

**IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK ELEKTRONIK
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SABILUL MUTTAQIEN PAMEKASAN**

TESIS

Oleh:

ADELIA WARDATUL LAILY

NIM: 210103210027



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG
2023**

**IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK ELEKTRONIK
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SABILUL MUTTAQIEN PAMEKASAN**

Tesis

Diajukan kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Magister
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

ADELIA WARDATUL LAILY

NIM: 210103210027

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul "Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan" telah diuji dan dipertahankan didepan sidang dewan penguji pada tanggal 20 Juli 2023.

Malang, Juli 2021

Dewan Penguji
Penguji Utama,

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005



Ketua,

Dr. Wahyu Henky Irawan, M.Pd
NIP.197104202000031003



Pembimbing I

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP.196508171998031003



Pembimbing II

Dr. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd, M.A
NIP.19750731200112100



Mengetahui
Direktur Pemasarjana,



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

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adelia Wardatullaili

Nim : 210103210027

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : **Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqin Pamekasan**

Menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan penelitian orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik karya ilmiah. Apabila dikemudian hari ternyata dalam tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 20 Juli 2023
Saya yang menyatakan



Adelia Wardatullaili
NIM. 210103210027

MOTTO

يُسْرًا أَلْتَسِرَ مَعَ فَانَّ

Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan,

يُسْرًا أَلْتَسِرَ مَعَ اِنَّ

Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. (Qs. Al-Insyirah 5-6)

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orangtuaku tercinta;

Ibuku Siti Mahmudah, S.Pd yang selalu melantunkan do'a-do'a indah untukku,

Ayahku Ach. Subaidi yang begitu ikhlas bekerja keras demi cita-cita &
impianku,

Saudaraku tercinta Nikmadia Khoiri Faudy yang telah menggantikan tugas ku
menjaga Ibu dan Bapak

serta keluarga yang selalu mengajakku melompat sejenak dari kepenatan, sahabat-
sahabatku dan orang-orang

yang istimewa yang selalu menyemangati dan menasehatiku.

Semoga Allah ridha dengan apa yang telah kita perbuat.

ABSTRAK

Laily, Adelia Wardatul. 2023. *Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan*. Tesis, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahiim Malang, Pembimbing (1) Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, (2) Dr. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd, M.A.

Kata Kunci: Komik Elektronik, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam penggunaan media dapat membantu memperbesar kemungkinan siswa untuk tertarik belajar lebih banyak. salah satu media telah digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa ialah komik elektronik. Media dengan tampilan visual seperti komik, dapat membantu siswa mengimajinasikan informasi yang terdapat dalam komik. Tentunya komik elektronik ini sangat cocok apabila digunakan pada mata pelajaran dengan karakteristik memiliki materi yang banyak. Seperti Sejarah Kebudayaan Islam yang memiliki materi yang banyak, sehingga dengan media guru dapat lebih mudah untuk menjaga dan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) Latar belakang penerapan media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. (2) Strategi penggunaan media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. (3) Hasil penggunaan media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini dilakukan di MI sabilul Muttaqien Pamekasan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif jenis deskriptif. Data penelitian didapat dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian data yang sudah didapat dalam bentuk kata-kata, catatan lapangan, maupun dokumentasi dianalisis dengan cara kondensasi data. Selanjutnya ialah dengan penyajian data, dan penarikan data. Adapun keabsahan data digunakan dengan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Latar belakang penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam ialah materi SKI yang cukup banyak sehingga guru membutuhkan media yang efektif, serta media komik ini mudah dibuat, dan mampu menarik perhatian siswa. (2) Strategi yang digunakan dalam menerapkan media komik elektronik ialah dengan model role play, diskusi, dan tanya jawab. (3) hasil penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa terlihat pada respon dan antusias siswa saat mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Laily, Adelia Wardatul. 2023. *Implementation of Electronic Comic Media in Increasing Student Interest in Islamic Cultural History Subject at Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan*. Thesis, Master of Teacher Education at Madrasah Ibtidaiyah, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisor (1) Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, (2) Dr. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd, M.A.

Keywords: Electronic Comics, Learning Interests, Islamic Cultural History

In learning Islamic Cultural History the use of media can help increase the likelihood of students being interested in learning more. One of the media that has been used to increase students' interest in learning is electronic comics. Media with a visual appearance such as comics, can help students imagine the information contained in comics. Of course, this electronic comic is very suitable when used in subjects with the characteristics of having a lot of material. Such as the History of Islamic Culture which has a lot of material, so that with the media the teacher can more easily maintain and increase students' interest in learning the subject of Islamic Cultural History.

This study aims to describe (1) the background of the application of electronic comic media in increasing students' interest in Islamic cultural history. (2) Strategies for using Electronic Comics media in Increasing Student Interest in Islamic Cultural History Subjects. (3) Results of using Electronic Comics media in Increasing Student Interest in Islamic Cultural History Subjects.

This research was conducted at MI sabilul Muttaqien Pamekasan using a descriptive qualitative research approach. The research data was obtained by using observation, interview, and documentation techniques. Then the data that has been obtained in the form of words, field notes, and documentation is analyzed by means of data condensation. Next is the presentation of data, and data collection. The validity of the data is used with triangulation techniques.

The results showed that (1) The background of using electronic comic media in increasing student learning interest in the Islamic Cultural History subject is quite a lot of SKI material so that teachers need effective media, and this comic media is easy to make, and able to attract students' attention. (2) The strategies used in implementing electronic comic media are role play, discussion, and question and answer models. (3) the results of the use of electronic comic media in increasing student interest in learning can be seen in the response and enthusiasm of students when participating in Islamic Cultural History learning.

خلاصة

ليلي ، أديلية ورداتول 2023. تطبيق الوسائط الهزلية الإلكترونية في زيادة اهتمام الطلاب بتعلم مادة التاريخ الثقافي الإسلامي في مدرسة ابتدائية سبيل المتقين بامكاسان .رسالة ماجستير في تربية معلم المدرسة الابتدائية مولانا مالك ابراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج ، مستشار 1(د. أجوس ميمون ، دكتور في الطب ، 2(د . M.Pd،M.A.، أحمد نور الكواكيب

الكلمات المفتاحية: كاريكاتير إلكتروني ، اهتمام بالتعلم ، تاريخ الثقافة الإسلامية

في تعلم التاريخ الثقافي الإسلامي ، يمكن أن يساعد استخدام الوسائط في زيادة احتمالية اهتمام الطلاب بمعرفة المزيد ، ومن الوسائط التي تم استخدامها لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم هي الرسوم الهزلية الإلكترونية. يمكن للوسائط ذات المظهر المرئي مثل الرسوم الهزلية ، أن تساعد الطلاب على تخيل المعلومات الواردة في الرسوم الهزلية. بالطبع ، هذا الكتاب الهزلي الإلكتروني مناسب جدًا عند استخدامه في مواضيع ذات خصائص وجود الكثير من المواد. مثل تاريخ الثقافة الإسلامية الذي يحتوي على الكثير من المواد ، بحيث يمكن للمدرس من خلال وسائل الإعلام الحفاظ على وزيادة اهتمام الطلاب بتعلم مادة التاريخ الثقافي الإسلامي بسهولة أكبر.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف (1) خلفية تطبيق الوسائط الهزلية الإلكترونية في زيادة اهتمام الطلاب التعليمي بموضوع التاريخ الثقافي الإسلامي. (2) استراتيجيات استخدام الوسائط المصورة الإلكترونية في زيادة اهتمام الطلاب بموضوعات التاريخ الثقافي الإسلامي. (3) نتائج استخدام الوسائط المصورة الإلكترونية في زيادة اهتمام الطلاب بموضوعات التاريخ الثقافي الإسلامي.

تم إجراء هذا البحث في MI sabilul Muttaqien Pamekasan باستخدام منهج بحثي وصفي نوعي. تم الحصول على بيانات البحث باستخدام تقنيات الملاحظة والمقابلة والتوثيق. ثم يتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها في شكل كلمات وملاحظات ميدانية وتوثيق عن طريق تكثيف البيانات. التالي هو عرض البيانات وجمع البيانات. يتم استخدام صحة البيانات مع تقنيات التثليث.

أظهرت النتائج أن (1) خلفية استخدام الوسائط الهزلية الإلكترونية في زيادة اهتمام الطلاب بتعلم مادة التاريخ الثقافي الإسلامي هي الكثير من مواد SKI بحيث يحتاج المعلمون إلى وسائط فعالة ، وهذه الوسائط المصورة سهلة الصنع ، وقادر على جذب انتباه الطلاب. (2) الاستراتيجيات المستخدمة في تنفيذ الوسائط الهزلية الإلكترونية هي نماذج لعب الأدوار والمناقشة والأسئلة والأجوبة. (3) يمكن رؤية نتائج استخدام الوسائط الهزلية الإلكترونية في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في استجابة الطلاب وحماسهم عند المشاركة في تعلم التاريخ الثقافي الإسلامي.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamiin, puji syukur selalu penulis panjatkan kehadirat Ilahi Rabbi karena berkat rahmat dan karuniaNya, penulisan sekaligus penyusunan tesis ini dengan judul “Implementasi Media Komik dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada sang revolusioner dunia dan sekaligus panutan kita, Rasulullah SAW.

Keberhasilan penulis bukanlah sebuah hasil yang tanpa usaha dan do'a dari seluruh kalangan. Suatu kebanggaan tersendiri bagi penulis dapat menempuh studi S-2, apalagi hingga selesainya tesis ini. Oleh sebab itu, selanjutnya penulis menyampaikan terima kasih dengan setulus hati kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd , selaku ketua Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah mencurahkan semua pikiran dan dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingannya hingga penulisan tesis ini selesai.
4. Dr. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd, M.A selaku Dosen Pembimbing II yang telah mencurahkan semua pikiran dan dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingannya hingga penulisan tesis ini selesai.

5. Muhammad Sudi, S.Pd selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan yang telah menerima dan memperkenankan penulis melakukan penelitian di lembaga tersebut.
6. Guru kelas yang telah bersedia memberikan data kegiatan siswa yang berkaitan dengan penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan senasib M-PGMI angkatan 2021 yang telah berjuang bersama melewati warna-warni perkuliahan untuk meraih cita-cita.

Penulis menyadari, penulisan dan penyusunan tesis ini bukanlah sebuah kesempurnaan. Oleh karena itu mohon sedianya kritik dan saran dapat penulis peroleh dari semua kalangan yang telah membacanya, sehingga penulis dapat memperoleh tambahan ilmu untuk perbaikan. Akhir kata, semoga seluruh amal baik kita diterima oleh Allah SWT dan memperoleh balasan yang baik dari-Nya.

Malang, 18 Mei 2023

Adelia Wardatul Laili
NIM: 210103210027

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam penulisan tesis ini menggunakan pedoman berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 158/1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagaimana berikut:

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ا	a	ض	ḍl
ب	b	ط	ṭh
ت	t	ظ	ẓh
ث	ts	ع	‘
ج	J	غ	Gh
ح	ḥ	ف	F
خ	kh	ق	Q
د	d	ك	K
ذ	dż	ل	L
ر	r	م	M
ز	z	ن	N
س	s	و	W
ش	sy	ء	,
ص	ṣh	ي	Y

1. Untuk bunyi hidup pendek menggunakan a, i, u.
2. Untuk bunyi hidup panjang menggunakan ā, ī, ū.

Kata yang diterjemahkan dan kata dalam bahasa asing yang belum diserap dalam bahasa Indonesia akan harus ditulis miring (*italic*).

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Originalitas Penelitian.....	10
F. Definisi Operasional	17
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Komik Elektronik.....	18
B. Minat Belajar	24
C. Sejarah Kebudayaan Islam.....	31
D. Kerangka Berfikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Kehadiran Peneliti.....	37
C. Latar Penelitian	38
D. Data dan Sumber Data Penelitian	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39

F. Analisis Data	41
G. Keabsahan Data	43
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	45
A. Gambaran Umum Latar Penelitian.....	45
1. Deskripsi lokasi penelitian	45
a. Profil MI sabilul muttaqien pamekasan	45
b. Visi dan misi MI sabilul muttaqien pamekasan	47
c. Data guru dan Siswa MI Sabilul Muttaqien Pamekasan.	49
B. Paparan Data dan Hasil Penelitian	50
1. Paparan Data, Validasi Data, dan Analisis Data Latar Belakang Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan	50
2. Paparan Data, Validasi Data, dan Analisis Data Strategi Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan	62
3. Paparan Data, Validasi Data, dan Analisis Data Hasil Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan	72
BAB V PEMBAHASAN	85
A. Latar Belakang Penerapan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan	85
B. Strategi Penggunaan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan	89
C. Hasil Penerapan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan	92

BAB VI PENUTUP	88
A. Simpulan	88
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3.1 Informan Penelitian dan Tema Wawancara	40
Tabel 4.1 Paparan Data Hasil Wawancara dan Hasil Pengamatan Latar Belakang Implementasi Media Komik Elektronik	59
Tabel 4.2 Paparan Data Hasil Wawancara dan Hasil Pengamatan Strategi Implementasi Media Komik Elektronik	70
Tabel 4.3 Paparan Data Data Hasil Wawancara dan Hasil Pengamatan Hasil Implementasi Media Komik Elektronik	81

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	53
Bagan 3.1 Triangulasi Teknik	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Pedoman Wawancara
- Lampiran II : Pedoman Observasi
- Lampiran III : Permohonan Izin Penelitian ke Madrasah
- Lampiran IV : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran V : Daftar Nilai Siswa Mapel Sejarah Kebudayaan Islam
- Lampiran VI : Dokumentasi-dokumentasi
- Lampiran VII : Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diampu oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah¹. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam bernaungan pada Kementrian Agama². Mata pelajaran ini memuat tentang cerita masa peradaban Islam kala itu. Diantaranya adalah sejarah berkembangnya Islam di Jazirah Arab dan sekitarnya. Di dalamnya, terdapat catatan mengenai suatu kejadian menyangkut sekumpulan manusia berlatar belakang tertentu, yang sarat akan makna³. Mata pelajaran tersebut termasuk dalam rumpun PAI yang sulit dipahami, harus di jelaskan secara khusus kepada siswa tingkat dasar, didefinisikan secara kognitif⁴. Tak dapat dipungkiri karakteristik dari mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam bersifat dekriptif. Karena bersifat deskriptif, maka pembahasannya pun juga banyak. Mau tidak mau siswa harus mencapai kompetensi yang juga banyak dari mata pelajaran ini. Salah satu materi dari pelajaran sejarah ialah materi yang berkaitan dengan menghafalan. Misalnya karya yang pernah dihasilkan oleh para

¹ N S Ningsih, "Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At ...," 2017, <http://etheses.uin-malang.ac.id/9792/>.

² Tetin Tetin, N. Hani Herlina, and Tanto Aljauharie Tantowie, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Inferencing*, Jurnal Studi Pendidikan Islam, no. 1, (2021), 18. <https://doi.org/10.36667/bestari.v18i1.476>.

³ Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiyana, and ul Mardiyah, "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Website: Journal.Unipdu.Ac* 5, no. 1 (2021): 33–50.

⁴ Desyi Rosita, *Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Islam Sejarah Kebudayaan Di Min 1 Pandeglang*, 2 (2022): 24–33.

ulama, kapan tahun dibuatnya. Materi-materi tersebut tentunya sangat rumit untuk didefinisikan secara lisan.

Sebenarnya Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat bagus dalam pembentukan karakter. Seperti yang diutarakan oleh Ulum, Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai donasi dalam menyampaikan semangat pada siswa untuk mempraktekkan nilai-nilai Islam pada kehidupan sehari-hari⁵. Akan tetapi, dilapangan justru mata pelajaran ini dipandang sebelah mata. Seperti kata Hasanah, Sejarah Kebudayaan Islam tidaklah lagi menyenangkan, melainkan mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh siswa⁶. Sebagian guru juga kurang mampu dalam membelajarkan Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagaimana perkataan Marati bahwa di MI Miftahul ulum Karangtengah, pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton⁷. Hal serupa juga disampaikan oleh Azizah, kelemahan yang menjadi kritik terhadap aplikasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ialah pada sisi metode pembelajaran, sarana serta prasarana, serta media pembelajaran yang digunakan⁸. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang

5 M Ansor Anwar and Mochamad Yusuf, "Pengaruh Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2008 Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Guru Di SMA Darul Ulum 2 Unggulan BPPT Jombang," *Jurnal Managemen Dan Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2017): 17–38, <https://mail.journal.unipdu.ac.id/index.php/dirasat/article/download/993/682>.

6 Hijratul Hasanah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.3 MTsN Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik," *Jurnal Serambi Akademika* 9, no. 2 (2021): 101–13, <https://ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-akademika/article/view/2907>.

⁷ Maarti Hutami, Tisna Widiana, and Mardiyah, "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa."

⁸ Halimah N U R Azizah et al., *Penerapan Media Belajar Cerita Bergambar Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Viii-F Di Mtsn Plandi Jombang Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas*, 2014.

variatif juga menjadi problematika tersendiri bagi pembelajaran⁹. Peristiwa itu terjadi dan dialami oleh siswa saat ini, oleh karena itu guru perlu membenahi dengan sebaik mungkin dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Problematic yang dialami oleh mata pelajaran tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah karenan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki materi yang banyak di setiap babnya¹⁰. Adanya anggapan bahwa mata pelajaran ini kurang terlalu penting jika dibandingkan dengan pelajaran Islam lainnya, seperti Qur'an, Hadits, Akidah Akhlak, dan fiqih. Selain dari sisi karakter mata pelajarannya, juga disebabkan oleh siswa itu sendiri. Salah satu jenis kesulitan belajar yang sering dialami yaitu kejenuhan belajar. Kejenuhan belajar mengakibatkan siswa tidak mampu menerima pelajaran bahkan tidak dapat memuat inti sari dari pembelajaran tersebut¹¹.

Ternyata problematika tersebut berdampak pada ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sebagaimana perkataan Hutami sebagian kalangan pelajar, memiliki minat belajar yang rendah terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam¹². Banyak

⁹ Y Fauzi, S Lisnawati, and Rofi'ah, "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS)* 1, no. 1 (2019): 41–49, <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/487>.

¹⁰ M. Saiful Asy'ari, & M.Priyatna, *Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts, Nurul Falah Sukajadi Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2019/2020*.

¹¹ Nasrudin, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Devision (Stad) Berbasis Media Ppembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas V Mi Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban, 2021*, 6.

¹² Maarti Hutami, Tisna Widiana, and Mardliyah, "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa."

siswa yang merasa jenuh sehingga tidak memiliki minat belajar terhadap Sejarah Kebudayaan Islam¹³. Indikator rendahnya minat siswa terhadap sejarah kebudayaan Islam terlihat pada hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan nilai hasil evaluasi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain¹⁴. Tidak hanya rendahnya nilai prestasi siswa saja, indikator yang lain ialah banyaknya siswa yang merasa jenuh dan sering keluar kelas saat pelajaran sejarah kebudayaan Islam¹⁵. Maka untuk meningkatkan hasil evaluasi Sejarah Kebudayaan Islam dibutuhkan minat belajar terlebih dahulu. Salah satu faktor yang menyebabkan peningkatan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah minat belajar¹⁶.

Untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam maka dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik. Misalnya guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Penggunaan media yang kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk tertarik belajar lebih banyak¹⁷. Media merupakan alat bantu

¹³ Hasanah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.3 MTsN Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik."

¹⁴ Ayu Puji Rahayu et al., "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pasca Pandemi Covid-19 Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam," *Al-Ibanah* 7, no. 2 (2022): 1–12, <https://doi.org/10.54801/ibanah.v7i2.97>.

¹⁵ Nasrudin, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Devision (Stad) Berbasis Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas V Mi Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban*, 2021, 6.

¹⁶ S Rohmah, *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam*, *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan*. 04, no. 02 (2022): 127–41 <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/fikri/article/view/20316%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/fikri/article/download/20316/6508>.

¹⁷ Azizah et al., *Penerapan Media Belajar Cerita Bergambar Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Viii-F Di Mtsn Plandi Jombang Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas*"

visual yang digunakan oleh guru untuk menerangkan pelajaran¹⁸. Saat ini media pembelajaran sangat bervariasi bentuknya. Salah satu media yang menarik untuk digunakan adalah komik¹⁹. Komik ialah cerita bergambar yang bisa dijadikan media pembelajaran yg lebih menarik. Hal ini dikarenakan media cerita disertai gambar akan memberi daya tarik tersendiri bagi dalam memahami pelajaran sejarah kebudayaan Islam²⁰. Komik merupakan contoh media grafis yang diminati oleh semua kalangan, menjadi bahan hiburan atau pengisi saat waktu luang²¹. Komik dapat digunakan sebagai indikator untuk menaikkan keterampilan kritis siswa dan membentuk semangat belajar siswa²².

Media pembelajaran dengan menggunakan cerita bergambar mampu mengarahkan imajinasi siswa pada gambaran yang lebih konkret²³. Sehingga mampu memberikan gambaran terhadap materi-materi sejarah kebudayaan islam dengan lebih konkret karena disertai gambar. Gambar pada komik dapat berbentuk kartun manusia, hewan, tumbuhan, dan

¹⁸ W D Pratama, T Sabri, and K Kartono, "Pengembangan Media Komik Elektronik Menggunakan Aplikasi Di Handphone Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Kelas ...," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* ..., n.d., <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/52870/75676592361>.

¹⁹ Hasanah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.3 MTsN Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik."

²⁰ Ningsih, "Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At ..."

²¹ Nurharini, F. *Pengembangan Media Belajar Komik Animasi Berbasis Aplikasi Ispring Portable Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 4 di Sd IslamAs-Salam Kabupaten Malang*. (2020). 12-45.

<http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/10428/1/.pdf>

²² Maarti Hutami, Tisna Widiana, and Mardliyah, "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa."

²³ Fauzi, Lisnawati, and Rofi'ah, "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam."

lainnya yang mana memiliki karakter yang lebih nyata²⁴. Komik juga dilengkapi dengan balon-balon yang berisi pecakapan yang membuat pembaca lebih tertarik. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Saputro menghasilkan bahwa komik pernah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar²⁵.

