

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
KELAS V PADA MATA PELAJARAN SKI
DI MI KHADIJAH MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
AILSAM TAMZIA KUMALA
NIM. 220101110053**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
KELAS V PADA MATA PELAJARAN SKI
DI MI KHADIJAH MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Ailsa Tamzia Kumala
NIM. 220101110053**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang”** oleh **Ailsa Tamzia Kumala** dengan **NIM 220101110053** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Faridatun Nikmah, M. Pd.
NIP. 198912152019032019

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd. I
NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang” oleh Ailsa Tamzia Kumala dengan NIM 220101110053 ini telah dipertahankan di depan penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 22 Juni 2026.

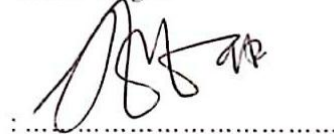
Dewan Penguji

Penguji Utama,

Abu Bakar, M.Pd.I

NIP. 19800702201608011004

Tanda Tangan



Ketua Sidang,

Prof. Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

NIP. 196512051994031003



Sekretaris Sidang,

Faridatun Nikmah, M.Pd.

NIP. 198912152019032019



Pembimbing,

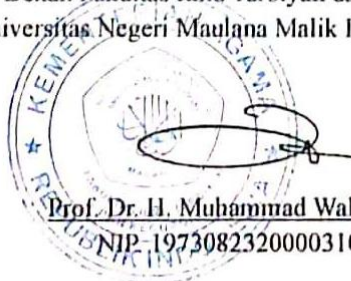
Faridatun Nikmah, M.Pd.

NIP. 198912152019032019



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Faridatun Nikmah, M. Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi Ailsa Tamzia Kumala

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
di Malang.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ailsa Tamzia Kumala

NIM : 220101110053

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata
Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 2 Juni 2026
Dosen Pembimbing



Faridatun Nikmah, M. Pd
NIP. 198912152019032019

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ailsa Tamzia Kumala
NIM : 220101110053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis
Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan
Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran
SKI di MI Khadijah Malang
Email : ailsatamzia@gmail.com
Dosen Pembimbing : Faridatun Nikmah, M. Pd
NIP : 198912152019032019

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 3 Juni 2026



Ailsa Tamzia Kumala
NIM. 220101110053

LEMBAR MOTTO

...وَلَا تَيْئِسُوا مِنْ رَّوْحِ اللَّهِ...

"...Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah..."

~ QS. Yusuf: 87

"It doesn't matter how slowly you go as long as you don't stop"

~ Confucius

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji hanya milik Allah Swt. atas limpahan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya yang senantiasa diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw. yang menjadi teladan dalam menuntut ilmu dan menjalani kehidupan.

Penulis memandang capaian ini bukan sekadar akhir dari perjalanan akademik, melainkan hasil dari proses panjang yang penuh perjuangan, kesabaran, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan amanah perkuliahan. Penyelesaian karya ini tidak hanya hasil usaha penulis semata, tetapi juga didukung oleh doa, perhatian, serta ketulusan dari berbagai pihak yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat. Oleh karena itu, karya ini dipersembahkan sebagai ungkapan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membersamai setiap langkah perjuangan penulis.

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Moh. Tontowi dan Ibu Ratna Hastuti, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis. Terima kasih atas segala doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, pengorbanan, nasihat, serta dukungan lahir dan batin yang diberikan kepada penulis dalam setiap proses kehidupan dan perjalanan pendidikan hingga penulis mampu menyelesaikan karya ini.
2. Saudara dan keluarga penulis, Moh. Jihan Ramadhan dan Aufa Nabila, serta seluruh keluarga besar, yang selalu memberikan perhatian, dukungan, semangat, serta penguat bagi penulis dalam menjalani masa perkuliahan dan proses penyusunan karya ini.

3. Segenap guru, *masyayikh*, *mu'allim*, dan *asatidz* yang telah dengan sabar mendidik, membimbing, serta memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga kepada penulis.
4. Jajaran Dewan Pengasuh Pusat Ma'had Al-Jami'ah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang senantiasa memiliki kesan mendalam dalam hati penulis. Ma'had telah menjadi ruang berproses yang penuh pembelajaran, tempat penulis tumbuh, memperbaiki diri, serta mengembangkan potensi akademik maupun spiritual selama masa pendidikan.
5. Keluarga besar mabna, Faza 23, KD 34, Faza 45, dan Rhazes 56 yang telah menjadi rumah kedua di setiap tahunnya. Kebersamaan, pengalaman, serta berbagai proses yang dilalui bersama memberikan banyak pelajaran berharga dan membantu penulis menjadi pribadi yang lebih baik.
6. Rekan seperjuangan, teman-teman Program Studi PAI angkatan 2022 yang telah kebersamai penulis dalam menjalani proses akademik, berbagi pengalaman, serta saling mendukung selama masa perkuliahan.
7. Sahabat penulis, Shofinatul Faiza, Khoirun Nisa', dan Fitria Deswanda, yang selalu hadir memberikan dukungan, motivasi, perhatian, serta menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan semangat selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
8. Penulis sendiri, yang telah berusaha bertahan, bangkit, dan terus melangkah dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama masa perkuliahan hingga akhirnya mampu menyelesaikan karya ini dengan penuh rasa syukur.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘âlamîn, segala puji hanya milik Allah Swt. atas limpahan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya yang senantiasa diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang*” dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah berperan membantu penulis dalam menyelesaikan karya ini.

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam beserta seluruh dosen.
4. Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag., selaku dosen wali yang selalu mengarahkan dan membimbing selama masa perkuliahan.

5. Faridatun Nikmah, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, kritik, dan saran dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Ainatul Mardhiyah, M.Cs. dan Rasmuin, M.Pd.I., selaku validator ahli yang telah memberikan masukan guna perbaikan skripsi yang peneliti buat.
7. Kepala MI Khadijah Malang beserta guru dan seluruh pihak sekolah yang telah memberikan izin serta membantu penulis selama proses penelitian berlangsung.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca serta menjadi kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran dan referensi bagi peneliti selanjutnya.

Malang, 4 Juni 2026

Ailsa Tamzia Kumala

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 dijadikan acuan dalam penulisan transliterasi Arab-Latin pada proposal skripsi ini, yang secara garis besar dapat dijabarkan sebagai berikut.

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘a	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أَو	= aw
أَي	= ay
أُو	= û
إَي	= î

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	
LEMBAR LOGO	ii
LEMBAR PENGAJUAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
LEMBAR MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
ملخص.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusah Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Orisinalitas Penelitian	9
H. Definisi Istilah	15
I. Sistematika Penulisan.....	16

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
A. Kajian Teori	19
1. Media Komik Digital	19
2. <i>Flipbook</i> Interaktif	27
3. Pemahaman Siswa.....	30
4. Sejarah Kebudayaan Islam.....	34
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	37
C. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Model Pengembangan	42
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Uji Produk	46
E. Jenis Data	49
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	56
A. Proses Pengembangan	56
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	73
C. Revisi Produk	89
BAB V PEMBAHASAN	95
A. Proses Pengembangan Media Komik Digital Berbasis <i>Flipbook</i> Interaktif pada Mata Pelajaran SKI Kelas V di MI Khadijah Malang.....	95
B. Efektivitas Media Komik Digital Berbasis <i>Flipbook</i> Interaktif Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang.....	100
BAB VI PENUTUP	103
A. Simpulan.....	103
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	110
RIWAYAT HIDUP	149

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Orisinalitas Penelitian	11
Tabel 3.1 One-Group Pre-test Post-test.....	48
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Produk	52
Tabel 3.3 Kategori Persentase Skala Likert	52
Tabel 3.4 Kategori Skor N-Gain	53
Tabel 4.1 Deskripsi Karakter Tokoh	61
Tabel 4.2 Tampilan Produk	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Validator Ahli Media.....	76
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Soal Pre-Test Post-Test.....	78
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi	79
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Validator Soal Pre-Test Post-Test.....	80
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	81
Tabel 4.10 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran	83
Tabel 4.11 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa	83
Tabel 4.12 Hasil Analisis Uji N-Gain	85
Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas Konstruk.....	87
Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	88
Tabel 4.15 Revisi Produk Validasi Ahli Media	89
Tabel 4.16 Revisi Produk Validasi Ahli Materi.....	91
Tabel 4.17 Revisi Produk Validasi Pembelajaran.....	93

