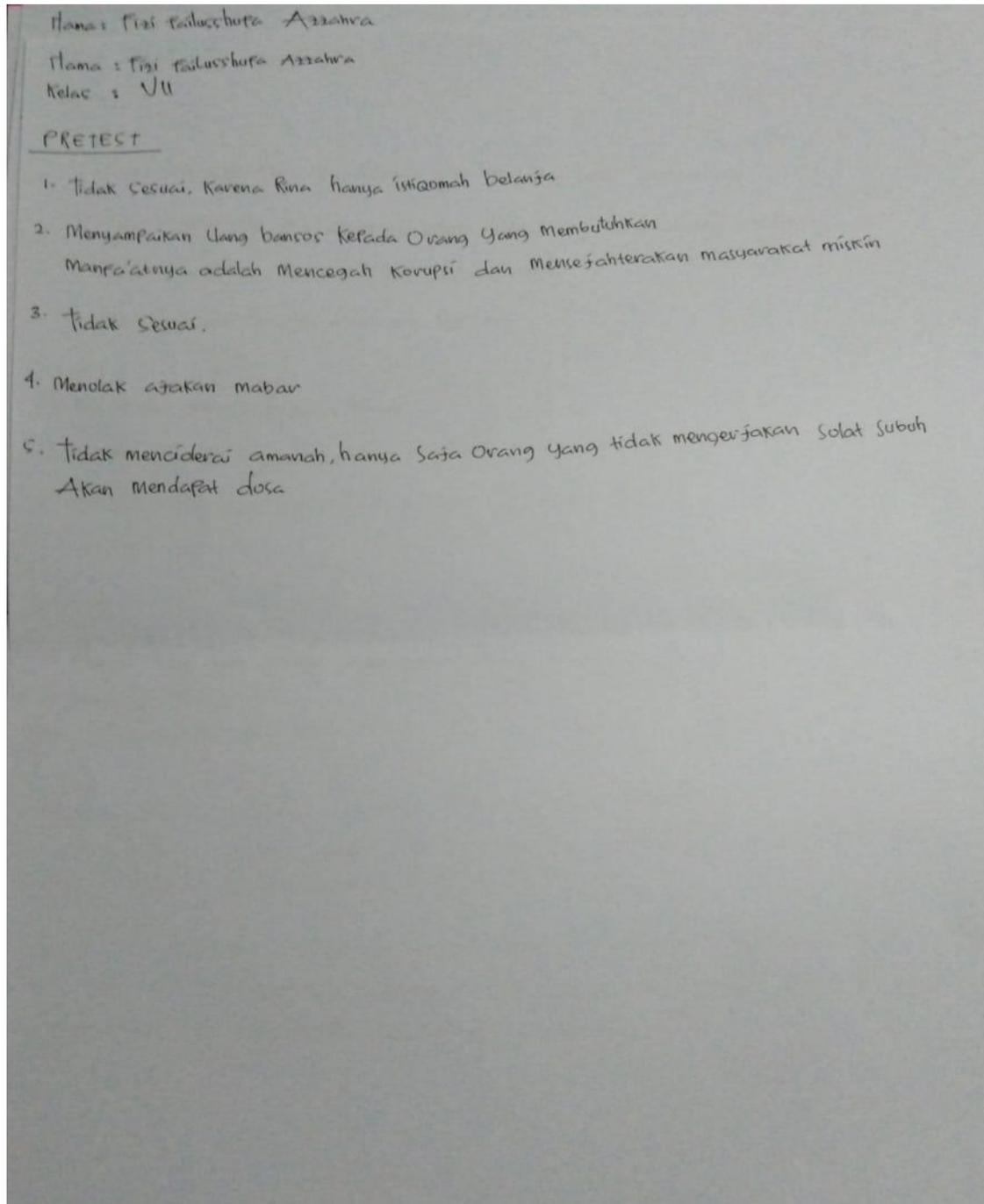
Ahli Media



Dr. Ilzam Dhaifi, M.Pd.
NIP/NIDN. 2121087902

Lampiran 14

Dokumen Pretest dan Posttest Siswa



Nama: Fizi Fatmashufa Azzahra

Kelas: VII

POSTEST

1.
 - 1). Tidak mengembalikan Uang Pembeli lain yg jatuh saat bertransaksi
 - 2). Tidak memberikan pelayanan yg sesuai atau yang sebagaimana mestinya.
 - 3). Tidak memberikan Uang Kembali kepada pembeli.
 - 4). Tidak menjual barang dagangan yg Asli.