Penelitian yang lain juga menunjukkan adanya progres yang baik dalam pembelajaran pada saat penggunaan media komik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wahid, Muttaqin, & Yasin bahwa media komik dapat membantu para siswa dalam membangkitkan minat pada pembelajaran keislaman di sekolah²⁶. Komik juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dramatisasi, bacaan, penulisan, dan membantu siswa mengingat materi bacaan dari teks komik tersebut²⁷. Media komik ternyata juga pernah diuji cobakan pada siswa SMP dan SMA yang dari hasil penelitian tersebut menunjukkan media komik yang disajikan secara cetak maupun digital dapat meningkatkan prestasi dan berpikir kritis siswa²⁸.

Saat ini komik tidak hanya tersaji dalam bentuk buku cetak, akan tetapi juga dalam bentuk digital atau disebut juga komik elektronik. Komik

²⁴ Alfa Rina Wahyudi Ahmad, Daud J, Widiawitasari, Pratiwi Irma Widya, *Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah 1*, No. 1 (2020): 1–6.

²⁵ Anip Dwi Saputro, *Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Siswa Di Sekolah*, 17, No. 1 (2016): 110–33.

²⁶ Fernando Cahyo Putro Et Al., *Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 11 (2022).

²⁷ Bubin Florayu And Muhammad Isnaini, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang, The Effect Of The Use Comics As-Alearning Media For The Improvment, 6 (2017): 45–56.

²⁸ wulandari mey P. riwanto mawan A, “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi” 2, no. 1 (2018).

digital ialah komik yang berisi gambar dan percakapan yang dikemas kedalam bentuk media elektronik tertentu²⁹. Dengan adanya komik digital ini dapat menjadi perantara penyampaian informasi pembelajaran secara lebih ringkas, jelas dan mudah dalam memahami materi yang abstrak. Hal ini juga diperkuat bahwa komik digital dapat meningkatkan dan memperbesar komunikasi dengan memfasilitasi pembaca untuk menciptakan pemahaman³⁰. Pada dasarnya pembuatan komik digital, cukuplah mudah. Terlebih pada era society 5.0 kemajuan teknologi sangat mempermudah untuk membuat komik digital atau komik elektronik³¹. Beberapa platform yang dapat digunakan untuk membuat komik ialah Comic Life 3, Adobe Photoshop, dan Pixton.

Adapun kelebihan komik digital yaitu pembelajaran lebih mudah karena siswa dapat belajar secara visual. Manfaat pembelajaran secara visual, siswa dapat mengimajinasikan informasi yang terdapat dalam komik kedalam gambar. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran dan partisipasi siswa dalam pembelajaran³². tentunya sebagai media pembelajaran, komik memiliki kelebihan dalam penerapannya. Seperti yang pernah diteliti oleh Riwanto, dkk bahwa komik dapat menambah pembendaharaan kata pembacanya.

²⁹ Komang Ayu Megantari et al., "Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital" 9, no. 1 (2021): 139–49.

³⁰ Rosita, "Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Islam Sejarah Kebudayaan Di Min 1 Pandeglang."

³¹ Rizki Zakiyah, Nur Rohmah, and Helmi Aziz, "Hubungan Interaksi Edukatif Guru Dengan Siswa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MA Al- Hidayah Ibum," n.d., 7–14.

³² Megantari et al., "Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital."

Mempermudah anak mengkap hal-hal baru dan penjelasan yang bersifat abstrak. Selain itu komik juga dapat meningkatkan minat belajar anak³³.

Salah satu sekolah yang menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah MI Sabilul Muttaqien Pamekasan. Sekolah tersebut berada di kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan. Dimana MI Sabilul Muttaqien memanfaatkan buku cerita sebagai media yang dipakai. Sama-sama menggunakan media visual akan tetapi dalam bentuk cerita yang mana kurang adanya interkasi. Dan MI Sabilul Muttaqien juga merupakan salah satu sekolah favorit yang berada di lingkungan kabupaten Pademawu.

Oleh karena itulah penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang melibatkan media pembelajaran. Dari beberapa fakta literatur tersebut yang menyebabkan peneliti memilih judul penelitian “Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. Dengan tujuan untuk menjelaskan penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Nantinya dapat menjadi contoh bagi guru dalam mengemas pembelajaran.

³³ riwanto mawan A, “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi.”

B. Fokus Penelitian

Untuk menghasilkan sebuah bahasan pada penelitian, maka dibuatlah fokus penelitian agar pembahasan tersebut mengerucut pada permasalahan dan penyelesaiannya. Sehingga penelitian ini memiliki rumusan masalah:

1. Apa yang melatar belakangi penerapan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.?
2. Bagaimana strategi penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.?
3. Bagaimana hasil penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan latar belakang penerapan media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Menunjukkan strategi penggunaan media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Mengetahui hasil penggunaan media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Adanya kajian ini, dapat menambah khasanah keilmuan. Adapun kontribusi penelitian ini menjadi salah satu referensi dan problem solving bagi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media komik sebagai salah satu variasi untuk mengajarkan materi sejarah kebudayaan Islam. Membantu guru agar lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran. Hal ini berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- b. Bagi Peneliti dan Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan informasi baru yang dapat menambah wawasan pemikiran penelitian mengenai peningkatan minat belajar siswa melalui media komik elektronik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Orisinalitas Penelitian

Penelitian terdahulu dalam sebuah penelitian memang diperlukan untuk mengetahui keaslian penelitian yang akan dilakukan. Penulis juga telah menemuka artikel yang berkaitan dengan tema. Berikut adalah artikel penelitian sebelumnya :

Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaili Siami Ningsih pada tahun 2017. Penelitian tersebut menggunakan penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian tersebut, media cerita bergambar telah memenuhi uji kelayakan dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Artikel penelitian oleh Hijratul Hasanah pada tahun 2021. Hasil penelitian ini menerangkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan media komik. Motivasi ini bisa dipandang sebagai keaktifan serta kesiapan peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

Artikel Hatami pada tahun 2021, adapun penelitian tersebut bertujuan mengembangkan media pembelajaran komik. Serta menyelidiki pengaruh media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa MTs Al-Hikmah Jombang Jawa Timur. Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari kelas VII pada tahun pelajaran 2018-2019. Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen pretest-posttest control group.

Artikel yang di buat oleh Wian Desta Pratama pada tahun 2022. Penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan, dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa media komik elektronik ini valid dan layak untuk digunakan, berikut kesimpulan secara khusus. Tingkat validitas media tahap pertama yang dilakukan oleh ahli media memperoleh rata-rata 2,56 dengan kategori “valid” dan tingkat validitas media tahap kedua memperoleh rata-rata 3,20 dengan kategori “sangat valid”, nilai rata-rata dari validasi tahap pertama

dan kedua mendapatkan hasil rata-rata 2,86 dengan kategori “valid”. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik elektronik ini ternyata layak untuk digunakan.

Tesis Firdausi Nurharini di tahun, tesis tersebut memakai metode pengembangan dengan model Dick and Carey. Penelitian ini menggunakan sepuluh tahapan. Dari hasil penelitian tersebut dihasilkan bahwa ternyata implementasi media komik berbasis Ispring pada materi sifat-sifat cahaya dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Tingkat validasi materi media tersebut mencapai 71% dengan kategori valid. Sedangkan pada tingkat kepraktisan media untuk meningkatkan literasi mencapai 85% dengan kategori sangat praktis. Pada tingkat uji coba media, dilakukan dengan beberapa cara. Uji pertama pada perorangan menunjukkan tingkat kesesuaian strategi media sebesar 97% (Sangat sesuai). Uji Coba Small Group Evaluation Menunjukkan tingkat kesesuaian strategi media sebesar 99% (Sangat sesuai). Uji Coba Field Evaluation menunjukkan tingkat kesesuaian strategi media sebesar 99,6% (Sangat sesuai).

Tesis Imam Fanny Pradana pada tahun 2016. Dari penelitian tersebut menghasilkan pusat pengembangan komik manga ini adalah tempat edukasi, akulturasi budaya dan rekreasi.

Tesis Iksan pada tahun 2015, dimana penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun untuk jenisnya adalah eksperimen kuasi. Adapun untuk hasil dari penelitian tersebut ialah adanya pengaruh media macromedia flash dalam meningkatkan motivasi

belajar siswa pada materi sejarah kebudayaan Islam. Peningkatan motivasi belajar tersebut terlihat pada ada peningkatan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media macromedia flash. Dan setelah adanya penggunaan macromedia flash ini nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 93,06.

Tesis M. Wahid Nasrudin pada tahun 2021, adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan. Model yang dipakai untuk mengembangkan adalah model ADDIE. Adapun temuan penelitian tersebut media komik efektif apabila dipergunakan. Ketuntasan belajar peserta didik, dapat menjadi indikator keefektifan media. Presentase pada kelas uji coba mencapai 88,8%. Selanjutnya potensi media pembelajaran visual berbasis komik mampu menaikkan kemampuan kritis peserta didik kelas V MI Miftahul Islamiyah. Sehingga dapat ditarik konklusi penggunaan media berbasis komik memakai model pembelajaran STAD lebih berkontribusi menaikkan nalar budi kritis siswa dibanding menggunakan kelas tanpa perlakuan atau kelas kontrol.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Nurlailli Siami Ningsih, 2017.	<ul style="list-style-type: none"> Meneliti media bergambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian yang akan dibuat lebih mengarah pada penerapan media komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam 	Setelah melihat beberapa jurnal tersebut yang relevan dengan penelitian yang akan kaji. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan

2.	Hijratul Hasanah, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> Juga meneliti media pembelajaran yang berupa komik 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian yang akan dilakukan berorientasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, 	<p>penelitian kembali dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media komik dan apakah dampak dari penggunaan media tersebut</p>
3.	Hatami, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> Sama sama menggunakan media komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. 	<ul style="list-style-type: none"> Lebih menekankan pada peningkatan minat belajar siswa. Sedangkan dipenelitian terdahulu lebih pada meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. 	<p>terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.</p>
4.	Wian Desta Pratama,dkk , 2022.	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media komik elektronik sebagai bahan penelitiannya. 	<ul style="list-style-type: none"> Jika pada penelitian terdahulu menggunakan aplikasi atau software yang ada di android, pada penelitian ini menggunakan software yang ada disitus web sehingga tidak perlu mendownload aplikasinya. Penelitian terdahulu merapkan pada materi IPA, pada penelitian saat ini berfokus pada mapel SKI. 	

5.	Firdausi Nurharini, Tesis, 2020.	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media komik. Namun penelitian saat menggunakan media komik elektronik. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan komik animasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian terhadulu , mengkaji pada materi sifat-sifat cahaya (IPA), sedangkat penelitian saat mengkaji pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. 	
6.	Imam Fanny, Tesi, 2020	<ul style="list-style-type: none"> Sama sama mengkaji media komik. 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian terdahulu mengungkapka n tentang manfaat adanya pengembangan media komik, sedangkan penelitian saat ini ingin mengungkapkan bagaimana penerapan media komik elektronik. 	
7.	Iksan, Tesis, 2018	<ul style="list-style-type: none"> Sama-sama ingin menunjukka n adanya media berbasis elektronik untuk meningkatka n minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian terdahulu menggunakan medai macromedia flash untuk meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa, sedangkat penelitian saat ini menggunakan media komik elektronik untuk meningkatkan minat belajar siswa. 	
8.	M. Wahid Nasrudin, Tesis,	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Pada penelitian terdahulu 	

		berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.	membahas seberapa efektifkah penggunaan media komik jika digunakan dengan model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sedangkan pada penelitian saat ini menjelaskan penerapan media komik elektronik dan seperti apa dampaknya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.	
--	--	--	---	--

Dapat dijelaskan bahwa dari beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terdapat perbedaan yang jelas dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Dimana pada penelitian mengkaji tentang penerapan komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, penelitian terdahulu lebih membahas pada cara mengembangkan media komik menggunakan software, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, membahas tentang bagaimana hasil dari penggunaan media komik elektronik tersebut.

F. Defisini Operasional

Untuk mempermudah pembaca memahami istilah yang ada dalam penelitian ini, maka dijabarkanlah defisini dari istilah tersebut sebagai berikut:

1. Komik Elektronik

Pada penelitian ini yang dimaksud dengan komik elektronik ialah cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk media elektronik seperti softwore, berbentuk PDF/JPG atau tidak berbentuk cetak.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan yang lebih terhadap sesuatu yang sedang siswa pelajari. Seperti contoh siswa yang gemar terhadap pelajaran matematika, maka siswa tersebut akan rajin belajar. Peserta didik akan mengikuti pelajaran menggunakan penuh antusias serta tanpa ada beban dalam dirinya.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Mata peajran SKI secara definisi merupakan materi ajar yg digunakan dalam pembelajaran PAI yang membahas ihwal kisah masa lampau insan baik tentang yang akan terjadi pikiran, totalitas pikir juga karya orang yang hayati dan bernaung pada bawah panji-panji Islam yg berdasarkan pada pemahaman orang-orang Islam.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Komik Elektronik

Secara historis, cikal bakal munculnya komik secara tidak langsung dilatar belakangi oleh budaya Indonesia yaitu Wayang Beber. Konsep dari Wayang beber dianggap memiliki kesamaan dengan komik, sehingga inilah yang menjadi alasan. Ciri-ciri wayang beber dan komik yang serupa diantaranya, memiliki gambar yang berwarna, setiap adegan dimunculkan dalam satu panel, dan diantara gambar saling berkaitan³⁴. Ternyata media massa di Indonesia yang pertama kali memunculkan komik adalah Put On³⁵. Tokoh yang pertama muncul ialah Kho Wan Gie yang dikenal dengan sosok gendut. Tokoh tersebut muncul di surat kabar Sin Pao dengan berbahasa Melayu. Media massa tersebut yang memunculkan konsep komik yang terkenal di Indonesia sampai saat ini. Pada masa itu Indonesia diserbu para penggemar komik. Begitulah sejarah singkat munculnya komik di Indonesia.

Komik secara bahasa dari asal bahasa Perancis yaitu Comique menjadi kata sifat yang artinya lucu serta menggelikan³⁶. Sedangkan pengertian komik secara Kamus besar Bahasa Indonesia Daring merupakan cerita bergambar (dalam majalah, surat fakta, atau berbentuk

³⁴ Maharsi, Indria. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Kata Buku. (2011).

³⁵ Bonneff, Marcel. *Les Bandes Desinees Indonesiennes (Komik Indonesia)*. Jakarta; Kepustakaan Populer Gramedia (KPG). (2008).

³⁶ Nurharini, F. *Pengembangan Media Belajar Komik Animasi Berbasis Aplikasi Ispring Portable Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 4 di Sd Islam As-Salam Kabupaten Malang*. (2020). 1–245.

<http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/10428/1/.pdf>

kitab) yang umumnya mudah dicerna serta lucu. Komik merupakan serial bergambar yang memuat cerita dan memadukan unsur seni gambar dan seni sastra³⁷. Menurut Ningrum komik ialah gambar-gambar lain yang berdekatan dalam urutan tertentu³⁸. Umumnya gambar pada komik dilengkapi dengan tokoh, latar, alur cerita, dan pemberian warna secara penuh atau hitam putih. Kehebatan komik yang mampu menyampaikan ide atau gagasan memang patut diapresiasi. Materi yang disajikan dalam komik berbentuk gambar, sehingga membantu siswa untuk mengimajinasikan suatu hal. Hal tersebut sesuai dengan perkembangan kognitif menurut *Piaget* yaitu pra operasional konkret. Pada tahap pra operasional konkret siswa masih belum bisa berpikir nyata oleh karena itu membutuhkan materi yang dapat diimajinasikan oleh siswa³⁹. Sudah sangat kentara bahwa komik memanfaatkan ruang serta waktu dalam media bergambar sehingga gambar demi gambar sebagai sebuah cerita⁴⁰. Tujuan dari komik merupakan memberikan isu atau buat mencapai tanggapan yang estetis berasal para pembaca. Seiring berkembangnya zaman, komik juga mengalami perkembangan penyajian, salah satunya adalah komik elektronik. Konsep dari komik elektronik ialah cerita bergambar yang dapat disajikan dalam bentuk file berbasis digital. Sehingga para pembaca tidak perlu membawa buku komik, cukup menyimpannya di *smartphone*, laptop, USB, atau flashdisk. Di era society

³⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar> , diakses pada 15 november 2021.

³⁸ Kartika Dwi Ningrum et al., "Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1297–1310, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2289>.

³⁹ Djwandono, Sri Esti W. Psikologi Pendidikan Edisi Revisi. Grasindo. (1989).

⁴⁰ Maharsi, Indria. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Kata Buku. (2011).

5.0 yang serba menggunakan internet, memudahkan orang lain untuk memanfaatkan platform digital untuk membuat komik⁴¹. Komik elektronik dapat didefinisikan sebagai cerita bergambar yang terdapat tokoh, alur cerita, berisi cerita atau informasi, atau materi pengetahuan yang berbentuk digital (PDF/EPUB) dan tidak berbentuk cetak⁴². Banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat komik elektronik. Seperti Comic Life 3, Adobe Photoshop CC, dan Pixton.

Perbedaan komik elektronik dengan buku komik yang berbentuk buku cetak, dapat dilihat dari tampilannya. Salah satu ciri yang paling terlihat ialah komik elektronik tidak dicetak, sedangkan buku komik tercetak dalam bentuk buku. Sebagai mana Fitria mengemukakan ciri-ciri komik diantaranya :

1. Adanya komik dapat menjadi alat penyampaian cerita melalui gambar dan bahasa.
2. Bersifat personal. Maksudnya dengan komik dapat membuat pembaca merasakan emosional yang terdapat dalam komik itu sendiri.
3. Bahasa percakapan, dalam komik bahasa yang digunakan juga memperhatikan pemilihan diksi. Seperti memilih kata yang mudah dipahami oleh pembaca. Terlebih untuk media pembelajaran, tentunya bahasanya harus mudah dipahami oleh siswa.

⁴¹ Dewi Atikah Suri et al., "E-Comics as an Interactive Learning Media on Static Fluid Concepts," *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020)* 542, no. Ancosh 2020 (2021): 358–61, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.083>.

⁴² Fitria, Ramadhan. *Komik Digital Berbasis Canva*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. (2022).

4. Bersifat kepahlawanan, maksudnya isi cerita dari komik dapat menimbulkan rasa atau sikap kepahlawanan.
5. Penggambaran watak, didalam komik tergambar dengan jelas watak dari tokoh karakter. Tujuannya agar pembaca lebih mudah mengenal karkteristik tokoh.
6. Menyediakan humor, karena memang adanya komik juga sebagai gambar yang dianggap lucu, maka salah satu cirinya terdapat humor.

Indikator bahwa cerita bergambar dapat dikategorikan sebagai komik harus memenuhi beberapa elemen. Elemen tersebut juga berlaku untuk komik elektronik maupun komik dalam bentuk cetak. Elemen komik ini sejatinya adalah bahan dasar untuk membuat komik. Fungsinya juga sebagai pembeda komik dengan karya sastra yang lainnya. Menurut Maharsi ada lima elemen dalam komik diantaranya ialah⁴³;

1. Elemen Panel

Panel merupakan garis tepi berbentuk kotak yang berisi ilustrasi, teks cerita serta dijadikan sebagai latar untuk alur cerita. Dalam panel tersebut kreator komik juga dapat menginterpretasikan kejadian utama yang akan diangkat dalam komik. Urutan dalam membuat panel, biasanya dari samping kiri ke kanan, atau dari bawah ke atas sehingga para pembaca mengerti urutan cerita komik.

2. Elemen Parit

Istilah parit dalam komik merujuk pada sebuah satuan kesatuan yang membuat komik menjadi cerita yang utuh. Parit juga dapat diartikan

⁴³ Maharsi, Indria. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Kata Buku. (2011).

sebagai perekat yang mengikat panel-panel menjadi satu kesatuan cerita. Bentuk dari parit ialah bidan garis pembatas yang berwarna putih.

3. Elemen Balon kata

Dalam komik pastinya ada teks percakapan diantara tokoh-tokohnya. Biasanya teks yang terdapat dalam komik disajikan dalam bentuk balon kata. Sehingga makna dari balon kata ialah representasi dari percakapan atau narasi dari peristiwa yang sedang terjadi. Balon kata dalam komik memiliki tiga bentuk. Pertama balon ucapan yang berisi percakapan tokoh. Kedua balon pikiran yang merupakan representasi dari pemikiran tokoh. Ketiga ialah balon *captions* merujuk pada penjelasan naratif non dialog dari ilustrasi panel tersebut.

4. Elemen Ilustrasi atau gambar

Unsur yang tak kalah penting ialah gambar atau ilustrasi. Salah satu daya tarik untuk dibaca dari komik ialah karena bergambar. Ilustrasi dalam komik dijadikan sebagai bahasa universal. Gambar mampu menembus rintangan yang disebabkan oleh perbedaan bahasa maupun kata-kata. Terdapat dua bentuk gambar yang terdapat dalam komik yaitu gambar kartun dan gambar realistis.

5. Elemen Cerita

Cerita merupakan hal yang penting bagi sebuah komik, karena cerita yang membuat pembaca mengerti pesan yang ingin disampaikan. Cerita dalam komik biasanya membentuk sebuah tema. Misalnya cerita tentang pemberontakan Trunojoyo, peristiwa Srikandi Tanah

Minang yang bertema perjuangan. Tidak hanya itu banyak juga cerita-cerita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari diangkat menjadi tema komik.

Komik memiliki banyak sekali jenis yang dibedakan dalam berbagai sudut pandang. Menurut Fitriani ada beberapa jenis komik yang dibedakan berdasarkan bentuk komik dan jenis cerita⁴⁴.

1. Berdasarkan bentuk penampilan atau kemasan komik dibagi menjadi empat yaitu :
 - a. Komik Strip, merupakan komik yang hanya terdiri dari sedikit panel, dan biasanya hanya membahas satu fokus pembicaraan saja. Dari sisi tampilan, komik strip tidak memiliki banyak gambar, sehingga gagasan yang ingin disampaikan juga tidak terlalu banyak. Komik dengan jenis ini banyak ditemui pada majalah anak seperti majalah bobo.
 - b. Komik Buku, ialah jenis komik yang dicetak dalam bentuk buku. Biasanya komik ini berbentuk seri yang menampilkan banyak seri. Bahkan dalam satu judul bisa memuat tiga seri dengan cerita yang masih berkaitan.
 - c. Komik Humor dan Petualangan, sesuai dengan namanya komik jenis ini banyak mengandung lelucon yang membuat pembacanya tertawa. Komik petualangan merupakan komik dengan isi ceritanya berupa petualangan dalam pencarian, atau perjuangan perkelahian.