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	40
Bagan 3.1 Model Pengembangan Lee dan Owens.....	42
Bagan 4.1 Rancangan Isi Media.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Proses Pembuatan Karakter Tokoh.....	64
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Desain Panel Komik.....	64
Gambar 4.3 Proses Pengeditan Halaman Komik	65
Gambar 4.4 Proses Pengeditan Heyzine Flipbooks	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	111
Lampiran 3 Catatan Lapangan	112
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media.....	115
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Materi	116
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Soal Pre-Test Post-Test.....	117
Lampiran 7 Angket Penilaian Validator Media	118
Lampiran 8 Angket Penilaian Validator Materi	120
Lampiran 9 Angket Penilaian Validator Soal Pre-Test Post-Test.....	122
Lampiran 10 Angket Penilaian Validator Pembelajaran	124
Lampiran 11 Kisi-Kisi Soal Pre-Test Post-Test	126
Lampiran 12 Lembar Pre-Test Siswa	131
Lampiran 13 Lembar Post-Test Siswa	134
Lampiran 14 Hasil Perhitungan SPSS N-Gain	137
Lampiran 15 Lembar Angket Pemahaman Siswa	138
Lampiran 16 Hasil Perhitungan SPSS Pearson Product Moment.....	142
Lampiran 17 Hasil Perhitungan SPSS Cronbach's Alpha.....	142
Lampiran 18 Bukti Konsultasi Bimbingan	143
Lampiran 19 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	145
Lampiran 20 Dokumentasi.....	146

ABSTRAK

Kumala, Ailsa Tamzia. 2026. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Faridatun Nikmah, M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan, Komik Digital, Flipbook Interaktif, Pemahaman Siswa, SKI.*

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi sejumlah kendala, terutama dalam aspek pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat historis dan naratif. Berdasarkan hasil wawancara guru SKI di MI Khadijah Malang, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena banyaknya tokoh dan peristiwa yang harus dipahami serta kondisi siswa yang mudah terdistraksi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa. Adapun tujuan penelitian ini untuk: (1) mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif pada mata pelajaran SKI materi Kisah Teladan Umar bin Khattab kelas V MI Khadijah Malang, dan (2) mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model pengembangan ADDIE menurut Lee and Owens yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, tes *pre-test* dan *post-test*, serta dokumentasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak dengan persentase validasi ahli media sebesar 98%, ahli materi 87,5%, validasi soal *pre-test post-test* 84%, dan ahli pembelajaran 85%.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* interaktif efektif meningkatkan pemahaman siswa. Hal tersebut dibuktikan dari peningkatan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 81,897 menjadi 95,172 pada *post-test*. Hasil uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,749 dengan kategori tinggi. Selain itu, hasil angket pemahaman siswa dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,814. Siswa juga mampu menjelaskan kembali isi cerita Umar bin Khattab dan menyampaikan nilai keteladanan menggunakan bahasa mereka sendiri. Dengan demikian, media komik digital berbasis *flipbook* interaktif dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Khadijah Malang.

ABSTRACT

Kumala, Ailsa Tamzia. 2026. *Development of Interactive Flipbook-Based Digital Comic Media to Improve Fifth Grade Students' Understanding in Islamic Cultural History (SKI) Subject at MI Khadijah Malang*. Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: Faridatun Nikmah, M.Pd.

Keywords: *Development, Digital Comics, Interactive Flipbook, Students' Understanding, Islamic Cultural History (SKI).*

The learning of Islamic Cultural History (SKI) in Madrasah Ibtidaiyah still faces various problems, particularly regarding students' understanding of historical and narrative materials. Based on interviews with SKI teachers at MI Khadijah Malang, students experienced difficulties in understanding the material due to the large number of figures and historical events that had to be comprehended, as well as students being easily distracted during the learning process. Therefore, more engaging and interactive learning media are needed to help improve students' understanding. This study aims to: (1) develop interactive flipbook-based digital comic media for the SKI subject on the material "The Exemplary Story of Umar bin Khattab" for fifth grade students at MI Khadijah Malang, and (2) determine the effectiveness of the media in improving students' understanding.

This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model proposed by Lee and Owens, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques included interviews, observations, questionnaires, pre-test and post-test, as well as documentation. The validation results indicated that the media was categorized as "highly feasible," with media expert validation reaching 98%, material expert validation 87.5%, pre-test and post-test instrument validation 84%, and learning expert validation 85%.

The results of the study showed that the interactive flipbook-based digital comic media was effective in improving students' understanding. This was proven by the increase in the average pre-test score from 81.897 to 95.172 in the post-test. The N-Gain test result obtained a score of 0.749, which falls into the high category. In addition, the students' understanding questionnaire was declared valid and reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.814. Students were also able to retell the story of Umar bin Khattab and convey the exemplary values of the story using their own words. Therefore, the interactive flipbook-based digital comic media was declared feasible and effective for improving fifth grade students' understanding in the SKI subject at MI Khadijah Malang.

ملخص

كومالا، أيلسا تمزيا. ٢٠٢٦م. تطوير وسيلة القصص المصورة الرقمية القائمة على الكتاب التفاعلي القلاب (Flipbook) لتحسين فهم طلاب الصف الخامس في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بمدرسة خديجة الابتدائية الإسلامية مالانج. البحث الجامعي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: فريدة النعمة، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التطوير، القصص المصورة الرقمية، الكتاب التفاعلي القلاب، فهم الطلاب، تاريخ الثقافة الإسلامية.

لا يزال تعليم تاريخ الثقافة الإسلامية في المدارس الابتدائية الإسلامية يواجه مشكلات متعددة، خاصة في فهم الطلاب للمواد ذات الطابع السردى والتاريخي. واستناداً إلى نتائج المقابلات مع معلمة مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في مدرسة خديجة الابتدائية الإسلامية مالانج، وُجد أن الطلاب يواجهون صعوبة في فهم المادة بسبب كثرة الشخصيات والأحداث التاريخية التي ينبغي استيعابها، إضافة إلى سهولة تشتت انتباههم أثناء عملية التعلم. لذلك، كانت الحاجة ملحة إلى وسيلة تعليمية أكثر جذباً وتفاعلية للمساعدة في تحسين فهم الطلاب. وتهدف هذه الدراسة إلى: (١) تطوير وسيلة القصص المصورة الرقمية القائمة على الكتاب التفاعلي القلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية حول قصة الخليفة عمر بن الخطاب رضي الله عنه لطلاب الصف الخامس بمدرسة خديجة الابتدائية الإسلامية مالانج، و(٢) معرفة فعالية الوسيلة في تحسين فهم الطلاب.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج ADDIE الذي قدمه لي وأوينز، ويتضمن مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. وتم جمع البيانات من خلال المقابلات، والملاحظات، والاستبيانات، والاختبارات القبلي والبعدي، إضافة إلى التوثيق. وأظهرت نتائج التحكيم أن الوسيلة حصلت على درجة "صالحة جداً"، حيث بلغت نسبة تحكيم خبير الوسائل ٩٨٪، وخبير المادة ٨٧,٥٪، وتحكيم أسئلة الاختبار القبلي والبعدي ٨٤٪، وخبير التعلم ٨٥٪.

وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة القصص المصورة الرقمية القائمة على الكتاب التفاعلي القلاب فعالة في تحسين فهم الطلاب. ويتضح ذلك من ارتفاع متوسط درجات الاختبار القبلي من ٨١,٨٩٧ إلى ٩٥,١٧٢ في الاختبار البعدي. كما أظهرت نتائج اختبار N-Gain قيمة بلغت ٠,٧٤٩، ضمن الفئة العالية. بالإضافة إلى ذلك، ثبتت صلاحية وثبات استبيان فهم الطلاب بقيمة معامل كرونباخ ألفا بلغت ٠,٨١٤. كما استطاع الطلاب إعادة شرح قصة عمر بن الخطاب رضي الله عنه وبيان القيم التربوية فيها باستخدام لغتهم الخاصة. وبذلك، تبين أن وسيلة القصص المصورة الرقمية القائمة على الكتاب التفاعلي القلاب صالحة وفعالة في تحسين فهم طلاب الصف الخامس في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بمدرسة خديجة الابتدائية الإسلامية مالانج.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sejarah saat ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami makna dan nilai dari setiap peristiwa sejarah, sehingga tidak hanya sekadar menghafal materi yang dipelajari.¹ Hal ini sesuai dengan peraturan Kementerian Agama Republik Indonesia melalui Keputusan Menteri Agama RI No. 1503 Tahun 2025 yang mendorong pembelajaran berbasis pemahaman mendalam melalui kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi siswa.² Namun pada realitanya, hal tersebut belum sepenuhnya terlaksana.