2.
 - 1). Istiqomah menjaga Halaman Rumah
 - 2). Istiqomah nyuci Piring di rumah.
 - 3). Istiqomah Menyiapkan Makanan Untuk Ayah berangkat Kerja.
 - 4). Istiqomah Mengaji.

3.
 - 1). Kasus I Dampak Negatif bagi Pedagang, 1) Pembeli tidak akan memercayainya lagi
 - 2). Pembeli tidak akan membeli diwarungnya lagi
 - 3). Menugikan diri sendiri
 - 4). Mendapat dosa dari Allah swt.

4. Tidak menghinai Orang tua, terutama janji yg sudah direpakati
 Dengan berbuat Amaljah kepada Orang tua, kita bisa beruntung dan sukses dimasa depan
 Oleh k arena itu berbuat Amanah sangatlah penting.

5. Sangat Penting, Karena di area Sekarang ini memang sudah banyak Pebisnis yang tidak jujur
 Hanya ingin mendapat keuntungan sebanyak mungkin, maka dari itu sangat penting menerapkan
 Perilaku jujur agar tidak masuk neraka di hari Akhir.

Lampiran 15

Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran di sekolah menggunakan media pembelajaran komik digital

Lampiran 16

Dokumen Surat Keterangan Telah Meneliti dari Instansi


PONDOK PESANTREN SALAFIYAH SYAFI'YAH
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP IBRAHIMY 2 SUKOREJO
 SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)
 N55.202052317002 NPSN. 20522651 STATUS TERAKREDITASI (B)

Jl. KBR, Syamsu Ardi P252 Sukorejo P3, Box 2 Telp. (0320) 451680 Fax. 432707 Kode Pos. 64174 Email : smp.ibrahimi2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0828/099/SMP/2/2a/XII/2022

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SMP Ibrahimi 2 Sukorejo menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Moh Nawafil
 NIM : 200101220013
 Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
 Pelaksanaan : Secara Tatap Muka / Offline
 Alamat : Sumberanyar Banyuputih Situbondo

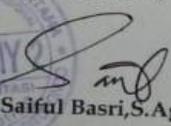
Yang bersangkutan benar-benar telah selesai mengadakan penelitian pada tanggal 17 Oktober s/d 03 Desember 2022 dengan Judul Penelitian :

"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII"

Demikian, surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Situbondo, 03 Desember 2022

Kepala Sekolah,


 Saiful Basri, S.Ag



Lampiran 17

Dokumentasi dengan guru pengampu mata pelajaran PAI dan kepala sekolah SMP 2 Ibrahimy



Moh. Nawafil (26 November 1998)

Situbondo, East Java – Indonesia

Education

- 2013-2016 Social Science Specialization
Senior High School Ibrahimy Sukorejo
- 2016-2020 Bachelor of Islamic Religion Education
Faculty of Education, Ibrahimy University
- 2021-2022 Master of Islamic Education
Postgraduate Program, Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim

Leadership Activities and Awards

- 2018-2019 Leader of Student Executive Department
- 2019-2020 Editorial Team in Edupedia : Journal of Education Studies and Islamic Pedagogy
- 2019 International Volunteer Program
- 2019 Teacher in International Internship Program
- 2019 Poetry Teacher in Thailand

Project Research

- Book Cornerstone of Education (2018)
- Book Novel of Teaching Material (2020)
- Journal Revitalization of A New Paradigm of Liberating Learning World (2020)
- Journal Class Management Urgency; A Philosophical Analysis and Basic Understanding for Teacher in Pesantren (2021)
- Journal Pesantren Based Indigenous Education To Strengthen Characters of The Milenial Generation (2020)

ORCID ID <https://orcid.org/0000-0001-7009-6595>

Contact me at mohnawafilacademic@gmail.com