⁴⁴ Fitriani, Ramadhan. *Komik Digital Berbasis Canva*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. (2022).

- d. Komik Biografi dan ilmiah, komik dengan jenis ini menceritakan kisah kehidupann seorang tokoh bersejarah. Sedangkan komik ilmiah biasanya memuat tentang ilmu pengetahuan dan wawasan yang bersifat ilmiah.
2. Berdasarkan jenis cerita komik dibedakan menjadi dua diantaranya :
 - a. Komik Edukasi, biasanya komik ini dijdkan sebagai media edukasi dan hiburan.
 - b. Komik Promosi atau Iklan, komik ini bisanya digunakan untuk keperluan promosi sebuah produk.

B. Minat Belajar

Definisi minat belajar dilihat dari sisi bahasanya terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar. Minat pada Kamus besar Bahasa Indonesia Daring artinya kesamaan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, hasrat⁴⁵. Sedangkan belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. sehingga bisa kita gambarkan bahwa yang dimaksud minat belajar artinya hasrat lebih seseorang untuk menerima ilmu. Selaras dengan pernyataan Fauziyah & Triyono minat belajar artinya suatu keadaan di mental seorang yg menghasilkan proses yang mempunyai tujuan yang jelas di suatu situasi atau di objek tertentu sehingga mengakibatkan sesuatu yg menyenangkan serta bisa memberikan keputusan atas dirinya⁴⁶. Menurut ⁴⁷ minat belajar merupakan rasa kesukaan dan ketertarikan yang dominan terhadap suatu

⁴⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>

⁴⁶ Fauziyah, S., & Triyono, M. B. *Pengaruh E-Learning Edmodo Dengan Model Blended Learning Terhadap Minat Belajar*. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), (2020). 112–124. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.27562>

⁴⁷ Laventia (2019)

hal yang dilihat. Adapun proses untuk menghasilkan minat melibatkan panca indra. Mulai dari melihat, kemudia dirasakan, didengarkan sehingga menghasilkan rasa senang terhadap hal itu.

Pentingnya minat belajar bagi siswa terhadap suatu mata pelajar patut dipertahankan oleh guru. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya karena mina belajr siswa yang tinggi terhadap suatu hal. Seperti yang dikatakn oleh⁴⁸ peserta didik yang mempunyai minat belajar yang tinggi, maka akan memperoleh hasil prestasi yang baik pula. Diharapkan dengan minat belajar yang tinggi ini dapat memberi perubahan ke arah positif bagi siswa. Seseroang yang berminat terhadap suatu hal, akan secara penuh memperhatikan hal tersebut secara konsisten dengan perasaan senang⁴⁹. Hal tersebut akan membuat siswa merasa lebih bersungguh utuk belajar hal tersebut. Begitulah cara kerja minat belajar sehingga sangat penting untuk dimunculkan.

1. Macam-macam Minat Belajar

Minat belajar tidak hanya dapat berbentuk ungkapan yang ekspresif, akan tetapi banyak mimik yang juga menggambarkan minat belajar. Hal ini perlu diketahui oleh guru agar dapat membaca seberapa minat siswa tersebut tertarik dengan pembelajaran. Terutama didalam kelas yang cenderung heterogen, guru harus mampu mengenali siswa yang memang

⁴⁸ Dwi Wahyu Listyarini, Abdur Rahman As'ari, and Furaidah, "Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 5 (2018): 538–43, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10930/5283>.

⁴⁹ Nursyaidah, & Sari Lil Nur Indah. *Mengenal Minat dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn*. Medan: CV. Merdeka Kreasi Group. (2021).

tertarik untuk belajar. Menurut Nursyaidah & Sari terdapat beberapa pengkategorian terhadap bentuk minat sebagai berikut⁵⁰ :

- a. Minat Primitive, ialah kecendrungan menyukai suatu hal karena akebutuhan dirinya, atau kebutuhan jasmaninya. Misalnya kecendrungan menyukai makanan tertentu, dan kebebasan beraktifitas.
- b. Minat Kultural atau Sosial, merupakan minat yang ditimbulkan karena proses belajar mengajar. contohnya minat belajar, siswa yang mempunyai pengalaman bahwa siswa tersebut akan dipuji oleh lingkungan jika berpendidikan tinggi. Sehingga anomali seperti itu membuat siswa semakin tertarik untuk sesntiasa belajar dan sekolah tinggi.

Berdasarkan cara mengungkapkan minat dapat digolongkan menjadi beberapa bagian, yaitu :

- a. *Expressed Interest*, merupakan minat yang diungkapkan dengan cara menyatakan kegiatan-kegiatan yang disenangi. Artinya secara langsung seseorang tersebut mengungkapkan perasaan suka terhadap suatu hal.
- b. *Manifest Interest*, ialah ketertarikan yang diungkapkan dengan memanasifestasikan minatnya melalui partisipasi keaktifan didalam kelas.

2. Unsur-unsur Minat Belajar

Terdapt beberapa unsur yang ada dalam minat belajar. Adapun unsur minat belajar ialah kognisi, emosi, dan konasi.

⁵⁰ Nursyaidah, & Sari Lil Nur Indah. *Mengenal Minat dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn*. Medan: CV. Merdeka Kreasi Group, (2021).

- a. Kognisi (mengetahui) artinya minat itu awalnya dipengaruhi oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut.
- b. Emosi (perasaan), dalam hal ini perasaan atau emosi berpartisipasi dalam membentuk minat. Biasanya perasaan tersebut berupa perasaan senang yang menggembungkan, tertarik, antusias, dan semangat. Misalnya jika di dalam suatu pembelajaran, guru mengajak siswa mencoba hal baru, maka siswa akan sangat antusias dan meningkatkan minat siswa untuk mencoba hal baru tersebut.
- c. Konsistensi (kehendak), maksudnya adalah kemauan dan hasrat untuk melakukan hal tersebut secara konsisten, berulang-ulang. Misalnya jika seorang siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka siswa tersebut akan memiliki hasrat untuk tekun belajar dan tidak cepat puas.

3. Faktor-faktor Minat Belajar

Minat belajar itu sendiri memiliki beberapa indikator yang harus dipenuhi. Dimana indikator tersebut tercermin dalam bentuk faktor-faktor yang mempengaruhi. Adapun situasi yang mempengaruhi dikategorikan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal⁵¹.

- a. Faktor Internal, artinya penyebab yang muncul dari diri sendiri. Faktor internal ini mencakup; kesiapan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

⁵¹ Arifin, Z. *Psikologi Belajar Pendidikan Agama Islam*. Medan: Universitas Dharmawangsa Press (Undhar Press). (2018).

b. Faktor eksternal, ialah berasal dari luar dirinya. meliputi lingkungan sosial, lingkungan keluarga, guru serta cara mengajarnya, alat-indra yang dipergunakan pada belajar mengajar, kesempatan yg ada, dan motivasi sosial.

Hal tersebut juga selaras dengan pernyataan Gusnarib Wahab & Rosnawati yang menyebutkan bahwa minat belajar itu dipengaruhi oleh faktor internal, motivasi sosial, dan emosional. Pertama, faktor internal ialah yang berasal dari dalam dirinya. Kedua faktor motivasi sosial yang dipengaruhi oleh keluarga, tetangga, teman sejawat, dan lain-lain. Ketiga yaitu faktor emosional, yang didukung oleh perasaan yang timbul terhadap suatu hal.

Adapun pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Fauziyah & Triyono ada tiga faktor minat belajar yaitu internal, eksternal, dan pendekatan belajar⁵². Pertama, faktor internal yang terdiri dari bentuk fisiologis dan psikologis seseorang. Kedua faktor eksternal yaitu lingkungan nasioanl yang berperan membentuk minat. Ketiga yaitu pendekatan belajar, merupakan cara yang digunakan untuk memahami materi pokok atau suatu bahasan.

4. Tahapan Minat Belajar

Minat belajar tentunya dimiliki oleh masing-masing siswa, akan tetap tingkat minat belajar siswa tidak sama. Dalam menumbuhkan rasa minat terhadap belajar, tidak serta merta langsung mencapai rasa minat

⁵² Syifa Fauziyah and Mochamad Bruri Triyono, "Pengaruh E-Learning Edmodo Dengan Model Blended Learning Terhadap Minat Belajar," *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2020): 112–24, <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.27562>.

tersebut. Tentunya terdapat proses dan tahapan bagi siswa untuk menumbuhkan minat belajar tersebut. Tahapn minat tersebut dibedakan menjadi kategori minat paling rendah sampai paling tinggi.

a. Kategori Tidak Memiliki Minat

Kategori ini merupakan tahap awal dimana seseorang tidak memiliki minat sama sekali terhadap suatu hal. Biasanya seseorang dengan kategori ini perlu adanya dorongan atau motivasi baik dari luar maupun dalam. Sehingga nanti ditahap selanjutnya bisa memiliki minat belajar.

b. Kategori Sangat Rendah (0% - 25%)

Pada tahap kedua ialah tahap dimana seseorang tersebut memiliki minat, akan tetapi masih sangat rendah. Rentang frekuensi pada tahap ini berkisar 0,001%, 0,01%, 0,1% sampai 25 %.

c. Kategori Rendah (25% - 50%)

Kategori rendah ini artinya dalam diri seseorang memiliki rasa minat akan tetapi tidak seutuhnya menyukai hal tersebut. Nilai pada tahapan ini berkisar 25 % sampai kurang dari 50%.

d. Kategori Sedang (=50 %)

Seseorang pada tahap ini memiliki kadar minat belajar cukup kuat, namun tidak sampai pada kategori tinggi. Berkisar pada rentang 50% minat belajar yang dimiliki oleh seseorang tersebut.

e. Kategori Tinggi (50 % - <75%)

Pada tahap ini seseorang mempunyai rasa kesukaan atau minat terhadap suatu hal tersebut, yang mungkin sudah mencapai 75 % dari

keseluruhan hal yang diminati. Rentang pada tahap ini berkisar 50 % sampai kurang dari 75%.

f. Kategori Sangat Tinggi (100%)

Kategori ini merupakan tahapan paling tinggi, dimana seseorang sudah mencapai level sangat minat terhadap sesuatu hal. Pada tahap ini biasanya juga diimbangi dengan perasaan senang saat melakukan hal yang diminati.

5. Indikator Minat Belajar Siswa

Minat belajar ialah suatu perasaan suka, perasaan tertarik, perasaan senang terhadap suatu pembelajaran. dalam artian siswa senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran. Untuk mengetahui perasaan tersebut dapat dikenali melalui beberapa ciri-ciri yang ditunjukkan ataupun yang diungkapkan oleh siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi pada suatu mata pelajaran, akan mendorong dirinya untuk mengetahui lebih dalam lagi materi yang sudah ia dapat⁵³. Biasanya didalam kelas siswa menunjukkan perilaku yang berbeda saat tertarik terhadap sesuatu. Seperti sikap siswa yang lebih aktif dalam bertanya, menyimak penjelasan guru, antusias, ceria, tidak sering keluar kelas, dan lebih bersemangat jika diminta menjawab pertanyaan. Selain dari sisi sikap, untuk mengetahui minat belajar siswa juga dapat dilihat dari ekspresi dan mimik wajah siswa, karena ungkapan senang terhadap suatu hal itu tidak hanya diungkapkan melalui sikap, tetapi juga ekspresi. Misalnya jika siswa

⁵³ Hanifah Umi Yunitasari Ria, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19," n.d.

merasa senang terhadap pembelajaran siswa menunjukkan ekspresi tersenyum saat pembelajaran.

Hal ini juga selaras dengan pernyataan Komari yang mengatakan bahwa minat belajar juga memiliki indikator⁵⁴. Indikator minat belajar yang pertama ialah perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar. Selanjutnya siswa dengan minat belajar yang tinggi mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, memperhatikan penyampaian guru, konsentrasi terhadap apa yang dijelaskan. Indikator yang ketiga yaitu adanya rasa ingin tahu yang lebih terhadap apa yang ia pelajari. Indikator yang keempat siswa tenang saat pembelajaran berlangsung, tidak membuat kelas menjadi ramai dan gaduh. Beberapa hal tersebut dapat dilihat dari respon dan tindakan siswa didalam pembelajaran. Dengan demikian minat belajar siswa dapat dinilai dan diukur oleh guru untuk selanjutnya dilakuka evaluasi.

C. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ialah salah satu cabang pembelajaran Pendidikan agama Islam yg disebar di semua jenjang pendidikan yg bernungan di kementrian agama. Mulai jenjang SD Islam/MI, Sekolah Menengah Pertama Islam/MTS, Sekolah Menengan Atas Islam/MA, dan Perguruan Tinggi Islam. Serupa dengan pendapat Tetin bahwa Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berada dibawah Kementrian

⁵⁴ Pratiwi noor Komari, "Pengaruh Tingakn Pendidikan,, Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tangerang," n.d.

Agama⁵⁵. Mata pelajaran ini sangat krusial diajarkan pada siswa, dan menjadi mata pelajaran wajib. Mata pelajaran yang harus diampu oleh siswa MI ialah Sejarah Kebudayaan Islam⁵⁶. Memahami Sejarah Kebudayaan Islam tentunya harus paham betul konsep berasal mata pelajaran ini. Secara bahasa Sejarah Kebudayaan Islam terdiri dari tiga suku kata. Kata pertama ialah “Sejarah” kata kedua yaitu “Kebudayaan” dan yang terakhir “Islam”. Tentunya dari ketiga kata tersebut memiliki makna yang berbeda. Kata “Sejarah” berasal dari bahasa Arab yaitu “syajarah, artinya “pohon”⁵⁷. Sedangkan menurut anggung dalam bahasa Arab kata sejarah diambil dari kata *tarikh, sirah, atau ‘ilm tarikh* artinya adalah ketentuan masa atau waktu⁵⁸. Akantetapi makna dari kata *‘ilm tarikh* merupakan ilmu yang mempelajari tentang terjadinya peristiwa, sebab-sebab terjadinya peristiwa, pada masa lalu.

Kata sejarah pula diambil dari bahasa Inggris yaitu history yang berarti uraian tentang insiden dimasa lampau⁵⁹. Istilah history sendiri dalam ilmu pengetahuan sebenarnya berasal dari bahasa Yunani (istoria) mempunyai arti pengetahuan tanda-tanda alam, khususnya manusia yang bersifat kronologis⁶⁰. Beberapa pengertian tersebut bisa didefinisikan

⁵⁵ Tetin, Herlina, and Tantowie, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Inferencing.”

⁵⁶ Ningsih, “Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At”

⁵⁷ Rifriyanti, “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak.”

⁵⁸ Riella Anggun Hidayati, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Melalui Blended Learning Pada Mata Pelajaran SKI Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Nusantara Kota Probolinggo,” *Tesis*, 2020, 1–106, <https://123dok.com/document/ye3gw10q-pengembangan-pembelajaran-learning-learning-pelajaran-meningkatkan-nusantara-probolinggo.html>.

⁵⁹ Hidayati.

⁶⁰ Hidayati, R. A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran E-Learning berbasis Web melalui Blended Learning pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di*

bahwa yang dimaksud sejarah adalah ilmu yg mengkaji tentang peristiwa masa lampau.

Kata kedua ialah kebudayaan, dimana kata kebudayaan ini menurut rifriyanti adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat⁶¹. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia daring kebudayaan mempunyai makna produk aktivitas dan penciptaan batin (akal budi) insan seperti agama, kesenian, dan norma istiadat. Sehingga dapat dikatakan artikan bahwa kebudayaan merupakan adat istiadat, atau kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang disuatu wilayah. Apabila disandingkan dengan kata Islam maka sejarah kebudayaan islam berarti segala bentuk kebudayaan, dan perilaku dalam Islam. Islam sendiri bentuk turunan dari kata “assalamu” yang artinya bersih. Selaras dengan pernyataan Islam merupakan agama yang diturunkan Allah SWT melalui malaikat Jibril diturunkan kepada manusia berisi hukum-aturan yg mengatur hubungan insan dengan Allah SWT, hubunga antar sesama manusia, dan korelasi insan dengan lingkungan alam⁶².

Dari beberapa pengertian masing-masing kata tersebut, definisi sejarah kebudaayn Islam secara Istilah ialah ilmu yang memepelajari segala hal yang berkaitan dengan asal usul sampai pada peristiwa lampau yang terjadi pada masa ke Islaman. Selaras dengan pernyataan hidayat bahwa sejarah kebudayaan Islam yakni asal usul (keturunan), kejadian dan

MTs Nusantara Kota Probolinggo. Tesis, 1–106. <https://123dok.com/document/ye3gw10q-pengembangan->

⁶¹ Rifriyanti, “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak.”

⁶² Hidayati, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Melalui Blended Learning Pada Mata Pelajaran SKI Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Nusantara Kota Probolinggo.”

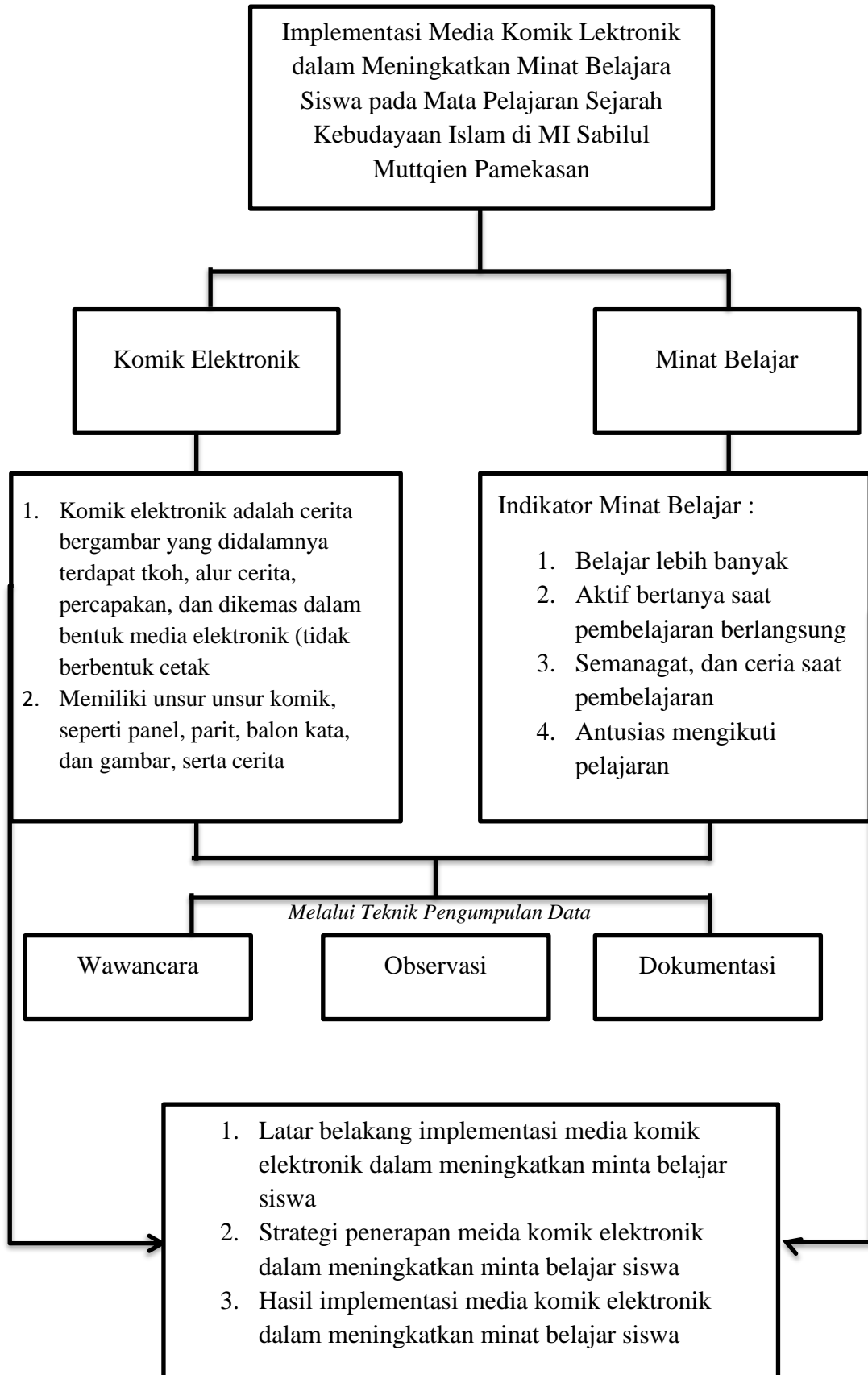
peristiwa yang benar terjadi dimasa lampau yang dipengaruhi oleh nilai-nilai ajaran Islam⁶³. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran PAI membahas tentang kisah masa lampau pikir maupun karya orang yang hidup dan bernaung di bawah panji-panji Islam.

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir berperan sebagai pedoman untuk mendeskripsikan arah dari kajian ini. Kerangka ini menjadi dasar dilakukan penelitian sehingga bisa mendeskripsikan komik elektronik dalam menaikkan minat belajar siswa. Berikut ini peneliti sajikan kerangka berfikir penelitian dalam bentuk bagan:

⁶³ Chandra Yudha Hidayat, *“Effect of the Style of Democratic Leadership , Work Environment and Compensation on Employee Performance At the East Java,”* 2019, 12.

2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud mengetahui peristiwa atau fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Peristiwa tersebut dapat berupa perilaku, motivasi, respon, dan tindakan yang dideskripsikan dalam bentuk narasi atau kata-kata. Adapun data yang akan dikumpulkan oleh peneliti berupa kata maupun kalimat, penjelasan, gambar, dan tidak berupa angka. Data tersebut didapat melalui teks wawancara, foto-foto, video, rekaman, catatan, dan dokumen lainnya. Oleh karena itu Peneliti memilih jenis penelitian kualitatif dikarenakan ingin mengungkapkan berbagai kejadian atau fenomena yang terjadi pada suatu objek dan peristiwa yang dilakukan oleh objek tersebut.

Adapun data yang diperoleh dari penelitian ini akan berbentuk kata-kata dan akan dideskripsikan melalui kata-kata, maka peneliti memilih jenis penelitian kualitatif fenomenologi. Penelitian fenomenologi ialah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci⁶⁴. Kualitatif fenomenologi dipilih dengan tujuan peneliti ingin mendeskripsikan keadaan yang diamati lapangan dengan lebih spesifik, transparan, dan mendalam terhadap fokus penelitian yang telah diangkat.

⁶⁴ Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta CV. (2016).