Melihat dari kemampuan literasi siswa di Indonesia, termasuk literasi sejarah, bisa dikatakan masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan literasi siswa terlihat dari data PISA terbaru yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 36% siswa Indonesia berhasil mencapai standar kompetensi minimum dalam membaca, sementara rata-rata OECD berada pada angka 74%.³ Temuan ini menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis informasi, termasuk yang berasal dari materi sejarah, masih perlu ditingkatkan. Secara tidak langsung hal tersebut juga menuntut guru saat ini untuk berinovasi dalam merancang pembelajaran interaktif dan menarik agar pemahaman siswa lebih mendalam.

¹ Titin Rahmawati Amalia, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah Dengan Model Make A Match Di Kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Brebes," *Jurnal Pendidikan Modern* 8, no. 1 (2022). hlm. 13.

² Kementerian Agama Republik Indonesia, "Keputusan Menteri Agama Nomor 1503 Tahun 2025 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada RA, MI, Mts, MA, Dan MAK" (2025).

³ Setyo Purwoto and Ganda Febri Kurniawan, "Integration of Digital Storytelling in Project-Based Learning to Develop Students Historical Literacy: Literature Review," *Jurnal Pendidikan IPS* 15, no. 3 (2025). hlm. 669.

Materi sejarah tidak hanya diajarkan di lembaga pendidikan umum saja, tetapi juga diajarkan pada lembaga pendidikan Islam melalui mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran ini mulai dikenalkan sejak jenjang Madrasah Ibtidaiyah kelas III sebagai bagian penting dalam pembentukan wawasan keislaman. Pembelajaran SKI bertujuan mengenalkan perkembangan sejarah dan kebudayaan Islam kepada siswa. Selain itu, mata pelajaran ini juga membantu membentuk karakter Islami agar siswa dapat mengambil hikmah dari peristiwa sejarah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Mata pelajaran SKI sejatinya berperan sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan dan karakter siswa. Namun, mata pelajaran ini sering dianggap membosankan dan kurang diminati oleh siswa.⁵ Kondisi tersebut diperparah oleh proses pembelajaran yang masih berlangsung secara monoton karena kemampuan sebagian guru yang belum optimal dalam mengajar.⁶ Kemampuan guru dalam mengatur dan mengelola kelas merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran.⁷ Terlebih lagi dengan kondisi siswa di zaman sekarang yang mudah terdistraksi akibat pengaruh media sosial. Hal ini membuat guru harus lebih kreatif dan mampu membangun semangat belajar siswa agar tetap fokus, terutama pada mata pelajaran SKI yang bersifat naratif.

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia. "Keputusan Menteri Agama Nomor 1503 Tahun 2025 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada RA, MI, Mts, MA, dan MAK".

⁵ 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 Pendidikan, Sains, Dan Humaniora* 9, no. 2 (2021). hlm. 102.

⁶ M. Nurul Ulum, "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Karangtengah Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora," *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 20, no. 1 (2022). hlm. 140.

⁷ Sarip Hidayatulloh et al., "Peningkatan Prestasi Pembelajaran SKI Melalui Strategi Pengelolaan Kelas Di MI Sirojul Athfal 3 Cipayung Depok," *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023). hlm. 154.

Dari permasalahan tersebut ternyata berdampak langsung pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi SKI. Diketahui bahwa pemahaman materi SKI secara mendalam masih sulit dicapai oleh sebagian pelajar.⁸ Jika dibandingkan dengan Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, dan Fikih, mata pelajaran ini kerap dipandang sulit karena sifatnya yang deskriptif dengan ruang lingkup pembahasan sangat luas.⁹ Selain itu, siswa juga harus menghafal banyak nama tokoh dan tempat sehingga apabila tidak disampaikan dengan metode yang tepat, membuat siswa mengalami kebingungan memahami materi.

Kondisi tersebut mendorong guru untuk terus berupaya meningkatkan mutu pembelajaran SKI melalui penerapan berbagai media yang inovatif. Dengan penggunaan media yang menarik, siswa tidak hanya diarahkan untuk mengingat informasi, tetapi juga mampu memahami materi secara lebih mendalam.¹⁰ Baik media tradisional maupun media digital memiliki fungsi sebagai sarana yang mendukung penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih maksimal.¹¹ Jika dikaitkan dengan pemahaman sejarah, media visual dinilai efektif karena mampu memperjelas konsep, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan ketertarikan siswa.¹² Salah satu media visual yang sering digunakan adalah komik, karena mampu menyajikan alur cerita melalui perpaduan

⁸ Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiani, and Aina'ul Mardiyah, "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2021). hlm. 35.

⁹ Tri Utami, "Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mts Amrul Huda Palas Lampung Selatan" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022). hlm. 4.

¹⁰ Abdul Haris Hasmar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020). hlm. 15.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013). hlm. 4.

¹² Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana* 7, no. 1 (2005). hlm. 56.

gambar dan teks serta berfungsi sebagai sarana edukatif yang diminati berbagai kalangan.¹³

Kehadiran komik memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat peristiwa dibandingkan teks semata, dan kini berkembang dalam bentuk komik digital yang dapat diakses mudah.¹⁴ Seperti uji coba yang telah dilakukan pada siswa SD Brumbungan Lor menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam berbagai format, baik cetak maupun digital, terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar serta keterampilan berpikir kritis siswa.¹⁵ Jika biasanya komik hanya hadir dalam bentuk cerita bergambar saja, dalam hal ini peneliti mengemas komik dalam bentuk digital interaktif. Bentuk media interaktif yang peneliti kembangkan disini adalah *flipbook*, yaitu media digital menyerupai buku yang dilengkapi fitur multimedia seperti audio, video, dan navigasi interaktif.¹⁶ Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan dapat melibatkan keaktifan siswa dan membuat proses belajar tidak monoton.

Melihat dari penelitian terdahulu oleh Rizki Amilina di MIN 2 Kota Malang, ditunjukkan bahwa penggunaan komik digital efektif mampu meningkatkan motivasi belajar pada materi SKI kelas III MI. Namun, fokus

¹³ Firdaus 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" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahiim Malang, 2020).

¹⁴ Komang Ayu Megantari, I Gede Margunayasa, and I Gusti Ayu Tri Agustiana, "Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital," *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021). hlm. 140.

¹⁵ Wulan Agustin, Ludfi Arya Wardana, and Shofia Hattarina, "Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Media Komik Mini Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 6, no. 1 (2025). hlm. 23-24.

¹⁶ Diana Rahayu et al., "Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 2, no. 2 (2021). hlm. 107.

penelitian tersebut masih pada aspek motivasi siswa dan belum menekankan pada aspek pemahaman kognitif. Selain itu, media komik digital yang digunakan belum memanfaatkan fitur interaktif yang melibatkan siswa langsung dalam proses belajar.¹⁷ Celah ini menjadi dasar bagi penelitian saat ini untuk mengembangkan media komik digital yang dilengkapi elemen interaktif dalam format *flipbook*.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI setelah menggunakan media yang sudah dikembangkan dalam penelitian ini, khususnya di kelas V. Pada kelas V, siswa mulai mempelajari materi sejarah yang lebih kompleks, salah satunya kisah Umar bin Khattab yang mengandung nilai kepemimpinan, keadilan, dan akhlak mulia sehingga penyajian media dalam bentuk komik digital interaktif dapat menjadi solusinya. Penelitian ini dilakukan di MI Khadijah Malang karena sekolah memiliki sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi yang memadai. Selain itu, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan memahami materi sejarah, sementara penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran belum pernah diterapkan di sekolah tersebut.

Oleh karena itu, peneliti merumuskan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang”. Media yang dikembangkan diharapkan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan menarik.

¹⁷ Rizki Amilina Laili Nur Azizah, “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 Di MIN 2 Kota Malang” (Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023).