B. Kehadiran Peneliti

Tujuan adanya peneliti dilapangan yakni mengamati secara langsung keadaan dan peristiwa yang terjadi, sehingga mendapatkan data yang konkret. Agar data yang diperoleh memenuhi dan sesuai dengan keadaan yang terjadi dilapangan, maka peneliti harus terjun langsung dilapangan. Sehingga peneliti dalam hal ini bertindak sebagai instrumen utama, untuk mendapatkan dan mengumpulkan data secara langsung. Selaras dengan pernyataan Sugiono bahwa hubungan antara peneliti dengan objek adalah peneliti sebagai *human instrumen*, dengan kata lain peneliti harus berinteraksi dengan sumber data⁶⁵. Oleh sebab itu, peneliti harus bisa menyesuaikan diri dengan suasana yang baru, melakukan hubungan yang baik antara peneliti dengan subjek penelitian, hubungan yang baik harus bisa menumbuhkan kepercayaan agar bisa membantu kelancaran jalannya penelitian, sehingga data yang dibutuhkan bisa didapat dengan mudah dan lengkap. Peneliti sangat berhati-hati agar tidak merugikan pihak informan dan kehadiran peneliti di lapangan diketahui oleh subjek penelitian. Peneliti hadir dilapangan pada saat melakukan wawancara dengan guru sebelum penelitian, dan diwaktu penelitian berlangsung.

Adapun informan yang akan peneliti temui, pertama Muhammad Sudi S.Pd selaku pemimpin di Sekolah di Madrasah tersebut. Kedua guru pengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Ketiga peserta didik kelas empat yang akan peneliti jadikan objek penelitian. Informan tersebut akan ditemui pada waktu melakukan pembelajaran luring.

⁶⁵ Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta CV. (2016)

C. Latar Penelitian

MI Sabilul Muttaqin Pamekasan menjadi lembaga yang dipilih untuk melaksanakan penelitian. Sekolah tersebut berada di Desa Buddagan, Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan. Adapun peneliti memilih sekolah ini dikarenakan beberapa hal. Pertama dikarenakan peneliti telah mengenal kondisi dan lingkungan di MI Sabilul Muttaqien, karena pernah bersinggungan langsung dengan kegiatan belajar mengajar di Madrasah tersebut. Kedua Madrasah ini memiliki sarana dan prasarana yang memadai sehingga mendukung dilakukannya penelitian. Ketiga ialah karena sekolah tersebut pernah menggunakan media cerita bergambar namun tidak dalam bentuk elektronik. Serta kecukupan siswanya sehingga memungkinkan untuk dilakukan penelitian.

D. Data dan Sumber Data Penelitian

Data merupakan sekumpulan informasi yang berguna dan didapatkan dilapangan sebagai bahan penelitian⁶⁶. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder dan data primer. Adapun data primer pada penelitian ini berupa kata-kata atau tindakan dari sumber data primer. Sedangkan data sekunder pada penelitian ini berupa dokumen penunjang yang berkaitan dengan penelitian.

Sumber data merupakan subjek dimana data-data tersebut diperoleh. Oleh karena itu sumber data primer pada penelitian ini ialah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa kelas IV, dan hasil evaluasi atau penilaian

⁶⁶ Jaya, I Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (Teori, Penerapan, dan Riset Nyata)*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia (2020).

siswa. Sedangkan sumber data sekunder adalah kepala sekolah selaku pemegang kebijakan sekolah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai alat untuk mendapatkan data. Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Menurut Gora berkata bahwa teknik observasi adalah teknik dalam proses pengumpulan data yg dilakukan dengan cara melibatkan panca indra mirip penglihatan, indera pendengaran, pengecapan, maupun peraba⁶⁷. Oleh karena itu peneliti secara pribadi mengamati banyak sekali peristiwa yang terjadi dilapangan. Adapun peristiwa yang diamati yaitu penilaian dari kepala sekolah, pengecekan terhadap kualitas dan kuantitas prasarana pembelajaran.

Pendapat Rukajat pada observasi peneliti atau pengamat bisa bertindak sebagai peneliti partisipan atau non-partisipan. dalam penelitian ini, peneliliti menentukan observasi non partisipan⁶⁸. Artinya peneliti terjun untuk mengamati dilapangan, tapi tidak ikut campur dalam aktivitas yg dilakukan oleh objek penelitian. pada penelitian ini, data atau insiden yang terjadi akan dicatat secara rinci dan lengkap pada bentuk catatan lapang maupun memakai alat perekam gambar (kamera). Pada tahap observasi, yang diamati ialah berupa respon siswa terhadap pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang berlangsung dalam pembelajaran. Selain

⁶⁷ Gora, Radita. *Perpustakaan Nasional Republik Indonesia katalog Dalam Terbitan (KDT) Riset Kualitatif Public Relations*. Surabaya: Cv Jakad Publishing. (2019).

⁶⁸ Rukajat, A. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Reserch approach)*. Jakarta: CV. Budi Utama. (2018).

itu juga mengamati tindakan siswa dan antusias siswa dalam pembelajaran SKI.

2. Wawancara

Wawancara ialah proses komunikasi yang dilakukan oleh peneliti serta sumber data dengan tujuan menggali data serta informasi terkait problematika. Kelebihan teknik pengumpulan data dengan wawancara, peneliti berkesempatan melakukan kontak langsung dengan informan, sehingga jawaban yang didapat lebih bebas serta mendalam. Adapun jenis wawancara ini bisa dilakukan menggunakan cara wawancara terstruktur, dan tidak terstruktur⁶⁹. Pada penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Dimana peneliti telah menyiapkan daftar pertanyaan, namun masih bisa berkembang berasal jawaban informan. Tujuannya supaya data yang diperoleh lebih luas dan mendalam. Adapun wawancara ini dilakukan dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, dan siswa.

Berikut ini peneliti uraikan dalam bentuk tabel berisi informan dengan masing-masing gambaran tema wawancara yang akan dilakukan:

Tabel 3.1 Informan Penelitian dan Tema Wawancara

No	Informan	Tema Wawancara
1.	Kepala Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> a. Gambaran umum atau profil MI Sabilul Muttaqin b. Visi Misi Sekolah c. Sarana prasarana yang tersedia pendukung pembelajaran. d. Kebijakan yang telah dilakukan dan yang akan direncanakan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
2.	Guru Sejarah Kebudayaan Islam	<ul style="list-style-type: none"> a. Aktifitas pembelajaran dikelas. b. Metode pembelajaran yang dilakukan. c. Media yang pernah digunakan.

⁶⁹ Mamik. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher. (2015).

		<ul style="list-style-type: none"> d. Minat belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan media. e. Respon siswa jika menggunakan media komik elektronik. f. Ketertarikan siswa dalam pembelajaran. g. Kesulitan dan masalah yang muncul dalam penggunaan media.
3.	Siswa Kelas IV	<ul style="list-style-type: none"> a. Respon siswa terhadap pembelajaran sejarah kebudayaan Islam b. Minat siswa terhadap mata pelajaran SKI. c. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan media komik elektronik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan agar memperoleh data pribadi dari dokumen buku yang relevan, peraturan, laporan aktivitas, dan film dokumenter⁷⁰. Data dokumentasi dapat juga berbentuk goresan pena, mirip biografi, serta catatan harian. Dokumen yang dapat menunjang penelitian ini berupa :

- a. Daftar hasil belajar peserta didik
- b. Dokumentasi foto selama penelitian berlangsung.

F. Analisis Data

Analisis data artinya proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi pada lapangan secara terus menerus sampai datanya jenuh⁷¹. Analisis data ini peneliti lakukan setelah melakukan pengumpulan data. Menurut Miles, Huberman dan Saldana di dalam analisis data kualitatif terdapat tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu kondensasi, penyajian

⁷⁰ Sudaryono. *Perpustakaan Nasional Indonesia Katalog dalam Terbitan (KDT) Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana. (2016).

⁷¹ Laventia, F. *Pembelajaran Daring dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa (Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi*. (2019).

data, dan penarikan kesimpulan⁷². Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Kondensasi Data

Menurut Sitoyo & Sodik kondensasi data ialah aktivitas merangkum, menentukan hal-hal pokok, memfokuskan yang penting, dan membuang yang tidak perlu⁷³. Dalam tahap ini peneliti mengkondensasi data dengan cara merangkum serta memilah data dari catatan lapang, hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi yg krusial dalam penelitian. Pada saat kegiatan kondensasi data, yang dilakukan peneliti adalah membuat ringkasan, menelusuri tema, dan menulis memo. Dengan demikian, proses kondensasi data ini akan terus berlanjut sampai sesudah penelitian lapangan.

2. Penyajian Data

Penyajian data yakni kegiatan menyuguhkan atau menyusun informasi hasil penelitian secara terperinci sebagai informasi yang didapatkan di sekolah selama proses penelitian dilakukan⁷⁴. Data yang disajikan berupa transkrip wawancara, deskripsi pengamatan di lapangan, dan dokumentasi foto kegiatan penelitian. Tujuannya adalah untuk dapat melihat gambaran dari keseluruhan atau bagian tertentu dari sekumpulan data yang telah direduksi.

⁷² Miles, Huberman dan Saldana. *Qualitative Data Analysis, A Methods, Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications.(2014).

⁷³ Siyoto S., & Sodik A. Katalog Dalam Terbitan Dasar Metodologi Penelitian. Cet.I. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. (2015).

⁷⁴ Laventia, F. *Pembelajaran Daring dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa (Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi*. (2019)

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah selanjutnya setelah mereduksi dan menyajikan data adalah melakukan penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan pada penelitian ini dilakukan dengan mengambil inti dari sekumpulan data yang telah disajikan sehingga memperoleh kesimpulan yang dapat menjawab fokus penelitian. Kesimpulan tersebut nantinya akan di uji atau diverifikasi kembali dengan cara melihat reduksi data maupun display data sehingga kesimpulan yang dihasilkan tidak menyimpang dari fokus penelitian.

G. Keabsahan Data

Keabsahan data adalah konsep yang bertujuan untuk menunjukkan kebenaran dan keadaan data dalam suatu penelitian⁷⁵. Setelah dilakukan analisis data perlu dilakukan pemeriksaan keabsahan yang berdasarkan suatu kriteria. Sebuah data yang telah didapatkan selama proses penelitian berlangsung, dapat dikatakan absah jika telah dilakukan pengecekan dengan menggunakan teknik pengecekan keabsahan data. Oleh karena itu peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dengan menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang sudah ada. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengecekan keabsahan data dengan menggunakan triangulasi teknik, yaitu dengan mengecek data dari sumber yang sama namun dengan teknik yang berbeda.

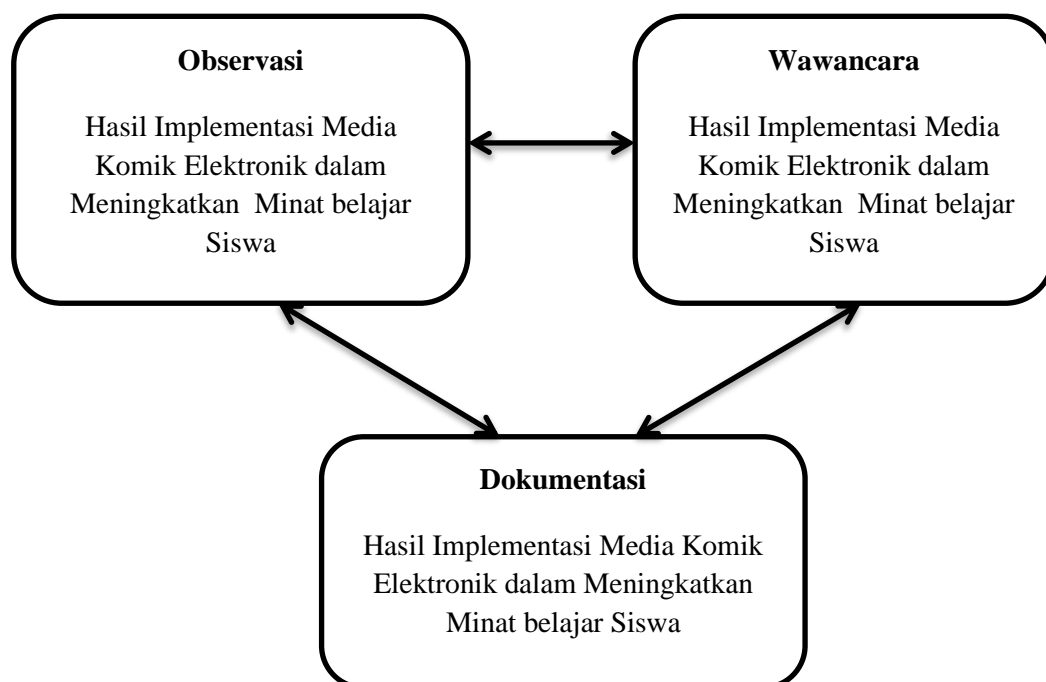
Teknik yang pertama yang digunakan adalah dengan mengecek data dari hasil observasi berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran. Kemudian teknik yang kedua adalah mengecek data dari hasil wawancara. Data yang

⁷⁵ Sugiono, *Kuantitatif dan Kualitatif*, 241

dikumpulkan berdasarkan dari teknik observasi dan wawancara tersebut akan dibandingkan.

Setelah data tersebut dibandingkan, maka peneliti akan melihat apakah hasil yang didapatkan saling mendukung atau terdapat perbedaan hasil penelitian dengan teknik yang berbeda tersebut. Jika data yang dibandingkan tersebut ada kemiripan, maka data bisa dikatakan valid dan kemudian dianalisis.

Bagan 3.1 Triangulasi Teknik pada Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan



BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan

Madrasah Ibtidaiyah sabilul Muttaqien berdiri sejak 7 agustus tahun 2000⁷⁶. Sekolah tersebut berstatus sekolah swasta dengan satuan pendidikan jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI). Adapun MI Sabilul Muttaqien beralamatkan di Dusun Kadungdung Desa Buddagan, Buddagan, Kec. Pademawu, Kab. Pamekasan, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, MI Sabilul Muttaqien berada di bawah naungan Kementerian Agama. Berawal dari keingingan dari guru besar di sebuah pondok pesantren yang menjadi pelopor berdirinya lembaga ini kemudian didukung penuh oleh keluarga yang lain⁷⁷. Maka dibangunlah lembaga ini dengan bantuan dari masyarakat setempat. Awal berdiri sekolah tersebut diperuntuhkan untuk warga sekitar yang kurang mampu dalam membiayai anak-anak mereka untuk sekolah di lembaga negri⁷⁸. Karena biaya pendidikan di Madrasah tersebut relatif terjangkau dan juga menyediakan pondok pesantren bagi siswanya.

Seiring berkembangnya waktu madrasah tersebut mulai melakukan perkembangan dan meningkatkan mutu lembaga. Berbagai

⁷⁶ Surat Keterangan Pendirian Lembaga Pendidikan MI Sabilul Muttaqien, *dokumentasi*, (Pamekasan 11 mei 2023)

⁷⁷ Muhammad Sudi. *Wawancara*. (Pamekasan, 11 Mei 2023)

⁷⁸ Muhammad Sudi, *wawancara* (Pamekasan, 11 Mei 2023)

pembaharuan sistem pendidikan dan penjaminan mutu pendidikan perlahan mulai dibenahi. Dimulai dari sarana dan prasarana yang dilengkapi, menyusun program-program pendidikan, dan mengikuti berbagai pelatihan⁷⁹. Tidak hanya itu juga menjalin kerja sama dengan berbagai lembaga sosial maupun lembaga kesehatan dan masyarakat setempat. Melalui peningkatan tersebut harapannya adalah lembaga tersebut dapat mencetak generasi yang sesuai dengan tujuan atau harapan bersama.

Semakin tahun jumlah pendaftar calon siswa baru di MI Sabilul Muttaqien semakin meningkat. Sehingga pada tahun 2010 MI Sabilul Muttaqien sudah mengantongi izin operasional oleh Kementerian Agama⁸⁰. Pada tahun 2016 MI Sabilul Muttaqien mendapatkan Akreditasi dengan Predikat B⁸¹. Lokasi yang berada ditengah-tengah pedesaan yang dapat menjadi ikon pendidikan Islam di Desa membuat madrasah ini dikenal. Nuansa pendidikan yang Islami dan didalamnya terdapat pondok pesantren menjadi wadah pendidikan yang dapat membantu para warga untuk memberikan asupan nilai Islami, membentuk karakter serta saling tukar pengetahuan.

Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien berhadapan langsung dengan masjid di Desa Buddagan, dan bersebrangan dengan pondok pesantren yang juga bernama Ponpes Sabilull Muttaqien. Dari arah timur adalah rumah warga dan dari barat juga rumah warga,

⁷⁹ Muhammad Sudi, *wawancara* (Pamekasan, 11 Mei 2023)

⁸⁰ SK Operasional lembaga Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien, *dokumentasi*, (Pamekasan, 11 mei 2023)

⁸¹ SK Akreditasi lembaga Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien, *dokumentasi*, (Pamekasan, 11 mei 2023)

sekolah ini menghadap ke Utara. Lebih lengkapnya lagi untuk menunjang kegiatan Islami dan baca Al-Qur'an madrasah ini dapat memanfaatkan masjid yang ada didepan MI Sabilul Muttaqien Pamekasan.

b. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan

Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan memiliki visi *“Membangun Generasi Yang Unggul Dalam Iman Dan Taqwa (IMTAQ), Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK), Dan Berakhlak Mulia”*⁸². daalm visi tersebut mengharapkan lulusan dari MI Sabilul Muttaqien Pamekasan menjadi insan yang menjunjung tinggi keimanan dan ketaqwaan sebagai umat muslim, menjalankan syariat-syariat Islam. Dimana siswa dibekali dengan ilmu agama melauli kegiatan-kegian Islami seperti mengaji, dan pembiasaan membaca surat-surat pendek sebelum memulai pelajaran⁸³. Tidak hanya dibentuk menjadi insan yang religius, siswa juga dibekali dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mana dengan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan siswa menjadi manusia yang cerdas, memiliki wawasan yang luas dengan di imbangi akhlak yang mulia.

Adapun untuk mencapai visi yang telah disusun, MI Sabilul Muttaqien membuat langkah-langkah agara tujuan dari visi tersebut

⁸² Profil Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien, *dokumentasi*, (Pamekasan, 11 mei 2023)

⁸³ Nova, *wawancara* (Pamekasan, 12 mei 2023)

dapat tercapai. Sebagaimana yang tertuang dalam misi sekolah sebagai berikut⁸⁴:

- 1) Melaksanakan pembiasaan keagamaan.
- 2) Melaksanakan ekstrakurikuler keagamaan, sains, kesenian dan olahraga.
- 3) Silaturahmi.
- 4) Pembinaan akademik dan non akademik
- 5) Membudayakan perilaku sopan-santun
- 6) Menjaga suasan madrasah yang bernuansa Islami dan peduli dengan lingkungan.

Upaya yang dilakukan sekolah untuk menncapai visi dan misi tersebut tercermin dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran disekolah. Dimana sebelum memulai pembelajaran siswa bersama-sama membaca surat-surat pendek. Dilanjutkan dengan kegiatan memngaji yang dipimpin oleh guru yang bertanggung jawab mengajar di jam pertama. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa terbiasa untuk mengingat surat-surat Al-Qur'an. Tidak hanya untuk siswa, guru juga merasakan kegiatan Islami tersebut, karena setiap ini yang mengajar di jam pertama bertanggung jawab untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Sehingga guru pun ikut terlibat dalam mewujudkan visi dan misi sekolah.

Untuk mendukung visi misi tersebut, sekolah juga mempunyai program unggulan yang menginterpretasikan visi dan misi. Program unggulan MI Sabilul Muttaqien diantaranya⁸⁵:

⁸⁴ Profil Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien, *dokumentasi*, (Pamekasan, 11 mei 2023)

- 1) Tahfidzul Qur'an juz 30.
- 2) Pembinaan karakter berbasis kitab kuning.

MI Sabilul Mutaqien juga memiliki beberapa program ekstrakurikuler yang di peruntukkan untuk mengasah keterampilan siswa. Beberapa program ekstra kulikuler yang dapat diikuti oleh siswa diantaranya⁸⁶:

- 1) Qiro'ah
- 2) Hadrah Al-Banjari
- 3) Pagar Nusa
- 4) Pramuka
- 5) Tenis Meja
- 6) Sepak Bola
- 7) MIPA
- 8) Drum Band

Kegiatan ekstrakuler tersebut sangat berfariatif tidak hanya untuk mengasah skil dan ilmu pengetahuan, akan tetapi juga untuk memupuk jiwa religius siwa. Terlihat pada program eksterkulikuler Qiro'ah dan Hadroh Al-Banjari.

c. Data guru dan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan

- 1) Keadaan Guru

Tenaga pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan saat ini berjumlah 25 guru⁸⁷. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah peneliti mendapatkan informasi bahwa hampir semua guru yang ada memiliki latar belakang

⁸⁵ Profil Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien, *dokumentasi*, (Pamekasan, 11 mei 2023)

⁸⁶ Profil Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien, *dokumentasi*, (Pamekasan, 11 mei 2023)

⁸⁷ Muhammad Sudi, *wawancara*, (Pamekasan 11 mei 2023)

dari pendidikan perguruan tinggi Islam dan domisilnya pun tidak jauh dari madrasah tersebut.

2) Keadaan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah MI Sabilul Muttaqien jumlah siswa saat ini mencapai 432 siswa dari kelas 1- sampai kelas 6⁸⁸. Berdasarkan penuturan guru jumlah kelas yang harus ada untuk menampung siswa berjumlah 16 kelas. Sehingga untuk kelas 1 dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas A dan Kelas B begitu juga untuk kelas 2, 3 4, 5, dan 6.

B. Paparan Data dan Hasil Penelitian

1. Paparan Data, Validasi Data, dan Analisis Data Latar Belakang

Penerapan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mi Sabilul Muttaqien Pamekasan

a. Paparan Data Hasil Wawancara

Berawal dari melihat kondisi siswa yang kurang memperhatikan pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membuat guru mengevaluasi pembelajaran yang selama ini dilaksanakan. Pada awal pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilaksanakan tanpa menggunakan media apapun. Semakin hari membuat siswa semakin jenuh dan bosan dengan pembelajaran ini. Guru juga menuturkan bahwa banyak siswa yang tidak mendengarkan, tidak ada semangat

⁸⁸ Muhammad Sudi, *wawancara* (Pamekasan, 11 mei 2023)

untuk belajar, dan kurang bisa terkontrol⁸⁹. Hal ini membuat guru gelisah dengan kondisi yang seperti ini.

Kemudian guru merasa harus membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dari hasil evaluasi tersebut guru mencoba melakukan perbaikan dari sisi penyampaian materi, cara mengajar, sampai pada yang terakhir ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif. Berbarengan dengan hal ini kemudian adanya tuntutan pendidikan yang harus mengintegrasikan pendidikan dengan teknologi membuat guru berinisiatif membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media yang di buat dan sudah dilaksanakan di kelas IV ialah komik elektronik.

Kemudian dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV yang mengatakan bahwa:

“Pada awalnya materi SKI yang berhubungan dengan kisah-kisah Nabi dan cerita sejarah yang dalam menyampaikan materinya membutuhkan waktu lama dan akan membosankan jika hanya disampaikan dengan ceramah saja. Kemudian saya mengevaluasi pembelajaran sepertinya harus ada perubahan dari pembelajaran yang selama ini dilakukan. Oleh karena itu saya mencoba membuat media pembelajaran elektronik yang pada saat ini tuntutan pendidikan harus mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi. Sehingga dibuatlah komik elektronik ini untuk mengajarkan materi SKI”.⁹⁰

Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa salah satu alasan digunakannya media komik ini karena materi yang terdapat pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam cukup banyak dan berisi tentang kisah-kisah Nabi dan Sejarah berkembangnya Islam, sehingga

⁸⁹ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

⁹⁰ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

membutuhkan adanya media. Tujuan dari digunakannya media dalam pembelajaran memang berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Seperti yang diungkap oleh guru sebagai berikut:

“Sebenarnya mbak media inikan merupakan salah satu komponen dari perangkat pembelajaran, jadi memang sudah seharusnya untuk menggunakannya. Dan juga dengan media saya rasa mempermudah guru untuk menyampaikna materi kepada siswa. Dan dari sekian banyak media saya tertarik untuk menggunakan media komik elektronik. Karena komik elektronik menurut saya adalah sesuatu yang baru bagi saya maupun bagi siswa”⁹¹

Adanya komik elektronik ini terinspirasi dari ide guru untuk membuat media yang berbentuk komik. akan tetapi pada awal munculnya ide ini guru masih belum mengetahui cara pembuatan sketsa dari komik. kemudian guru meminta bantuan dari salah seorang temannya yang mampu dalam bidang desain grafis. Dimana proses pembuatan media komik elektronik ini juga dibantu oleh seseorang yang memang ahli dalam desain grafis. Kemudian guru mencoba untuk membuat sendiri dengan bantuan aplikasi Pixtoon. Menurut penuturan guru dalam membuat komik elektronik dirasa cukup mudah, karena hanya menggunakan perangkat yang ada dilaptop serta jaringan internet⁹².

Sebagai mana hasil wawancara dengan guru mengatakan bahwa:

“terinspirasi dari ide sendiri untuk mencoba-coba membuat media yang berbentuk komik dan kebetulan pada saat itu bertanya kepada teman yang bisa mendesain gambar. kemudian saya bertanya cara untuk membuat komik. Kemudian direkomendasikan untuk menggunakan aplikasi Pixtoon . setelah itu saya mencoba membuat sendiri karakter yang akan dibuat dalam komik”⁹³

⁹¹ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

⁹² Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

⁹³ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya media komik elektronik ini berawal dari kegelisahan guru yang merasa siswa kurang bersemangat dan mudah bosan saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kemudian guru membuat sebuah inovasi yang menggabungkan media pembelajaran dengan kecanggihan teknologi. Sehingga terciptalah media pembelajaran berbasis teknologi dengan bentuk komik elektronik.

Media pembelajaran berbasis elektronik memiliki banyak sekali jenisnya dan cara pembuatannya. Komik elektronik merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran berbasis elektronik ini. Tentunya memiliki ciri khas dan daya tarik tersendiri. Seperti halnya komik elektronik yang memiliki daya tarik tersendiri bagi guru maupun siswa untuk belajar dengan media tersebut. Berikut ini merupakan ciri khas dari komik elektronik seperti; Adanya komik dapat menjadi alat penyampaian cerita melalui gambar dan bahasa. Bersifat personal. Maksudnya dengan komik dapat membuat pembaca merasakan emosional yang terdapat dalam komik itu sendiri. Bahasa percakapan, dalam komik bahasa yang digunakan juga memperhatikan pemilihan diksi. Seperti memilih kata yang mudah dipahami oleh pembaca. Terlebih untuk media pembelajaran, tentunya bahasanya harus mudah dipahami oleh siswa⁹⁴.

Ciri khas lainnya dari komik elektronik ini disampaikan oleh guru sebagai berikut:

“Menurut saya ciri khas dan keefektifan komik dilihat dari sifat komik yang bersifat kepahlawanan, maksudnya isi cerita dari komik itu dapat

⁹⁴ Nova, wawancara (Pamekasan 12 Mei 2023)

menimbulkan rasa atau sikap kepahlawanan, kemudian juga menggambarkan watak dari tokoh karakter. Kemudian ada humornya karena memang adanya komik juga sebagai gambar yang dianggap lucu, maka salah satu cirinya terdapat humor”⁹⁵

Didalam komik elektronik terdapat berbagai unsur yang harus ada seperti unsur cerita, tokoh, gambar, panel, dan balon kata. Akan tetapi komik elektronik tidak bisa disamakan dengan cerita bergambar atau cerita pendek lainnya. Karena dari segi tampilan, isi, dan kekhasan komik elektronik tidaklah sama. Sebuah cerita bergambar dapat dikatakan komik apabila memenuhi unsur dan tampilan komik. Seperti adanya unsur balon kata, ada panel, ada garis yang membatasi antar gambar, ceritanya menjadi satu kesatuan yang utuh dan runtut, berisi percakapan, dan dapat disimpan dalam bentuk cetak maupun elektronik⁹⁶.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang membedakan cerita pendek dengan komik elektronik ialah sebagai berikut:

“sangat berbeda sekali, didalam cerpen cerita yang disajikan ditulis dalam bentuk narasi. Namun dalam komik elektronik cerita dilengkapi dengan tokoh, percakapan, ada balon kata, ada garis yang membatasi antar gambar, kemudian cerita disusun runtut dalam bentuk panel-panel, terdapat interaksi antar tokoh pada gambar, dan tampilan lebih berwarna secara penglihatan atau secara visual”⁹⁷.

Komik elektronik dipilih menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikarenakan memiliki daya tarik tersendiri bagi guru dan siswa. Bagi siswa komik menjadi hal yang biasa untuk dibaca. Akan tetapi untuk komik yang dikemas dengan

⁹⁵ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

⁹⁶ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

⁹⁷ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

bentuk elektronik menjadi sesuatu yang baru⁹⁸. Karena komik biasanya hanya berbentuk cetak kini komik hadir dengan tampilan yang lebih fleksibel. Dimana komik elektronik ini dapat di donwload dan disimpan melalui *smartphone* sehingga memudahkan siswa untuk membaca berulang kali dirumah. Selain itu juga komik elektronik menarik karena dapat dibaca walaupun tanpa menggunakan jaringan internet atau dibaca *offline* sehingga lebih praktis penggunaanya.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa yang menarik dari adanya komik elektonik ialah sebagai berikut:

“karena siswa sebelumnya sudah mengenal komik dalam bentuk buku, sehingga jika diperkenalkan dengan komik dalam bentuk elektronik siswa lebih antusias untuk membaca dan belajar lebih tentang materi Sejarah kebudayaan Islam. Bagi siswa dengan komik ini mereka lebih mudah dalam mengingat materi yang disampaikan. Kedua juga dengan komik elektronik siswa mampu mengimajinasikan atau memberikan gambaran tentang isi komik tersebut. Siswa juga merasa tertarik dan senang dengan gambar yang ada. Pada saat saya meminta siswa untuk maju kedepan meraka terlihat sangat antusias dan berebut untuk maju kedepan”⁹⁹

Hal diatas juga selaras dengan penrnnyataan siswa dari hasil wawancara dengan siswa yang mengatkan bahwa hal yang menarik dari komik elektronik adalah sebagai berikut:

“gambar nya bagus, dan senang sekali karena ceritanya mudah diingat, komiknya seru ada gambar, dan ceritanya mudah dipelajari”¹⁰⁰

Alasan media komik dipakai dalam membelajarkan Sejarah Kebudayaan islam tidak hanya karena menarik bagi siswa akan tetapi juga menarik bagi guru. Dimana media komik elektronik ini lebih mudah

⁹⁸ Nabila, *wawancara* (Pamekasan 19 Mei 2023)

⁹⁹ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

¹⁰⁰ Ardyan, *wawancara* (Pamekasan, 19 Mei 2023)

digunakan oleh guru, lebih mudah dibuat, dan tidak memerlukan biaya yang banyak. Media komik elektronik juga dirasa lebih efektif dalam menyampaikan materi yang banyak. Seperti pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berisi materi kisah-kisah Nabi dan sejarah dengan materi yang banyak, maka dengan media tersebut materi bisa disampaikan dengan lebih mudah. Tidak hanya itu juga karena media komik ini mudah untuk dibuat, tidak membutuhkan keterampilan koding, dan kapasitas perangkat yang digunakan tidak terlalu besar.

Hal ini selajaras dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran yang mengatakan bahwa:

“media komik ini mudah digunakan, mudah dibuat, dan bisa memuat materi yang banyak. Terlebih pada materi Sejarah Kebudayaan Islam berisi kisah-kisah Nabi dan Sejarah], jadi menurut saaya sesuai jika diajarkan melalui komik elektronik ini yang juga terdapat unsur ceritanya. Siswa pun juga mendukung untuk digunakannya komik elektronik ini. Ternyata siswa sebelumnya sering membaca buku komik, sehingga jika diberikan komik dengan tampilan yang berbeda mereka sangat antusias”¹⁰¹

“dan untuk membuat komik elektronik pun sangat mudah, bisa menggunakan aplikasi Pixtoon. Tidak memerlukan koding seperti desain-desain yang lain, hanya memerlukan jaringan internet dan laptop saja sudah bisa mengakses di web. Aplikasi Pixton bisa diakses di web kemudian tinggal login dan membuat akun. Setelah itu langsung bisa membuat karakter tokoh dan alur ceirtanya. Materi yang akan dimasukkan kedalam cerita bisa disesuaikan dengan kbutuhan, sehingga guru bisa mengukur kedalaman dan keluasan materi yang akan disampaikan”.¹⁰²

Aplikasi media komik elektronik pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini sduah dilaksanakan sejak tahun 2022 dimana pembelajran sudah dilaksanakan secara *offline*¹⁰³. Sehingga guru sudah

¹⁰¹ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

¹⁰² Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

¹⁰³ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

mengetahui apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari media komik elektronik ini. Setiap perangkat pembelajaran termasuk media yang digunakan selalu ada kelebihan dan kekurangan. Seperti yang dikatakan guru bahwa:

“ya berbicara kekurangan dari media komik elektronik, saya rasa semua media dengan bentuk apapun memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Ya tidak melulu satu media itu selalu sempurna, karena juga mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik materi. Oleh karena itu, pilihan media yang dirasa paling cocok dengan karakteristik materi. Nah untuk komik sendiri menurut saya kesulitannya buka pada saat menggunakan. Tetapi pada saat awal membuat komik, karena saya belajar dan mencoba sendiri, jadi agak lama dalam membuatnya, dan juga sulit dalam mencari Pixtoon yang tidak berbayar. Kebanyakan di web itu berbayar, sehingga perlu mencari cari”¹⁰⁴

Hal ini perlu adanya peran guru untuk bisa melengkapi dan mengatasi kekurangan tersebut. Halnya pada media komik elektronik ini juga terdapat kekurangan dalam pembuatannya. Dalam proses pembuatan komik memerlukan waktu yang sedikit lebih lama, sehingga guru harus menyiapkan terlebih dahulu, dan tidak semua web menyediakan aplikasi Pixtoon gratis, artinya aplikasi ada yang berbayar. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh guru dalam sesi wawancara sebagai berikut:

“yang menjadi kekurangan dalam pembuatan media komik ini menurut saya aplikasi Pixtoon yang digunakan itu tidak semuanya gratis, ada juga yang berbayar, dan dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama, sehingga perlu dipersiapkan terlebih dahulu”¹⁰⁵

Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa yang menjadi alasan mengapa media komik elektronik dijadikan sebagai media untuk membelajarkan materi Sejarah Kebudayaan

¹⁰⁴ Nova, wawancara (Pamekasan 12 Mei 2023)

¹⁰⁵ Nova, wawancara (Pamekasan 12 Mei 2023)

Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa karena cocok disandingkan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang cukup banyak. Kedua karena media komik ini menarik antusias siswa untuk lebih memperhatikan dan belajar lebih mendalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Ketiga karena siswa biasanya hanya mengenal komik yang berbentuk buku, dengan adanya komik dengan tampilan yang baru memicu siswa untuk lebih tertarik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Paparan Data Hasil Pengamatan saat Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap cara guru dalam membuat media komik elektronik dan bagaimana guru mengajarkan media komik elektronik tersebut bahwa media komik elektronik yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Pixtoon lebih mudah dibuat. Dalam pembuatan dengan aplikasi tersebut hanya membutuhkan kreatifitas guru dalam mengembangkan imajinasi dalam menentukan tokoh dalam komik. Sehingga antar karakteristik tokoh dengan cerita atau materi yang akan serasi dan selaras. Pada saat menggunakan media komik elektronik dikelas guru juga tidak mengalami hambatan, nampak semuanya berjalan dengan lancar. Dimana dalam membuat media tersebut hanya membutuhkan laptop yang jaringan internet saja. Selanjutnya guru sudah bisa mengakses laman aplikasi Pixtoon. Untuk menghasilkan satu buah komik elektronik, guru membutuhkan waktu setengah hari, karena harus dibuat satu persatu.

Peneliti juga melihat penggunaan media komik elektronik ini lebih efektif karena dapat meringkas materi yang cukup banyak menjadi sebuah cerita yang mudah dimengerti oleh siswa. Penggunaan media tersebut juga efisien karena media yang sudah tersimpan dalam *SmartPhone* dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Setelah selesai membuat desain komik maka, file komik tersebut dapat disimpan dalam bentuk PDF atau diconvert dalam bentuk JPG. File yang telah didownload maka selanjutnya dapat dibaca berulang kali secara *offline*.

Pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung, peneliti melihat materi yang disampaikan dengan menggunakan media komik elektronik dapat lebih mudah dipahami. Adanya gambar yang membuat pembaca lebih mudah mengimajinasikan cerita atau dalam komik.

c. Validasi Data

Berikut ini merupakan validasi data latar belakang implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan hasil wawancara dan hasil pengamatan saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung:

Tabel 4.1 Paparan Perbandingan Hasil Wawancara Dan Hasil Pengamatan Latar Belakang Implementasi Media Komik Elektronik

Data Hasil Wawancara	Data Hasil Observasi
Dalam membuat media komik elektronik lebih mudah karena tidak membutuhkan teknik yang sulit, atau laptop dengan kapasitas tertentu. Hanya	Media komik elektronik yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Pixtoon lebih mudah dibuat. Dimana dalam membuat media tersebut hanya

menggunakan laptop dan jaringan internet biasa	membutuhkan laptop yang jaringan internet
Karakteristik Sejarah Kebudayaan islam yang memiliki materi yang banyak, sehingga perlu digunakan media yang dapat menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh siswa. Dan juga media yang efisien untuk digunakan oleh guru maupun siswa	penggunaan media komik elektronik ini lebih efektif karena dapat meringkas materi yang cukup banyak menjadi sebuah cerita yang mudah dimengerti oleh siswa. Penggunaan media tersebut juga efisien karena media yang sudah tersimpan dalam <i>SmartPhone</i> dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
Dengan media komik Pembelajaran dapat berupa visual atau dengan gambar yang memudahkan siswa untuk memahami hal yang abstrak.	materi yang disampaikan dengan menggunakan media komik elektronik dapat lebih mudah dipahami. Adanya gambar yang membuat pembaca lebih mudah mengimajinasikan cerita atau dalam komik.

1) Hasil Data Valid

Dari perbandingan kedua data yaitu data hasil pengamatan dan data hasil wawancara, maka ditemukan data valid tentang latar belakang implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

- a) Dalam pembuatan media komik elektronik mudah untuk dibuat oleh guru.
- b) Efektif dan efisien dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan islam, karena dapat memasukkan materi yang banyak menjadi sebuah cerita yang mudah dipahami.
- c) Penggunaan media komik elektronik dapat digunakan dimana saja, dapat diunduh melalui laptop atau *SmartPhone*.

Peneliti menemukan kemiripan antara data dari hasil pengamatan dan data dari hasil wawancara terkait latar belakang implementasi media

komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

d. Analisis Data

Berdasarkan data validasi yang sudah didapatkan dari perbandingan hasil wawancara dan observasi tentang latar belakang implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan ialah sebagai berikut:

- 1) Alasan yang pertama ialah karena guru merasa harus menggunakan media yang untuk membelajarkan Sejarah Kebudayaan Islam, karena materi yang cukup banyak. Sehingga dengan media komik elektronik dapat memudahkan guru menyampaikan materi.
- 2) Alasan yang kedua ialah karena memiliki daya tarik tersendiri bagi guru dan siswa. Komik biasanya hanya berbentuk cetak kini komik hadir dengan tampilan yang lebih fleksibel.
- 3) Selain itu juga komik elektronik menarik karena dapat dibaca walaupun tanpa menggunakan jaringan internet atau dibaca offline sehingga lebih praktis penggunaannya.
- 4) Dengan media komik ini siswa lebih antusias saat mengikuti pelajaran. Banyak aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga dengan media komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- 5) Media komik elektronik ini lebih mudah digunakan oleh guru, lebih mudah dibuat, dan tidak memerlukan biaya yang banyak. Media komik

elektronik juga dirasa lebih efektif dalam menyampaikan materi yang banyak.

2. Paparan Data, Validasi Data, dan Analisis Data Strategi penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di mi sabilul muttaqien pamekasan

a. Paparan Data Wawancara

Kegiatan belajar mengajar tentu tidak terlepas dengan perangkat pembelajaran. perangkat pembelajaran ini memiliki banyak unsur didalamnya. Seperti kurikulum, materi, penilaian atau *assesment*, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Didalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) juga terdapat hal-hal yang harus ada seperti tujuan pembelajaran indikator, bahan dan sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, penilaian, media pembelajran dan strategi pembelajaran. begitu juga dalam menggunakan media komik dalam pembelajran perlu didukung dengan perangkat pembelajaran yang lain, seperti model strategi pembelajaran juga. Tujuannya agar pembelajaran yang dilakukan lebih tertata dan apa yang ditujukan bisa tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat dari guru melalui wawancara yang berpendapat bahwa:

“Perlunya model dan strategi pembelajaran menggunakan media komik elektronik ini untuk mengemas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar tertata, sehingga saya lebih mudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan melalukan evaluasi. Tentu dengan hal ini tujuan pembelajaran bisa tercapai. Selain itu menurut saya sebagai guru selain memudahkan dalam mengajar, guru juga lebih bisa mengukur kemampuan siswa sejauh mana.

Dengan pembelajaran yang tertata saya rasa siwa akan lebih mudah dalam memahami materi”¹⁰⁶

Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilaksanakan dengan menggunakan komik, oleh guru di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan juga menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi. Dimana pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya guru menjelaskan dan siswa menjawab. Akan tetapi pembelajaran dengan media komik dilakukan dengan menggabungkan lebih dari dua model pembelajaran. Tujuannya agar pembelajaran yang dilakukan guru lebih bervariasi dan tidak membosankan. Hal ini selaras dengan pernyataan guru yang mengatakan bahwa:

“saya menggabungkan beberapa model pembelajaran mbak, karena klawo hanya tanya jawab atau diskusi, atau bahkan ceramah saja siswa akan cepat bosan dan tidak tertarik walaupun media yang digunakan sudah bagus. Karena cara mengajar guru kurang tepat sehingga siswa sendiri kurang antusias. Oleh karena itu saya menggunakan strategi untuk menggunakan media komik ini dengan cara membentuk kelompok, siswa diajak untuk berinteraksi langsung, berdiskusi, maju kedepan dll”

Dari pernyataan diatas juga dapat diketahui bahwa dalam melaksanakan komik elektronik ini perlu strategi yang tepat. Adapun hal yang dilakukan oleh guru ialah dengan membuat model pembelajaran berkelompok atau diskusi, serta bermain peran (role play) Model pembelajaran tersebut dipilih agar melibatkan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar. Interaksi siswa dengan guru diperlukan agar menambah semangat siswa untuk tertarik belajar dan memahami konsep materi. Hal ini diperlukan untuk membangun suasana pembelajaran yang

¹⁰⁶ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

menyenangkan sehingga siswa bisa tertarik dengan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan ialah role play atau bermain peran sebagai berikut:

“model pembelajaran atau strategi mengajar yang digunakan oleh saya untuk mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan media komik elektronik ialah dengan bermain peran, diskusi, ceramah, dan juga tanya jawab”¹⁰⁷

Hasil pengamatan peneliti juga memperkuat pendapat guru di atas dimana pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung siswa diminta maju kedepan untuk bergantian memerankan tokoh yang ada didalam komik. Dalam pelaksanaan media komik elektronik, siswa tidak hanya diminta untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Tetapi siswa diajak untuk memainkan peran tokoh yang ada dalam komik. Kemudian guru meminta siswa untuk maju kedepan kelas untuk bermain peran. Menurut guru media komik elektronik apabila digunakan dengan strategi dan model pembelajaran yang cocok maka dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam¹⁰⁸.

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru di MI Sabilul Muttaqien diawal dengan guru meminta siswa untuk membaca doa sebelum memulai pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan inti di MI Sabilul Muttaqien dibiasakan untuk membaca surat-surat pendek dan mengaji. Dimana yang membimbing mengaji adalah guru yang mengajar di mata pelajaran tersebut. Kegiatan pembiasaan ini dilakukan agar sesuai

¹⁰⁷ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

¹⁰⁸ Nova hexa, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

dengan profil lulusan dari MI Sabilul Muttaqien yang menjunjung tinggi nilai imtan dan ipetek. Setelah mengaji, barulah siswa disiapkan untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar. Guru mengecek kehadiran siswa dan tugas siswa apabila ada tugas rumah yang perlu dibahas. Selanjutnya yang dilakukan guru ialah memulai kegiatan inti.