B. Rumusah Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Khadijah Malang?
2. Bagaimana efektivitas media komik digital berbasis *flipbook* interaktif terhadap tingkat pemahaman siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Khadijah Malang?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Khadijah Malang.
2. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Khadijah Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dikelompokkan ke dalam dua jenis, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, sumbangan pemikiran dalam ranah pendidikan diharapkan dapat diberikan melalui penelitian ini, terutama berkaitan dengan rancangan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dihasilkan melalui penelitian ini mencakup beberapa pihak:

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif sumber dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran SKI. Kehadiran media tersebut diharapkan dapat memberikan dukungan bagi guru secara lebih efektif dalam penyampaian materinya.

b. Bagi Siswa

Menyediakan sumber belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan mudah diakses, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi SKI.

c. Bagi Sekolah

Media ini dapat dimanfaatkan sebagai bentuk inovasi dalam pengembangan pembelajaran di lingkungan sekolah. Penggunaannya berpotensi mendukung peningkatan mutu proses pembelajaran serta kualitas pendidikan secara menyeluruh.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pengembangan media pembelajaran, mulai dari tahap perancangan hingga pelaksanaan dan evaluasi media pembelajaran.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Objek yang menjadi fokus dalam penelitian ini berupa pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif sebagai produk pembelajaran. Produk ini didesain sebagai media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk membuat materi lebih mudah dipahami siswa.
2. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada peserta didik kelas V-A di MI Khadijah Malang sebagai subjek penelitian.
3. Materi yang dikembangkan terbatas pada satu materi dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu kisah teladan Umar bin Khattab.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media komik digital yang berbasis *flipbook* interaktif. Media tersebut dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, dengan karakteristik sebagai berikut.

1. Media ini berupa komik digital yang tidak dicetak (non-cetak). Komik ini dibuat dalam format digital yang dapat diakses melalui internet pada perangkat seperti *handphone*, laptop, tablet, dan lainnya.
2. Komik digital disajikan dalam bentuk *flipbook*. Teknologi *flipbook* memungkinkan pengguna untuk membaca komik dengan pengalaman yang menyerupai buku fisik, di mana halaman-halaman dapat dibolak-balik secara virtual.
3. Dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, media ini dilengkapi dengan beberapa fitur interaktif, antara lain:

- a. Pertanyaan interaktif yang disisipkan di beberapa bagian komik. Tujuannya adalah untuk menguji pemahaman siswa secara ringan dan menyenangkan.
- b. Di akhir materi komik, disajikan kuis sederhana dan fitur menceritakan kembali melalui voice note yang ada di WhatsApp untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah membaca dan berinteraksi dengan komik.

G. Orisinalitas Penelitian

Beberapa hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan, dapat diketahui bahwa setiap penelitian memiliki tujuan, pendekatan, dan hasil yang berbeda dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Dari kajian tersebut, muncul beberapa persamaan dan perbedaan yang menunjukkan posisi serta kebaruan (orisinalitas) penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Amilina (2023) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang.” Penelitian tersebut menerapkan model pengembangan 4D dan menghasilkan media yang dinyatakan layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Persamaannya terletak pada penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran SKI. Sedangkan perbedaannya, penelitian Rizki Amilina berfokus pada motivasi belajar, sedangkan penelitian ini pada pemahaman materi. Selain itu, media yang dikembangkan sebelumnya belum berbasis *flipbook* interaktif.

2. Penelitian kedua oleh Angel Careza (2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada Materi Mengenal ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs Al-Khoirot.” Penelitian tersebut menerapkan model pengembangan 4D, dan hasilnya adalah bahwa media *flipbook* interaktif layak dan efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII. Persamaannya terletak pada penggunaan komik digital yang dipadukan dengan *flipbook* interaktif, namun perbedaannya sangat jelas pada konteks pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian Angel difokuskan pada pelajaran IPS di MTs dengan konten ASEAN, bukan pada SKI di MI yang berorientasi pada nilai keteladanan tokoh Islam.
3. Penelitian Rizka Kurnia Dewi (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung Ponorogo” menggunakan jenis penelitian R&D dengan model Borg & Gall. Hasil penelitiannya adalah bahwa komik berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Persamaannya terletak pada penggunaan media interaktif, tetapi perbedaannya ada pada jenis media dan konteks pembelajaran. Media yang dikembangkan Rizka berbasis multimedia interaktif, bukan *flipbook* interaktif, dan digunakan pada mata pelajaran IPS tingkat SMP, bukan SKI di MI.
4. Penelitian Desyi Rosita dkk. (2022) dalam jurnal Ta’dibiya berjudul “Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Islam Sejarah Kebudayaan di MIN 1 Pandeglang” menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitiannya adalah bahwa penggunaan komik digital mampu

meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mempelajari SKI. Namun, penelitian ini belum menguji efektivitas media terhadap hasil belajar dan tidak mengembangkan media berbasis *flipbook* interaktif. Artinya, penelitian tersebut hanya menempatkan komik digital sebagai pelengkap pembelajaran, bukan sebagai media utama untuk menambah pemahaman siswa.

5. Penelitian terakhir oleh Diana Rahayu dkk. (2021) berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menggunakan metode *pre-experimental (one group pretest-posttest design)*. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif dapat membuat hasil belajar siswa meningkat dengan nilai N-Gain sebesar 0,43 (kategori sedang). Persamaannya dengan penelitian ini adalah pada penerapan media *flipbook* interaktif sebagai sarana pembelajaran inovatif. Namun, perbedaannya sangat jelas karena penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran Biologi tingkat SMA dan tidak berbasis komik digital.

Tabel 1.1 Perbandingan Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Rizki Amilina Laili Nur Azizah, 2023. “Pengembangan Media Komik Digital untuk	Sama-sama mengembangk an komik digital untuk mata pelajaran	Fokus pada motivasi belajar, bukan pemahaman. Subjeknya untuk kelas III,	Penelitian ini mengembangkan komik digital berbasis <i>flipbook</i> interaktif untuk meningkatkan

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang.”	SKI di MIN 2 Kota Malang.	bukan kelas V. Media yang digunakan belum berbasis <i>flipbook</i> interaktif. Hasil diuji sebatas motivasi, bukan efektivitas pemahaman. Menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4D.	pemahaman siswa kelas V MI, bukan sekadar motivasi belajar. Menggunakan fitur interaktif yang mendorong keterlibatan siswa secara langsung.
2.	Angel Careza, 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran	Sama-sama mengembangk an komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	Dilakukan pada mata pelajaran IPS jenjang MTs (kelas VIII)	Penelitian ini menerapkan komik digital berbasis <i>flipbook</i> interaktif pada SKI kelas V

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Komik Digital Berbasis <i>Flipbook</i> pada Materi Mengetahui ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs Al-Khoirot.”		pada materi ASEAN. Media yang digunakan belum menerapkan fitur interaktif. Menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4D.	MI, dengan konten kisah teladan Umar bin Khattab yang menonjolkan nilai-nilai karakter Islam serta berorientasi pada peningkatan pemahaman.
3.	Rizka Kurnia Dewi, 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif dalam	Sama-sama berbasis komik dengan pendekatan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.	Menggunakan model penelitian Borg & Gall, bukan ADDIE. Media yang dikembangkan berbasis multimedia interaktif,	Penelitian ini menggabungkan komik digital dan <i>flipbook</i> interaktif secara bersamaan dalam konteks SKI MI, serta berfokus pada pemahaman siswa pada materi

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Meningkatkan Hasil Belajar IPS.”		bukan <i>flipbook</i> . Mata pelajaran IPS SMP, bukan SKI MI.	kisah teladan Umar bin Khattab.
4.	Desyi Rosita dkk., 2022. “Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran SKI di MIN 1 Pandeglang.”	Sama-sama menggunakan komik digital untuk SKI di MI.	Menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Fokus pada daya tarik/minat, bukan uji efektivitas pemahaman. Tidak menggunakan <i>flipbook</i> interaktif.	Penelitian ini menggunakan jenis R&D dengan model ADDIE, menghasilkan produk yang divalidasi ahli dan diuji efektivitasnya, dengan media yang berbasis <i>flipbook</i> interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.
5.	Diana Rahayu dkk., 2021. “Penerapan Media	Sama-sama menggunakan <i>flipbook</i> interaktif	Materi Biologi (Struktur dan Fungsi Sel) SMA, bukan	Mengadaptasi <i>flipbook</i> interaktif ke dalam bentuk komik digital SKI

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Pembelajaran <i>Flipbook</i> Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.”	sebagai media pembelajaran inovatif.	SKI. Media yang digunakan tidak berbasis komik.	di MI, sehingga menjadikan media yang edukatif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V.

Berdasarkan analisis orisinalitas, penelitian ini memiliki kesamaan dalam pengembangan komik digital, tetapi berbeda pada jenjang, materi, dan tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan komik digital dengan *flipbook* interaktif serta difokuskan pada materi SKI kelas V MI.

Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan komik digital berbasis *flipbook* interaktif untuk mendukung pemahaman siswa pada materi kisah teladan Umar bin Khattab. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat memperkaya pilihan media pembelajaran SKI yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa MI.

H. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahan pada penafsiran istilah-istilah yang digunakan pada judul penelitian ini, disajikan definisi operasional sebagai berikut.

1. Media Komik Digital

Media adalah komponen esensial yang berperan sebagai sarana atau perantara dalam proses penyampaian pesan. Media komik digital adalah sebuah cara

menyampaikan pesan melalui komik digital yang disajikan dalam format elektronik, umumnya diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, maupun ponsel pintar, dengan mengombinasikan teks dan ilustrasi gambar untuk menyajikan alur cerita.

2. *Flipbook* Interaktif

Flipbook interaktif merupakan media digital berbentuk buku elektronik yang menampilkan halaman-halaman layaknya buku cetak yang dapat “dibalik” secara visual, disertai elemen interaktif seperti audio, video, kuis, animasi, atau tombol navigasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten.

3. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam menangkap suatu materi, mengolah informasi yang diperoleh, serta menjelaskan kembali materi tersebut dengan bahasanya sendiri.

4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang mengkaji perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW., kehidupan para sahabat, perkembangan peradaban Islam, serta berbagai nilai dan keteladanan yang terkandung dalam sejarah Islam.

I. Sistematika Penulisan

Ketentuan penulisan yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagaimana uraian berikut.

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah yang melandasi penelitian, termasuk kenyataan bahwa siswa masih mengalami

kesulitan memahami materi SKI karena materi bersifat naratif, banyak tokoh dan peristiwa yang harus dipahami. Situasi ini menjadi dasar perumusan masalah, tujuan dan manfaat pengembangan, serta penjelasan mengenai ruang lingkup, keterbatasan, orisinalitas, definisi istilah, dan sistematika penulisan dalam penelitian ini.

BAB II Tinjauan Pustaka. Menguraikan landasan teori dan kerangka berpikir yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian. Pembahasan mencakup berbagai konsep yang berkaitan dengan media komik digital, *flipbook* interaktif, pemahaman siswa, serta mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

BAB III Metode Penelitian. Menjelaskan langkah-langkah penelitian., meliputi pendekatan penelitian, model pengembangan, prosedur pelaksanaan, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Penelitian dilaksanakan di MI Khadijah Malang dengan melibatkan siswa kelas V-A sebagai subjek uji pengembangan.

BAB IV Hasil Pengembangan. menyajikan hasil pengembangan media berupa komik digital berbasis *flipbook* interaktif, yang disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran di MI Khadijah Malang khususnya untuk siswa kelas V. Bab ini juga menyajikan hasil validasi dari para ahli serta temuan dari uji efektivitas produk. Seluruh data yang dipaparkan masih berupa data mentah yang belum dianalisis secara mendalam.

BAB V Pembahasan. Memuat analisis dan interpretasi mendalam terhadap hasil pengembangan pada Bab IV, termasuk penjabaran tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli serta efektivitas media terhadap pemahaman siswa kelas V di MI Khadijah Malang. Pembahasan juga dihubungkan dengan teori serta temuan penelitian sebelumnya guna memperkuat argumentasi penelitian.

BAB VI Penutup. Menyajikan kesimpulan dari seluruh rangkaian penelitian serta saran-saran yang relevan untuk penelitian selanjutnya atau untuk pihak terkait (siswa, guru, sekolah, dsb.) yang dapat memanfaatkan produk yang dikembangkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Komik Digital

a. Definisi Media

Media adalah komponen esensial yang berperan sebagai sarana atau perantara dalam proses penyampaian pesan. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah” atau “perantara”, dan dalam pengertian bahasa Arab disebut *wasâil* (وسائل) yang berarti yang mengacu pada sarana untuk mengirimkan pesan dari sumber kepada penerimanya.¹⁸ Dalam ranah pembelajaran, media diposisikan sebagai alat untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga rangsangan terhadap aspek kognitif, afektif, dan perhatian peserta didik dapat terjadi secara optimal.¹⁹

Gerlach dan Ely memandang media sebagai entitas berupa figur manusia, materi, maupun situasi yang dikondisikan sedemikian rupa agar peserta didik mampu menginternalisasi pengetahuan, mengasah keahlian, serta membentuk afeksi (sikap).²⁰ Sementara itu, AECT (*Association of Education and Communication Technology*) merumuskan media sebagai totalitas instrumen dan transmisi yang mengantarkan muatan pesan maupun informasi.²¹ Gagne dan Briggs juga menegaskan bahwa media

¹⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*. hlm. 3.

¹⁹ Syamsiani, “Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan,” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022). hlm. 37.

²⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*. hlm. 3.

²¹ Arsyad. hlm. 3.

pembelajaran meliputi berbagai bentuk sarana fisik seperti buku, film, video, *slide*, dan komputer yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran.²²

Dari sudut pandang fungsi, Hasan dkk. menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas pesan, meningkatkan efisiensi waktu, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.²³ Media juga membantu mengatasi keterbatasan pengalaman langsung dengan menyediakan representasi visual dan auditori dari objek yang sulit diamati di dunia nyata.²⁴ Selain itu, Gagne dan Briggs menjelaskan bahwa efektivitas media sangat dipengaruhi oleh sistem simbol yang digunakan untuk menyampaikan isi sesuai karakteristik peserta didik.²⁵

Media pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi proses belajar-mengajar. Menurut Kemp dan Dayton, manfaat utama media dapat diuraikan sebagai berikut:²⁶

- 1) Mempermudah penyampaian pesan agar tidak bersifat verbalistik.
- 2) Menciptakan kesan belajar yang menarik yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, misalnya melalui video, gambar, atau simulasi.

²² Arsyad, *Media Pembelajaran*. hlm. 4.

²³ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021). hlm. 20.

²⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018). hlm. 175.

²⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran*. hlm. 4

²⁶ Syamsiani, "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan." hlm. 39-40.

- 4) Menumbuhkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan atau sumber belajar.
- 5) Memberikan keseragaman pengalaman belajar bagi seluruh siswa.
- 6) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, baik dari segi waktu maupun tenaga guru.
- 7) Meningkatkan kualitas hasil belajar karena siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak.
- 8) Mengubah peran guru dari sumber utama informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang aktif.

Meskipun demikian, efektivitas penggunaan media sangat bergantung pada kesesuaian antara jenis media, karakteristik peserta didik, dan isi materi yang diajarkan. Hasan dkk. menekankan bahwa guru perlu mempertimbangkan tiga aspek utama dalam memilih media, yaitu isi pesan, cara penyampaian, dan karakter penerima pesan.²⁷

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berikut:²⁸

- 1) Media Visual (Tampak Pandang)

Media yang hanya menggunakan indera penglihatan seperti gambar, grafik, bagan, peta, poster, dan komik. Berfungsi memperjelas informasi dan membantu memahami konsep yang bersifat abstrak.

²⁷ Hasan et al., *Media Pembelajaran*. hlm. 53.

²⁸ Hasan et al., *Media Pembelajaran*. hlm. 86-105.

2) Media Audial (Pendengaran)

Media yang menyalurkan pesan melalui suara, seperti radio, rekaman, atau laboratorium bahasa. Bermanfaat untuk melatih kemampuan menyimak dan meningkatkan konsentrasi belajar.

3) Media Audiovisual (Gambar dan Suara)

Menggabungkan elemen visual dan audio, misalnya video, film, atau animasi. Memberikan kesan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

4) Media Proyeksi Diam (*Projected Still Media*)

Menampilkan gambar statis menggunakan alat seperti *slide* atau OHP. Cocok untuk memperkuat penjelasan guru dengan tampilan yang jelas dan fokus.