Kegiatan ini di mulai dengan guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari, kemudian menampilkan media komik. Siswa diminta untuk menyimak komik tersebut. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan seperti apakah pernah membaca komik dengan cerita kisah-kisah Nabi.? Apakah ada yang tahu bagaimana kisah diangkatnya Nabi Muhammad Menjadi Rasul?. Setelah bertanya kepada siswa guru meminta siswa untuk membacakan didepan cerita pada komik elektronik. Selanjutnya siswa diminta untuk memainkan peran yang ada di komik tersebut. Siswa secara bergiliran maju kedepan untuk memainkan peran yang di dalam komik.

Guru sedikit memberikan penjelasan terkait materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan. Setelah itu siswa diminta untuk membuat kelompok dan berdiskusi untuk membuat sebuah cerita. Setelah selesai masing-masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pemaparan tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan guru terkait pelaksanaan strategi penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan sebagai berikut:

“seperti pembelajaran biasanya diawali dengan berdoa kemudian kegiatan membaca surat-surat pendek. Dilanjutkan mengecek tugas siswa jika ada tugas atau PR. Setelah itu barulah guru memulai kegiatan inti diawali dengan guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari kemudian menampilkan media komik, siswa diminta untuk menyimak komik tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan bermain peran. Guru meminta siswa untuk memerankan tokoh dari percakapan tersebut. Selanjutnya siswa dibuat kelompok, dan di beri tugas untuk diskusi. Selanjutnya setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan disepan kelas. Setelah selesai pembelajarann di tutup dnegan berdoa bersama”¹⁰⁹

Menurut pendapat guru diskusi dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam perlu dilakukan. Tujuannya agar melatih siswa untuk berani berinteraksi dengan teman maupun dengan guru, dan dengan diskusi guru bisa menilai siswa yang tertarik dengan pembelajaran yang sedang dilaksanakan oleh guru¹¹⁰. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat pembelajaran siswa bersemangat terhadap apa yang diperintahkan guru. Terlihat siswa menyimak materi dengan fokus dan memperhatikan apa yang diutaran oleh guru seperti pada hasil pengamatan di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di kelas dapat di simpulkan bahwa strategi penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan dapat dilaksanakan dengan bermain peran, diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Tujuan dari strategi dan model pembelajaran tersebut agar pembelajaran terlaksana dengan tertata dan terstruktur. Sehingga pembelajaran bisa lebih mudah dilaksanakan dan dievaluais oleh guru. Selain itu strategi pembelajran dan

¹⁰⁹ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 20213)

¹¹⁰ Nova, *wawancara* (Pamekasan, 12 Mei 2023)

media yang bervariasi dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam¹¹¹.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Baik faktor internal maupun faktor eksternal siswa. Faktor eksternal siswa dapat berupa lingkungan belajar yang mendukung, kondisi pembelajaran yang kondusif, teman sebaya, cara guru mengajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru¹¹². Sedangkan faktor internal siswa berupa kondisi emosi dan kesiapan siswa untuk menerima pelajaran. Dari pemaparan guru yang menjadi faktor dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah media pembelajaran yang digunakan guru. Sehingga hal ini dapat menjadi perhatian bagi guru dalam melaksanakan atau menyusun pembelajaran. Diharapkan dengan meningkatnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa mampu memahami materi dengan baik.

Hal ini juga dikemukakan oleh guru mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam yang mengatakan bahwa:

“Menurut saya faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar itu seperti teman sebangkunya, kalau teman nnya usil bisa saja konsentrasi anak juga pecah dan mengikuti perilaku temannya. Juga bisa karena cara mengajar guru kurang menyenangkan, lingkungan belajar yang ramai, serta media yang digunakan guru kurang menarik bagi siswa. Siswa yang datang dengan perasaan yang *badmood*, lagi marah marah, maka kondisi demikian bisa terbawa sampai pembelajaran. oleh karena itu guru harus bisa mengaktifkan lagi minat belajar siswa, salah satu caranya dengan pembelajaran yang menarik dan media yang menyenangkan dan bervariasi”¹¹³

¹¹¹ Nova, wawancara (12 Mei 2023)

¹¹² Nova, wawancara (Pamekasan 12 Mei 2023)

¹¹³ Nova, wawancara (Pamekasan 12 Mei 2023)

b. Paparan Data Hasil Observasi

Hasil pengamatan peneliti juga memperkuat pendapat guru, dimana pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung siswa diminta maju kedepan untuk bergantian memerankan tokoh yang ada didalam komik¹¹⁴. Dalam pelaksanaan media komik elektronik, siswa tidak hanya diminta untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Tetapi siswa diajak untuk memainkan peran tokoh yang ada dialam komik¹¹⁵. Kemudian guru meminta siswa untuk maju kedepan kelas untuk bermain peran. Menurut guru media komik elektronik apabila digunakan dengan strategi dan model pembelajaran yang cocok maka dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam¹¹⁶.

Adapun langkah-langkah pembejalaran yang dilakukan guru di MI Sabilul Muttaqien diawal dengan guru meminta siswa untuk membaca doa sebeleum memulai pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan inti di Ii Sabilul Muttaqien dibiasakan untuk membaca surat-surat pendek dan mengaji¹¹⁷. Dimana yang membimbing mengaji adalah guru yang mengajar di mata pelajaran tersebut. Kegiatan pembiasaan ini dilakukan agar sesuai dengan profil lulusan dari MI Sabilul Muttaqien yang menjunjung tinggi nilai imtan dan ipetek. Setelah mengaji, barulah siswa disiapkan untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar. Guru mengecek kehadiran siswa dan tugas siswa apabila ada tugas rumah yang perlu dibahas. Selanjutnya yang dilakukan guru ialah memulai kegiatan inti.

¹¹⁴ Observasi, Pamekasan, 19 Mei 2023

¹¹⁵ Observasi, Pamekasan, 19 Mei 2023

¹¹⁶ Nova hexa, *Observasi* (Pamekasan 12 Mei 2023)

¹¹⁷ Observasi, Pamekasan, 19 Mei 2023

Kegiatan ini di mulai dengan guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari, kemudian menampilkan media komik. Siswa diminta untuk menyimak komik tersebut. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan seperti apakah pernah membaca komik dengan cerita kisah-kisah Nabi.? Apakah ada yang tahu bagaimana kisah diangkatnya Nabi Muhammad Menjadi Rasul?. Setelah bertanya kepada siswa guru meminta siswa untuk membacakan didepan cerita pada komik elektronik. Selanjutnya siswa diminta untuk memaikan peran yang ada di komik tersebut. Siswa secara bergiliran maju kedepan untuk memaikan peran yang di dalam komik¹¹⁸.

Guru sedikit memberikan penjelasan terkait materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan. Setelah itu siswa diminta untuk membuat kelompok dan berdiskusi untuk membuat sebuah cerita. Setelah selesai masing-masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat pembelajaran siswa bersemangat terhadap apa yang diperintahkan guru¹¹⁹. Terlihat siswa menyimak materi dengan fokus da memperhatikan apa yang diutaran oleh guru seperti pada hasil pengamatan di kelas¹²⁰.

c. Validasi Data

Berikut ini merupakan validasi data strategi implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berdasarakan hasil wawancara dan

¹¹⁸ Observasi, Pamekasan, 19 Mei 2023

¹¹⁹ Observasi, Pamekasan, 19 Mei 2023

¹²⁰ Observasi, Pamekasan, 19 Mei 2023

hasil pengamatan saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung:

4.2 Tabel Paparan Perbandingan Hasil Wawancara Dan Hasil Pengamatan Strategi Implementasi Media Komik Elektronik

Data Hasil Wawancara	Data Hasil Observasi
Guru tidak hanya menggunakan metode mengajar yang konvensional seperti ceramah, akan tetapi juga mengajarkan materi SKI dengan media komik ini dengan beberapa metode seperti diskusi, role play (bermain peran) dan juga tanya jawab.	Dalam pelaksanaan pembelajaran SKI dengan media komik, siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan tetapi, diminta untuk maju kedepan mempraktikan percakapan yang ada di dalam komik elektronik dan berperan menjadi tokoh dikomik tersebut.
Seperti pembelajaran biasanya diawali dengan berdoa kemudian kegiatan membaca surat-surat pendek. Dilanjutkan mengecek tugas siswa jika ada tugas atau PR. Setelah itu barulah guru memulai kegiatan inti diawali dengan guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari kemudian menampilkan media komik, siswa diminta untuk menyimak komik tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan bermain peran. Guru meminta siswa untuk memerankan tokoh dari percakapan tersebut. Selanjutnya siswa dibuat kelompok, dan di beri tugas untuk diskusi.	langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan saat mengajarkan SKI dengan media komik elektronik dimulai dengan kegiatan pendahuluan, adakegiatan mengaji, kemudian pada kegiatan inti guru mulai mengajar dengan menggunakan media komik elektronik, siswa diminta untuk bermain peran. Setelah selesai masing-masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya
Pembelajaran dan media yang bervariasi dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	Terlihat siswa menyimak materi dengan fokus dan memperhatikan apa yang diutaran oleh guru seperti pada hasil pengamatan di kelas

1) Hasil Data Valid

Dari perbandingan kedua data hasil pengamatan terhadap strategi implementasi media komik elektronik dan hasil wawancara dengan guru, maka ditemukan data valid tentang strategi yang digunakan implementasi media komik elektronik sebagai berikut:

- a) Dalam mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan media komik elektronik guru menggunakan metode yang bervariasi.
- b) Siswa tidak hanya duduk diam tetapi diajak untuk berinteraksi dengan kegiatan bermain peran.
- c) Langkah –langkah pembelajaran yang jelas dan kegiatan pembelajaran menarik.
- d) Saat penyampaian materi siswa fokus dalam menyimak.

Dari data tersebut, peneliti menemukan kemiripan antara data dari hasil pengamatan dan data hasil wawancara dengan guru kelas IV mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terkait strategi implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa.

d. Analisis Data

Berdasarkan hasil data valid tentang latar belakang implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa, terdapat beberapa alasan sebagai berikut:

- 1) Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilaksanakan oleh guru di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi. Seperti model pembelajaran berkelompok atau diskusi, serta bermain peran (role play) ceramah dan tanya jawab. Model pembelajaran tersebut dipilih agar melibatkan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Pelaksanaan strategi dalam menerapkan media komik elektronik ini dilakukan pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

berlangsung. Di mana siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan media komik elektronik.

- 3) Siswa diminta untuk maju kedepan dan memeragakan karakter dari tokoh yang ada dalam komik.
- 4) Tujuan dari strategi dan model pembelajaran tersebut agar pembelajaran terlaksana dengan tertata dan terstruktur. Sehingga pembelajaran bisa lebih mudah dilaksanakan dan dievaluasi oleh guru.
- 5) Pembelajaran dan media yang bervariasi dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Paparan Data, Validasi Data, dan Analisis Data Hasil implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul muttaqien pamekasan

a. Paparan Data Hasil Wawancara

Setelah memaparkan data tentang latar belakang penggunaan media dan strategi penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam. Maka selanjutnya peneliti akan menyajikan data yang didapatkan sesuai dengan rumusan masalah yang ketiga yakni hasil penerapan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dimana saat pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan sikap rasa senang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tidak hanya itu, siswa juga antusias dalam belajar dan merespon baik pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi mengenal kisah Nabi Muhammad SAW. Antusias siswa tersebut ditunjukkan dengan berbagai ekspresi. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV mengatakan:

“Selama pembelajaran SKI dengan menggunakan media komik elektronik saya melihat respon siswa itu antusias sekali mbak untuk mempelajari materinya. Kemudian jika saya bertanya siswa sudah bisa menjawab pertanyaan, dan menyimak penjelasan saya. Saya rasa itu hal yang bagus dalam peningkatan minat belajar siswa di kelas IV ini. Ya dengan adanya media komik ini alhamdulillah siswa yang kurang memperhatikan menjadi lebih memperhatikan. Siswa mulai semangat kembali dalam merespon dan berinteraksi dengan saya. Saat sesi tanya jawab siswa sudah mulai tertarik untuk bertanya kepada saya. Menurut pengamatan saya, dengan media komik ini siswa merasa senang dalam belajar materi Sejarah kebudayaan Islam, mungkin juga karena komik elektronik ini menjadi sesuatu hal baru mereka lihat”¹²¹

Sementara siswa pada saat dilakukan wawancara juga mengatakan hal yang sama. Dimana siswa merasa senang dan tertarik untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Seperti yang dikatakan oleh Ardyan salah satu siswa kelas IV yang di wawancara oleh peneliti sebagai berikut:

“komik nya bagus, karena gambarnya berwarna, ceritanya seru kak. Dan aku suka cerita tentang Nabi Musa kak”¹²²

Pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang bertanya kepada guru, memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi, dan

¹²¹ Nova, *wawancara* (Pamekasan, 12 Mei 2023)

¹²² Adryan, *wawancara* (Pamekasan, 19 Mei 2023)

mengikuti intruksi yang diberikan oleh guru. Dimana siswa diminta untuk maju kedepan untuk memerankan tokoh yang ada didalam komik. pada saat guru mengintruksikan hal tersebut, siswa mengacungkan tangan dan berebut untuk maju kedepan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya di terapkannya media komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil pengamatan di atas peneliti perkuat dengan data dokumentasi yang didapatkan ketika terjun langsung ke sekolah yang juga menunjukkan siswa menyimak pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dilihat dari respon siswa dan ekspresi yang ditunjukkan siswa saat pembelajaran berlangsung. Dimana siswa menunjukkan berbagai ekspresi yang berbeda dalam menunjukkan minatnya terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini. Ekspresi siswa pada saat pembelajaran berlangsung menunjukkan rasa senang terhadap pembelajaran dan terlihat fokus saat menyimak pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan bantuan media komik elektronik. Seperti yang diutarakan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengatakan:

“Ya siswa tentunya lebih senang dengan media komik elektronik ini, karena mungkin ini hal baru bagi siswa. Dan jika melihat ekspresi mereka itu kan pasti berbeda ya jika siswa kita merasa senang atau tidak pasti terlihat dari wajahnya, tingkah lakunya, responnya dan gestur siswa. Sejauh ini selama saya mengajar di mapel SKI di kelas IV siswa merespon baik, dari yang awalnya kurang fokus dalam belajar menjadi lebih fokus. Seperti halnya mas fatih yang kurang tertarik dengan mata pelajaran SKI saat ini sudah mulai semangat untuk belajar nateri tersebut”¹²³

¹²³ Nova , *wawancara* (Pamekasan, 12 Mei 2023)

Setelah peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Siswa terlihat menunjukkan sikap tenang saat pembelajaran berlangsung. Artinya siswa menyimak setiap materi yang di sampaikan melalui komik elektronik. Di awal pembelajaran sebenarnya sudah menunjukkan repon yang baik, dimana pada saat bel masuk berbunyi siswa masuk ke kelas tepat waktu. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya siswa juga menantikan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini. Saat guru mengajak siswa untuk maju kedepan, siswa banyak yang mengacungkan tangan dan ingin maju. Interaksi yang ditunjukkan siswa pada saat pembelajaran berlangsung yaitu aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Ada juga siswa yang diam di tempat duduk namun siswa tersebut mampu menjawab pertanyaan dari guru.

Hal tersebut juga di perkuat dengan pernyataan guru yang mengatakan bahwa:

“Siswa cukup aktif dalam menjawab pertanyaan yang saya tanayakan, ada juga siswa itu mbak yang bertanya karena memang mereka tidak mengerti, saat diberikan tugas mereka juga semangat dalam mengerjakan, dan ya seperti biasanya berinteraksi dengan saya dan juga teman-teman yang lain”¹²⁴

Adapun berdasarkan hasil data dokumentasi juga menunjukkan hal yang sama dimana siswa tersenyum saat pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat dipahami bahwa siswa merasa senang. Saat penyampaian materi dengan media komik elektronik menyimak penjelasan dengan baik dan menumbuhkan minat belajar siswa. Nampak kelas yang diajar oleh ibu

¹²⁴ Nova, *wawancara*, 12 Mei 2023

Nova terkontrol dan kondusif, dan fokus terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini karena materi disampaikan secara gamblang di dalam media sehingga siswa juga lebih mudah dalam memahami isi materi. Hal yang serupa juga disampaikan oleh guru saat diwawancara oleh peneliti. Dimana guru mengatakan:

“iya mbk, dengan media ini siswa mampu menyimak dengan baik. Seperti yang sudah saya katakan diawal tadi. Yang terjadi pada salah satu murid yang bernama fatih. Karakter dari mas fatih ini memang pendiam, tetapi diamnya fatih ini diam yang pasif dan saat temannya yang lain mulai gaduh fatih juga ikut terbawa dengan temannya. Pada suatu hari saat saya sudah menggunakan media komik elektronik dalam menyampaikan materi fatih ini lebih tertarik untuk memperhatikan komik didepan dari pada menghiraukan ajakan temannya”¹²⁵

Maka hasil wawancara tersebut, peneliti perkuat lagi dengan data hasil dokumentasi yang menunjukkan bahwa siswa fokus memperhatikan penyampaian guru. Peneliti juga melihat bagaimana antusias dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dari hasil pengamatan peneliti melihat antusias siswa sangat beragam. Karakteristik setiap siswa pasti berbeda-beda, begitu juga dengan respon siswa dalam pembelajaran. Ada siswa yang menunjukkan dengan ekspresi, ada juga yang menunjukkan dengan gestur tubuh. Ada juga yang diam memperhatikan. Sering bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Ada juga siswa yang mengungkapkan bahwa dirinya senang mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media komik elektronik.

¹²⁵ Nova, wawancara, 12 Mei 2023

Hasil tersebut peneliti perkuat kembali dengan pernyataan guru yang didapat melalui wawancara berikut ini:

“Antusias siswa dalam menunjukkan ketertarikannya tentunya beragam, siswa yang satu dengan yang lain mengekspresikan dirinya dengan berbeda-beda. Ada siswa yang langsung tertarik dengan mapel Sejarah Kebudayaan Islam, ada juga siswa yang perlu menyimak lebih lama. Ada juga siswa yang diam tetapi dia mencerna pesan yang disampaikan melalui komik, aktif bertanya dikelas, menjawab pertanyaan dari guru, berinteraksi dengan temannya dan saya juga. Antusias dalam mengerjakan tugas, memperhatikan gurunya, dan ada juga siswa yang sudah mampu menjelaskan kepada temannya”¹²⁶

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan hal yang sama. Diaman siswa merasa senang dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media komik elektronik. Seperti yang disampaikan oleh Nabila mengatakan:

“aku senang membaca komik karena ceritanya mudah diingat, dan komiknya ada gambarnya”¹²⁷

Salah satu bentuk minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan ekspresi misalnya pada saat siswa diperlihatkan komik elektronik siswa langsung tertarik. Terdapat pula siswa yang harus diberi rangsangan untuk maju kedepan memerankan komik untuk menaikkan rasa semangatnya. Adapun ekspresi ini tidak hanya berupa pernyataan secara lisan, akan tetapi bahasa tubuh juga dapat menunjukkan rasa tertarik atau tidaknya terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selaras dengan pernyataan informan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

“Dalam berekspresi atau mengungkapkan rasa tertarik atau tidaknya dengan pembelajaran SKI ini berbeda-beda setiap anak.

¹²⁶ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 Mei 2023)

¹²⁷ Nabila, *wawancara* (Pamekasan, 19 Mei 2023)

Ada anak yang saat ditontotnkan komiknya langsung tertarik. Ada juga yang saat disuruh membaca cerita dikomik baru mereka merasa antusias, dan semangat. Ada juga siswa yang diam saja tapi fokus menyimak. Jadi untuk melihat bagaimana minat belajar siswa di dalam mata pelajaran SKI banyak indikatornya karena memang mereka mengungkapkannya dengan pembawaan yang berbeda-beda. Dan tidak hanya diungkapkn dnegan pernyataan saja tetapi juga gestur tubuh siswa kan bisa terlihat juga, jadi bisa dilihat dari sisi itu mb. Untuk melihat sejauh mana minat siswa itu banyak hal yang harus diperhatikan. Misalnya saja saat anak hanya diam ditempat duduknya, dan pandangan fokus melihat komik. bisa saja anak tersebut sedang fokus memperhatikan dan memahami materi, jadi guru harus memastikan hal tersebut tidak boisa langsung memvonis anak itu tidak tertarik dnegan pembelajaran yang dilaksanakan”¹²⁸

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam yaitu ibu Nova mengatakan:

“Sejauh ini saya mengajar dengan media komik elketronik lebih menyenangkan, siswa lebih antusias, dan lebih bersemangat. Menurut saya cukup efektif apabila digunakan dalam pembelajaran karena materi yang disampaikan akan lebih sesuai dengan kehidupan sehari-hari”¹²⁹

Penerapan media komik elektronik dalam pembelajaran juga dirasa cukup mudah. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat menggunakan medai ini hanya membutuhkan laptop, LCD dan proyektor untuk menampilkan media. Komik elektronik ini juga dapat di unduh sehingga jika sewaktu-waktu ingin membaca membuka kembali file ynag telah diunduh. Adapun bentuk dari komik elektronik ini dapat berupa file PDF. Hasil wawancara dengan ibu Nova juga mengatakan bahwa:

“justru komik elektronik ini mudah digunakan karena bentuk dari komik ini bebrbbentuk PDF mbk, jadi walaupun tidak punya paketan tetap bisa dibaca-baca ulang. Penggunaan dikelas pun hanya membutuhkan laptop, LDC dan proyektor. Dan saya rasa

¹²⁸ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 mei 2023)

¹²⁹ Nova, *wawancara* (Pamekasan 12 mei 2023)

disetiap sekolah sudah banyak memiliki LDC dan Proyektor walaupun hanya satu untuk semua kelas”¹³⁰

b. Paparan Data Hasil Observasi

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam¹³¹. Dimana saat pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan sikap rasa senang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam¹³². Tidak hanya itu, siswa juga antusias dalam belajar dan merespon baik pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi mengenal kisah Nabi Muhammad SAW. Antusias siswa tersebut ditunjukkan dengan berbagai ekspresi. Seperti pada ekspresi senang, kemudian ceria, dan bersemangat.