5) Media Proyeksi Gerak (*Projected Motion Media*)

Menampilkan gambar bergerak seperti film, video, atau multimedia. Mampu menyajikan proses atau peristiwa secara dinamis dan realistis.

6) Media Berbasis Komputer dan Digital

Media pembelajaran modern seperti *e-learning*, *flipbook* digital, dan aplikasi interaktif. Mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel sesuai perkembangan teknologi.

7) Media Lingkungan atau Riil (*Real Object and Environment*)

Media berupa benda nyata atau lingkungan sekitar, seperti observasi lapangan atau kunjungan edukatif. Memberikan pengalaman berkesan dan kontekstual bagi peserta didik.

Dari uraian di atas, dapat digaris bawahi bahwa media pembelajaran diposisikan sebagai sarana komunikasi edukatif yang tidak hanya digunakan untuk memfasilitasi penyampaian pesan, tetapi juga berperan dalam membangun pengalaman belajar yang menarik, mendorong keterlibatan peserta didik, serta meningkatkan mutu capaian belajar.

b. Komik Digital

Komik dikategorikan sebagai media komunikasi yang memanfaatkan elemen visual. McCloud menjelaskan bahwa komik terdiri atas rangkaian gambar dan simbol yang diurutkan secara sistematis untuk menyampaikan informasi atau menimbulkan respons estetis pada pembaca.²⁹ Definisi ini menegaskan bahwa kekuatan utama komik terletak pada urutan visual yang membangun narasi melalui hubungan antargambar, bukan hanya dari satu ilustrasi tunggal.

Di sisi lain, M. S. Gumelar mengartikulasikan komik sebagai rangkaian gambar yang disusun berdasarkan tujuan serta gagasan penciptanya sehingga pesan cerita dapat disampaikan dengan jelas.³⁰ Hal ini menunjukkan bahwa komik merupakan media visual yang sarat makna, di mana elemen gambar, teks, dan narasi berpadu untuk menciptakan pengalaman membaca yang komunikatif.

Ayub Siregar menyebutkan bahwa komik memiliki fungsi edukatif karena mampu menanamkan nilai, pengetahuan, dan pesan moral melalui

²⁹ M. S. Gumelar, *Comic Making: Cara Membuat Komik* (Jakarta: PT Indeks, 2011). hlm. 6.

³⁰ Gumelar, *Comic Making: Cara Membuat Komik*. hlm. 7.

cerita yang menyenangkan.³¹ Komik dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sosial, pendidikan, hingga keagamaan dengan gaya naratif yang ringan dan mudah diterima oleh semua kalangan.

Dalam konteks pembelajaran, komik digunakan untuk membantu mengonretkan konsep abstrak sehingga lebih mudah diterima oleh siswa. Arjuna menyatakan bahwa komik mampu menyederhanakan informasi yang kompleks melalui penyajian narasi visual yang jelas.³² Media ini juga meningkatkan minat baca dan motivasi belajar melalui ilustrasi yang menarik serta urutan kisah yang sesuai dengan pengalaman siswa. Oleh karena itu, komik kerap dikategorikan sebagai media edutainment karena memadukan unsur pendidikan dan hiburan secara terpadu.³³

Komik dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk dan tujuan pembuatannya.³⁴

1) Komik Strip

Terdiri dari beberapa panel gambar yang menceritakan peristiwa singkat atau humor, biasanya ditemukan di media massa.

2) Komik Buku

Memiliki alur cerita yang lebih panjang dan mendalam, dengan pengembangan karakter yang kompleks.

³¹ Ayub Siregar and Dewi Irmawati Siregar, "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar," *JASISFO: Jurnal Sistem Informasi* 2, no. 1 (2021). hlm. 117.

³² Dewa Ayu Karina Dwi Payanti, "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif," *SANDIBASA: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1, no. 1 (2022). hlm. 467.

³³ Siregar and Siregar, "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar." hlm. 117.

³⁴ Siregar and Siregar, "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar." hlm. 118-119.

3) Komik Karikatur

Yakni komik yang memadukan gambar dan teks dalam satu tampilan yang mengandung humor atau kritik sosial.

4) Komik Edukasi

Dibuat khusus untuk menyampaikan pesan moral atau materi pembelajaran dengan cara yang menarik.

5) Komik Digital

Versi digital dari komik yang dipublikasikan secara daring dan dapat diakses melalui situs web atau aplikasi digital.

Setiap jenis komik memiliki nilai dan fungsi tersendiri. Komik strip dan karikatur lebih bersifat hiburan singkat, sementara komik buku dan edukasi digunakan untuk penyampaian pesan yang lebih mendalam dan sistematis serta komik digital menjadi representasi perkembangan teknologi sekarang.

Perkembangan teknologi melahirkan komik digital, yakni komik yang disusun dan diakses dalam format elektronik melalui komputer, tablet, atau ponsel. Menurut Ayub Siregar, komik digital adalah pengembangan dari komik tradisional yang mengintegrasikan unsur gambar, teks, dan animasi yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer atau *smartphone*.³⁵ Saat ini, komik digital hadir tidak hanya menyajikan tampilan statis, tetapi juga menyediakan interaktivitas

³⁵ Siregar and Siregar, "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar." hlm. 119.

melalui fitur seperti *scrolling*, *zooming*, animasi, dan *hyperlink* yang dapat menghubungkan pembaca ke materi tambahan.

Dalam konteks pendidikan, kehadiran komik digital selaras dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang akrab dengan teknologi dan cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual.³⁶ Payanti menjelaskan bahwa komik digital adalah gambar atau simbol yang disusun sesuai urutan tertentu dan dapat diakses melalui perangkat digital guna menyebarkan informasi sekaligus menerima tanggapan bernilai estetika dari pembaca.³⁷ Maka dari itu, saat ini komik digital dapat dijadikan sebagai media penyampai pesan edukatif dengan visual menarik yang mampu merangsang daya imajinasi dan motivasi belajar siswa.

Adapun kelebihan komik digital dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Menambah perbendaharaan kosa kata baru bagi pembaca.³⁸
- 2) Mempermudah siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi cerita.³⁹
- 3) Meningkatkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Dapat diakses kapan pun dan di mana pun melalui perangkat digital sehingga pembelajaran menjadi fleksibel.⁴⁰

³⁶ Desyi Rosita, Aminudin, and Ela Hikmah Hayati, "Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MIN 1 Pandeglang," *Ta'dibiya: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2021). hlm. 26.

³⁷ Payanti, "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif." hlm. 468.

³⁸ Mawan Akhir Riwanto and Mey Prihandani Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 2, no. 1 (2018). hlm. 15.

³⁹ Rosita, Aminudin, and Hayati, "Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MIN 1 Pandeglang." hlm. 28.

⁴⁰ Payanti, "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif." hlm. 471.

Namun, dalam penggunaannya komik digital juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

- 1) Kemudahan membaca komik dapat menurunkan minat terhadap buku nonvisual atau teks panjang.⁴¹
- 2) Beberapa komik menggunakan bahasa tidak baku atau kurang pantas bagi anak-anak.
- 3) Pembuatan komik digital membutuhkan keterampilan teknis dan perangkat pendukung yang tidak selalu dimiliki guru.⁴²
- 4) Akses terhadap media digital bisa menjadi kendala bagi siswa dengan keterbatasan fasilitas.

Dengan demikian, komik digital dapat dipandang sebagai bentuk evolusi dari media komik tradisional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Melalui kombinasi unsur naratif, visual, dan interaktif, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang efektif. Media ini mampu menumbuhkan minat, meningkatkan pemahaman, serta menjembatani kebiasaan digital siswa dengan proses belajar yang bermakna dan menyenangkan.

2. *Flipbook* Interaktif

Flipbook interaktif merupakan media digital berbentuk buku elektronik yang menampilkan halaman-halaman layaknya buku cetak yang dapat “dibalik” secara visual, disertai elemen interaktif seperti audio, video, kuis,

⁴¹ Riwanto and Wulandari, “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi.” hlm. 15.