Pada saat peneliti melakukan pengamatan dikelas IV peneliti juga melihat saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang bertanya kepada guru, memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi, dan mengikuti intruksi yang diberikan oleh guru¹³³. Dimana siswa diminta untuk maju kedepan untuk memerankan tokoh yang ada didalam komik. pada saat guru mengintruksikan hal tersebut, siswa mengacungkan tangan dan berebut untuk maju kedepan¹³⁴. Siswa terlihat fokus saat menyimak pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan bantuan media komik elektronik.

¹³⁰ Nova, *wawancara* (Pamekasan, 12 Mei 2023)

¹³¹ Observasi, Pamekasan, 12 Mei 2023

¹³² Observasi, Pamekasan, 19 Mei 2023

¹³³ Observasi, Pamekasan, 12 Mei 2023

¹³⁴ Observasi, Pamekasan, 19 Mei 2023

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga sangat interaktif, dimana guru mengajak siswa untuk maju kedepan, siswa banyak yang mengacungkan tangan dan ingin maju¹³⁵. Peneliti juga melihat bagaimana antusias dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dari hasil pengamatan peneliti melihat antusias siswa sangat beragam. Karakteristik setiap siswa pasti berbeda-beda, begitu juga dengan respon siswa dalam pembelajaran. Ada siswa yang menunjukkan dengan ekspresi, ada juga yang menunjukkan dengan gestur tubuh. Ada juga yang diam memperhatikan. Sering bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Ada juga siswa yang mengungkapkan bahwa dirinya senang mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media komik elektronik¹³⁶.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV siswa saat penyampaian materi dengan media komik elektronik menyimak penjelasan dengan baik dan menumbuhkan minat belajar siswa¹³⁷. Sehingga minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini terlihat dari ekspresi dan juga respon siswa terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

¹³⁵ Observasi, Pamekasan 19 Mei 2023

¹³⁶ Observasi, Pamekasan, 12 Mei 2023

¹³⁷ Observasi, Pamekasan 19 Mei 2023

c. Validasi Data

4.3 Tebel Paparan Perbandingan Hasil Wawancara Dan Hasil Pengamatan Strategi Implementasi Media Komik Elektronik

Data Hasil Wawancara	Data Hasil Observasi
<p>Respon siswa terhadap pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam dengan media komik elektronik ini terlihat dari respon siswa saat pembelajaran, seperti antusias siswa, raut wajah siswa apakah terlihat leus atau tidak.</p>	<p>Minat belajar siswa terlihat pada respon dan ekspresi saat kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dimana saat pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan sikap rasa senang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.</p> <p>Tidak hanya itu, siswa juga antusias dalam belajar dan merespon baik pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi mengenal kisah Nabi Muhammad SAW. Antusias siswa tersebut ditunjukkan dengan berbagai ekspresi.</p>
<p>Pada saat guru memberikan instruksi berupa pertanyaan siswa banyak yang antusias untuk menjawab dan bertanya kepada guru. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran.</p>	<p>Saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang bertanya kepada guru, memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi, dan mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru.</p> <p>Pada saat guru mengintruksikan hal tersebut, siswa mengacungkan tangan dan berebut untuk maju kedepan</p>
<p>Untuk melihat bagaimana minat belajar siswa di dalam mata pelajaran SKI banyak indikatornya karena memang mereka mengungkapkannya dengan pembawaan yang berbeda-beda. Dan tidak hanya diungkapkn dnegan pernyataan saja tetapi juga gestur tubuh siswa. Untuk melihat sejauh mana minat siswa itu banyak hal yang harus diperhatikan. Misalnya dengan menunjukkan rasa semangtnya, rasa senang dalam belajar, ceria, dan fokus dalam belajar.</p>	<p>Antusias siswa sangat beragam. Karakteristik setiap siswa pasti berbeda-beda, begitu juga dengan respon siswa dalam pembelajaran.</p> <p>Ada siswa yang menunjukkan dengan ekspresi, ada juga yang menunjukkan dengan gestur tubuh. Ada juga yang diam memperhatikan. Sering bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p> <p>Ekspresi siswa pada saat pembelajaran berlangsung menunjukkan rasa senang terhadap pembelajaran dan terlihat fokus saat menyimak pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan bantuan media komik elektronik</p>

1) Hasil Data Valid

Dari perbandingan data hasil wawancara dan observasi tentang hasil implmetasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

- a) Minat belajar siswa ditunjuukan dnegan respon dan ekspsrse isiwa saat pembelajaran Sejarah Kebudaayn Islam berlangsung.
- b) Respon siswa berupa antusias menjawab pertanyaan, aktif bertanya kepada guru, berinteraksi dengan teman dan guru. Mengikuti instruksi dari guru dengan baik. Fokus menyimak penyampaian guru, kelas dapat dikontrol dan kondusif.
- c) Ekspresi siswa menunjukkan rasa senang, ceria, bersemangat, dan ada yang menunjukan gestur tubuh.

Dari hasil data valid menunjukkan beberpa kemiripan antara hasil pengamatan dan observasi tersekait hasil implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan.

d. Analisis Data

Dari hasil data valid dapat diketahu bahwa hasil implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yakni:

- a. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam. Dimana minat belajar tersebut dapat dilihat dari respon dan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung.

- b. Adapun ekspresi siswa pada saat pembelajaran berlangsung menunjukkan rasa senang terhadap pembelajaran dan terlihat fokus saat menyimak pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan bantuan media komik elektronik.
- c. Siswa terlihat menunjukkan sikap tenang saat pembelajaran berlangsung. Artinya siswa menyimak setiap materi yang di sampaikan melalui komik elektronik.
- d. Di awal pembelajaran siswa menunjukkan repon yang baik, dimana pada saat bel masuk berbunyi siswa masuk ke kelas tepat waktu. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya siswa juga menantikan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini.
- e. Saat guru mengajak siswa untuk maju kedepan, siswa banyak yang mengacungkan tangan dan ingin maju. Interkasi yang ditunjukkan siswa pada saat pembelajaran berlangsung yaitu aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Ada juga siswa yang diam di tempat duduk namun siswa tersebut mampu menjawab pertanyaan dari guru.
- f. Siswa saat penyampaian materi dengan media komik elektronik menyimak penjelasan dengan baik dan menumbuhkan minat belajar siswa. Nampak kelas juga kondusif dan fokus terhadap materi.
- g. Dari hasil pengamatan peneliti melihat antusias siswa sangat beragam. Karakteristik setiap siswa pasti berbeda-beda , begitu juga dengan

respon siswa dalam pembelajaran. ada siswa yang menunjukkan dengan ekspresi, ada juga yang menunjukkan dengan gestur tubuh.

BAB V

PEMBAHASAN

Sebagaimana telah di bahas pada bab sebelumnya, peneliti telah menemukan data yang diperlukan, baik dari data observasi langsung di lapangan, hasil wawancara dengan informan dan data dokumentasi berupa dokumen-dokumen penting dari subjek penelitian maupun hasil dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang sesuai dengan topik penelitian secara langsung. Selanjutnya, dalam bab ini peneliti akan menyajikan uraian hasil penelitian atau temuan yang ada di lapangan dengan cara mengintegrasikan teori-teori yang sudah di bahas pada bab 2, pembahasan tersebut sesuai dengan fokus penelitian dan tujuan penelitian. Pada pembahasan kali ini peneliti juga akan menyajikan analisa data yang telah diperoleh baik dari data primer maupun sekunder, kemudian diinterpretasikan secara rinci melalui deskripsi.

Adapun fokus pembahasan pada bab ini adalah yang pertama adalah mendeskripsikan latar belakang penerapan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kedua, menunjukkan strategi penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kemudian yang ketiga yaitu mengetahui hasil penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan. Berikut ini adalah pembahasan rinci dari ketiga fokus penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti yaitu:

A. Latar Belakang Penerapan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan

Berdasarkan hasil temuan tentang latar belakang di terapkannya media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini menguak beberapa alasan. Alasan pertama karena melihat kondisi pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa dan siswa juga merasakan hal yang demikian, maka guru harus melakukan perubahan dengan cara menggunakan media yang lebih menarik salah satunya ialah komik elektronik.

Komik elektronik merupakan komik atau cerita bergambar yang didalamnya terdapat cerita, pesan yang ingin disampaikan, tokoh, dan percakapan yang mana berbentuk file berbasis digital. Menurut Ramadhan dapat didefinisikan sebagai cerita bergambar yang terdapat tokoh, alur cerita, berisi cerita atau iformasi, atau materi pengetahuan yang berbentuk digital (PDF/EPUB) dan tidak berbentuk cetak¹³⁸. Adapun komik elektronik ini dipilih dikarenakan penggunaan lebih mudah, prkatis dan efisien. Hal ini karena komik elektronik dapat disimpan di *smartphone* dan tersedia secara *offline* sehingga memudahkan pembaca. Terlebih pembelajaran saat sudah mengintegrasikan teknologi. Di era society 5.0 yang serba menggunakan internet, memudahkan orang lain untuk memanfaatkan platform digital untuk membuat komik dengan lebih mudah¹³⁹.

¹³⁸ Fitria, Ramadhan. *Komik Digital Berbasis Canva*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. (2022).

¹³⁹ Dewi Atikah Suri et al., "E-Comics as an Interactive Learning Media on Static Fluid Concepts," Proceedings of the 2nd Annual Conference on Social Science and Humanities

Alasan yang kedua ialah karena memiliki daya tarik tersendiri bagi guru dan siswa. Bagi siswa komik menjadi hal yang biasa untuk dibaca, akan tetapi untuk komik yang dikemas dengan bentuk elektronik menjadi sesuatu yang baru. Karena komik biasanya hanya berbentuk cetak kini komik hadir dengan tampilan yang lebih fleksibel. bersifat fleksibel karena komik atau cerita bergambar yang terdapat tokoh, alur cerita, berisi cerita atau informasi, atau materi pengetahuan dapat berbentuk digital (PDF/EPUB) dan tidak berbentuk cetak¹⁴⁰. Hal yang menjadi perbedaan antar komik elektronik dengan cerita bergambar lain atau cerpen terletak pada tampilannya. Diaman agar dapat dikatakan sebuah komik atau komik elektronik maka harus memenuhi unsur-unsur komik. Menurut Maharsi (2011) unsur komik ialah¹⁴¹:

1. Elemen Panel, merupakan garis tepi berbentuk kotak yang berisi ilustrasi, teks cerita serta dijadikan sebagai latar untuk alur cerita.
2. Elemen Parit, merupakan istilah parit dalam komik merujuk pada sebuah satuan kesatuan yang membuat komik menjadi cerita yang utuh.
3. Elemen Balon kata, dalam komik pastinya ada teks percakapan diantara tokoh-tokohnya. Biasanya teks yang terdapat dalam komik disajikan dalam bentuk balon kata.

(ANCOSH 2020) 542, no. Ancosh 2020 (2021): 358–61, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.083>.

¹⁴⁰ Fitria, Ramadhan. *Komik Digital Berbasis Canva*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. (2022).

¹⁴¹ Maharsi, Indria. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Kata Buku. (2011).

4. Elemen Ilustrasi atau gambar, unsur yang tak kalah penting ialah gambar atau ilustrasi. Salah satu daya tarik untuk dibaca dari komik ialah karena bergambar.
5. Elemen Cerita, merupakan hal yang penting bagi sebuah komik, karena cerita yang membuat pembaca mengerti pesan yang ingin disampaikan.

Adapun dipilihnya komik elektronik dalam membelajarkan Sejarah Kebudayaan Islam karena komik elektronik menarik perhatian siswa karena memiliki gambar yang lucu dan alur cerita yang menyenangkan. Dapat dikatakan demikian karena salah satu ciri dari komik ialah menyediakan gambar dan humor¹⁴². Hal ini karena dari sisi sifat komik yang identik dengan sesuatu yang lucu dan menggelikan¹⁴³. Bahasa percakapan didalam komik sangat memperhatikan diksi yang mudah dipahami oleh siswa. Sehingga lebih mudah dalam memahami cerita yang ada di dalam komik tersebut. Terdapat banyak macam-macam komik yang dibedakan berdasarkan bentuk kemasan, dan jenis cerita komik. Sedangkan komik edukasi termasuk dalam jenis komik edukasi dengan tujuan untuk dijadikan media edukasi dan hiburan¹⁴⁴. Pernyataan tersebut memperkuat bahwa media komik sangat cocok jika digunakan sebagai media pembelajaran.

¹⁴² Fitria, Ramadhan. *Komik Digital Berbasis Canva*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. (2022).

¹⁴³ Firdausi Nurharini, "Pengembangan Media Belajar Komik Animasi Berbasis Aplikasi Ispring Portable Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 4 Di Sd Islam As-Salam Kabupaten Malang," *Skripsi*, 2020, 1–245, <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/10428/1/SKRIPSI.pdf>.

¹⁴⁴ *Ibid.* (39).

B. Strategi Penggunaan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan

Setelah mendeskripsikan latar belakang penerapan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa, pembahasan selanjutnya mengenai strategi dalam menerapkan media tersebut. Strategi dalam menerapkan media komik elektronik dilakukan dengan berbagai model. Seperti yang dilakukan oleh guru model yang digunakan juga bermacam-macam. Pembelajaran dengan media komik elektronik dikemas dengan model pembelajaran berkelompok atau diskusi, serta bermain peran (role play). Model pembelajaran tersebut dipilih agar melibatkan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu saja, strategi belajar yang konvensional seperti dengan ceramah dan tanya jawab juga dilakukan oleh guru. Karena strategi tersebut juga mendukung media elektronik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Iskandar & Rachmadtullah yang mengatakan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode yang disukai oleh peserta didik maupun guru¹⁴⁵.

Guru menggunakan metode bermain peran karena dalam bermain peran dapat melatih siswa untuk membandingkan dan mengkonstruksi posisi yang diambil dalam pokok permasalahan. Kedua karena mampu menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah. Ketiga menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret. Keempat melibatkan peserta didik dalam

¹⁴⁵ R Iskandar, "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2017): 135–44, <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/102>.

pembelajaran yang langsung dan eksperiensial. Kelima mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik. Keenam mengembangkan pemahaman yang empatik¹⁴⁶. Hal ini sangat cocok digunakan untuk mengajarkan media komik elektronik. Agar media komik elektronik lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Adapun kelebihan-kelebihan digunakannya metode role play diantaranya yakni sebagai alat penyampaian materi pembelajaran, selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, model pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang demikian tentunya akan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan memahami sepenuhnya materi pembelajaran yang disampaikan¹⁴⁷.

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan strategi dalam menerapkan media komik elektronik ini dilakukan pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung. Di mana siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan media komik elektronik. Sehingga dalam pembelajaran siswa tidak hanya diam mendengarkan penjelasan guru. Hal ini dilakukan karena dengan penggunaan strategi mengajar yang tepat dapat membantu media komik dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dari pemaparan tersebut strategi yang dilakukan guru sudah tepat pasalnya dengan media pembelajaran yang variatif dan menarik dapat menarik perhatian siswa.

¹⁴⁶ Rohmanurmeta Surel, "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui" 37, no. September 2016 (2017): 24–31.

¹⁴⁷ Mulya Yusnarti and Lili Suryaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021): 253–61, <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>.

Diperkuat pernyataan Halimah yang mengatakan bahwa penggunaan media yang kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk tertarik belajar lebih banyak¹⁴⁸.

Temuan penelitian menunjukkan langkah-langkah pembelajaran tersebut diperinci menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Serupa dengan pembelajaran yang lain, dalam menerapkan media ini juga diperlukan kegiatan belajar yang tepat. Pada kegiatan pendahuluan yang dilakukan guru ialah siswa diminta untuk membaca doa sebelum memulai pembelajaran. dilanjutkan dengan membaca surat-surat pendek dan mengaji. Dimana yang membimbing mengaji adalah guru yang mengajar di mata pelajaran tersebut. Setelah mengaji, barulah siswa disiapkan untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar. Guru mengecek tugas siswa apabila ada tugas rumah yang perlu dibahas. Selanjutnya yang dilakukan guru ialah memulai kegiatan inti.

Kegiatan ini di mulai dengan guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari, kemudian menampilkan media komik. Siswa diminta untuk menyimak komik tersebut. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan seperti apakah pernah membaca komik dengan cerita kisah-kisah Nabi.? Apakah ada yang tahu bagaimana kisah diangkatnya Nabi Muhammad Menjadi Rasul?. Setelah bertanya kepada siswa guru meminta siswa untuk membacakan didepan cerita pada komik elektronik. Selanjutnya siswa diminta untuk memainkan peran yang ada di komik tersebut. Siswa secara bergiliran maju kedepan untuk memainkan peran yang di dalam komik. Guru

¹⁴⁸ Halimah N U R Azizah Et Al., "Penerapan Media Belajar Cerita Bergambar Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Viii-F Di Mtsn Plandi Jombang Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas," 2014.

sedikit memberikan penjelasan terkait materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan. Setelah itu siswa diminta untuk membuat kelompok dan berdiskusi untuk membuat sebuah cerita. Setelah selesai masing masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Setelah selesai di kegiatan ini, dilanjutkan dengan kegiatan penutup. Di kegiatan penutup yang dilakukan oleh guru ialah menanyakan kepada siswa apakah pembelajaran hari ini menyenangkan atau tidak. Sebagai bentuk penilain guru terhadap perkembangan belajar dan minat siswa.

Dapat di simpulkan bahwa strategi penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan dapat dilaksanakan dengan bermain peran, diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Tujuan dari strategi dan model pembelajaran tersebut agar pembelajaran terlaksana dengan tertata dan terstruktur. Sehingga pembelajaran bisa lebih mudah dilaksanakan dan dievaluais oleh guru. Selain itu strategi pembelajran dan media yang bervariasi dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

C. Hasil Penerapan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dengan penerapan media komik elektronik ini dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan. Untuk dapat

melihat minat belajar siswa, guru harus mampu mengenali bentuk-bentuk dan kategori minat belajar, karena minat belajar tidak hanya ditunjukkan dengan ungkapan tetapi perilaku juga dapat mencerminkan minat belajar siswa. Adapun bentuk minat belajar berdasarkan cara mengungkapkan dibedakan menjadi dua yaitu *Expressed Interest* dan *Manifest Interest*¹⁴⁹. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan tercermin atau terlihat dari respon (*Expressed Interest*) dan atusias (*Manifest Interest*) siswa saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung.

Definisi *ekspresed interest* ialah minat yang diungkapkan dengan cara menyatakan langsung kegiatan-kegiatan yang disenangi. Dalam artian *ekspresed interest* ini diungkapkan langsung oleh seseorang yang tertarik atau memiliki niat belajar yang tinggi¹⁵⁰. Sedangkan untuk *manifest interest* merupakan minat yang ketertarikan yang diungkapkan dengan memanasifestasikan minatnya melalui partisipasi keaktifan didalam kelas. Bentuk keaktifan tersebut juga terjadi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilakukan oleh guru.

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya minat belajar siswa saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung dilihat dari respon seperti banyaknya siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru. Kedua bertanya tentang materi yang sedang dipelajari, dan berinterkasi dengan guru dan teman. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ria yang mengatakan bahwa sikap siswa seperti lebih aktif dalam bertanya, menyimak

¹⁴⁹ Nursyaidah, & Sari Lil Nur Indah. *Mengenal Minat dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn*. Medan: CV. Merdeka Kreasi Group, (2021).

¹⁵⁰ Ibid, (30)

penjelasan guru, antusias, ceria, tidak sering keluar kelas, dan lebih bersemangat menjawab pertanyaan menjadi indikator minat belajar siswa¹⁵¹.

Selain dari sisi sikap, minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien tercermin dalam ekspresi siswa. Dimana dari hasil penelitian saat pembelajaran berlangsung siswa merasa senang, tersenyum, dan fokus dalam menyimak pembelajaran, kelas berlangsung kondusif, dan siswa tidak membuat gaduh dikelas. Ternyata hal tersebut juga menjadi indikoator dalam melihat minat belajar siswa. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Komari yakni indikator minat belajar yang pertama ialah perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, memperhatikan penyampaian guru, konsentrasi terhadap apa yang dijelaskan¹⁵². Indikator kedua yakni adanya rasa ingin tahu yang lebih terhadap apa yang ia pelajari. Indikator yang ketiga siswa tenang saat pembelajaran berlangsung, tidak membuat kelas menjadi ramai dan gaduh. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil dokumentasi pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung. Dimana siswa nampak ceria, dan antusias terhadap instruksi guru.

Dari pemaparan tersebut terlihat penerapan media komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Ditunjukkan dengan respon siswa seperti banyaknya siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru. Kedua bertanya tentang materi yang sedang dipelajari, dan berinterkasi dengan guru dan teman. Tidak hanya itu,

¹⁵¹ Hanifah Umi Yunitasari Ria, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19," n.d.

¹⁵² Pratiwi noor Komari, "Pengaruh Tingakn Pendidikan,, Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tanggerang," n.d.

minat belajar juga ditunjukkan dengan sikap siswa berupa ekspresi yang ditunjukkan saat pembelajaran. Menurut pemaparan guru faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor eksternal siswa dapat berupa lingkungan belajar yang mendukung, kondisi pembelajaran yang kondusif, teman sebaya, cara guru mengajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sedangkan faktor internal siswa berupa kondisi emosi dan kesiapan siswa untuk menerima pelajaran. Hal ini juga di katakan oleh Arifin (2018) yang mengatakan faktor internal yang mempengaruhi minat belajar mencakup kesiapan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, sedangkan faktor eksternal berupa lingkungan sosial, lingkungan keluarga, guru serta cara mengajarnya, alat-indra yang dipergunakan pada belajar mengajar, kesempatan yg ada, dan motivasi sosial¹⁵³.

¹⁵³ Arifin, Z. *Psikologi Belajar Pendidikan Agama Islam*. Medan: Universitas Dharmawangsa Press (Undhar Press). (2018).