⁴² Siregar and Siregar, “Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar.” hlm. 115.

animasi, atau tombol navigasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten. *Flipbook* sendiri adalah media pembelajaran berbasis perangkat lunak dan aplikasi Android. *Flipbook* hadir dalam bentuk buku digital yang menggabungkan unsur teks, gambar, video, animasi, dan suara sehingga tampilan materi menjadi lebih menarik dan dinamis.⁴³ Menurut Mulyadi, *flipbook* dapat memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami karena menyajikan kombinasi antara elemen visual dan audio yang saling melengkapi.⁴⁴

Sementara itu, sisi interaktivitas *flipbook* muncul saat pengguna dapat merespons media tersebut secara langsung, bukan sekadar membaca teks atau melihat ilustrasi.⁴⁵ Dalam konteks ini, Heinich dkk. menyatakan bahwa inti dari media interaktif adalah stimulasi komunikasi dua arah dan timbal balik antara siswa dengan materi.⁴⁶

Senada dengan pandangan tersebut, Daryanto menyelidik bahwa media interaktif menjembatani komunikasi dua arah antara peserta didik dan sumber belajar, yang pada gilirannya menstimulus iklim pembelajaran menjadi lebih dinamis serta berbobot.⁴⁷ Pandangan tersebut menegaskan bahwa hakikat

⁴³ Anggita Bella Verbena et al., "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pengembangan Flipbook Interaktif," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025). hlm. 304.

⁴⁴ Dendik Udi Mulyadi, Sri Wahyuni, and Rif'ati Dina Handayani, "Pengembangan Media Flash *Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP," *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember* 4, no. 4 (2016). hlm. 297.

⁴⁵ Watri, Gimin, and Suarman, *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* (Pekanbaru: Taman Karya, 2023). hlm. 4.

⁴⁶ Saprin et al., "Peningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Di Smp Negeri 3 Alas Barat," *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2025). hlm. 630.

⁴⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013). hlm. 52.

interaktivitas terletak pada keterlibatan langsung peserta didik dalam proses belajar serta adanya hubungan timbal balik antara siswa dan media.

Menurut Rahayu dkk., *flipbook* interaktif mampu mendorong motivasi serta hasil belajar siswa karena memberikan kesan belajar yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.⁴⁸ Dengan fitur interaktif seperti tombol navigasi, animasi bergerak, dan integrasi multimedia, siswa dapat belajar mandiri, mengeksplorasi materi sesuai kecepatan mereka, serta mendapat umpan balik langsung dari sistem. Hal ini menandakan efektivitas *flipbook* interaktif dalam membantu pemahaman konsep siswa.

Adapun kelebihan *flipbook* interaktif antara lain:⁴⁹

- a. Menarik dan interaktif karena menggabungkan teks, gambar, video, suara, dan animasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.
- b. Mempermudah visualisasi konsep yang kurang jelas.
- c. Mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel karena dapat diakses kapan saja.
- d. Mudah dikembangkan dan biayanya relatif ekonomis.

Namun, media ini juga memiliki kelemahan, seperti:⁵⁰

- a. Kurang efektif jika digunakan untuk kelas besar karena bersifat individual.
- b. Membutuhkan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan dan mendesain media digital.

⁴⁸ Rahayu et al., "Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." hlm. 107.

⁴⁹ Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, and Yushardi, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Gerak Benda Di SMP," *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember* 6, no. 4 (2017). hlm. 328.

⁵⁰ Rahmawati, Wahyuni, and Yushardi, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Gerak Benda Di SMP." hlm. 328.

- c. Memerlukan waktu persiapan yang lebih lama dalam perancangannya.

Saat ini *flipbook* interaktif dapat dipandang sebagai evolusi dari *flipbook* konvensional menuju media digital yang lebih komunikatif dan responsif terhadap kebutuhan kegiatan belajar abad ke-21. Penggabungan elemen visual, audio, dan fitur interaktif seperti kuis sederhana memberikan pengalaman belajar multisensorik yang memperkuat daya ingat serta pemahaman konsep.⁵¹ *Flipbook* interaktif berpotensi menjadi media efektif guna memperkuat pemahaman peserta didik, terutama pada materi yang sulit atau membutuhkan visualisasi tinggi.

3. Pemahaman Siswa

Pemahaman merupakan kemampuan dalam menyerap, menafsirkan, dan menjelaskan kembali suatu konsep atau materi yang telah dipelajari secara benar. Menurut Benyamin S. Bloom, pemahaman (*comprehension*) berada pada tingkat kedua dalam taksonomi ranah kognitif, setelah pengetahuan (*knowledge*), dan mencakup kemampuan untuk menjelaskan suatu gagasan dengan kata-kata sendiri, menafsirkan arti dari informasi yang telah didapatkan.⁵² Kemudian Anderson dan Krathwohl memperbarui taksonomi Bloom dengan menempatkan pemahaman sebagai proses berpikir yang melibatkan kemampuan menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasi (*classifying*), merangkum (*summarizing*),

⁵¹ Anggita Bella Verbena et al., "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pengembangan *Flipbook* Interaktif," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025). hlm. 305.

⁵² Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023). hlm. 61.

menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).⁵³

Pemahaman tidak hanya menunjukkan bahwa peserta didik mengetahui suatu informasi, tetapi juga bahwa mereka mampu menjelaskan kembali dan mengaplikasikan informasi tersebut dalam konteks baru. Menurut Sudjana, pemahaman siswa dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan yang menunjukkan bahwa seseorang tidak hanya hafal terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga dapat menangkap maknanya dan mengemukakan kembali dengan bahasanya sendiri.⁵⁴ Artinya, siswa yang memiliki pemahaman baik dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata serta menggunakan konsep yang sudah dipelajari dalam memecahkan masalah.

Pemahaman peserta didik dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang saling berkaitan, antara lain sebagai berikut:⁵⁵

a. Karakteristik Individu Siswa

Meliputi minat, motivasi, kemampuan awal, dan gaya belajar yang berbeda-beda pada setiap siswa. Hal ini menentukan sejauh mana capaian siswa dalam menyerap dan mengolah informasi yang diberikan.

b. Strategi Pembelajaran yang Digunakan Guru

Termasuk metode mengajar, pendekatan, serta pemilihan media pembelajaran yang benar. Guru yang mampu menyesuaikan strategi

⁵³ L.W. Anderson and D.R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Addison Wesley Longman, 2001). hlm. 67.

⁵⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006). hlm. 24.

⁵⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013). hlm. 69-71.

dengan karakteristik siswa akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman.

c. Kompleksitas Materi Pembelajaran

Tingkat kesulitan dan keluasan materi turut memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami isi pembelajaran. Materi yang terlalu abstrak membutuhkan penjelasan dan media bantu agar lebih mudah dipahami.

Dari sini dapat dipahami bahwa media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, seperti komik digital, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara efektif karena membantu mereka memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih konkret.⁵⁶

Menurut Bloom, pemahaman siswa dapat diamati melalui tiga tingkatan kemampuan kognitif yang mencerminkan kedalaman proses berpikir.⁵⁷ Ketiga indikator tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana capaian peserta didik dalam menguasai dan menginternalisasi materi yang telah dipelajari. Indikator ini membantu guru dalam menilai kemampuan siswa tidak hanya dari aspek hafalan, tetapi juga dari kemampuan memahami makna, menghubungkan konsep, serta menerapkannya dalam situasi baru. Adapun penjelasan mengenai tiga tingkatan pemahaman menurut Bloom sebagai berikut:⁵⁸

a. Pemahaman Penerjemahan (*Translation*)

Kemampuan siswa untuk mengubah suatu informasi dari satu bentuk ke bentuk lain tanpa mengubah maknanya. Misalnya, siswa mampu

⁵⁶ Hutami, Widiana, and Mardiyah, "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." hlm. 36.

⁵⁷ Djaali, *Psikologi Pendidikan*. hlm. 62.