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan dan juga analisis data pada penelitian yang berjudul “Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan”, maka dapat diambil simpulan adalah sebagai berikut:

1. Latar belakang penerapan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan

Latar belakang penerapan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikarenakan; a. Cocok disandingkan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang cukup banyak. b. Media komik elektronik ini menarik antusias siswa untuk lebih memperhatikan dan belajar lebih mendalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. c. Siswa biasanya hanya mengenal komik yang berbentuk buku, dengan adanya komik dengan tampilan yang baru memicu siswa untuk lebih tertarik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. d. Media komik elektronik ini lebih mudah digunakan oleh guru, lebih mudah dibuat, dan tidak memerlukan biaya yang banyak. Dengan media komik ini siswa lebih antusias saat mengikuti pelajaran. Serta lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

2. Strategi penggunaan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan

Pembelajaran dengan media komik elektronik dikemas dengan model pembelajaran berkelompok atau diskusi, serta bermain peran (role play). Strategi belajar yang konvensional seperti dengan ceramah dan tanya jawab juga dilakukan oleh guru. Tujuan dari strategi dan model pembelajaran tersebut agar pembelajaran terlaksana dengan tertata dan terstruktur. Sehingga pembelajaran bisa lebih mudah dilaksanakan dan dievaluasi oleh guru. Selain itu strategi pembelajaran dan media yang bervariasi dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Hasil Penerapan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan

Minat belajar siswa dapat dilihat dari respon dan sikap yang ditunjukkan siswa saat pembelajaran. Siswa terlihat senang terhadap pembelajaran dan terlihat fokus saat menyimak. Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Antusias saat guru meminta siswa maju kedepan untuk memperagakan perkacakapan didalam komik. Nampak kelas yang diajar oleh ibu Nova terkontrol dan kondusif, dan fokus terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Ada juga siswa yang mengungkapkan bahwa dirinya senang mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media komik elektronik. Dengan demikian,

untuk melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui ekspresi siswa, respon siswa dan antusias saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

B. Saran

Setelah selesai pembahasan dan kesimpulan, ada baiknya peneliti juga memberikan saran yang berkenaan dengan penelitian ini guna perbaikan untuk kedepannya. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Saran yang pertama ditujukan bagi pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan, tetap semangat dan inovatif dalam mengatur pembelajaran, baik itu melalui penggunaan metode pengajaran maupun sumber lain seperti berbagai media, mempertahankan yang sudah baik dan memperkuat yang kurang.
2. Kedua untuk siswa khususnya di MI Sabilul Muttaqien untuk terus mempertahankan dan meningkatkan rasa kecintaannya terhadap belajar di semua bidang mata pelajaran. Raihlah cita-cita dan prestasi setinggi mungkin, dan yang terpenting dapat mengamalkan ilmu yang telah dipelajari disekolah dalam kehidupan sehari-hari.
3. Ketiga teruntuk peneliti selanjutnya diperlukan pengembangan terhadap penelitian ini secara lebih mendalam lagi. Lebih khususnya yang berhubungan penerapan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa serta dapat lebih menggali dan mengangkat isu-isu yang lebih *uptudae* dan yang sedang terjadi khususnya yang ada di sektor pendidikan jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anesia, Regita, Bambang Sri Anggoro, And Indra Gunawan. “Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus.” *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education* 01, No. 1 (2018): 53–57. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/Ijsme/index>.
- Anwar, M Anzor, And Mochamad Yusuf. “Pengaruh Sistem Manajemen Mutu Iso 9001:2008 Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Guru Di Sma Darul Ulum 2 Unggulan Bppt Jombang.” *Jurnal Managemen Dan Pendidikan Islam* 3, No. 1(2017):17–38.
<https://mail.journal.unipdu.ac.id/index.php/Dirasat/article/download/993/682>.
- Azizah, Halimah N U R, Program Studi, Pendidikan Agama, Jurusan Pendidikan, Agama Islam, Fakultas Ilmu, Tarbiyah Dan, Universitas Islam, Negeri Maulana, And Malik Ibrahim. “Penerapan Media Belajar Cerita Bergambar Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Viii-F Di Mtsn Plandi Jombang Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas,” 2014.
- Chandra Yudha Hidayat. “Effeck Of The Style Of Democratic Leadership , Work Environment And Compensation On Employee Performance At The East Java,” 2019, 12.
- Fauzi, Y, S Lisnawati, And Rofi’ah. “Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Annual Conference On Islamic Education And Social Sains (Aciedss)* 1,No.1 (2019): 41–49. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciedss/article/view/487>.
- Fauziyah, Syifa, And Mochamad Bruri Triyono. “Pengaruh E-Learning Edmodo Dengan Model Blended Learning Terhadap Minat Belajar.” *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 4, No. 1 (2020): 112–24. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.27562>.
- Florayu, Bubin, And Muhammad Isnaini. “P Engaruh P Enggunaan M Edia P Embelajaran K Omik Terhadap P Eningkatan H Asil B Elajar M Atematika S Iswa K Elas Vii Di S Ekolah M Enengah P Ertama N Egeri 10 P Alembang T He E Ffect Of The U Se C Omics As A L Earning M Edia For The I Mprovement Of” 6 (2017): 45–56.
- Hasanah, Hijratul. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii.3 Mtsn Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik.” *Jurnal Serambi Akademika* 9, No. 2 (2021): 101–13. <https://ojs.serambimekkah.ac.id/Serambi-Akademika/article/view/2907>.
- Hidayati, Riella Anggun. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Melalui Blended Learning Pada Mata Pelajaran Ski Dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts Nusantara Kota Probolinggo.” *Tesis*, 2020, 1–106. <https://123dok.Com/Document/Ye3gw10q-Pengembangan-Pembelajaran-Learning-Learning-Pelajaran-Meningkatkan-Nusantara-Probolinggo.Html>.

Iskandar,R.“Menigkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing Di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2017): 135–44.<http://www.universitastriologi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/102>.

Komari, Pratiwi Noor. “Pengaruh Tingakn Pendidikan,, Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Tanggerang,” N.D.

Laventia, Feni. “Pembelajaran Daring Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa (Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma’arif Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi),” 2019.

Listyarini, Dwi Wahyu, Abdur Rahman As’ari, And Furaidah. “Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, No. 5 (2018): 538–43. [Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/10930/5283](http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/10930/5283).

Maarti Hutami, Ingenura, Galuh Tisna Widiani, And Ul Mardliyah. “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.” *Website: Journal.Unipdu.Ac* 5, No. 1 (2021): 33–50.

Megantari, Komang Ayu, I Gede Margunayasa, I Gusti Ayu, And Tri Agustiana. “Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital” 9, No. 1 (2021): 139–49.

Nasrudin. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Devision (Stad) Berbasis Media Ppembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas V Mi Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban,” 2021, 6.

Ningrum, Kartika Dwi, Erry Utomo, Arita Marini, And Bramianto Setiawan. “Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, No.1(2022):1297–1310. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2289>.

Ningsih, N S. “Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mi At ...,” 2017. [Http://etheses.Uin-Malang.Ac.Id/9792/](http://etheses.Uin-Malang.Ac.Id/9792/).

- Nurharini, Firdausi. “Pengembangan Media Belajar Komik Animasi Berbasis Aplikasi Ispring Portable Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 4 Di Sd Islam As-Salam Kabupaten Malang.” *Skripsi*, 2020, 1245.
<http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/10428/1/SKRIPSI.pdf>.
- Nurhasanah, Siti, And A. Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, No. 1 (2016): 128. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V1i1.3264>.
- Pratama, W D, T Sabri, And K Kartono. “Pengembangan Media Komik Elektronik Menggunakan Aplikasi Di Handphone Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Kelas” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran ...*, N.D. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewfile/52870/75676592361>.
- Putro, Pernando Cahyo, Danang Setyadi, Jalan Diponegoro No, And Jawa Tengah. “Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika” 11 (2022).
- Rahayu, Ayu Puji, Aris Somantri, Imam Abdul R, And Hevie Setia G. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pasca Pandemi Covid-19 Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam.” *Al-Ibanah* 7, No. 2 (2022): 1–12. <https://doi.org/10.54801/ibanah.V7i2.97>.
- Rifriyanti, Eni. “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Mts Miftahul Ulum Weding Bonang Demak.” *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 2, No. 2 (2019): 1. <https://doi.org/10.30659/Jspi.V2i2.5146>.
- Riwanto Mawan A, Wulandari Mey P. “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi” 2, No. 1 (2018).
- Rohmah, S. “Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam.” *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan ...* 04, No. 02 (2022): 127–41. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/fikri/article/view/20316%0ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/fikri/article/download/20316/6508>.
- Rosita, Desyi. “Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Islam Sejarah Kebudayaan Di Min 1 Pandeglang” 2 (2022): 24–33.
- Saputro, Anip Dwi. “Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Siswa Di Sekolah” 17, No. 1 (2016): 110–33.
- Surel, Rohmanurmeta. “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui” 37, no. September 2016 (2017): 24–31.

- Suri, Dewi Atikah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Yoga Budi Bhakti, And Ria Asep Sumarni. "E-Comics As An Interactive Learning Media On Static Fluid Concepts." *Proceedings Of The 2nd Annual Conference On Social Science And Humanities (Ancosh 2020)* 542, No. Ancosh 2020 (2021): 358–61. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.210413.083>.
- Syarah. "Http://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Jpud Volume 12 Edisi 2 November 2018." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 12, No. 1 (2018): 311–20.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>.
- Tetin, Tetin, N. Hani Herlina, And Tanto Aljauharie Tantowie. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Inferencing." *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam* 18, No. 1 (2021): 99. <https://doi.org/10.36667/Bestari.V18i1.476>.
- Wahyudi Ahmad, Daud J, Widiawitasari, Pratiwi Irma Widya, Alfa Rina. "Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah" 1, No. 1 (2020): 1–6.
- Yunitasari Ria, Hanifah Umi. "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19," N.D.
- Yusnarti, Mulya, and Lili Suryaningsih. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021): 253–61. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>
- Zakiyah, Rizki, Nur Rohmah, And Helmi Aziz. "Hubungan Interaksi Edukatif Guru Dengan Siswa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Ma Al- Hidayah Ibum," N.D., 7–14.

Lampiran 1.1 Lampiran Wawancara

Pedoman Wawancara Implementasi Media Komik Elektronik Dalam
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam Di MI Sabilul Muttaqin Pamekasan

Hari/ tanggal :

Tempat :

Waktu :

Kelas :

Narasumber : Kepala Sekolah _____

No	Pertanyaan
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana visi misi sekolah tersebut.? 2. Sekolah ini beralamatkan dimana.? 3. Rata-rata jumlah siswa setiap angkatan berapa.? 4. Adakah program sekolah yang dijalankan dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa.? Jika iya, mohon dijelaskan. 5. Apakah sarana dan prasarana yang ada dapat mendukung pembelajaran.? 6. Seperti apa saja fasilitas yang dapat digunakan oleh siswa.? 7. Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran.?

Pedoman Wawancara Implementasi Media Komik Elektronik Dalam
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam Di MI Sabilul Muttaqin Pamekasan

Hari/ tanggal :

Tempat :

Waktu :

Kelas :

Narasumber : Guru Mapel SKI _____

No	Variabel	Pertanyaan
1	Latar belakang peneran media komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama mengajar di mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, media apa saja yang pernah digunakan.? 2. Mengapa ibu guru lebih tertarik menggunakan media komik elektronik.? 3. Menurut ibu, apa yang menjadi daya tarik dari media komik elektronik tersebut.? 4. Terinspirasi dari manakah media komik elektronik tersebut.? 5. Bagaimana pembuatan media tersebut. Apakah membutuhkan keterampilan yang khusus.? 6. Apa yang menjadi kekurangan media tersebut.? 7. Sudah berapa lama ibu menggunakan media komik elektronik. Dan apakah hanya di mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam saja.? 8. Apa yang membedakan cerpen dengan komik elektronik.? 9. Apa yang melatar belakangi penggunaan komik elektronik sebagai media pembelajaran.? 10. Dari sisi keektifan media, apakah

		media ini cukup efektif dan efisien dalam menyampaikan isi materi.?
2	Strategi penggunaan media komik elektronik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana cara ibu dalam membelajarkan materi melalui media komik elektronik.? 2. Strategi apa yang digunakan saat pembelajaran SKI.? 3. Untuk pembelajaran selanjutnya, apakah strategi yang digunakan tetap sama.? Mohon dijelaskan. 4. Pembelajaran yang dilakukan dikemas dengan model seperti apa.? 5. Apakah diskusi tetap diperlukan jika menggunakan media komik elektronik.? 6. Mengapa dalam pembelajaran dengan menggunakan media perlu menggunakan strategi pembelajaran.? 7. Bagaimana cara guru mengajar dengan menggunakan media komik elektronik.? 8. Faktor apa saja yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.?
3	Hasil penggunaan media komik elektronik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut guru bagaimana respon siswa setelah menggunakan media komik elektronik ini.? 2. Apakah dengan menggunakan media komik elektronik siswa merasa senang selama pembelajaran berlangsung.? 3. Apakah selama pembelajaran dengan media tersebut siswa

		<p>menyimak dengan fokus.?</p> <ol style="list-style-type: none">4. Apakah siswa dapat berkonsentrasi penuh saat pembelajaran berlangsung.?5. Bagaimana ekspresi yang di tunjukkan siswa selama pembelajaran dengan media tersebut.?6. Adakah siswa yang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.?. Jika iya menurut guru apa penyebabnya.?7. Apakah dengan adanya media komik elektronik dapat membuat siswa merasa tertarik dan beremangat mempelajari materi.?8. Bagaimana antusias siswa saat menggunakan media komik elektronik.?9. Apakah sulit menggunakan media komik elektronik ini.?10. Bagaimana keaktifan siswa saat mengikuti pembelajaran SKI di kelas.?
--	--	---

Pedoman Wawancara Implementasi Media Komik Elektronik Dalam
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam Di MI Sabilul Muttaqin Pamekasan

Hari/ tanggal :

Tempat :

Waktu :

Kelas :

Narasumber : Siswa _____

No	Variabel	Pertanyaan
1	Hasil penggunaan media komik elektronik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perasaan anda disaat guru menjelaskan materi dengan menggunakan media komik elektronik.? 2. Menurut anda seberapa senang anda mengikuti pelajaran.? 3. Apakah media yang digunakan bagus.? 4. Apakah anda merasa ingin belajar lebih lama dengan menggunakan media komik elektronik.? 5. Apakah anda menyukai mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, jika ditampilkan dengan media komik.? 6. Apakah selama pembelajaran SKI berlangsunganda merasa bosan.? Sebutkan alasannya.

Lampiran II Pedoman Observasi

Pedoman Observasi Implementasi Media Komik Elektronik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Sabilul Muttaqin Pamekasan

Hari/ tanggal :

Tempat :

Waktu :

Kelas :

No	Variabel	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Hasil penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mapel sejarah kebudayaan Islam	1. Apakah siswa hadir dikelas saat mulai pelajaran secaratepat waktu.		
		2. Siswa dengan tenang mengikuti pembelajaran SKI.		
		3. Siswa menunjukkan sikap acuh tak acuh saat pelajaran SKI.		
		4. Siswa menunjukkan sikap tidak suka saat pelajaran dimulai.		
		5. Siswa antusias mendengarkan penjelasan guru dengan bantuan media komik elektronik.		
		6. Siswa bisa fokus selama pembelajaran berlangsung.		
		7. Siswa banyak mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dijelaskan		
		8. Siswa memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru.		
		9. Siswa mampu menjawab pertanyaan yangdiberikan oleh guru.		
		10. Siswa menunjukkan ekspresi sengang selama pelajaran SKI		

		berlangsung.		
		11. Apakah pembelajaran berlangsung kondusif.		
		12. Apakah ada siswa yang mengungkapkan bahwa dirinya senang mengikuti pelajaran.		
		13. Apakah media komik elektronik dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar lebih dalam tentang materi SKI.		
		14. Siswa menunjukkan ekspresi yang lesu atau tidak bersemangat saat pelajaran SKI berlangsung.		
		15. Dengan media komik elektronik siswa merasa lebih bersemangat		
		16. Dengan komik elektronik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih dalam materi SKI		
		17. Siswa tidak membuat kegaduhan di kelas saat pembelajaran berlangsung.		
		18. Siswa lebih aktif mengikuti pelajaran di kelas.		
		19. Saat diberi pertanyaan oleh guru, siswa antusias mencari jawaban.		
		20. Siswa mengikuti pembelajaran dengan fokus		

Lampiran III Permohonan Izin Penelitian ke Madrasah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No 34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-032/Ps/HM.01/05/2023

11 Mei 2023

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MI Sabilul Muttaqien Pamekasan

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Adelia Wardatullaili
NIM : 210103210027
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
2. Dr. A. Nurul Kawakip, M.Pd, M.A
Judul Penelitian : Implementasi Media Komik Elektronik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Direktur,

W. Wahidmurni



Lampiran IV Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM SABILUL MUTTAQIEN
MADRASAH IBTIDAIYAH SABILUL MUTTAQIEN
 Ds. Buddagan, Dsn. Kadung-dung, Kec. Pdemawu, Kab. Pamekasan

Pamekasan, 25 Mei 2023

Nomor : 179/421.2/V/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **Balasan Izin Penelitian**

Kepada,
Yth. Kepala Program Study Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam negeri Malang
 Di Tempat

Assalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Sudi, S.Pd

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan Bahwa:

Nama : Adelia Wardatullaili

NIM : 210103210027

Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian pada MI Sabilul Muttaqien Pamekasan sebagai syarat penyusunan tesis.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kamu sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Mengetahui,
 Kepala Madrasah,



Muhammad Sudi, S.Pd

Lampiran V Daftar Nilai Siswa Mapel Sejarah Kebudayaan Islam

Daftar Ulangan Harian SKI THn 2023
MI Iskandar Sulaiman

Matapelajaran : SKI

no.	NAMA	Materi	NILAI	Materi	NILAI	Materi	NILAI	Materi	NILAI	Materi	NILAI
1	Abdul Adzim Abdillah	memahami peristiwa penting dan sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. hijrah ke Thaif	85	Menganalisis latar belakang dan peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW	92	Memahami keadaan masyarakat Yatsrib sebelum hijrah Nabi Muhammad Saw	80	Menganalisis sebab-sebab hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Yatsrib	85	Menyusun informasi dari teks tentang latar belakang dan peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.	85
2	Akbar Ainurus Salam		80		90		67		86		86
3	Aldi Firmansyah		80		85		85		56		86
4	Aliyah Zafirah Ayyasy		92		86		45		80		80
5	Aprilia Mutiara Samsuddin		90		80		80		88		88
6	David Rohman Ramadhani		85		80		78		86		86
7	Fitri Nazala Khoiriyah		86		88		68		90		90
8	Harjunadi Sindukalang T.		70		86		80		90		90
9	Khafidhoh Khoiro Lubna Annida		80		90		92		85		85
10	Lovynna As Syifa Az Zahra		88		90		90		75		80
11	M Furqon Satrya Arjuna Pratama		86		85		85		85		80
12	Muchamad Syarifudin 'Alimul G.		90		89		86		80		80
13	Muhammad Adam Kholilulloh		90		80		56		80		77
14	Muhammad Dwiky Syahputra		85		78		80		92		85
15	Muhammad Raffa Al Kautsar		75		68		80		90		85

16	Nabila Qaisha Azzalea	80	80	92	85	80	
17	Nadira Zafrina Maghfira Arifin	78	92	90	86	78	
18	Naira Syabila Nazilatul Khusnah	68	90	85	87	80	
19	Qorylaila Ramadhani	75	85	86	85	80	
20	Raendy Margi Utomo	80	86	92	86	92	
21	Rahma Marwa Ramadani	85	88	90	89	90	
22	Rahmad Safa Ramadan	70	80	85	80	85	
23	Shafira Maharani Prasetya	78	80	86	88	86	
24	Tanaya Aulia Zahra	87	85	56	86	92	
25	Tifania Novita Azzahra	75	79	80	90	90	
26	Vanesa Nuraini Diana Putri	74	80	80	90	85	
27	Alfatih Ammaar Amboelo	79	78	82	85	90	
28	Deby Vania Aneke Putri	70	76	80	83	88	
Kepala Madrasah Iskandar Sulaiman		Walikelas IV B					Batu, - - 2023

Lampiran VI Dokumentasi-dokumentasi



Penggunaan Media Komik



Siswa Mengikuti Mapel SKI



Siswa Maju Kedapan Kelas



Siswa Antusias Mengikuti Pembelajaran SKI

Lampiran VII Biodata Penulis



Nama : Adelia Wardatullaili
Tetala : Pamekasan, 17 Desember 1998
Alamat : Desa Buddagan, Dusun Kadung-dung,
Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Riwayat Pendidikan : 1. SDN murtajih 1
2. SMP Negri 5 Pamekasan
3. SMA Negri 2 Pamekasan
4. S1 Universitas Islam Malang (UNISMA)
5. S2 Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim
Malang (UIN MALIKI)

Lampiran VII Contoh Komik Elektronik yang Digunakan



BANGUN TIDUR ENAKNYA NGAPAIN?



Rasulullah SAW, jika sudah bangun tidur sebaiknya membaca doa. Jangan langsung berdiri dari ranjang. Apalagi sampai melompat gara-gara telat seperti Akbar.

Doanya begini:

"Alhamdulillahilladzi ahyaanaa ba'damaa amaatanaa wa ilayhinnuyuur."

"Segala puji bagi Allah yang telah menghidupkan kami setelah ditidurkan-Nya dan kepada-Nya kami dibangkitkan."
(HR. Al-Bukhari No. 6312 dan Muslim No. 2711)





DULU ISLAM SUDAH ADA DI AWAL-AWAL MASA. ABAD KE 7 MASUKNYA. YANG BILANG ABAD KE 13, PALSU ITU YA. ITU DARI SNOUICK HURGROJE. ORANG BELANDA YANG Mencari celah untuk memutar balik sejarah.

MAJAPAHIT SUDAH ADA WAKTU ITU. JANGAN NGARANG. BACA LAGI SEJARAHNYA. AWAS, HATI-HATI. MAJAPAHIT ITU BARU MUNCUL TAHUN 1294 M. LEBIH DULUAN ISLAM, KERAJAAN DI SAMUDERA PASAI, 1275 M.



19 TAHUN SEBELUM KERAJAAN MAJAPAHIT, KERAJAAN ISLAM SUDAH ADA. KATA SNOUICK, DATANG DI ABAD 13. BUKTINYA ADA KERAJAAN SAMUDERA PASAI.

APA MUNGKIN ORANG ISLAM DATANG KE ACEH LANGSUNG BIKIN KERAJAAN?

LHO, IYA. BENER JUGA.

JADI, MASYAALLAH, TERNYATA ISLAM SUDAH ADA DULUAN. HINDU JUGA SUDAH ADA KEMUDIAN, BUDHA JUGA ADA. ANIMISME ... DINAMISME. MASYAALLAH.