⁵⁸ Djaali, *Psikologi Pendidikan*. hlm. 80.

mengonversi uraian teks menjadi bentuk visual seperti gambar, diagram, atau tabel, serta sebaliknya. Tingkatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengenali informasi secara verbal, tetapi juga mampu merepresentasikannya dalam format lain yang lebih mudah dipahami.

b. Pemahaman Penafsiran (*Interpretation*)

Mencakup kemampuan siswa dalam menjelaskan makna dari suatu konsep, pernyataan, atau data, serta menghubungkannya dengan konteks yang relevan. Pada tahap ini, peserta didik tidak sekadar mengingat informasi, tetapi sudah mampu menafsirkan isi materi, membandingkan, dan menghubungkan dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki. Dengan demikian, siswa dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

c. Pemahaman Ekstrapolasi (*Extrapolation*)

Ini merupakan tingkat pemahaman tertinggi, yaitu kemampuan siswa memperluas makna dari informasi yang telah dipelajari untuk membuat prediksi, perkiraan, atau kesimpulan baru. Pada tahap ini, siswa dapat menerapkan konsep dalam situasi yang berbeda atau menyusun gagasan baru berdasarkan prinsip yang telah diketahui. Dengan kata lain, pemahaman ekstrapolasi menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menghubungkan pengetahuan lama dengan situasi baru yang lebih kompleks.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran dalam rumpun Pendidikan Agama Islam yang mempelajari perjalanan hidup umat Islam dari waktu ke waktu, baik dalam aspek keagamaan, sosial, politik, ekonomi, maupun kebudayaan.⁵⁹ Secara etimologis, kata “sejarah” berasal dari bahasa Arab *syajarah* yang mempunyai arti pohon, yang menggambarkan asal-usul dan pertumbuhan kehidupan manusia dari masa ke masa.⁶⁰ Dalam konteks ilmu pengetahuan, sejarah dipahami sebagai catatan atau rekaman mengenai peristiwa masa lalu yang memiliki makna dan pengaruh terhadap kehidupan manusia pada masa kini.

Sementara itu, istilah “kebudayaan” berasal dari kata budaya yang berakar dari *buddhayah* (Sansekerta) yang artinya akal atau budi, dapat juga diartikan sebagai rasa, hasil cipta dan karsa manusia yang berkembang dalam kehidupan sosialnya.⁶¹ Sejarah Kebudayaan Islam pada dasarnya lahir dan berkembang di tengah kehidupan umat Islam, meskipun istilah “kebudayaan Islam” tidak secara eksplisit digunakan sejak awal. Islam sendiri bukanlah budaya, melainkan wahyu yang bersumber dari Allah SWT. Adapun kebudayaan Islam merupakan hasil karya, cipta, dan karsa umat Islam yang terinspirasi serta berlandaskan pada nilai-nilai ajaran Islam.⁶² Dengan demikian, Sejarah

⁵⁹ Hasanah, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.3 MTsN Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik.” hlm. 102.

⁶⁰ Eni Riffriyanti, “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Miftahul Ulum Bonang Demak,” *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019). hlm. 3.

⁶¹ Riffriyanti, “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Miftahul Ulum Bonang Demak”. hlm. 3.

⁶² Riffriyanti, “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Miftahul Ulum Bonang Demak,”. hlm. 3.

Kebudayaan Islam (SKI) merupakan kajian tentang perjalanan kehidupan umat Islam dalam mengembangkan peradaban yang dilandasi oleh ajaran Islam dan nilai-nilai ketauhidan.

Mata pelajaran tersebut mulai diajarkan sejak tingkat madrasah ibtdaiyah hingga madrasah aliyah. Tujuan utama pembelajaran SKI adalah untuk menumbuhkan kesadaran sejarah serta memunculkan nilai-nilai keteladanan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.⁶³ Pembelajaran ini mendorong siswa agar mampu mengambil hikmah dari peristiwa masa lampau, mengenali peran tokoh-tokoh Islam, serta memahami perkembangan budaya Islam sebagai bentuk peradaban manusia yang berlandaskan wahyu Allah.⁶⁴

Ruang lingkup SKI meliputi sejarah perkembangan Islam sejak masa Nabi Muhammad SAW hingga penyebaran dan perkembangan Islam di berbagai wilayah dunia, termasuk di Indonesia. Kajian SKI menekankan keterpaduan antara aspek historis dan nilai moral, di mana setiap peristiwa dipelajari tidak hanya sebagai fakta masa lalu, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran kehidupan.⁶⁵ Oleh karena itu, pembelajaran SKI menempatkan unsur sejarah dan kebudayaan sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, karena kebudayaan Islam merupakan wujud penerapan ajaran Islam dalam berbagai bidang kehidupan manusia.

⁶³ Tetin, N. Hani Herlina, and Tanto Aljauharie Tantow, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Inferencing," *BESTARI* 18, no. 1 (2021). hlm. 100.

⁶⁴ Tetin, Herlina, and Tantow, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Inferencing," hlm. 101.

⁶⁵ Tetin, Herlina, and Tantow, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Inferencing," hlm. 103.

Dalam proses pembelajaran di madrasah, metode dan media mempunyai peran krusial dalam mendorong efektivitas pembelajaran SKI. Penggunaan media visual seperti gambar dan komik mampu menjadikan siswa memahami materi yang bersifat abstrak, sementara strategi pembelajaran aktif seperti diskusi dan presentasi dapat meningkatkan partisipasi siswa.⁶⁶ Hal ini diperkuat oleh Widyanti yang menyatakan bahwa pembelajaran SKI yang menarik dan kontekstual dapat menumbuhkan kesadaran religius serta memperkuat karakter spiritual siswa.⁶⁷

Selain sebagai sarana transfer pengetahuan, SKI juga memiliki fungsi pembentukan karakter. Melalui kisah-kisah perjuangan dan keteladanan para tokoh Islam, siswa dapat meneladani nilai-nilai seperti kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Pembelajaran SKI yang dilaksanakan secara sistematis dan reflektif yang membuat siswa menginternalisasi nilai-nilai tersebut, sehingga terbentuk kepribadian yang religius dan berakhlak mulia.⁶⁸ Oleh karena itu, mata pelajaran SKI tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga berperan penting dalam membangun karakter dan identitas spiritual siswa di lingkungan madrasah.

⁶⁶ Hasanah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.3 MTsN Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik." hlm. 113.

⁶⁷ Eka Widyanti, Baiq Uswatun Hasanah, and Nurwati, "Peran Pembelajaran SKI Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas VII Di MTs Hubbul Wathon Sangatta Selatan," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 07, no. 3 (2025): 536–42. hlm. 537.

⁶⁸ Widyanti, Hasanah, and Nurwati, "Peran Pembelajaran SKI Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas VII Di MTs Hubbul Wathon Sangatta Selatan." hlm. 357.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan agar pesan pendidikan dapat diterima dan dipahami secara utuh oleh peserta didik. Dalam istilah Arab, media dikenal dengan kata *wasâil* (وَسَائِل), bentuk jamak dari *wasîlah* (وَسِيلَة) yang berarti sarana atau perantara untuk mencapai suatu tujuan.⁶⁹ Media berfungsi sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik dalam proses komunikasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Sebagai alat bantu, media juga berperan dalam memperjelas materi, mempermudah pemahaman, serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menarik.

Salah satu bentuk media yang sejalan dengan prinsip pendidikan Islam adalah media visual, yaitu sarana penyampai pesan melalui gambar, bentuk, atau simbol yang dapat diamati oleh indra penglihatan. Prinsip ini memiliki dasar dalam firman Allah SWT dalam surah Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: Sebutkanlah kepada-Ku nama semua benda ini jika kamu memang benar orang-orang yang benar.” (QS. Al-Baqarah: 31)

Ayat ini menggambarkan bahwa sejak awal penciptaan manusia, Allah telah mengajarkan kemampuan untuk mengenal dan memahami simbol-simbol serta tanda-tanda visual di alam semesta. Menurut Quraish Shihab, pengajaran kepada

⁶⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*. hlm. 3.

Nabi Adam bukan sekadar mengenal nama-nama benda, tetapi juga mencakup pemahaman tentang sifat, fungsi, dan hubungan antarbenda. Dengan demikian, pembelajaran berbasis pengamatan visual merupakan metode yang sesuai dengan fitrah manusia yang dianugerahi kemampuan berpikir dan memahami makna melalui simbol.

Konsep penggunaan media juga dicontohkan langsung oleh Rasulullah SAW. Dalam hadis riwayat Imam Bukhari, beliau menggambarkan kehidupan manusia dengan membuat garis lurus dan persegi panjang di atas tanah untuk menjelaskan bahwa manusia memiliki banyak harapan yang sering kali melampaui batas kehidupannya, sementara berbagai rintangan senantiasa mengiringi setiap langkahnya. Visualisasi tersebut menunjukkan bahwa Rasulullah menggunakan ilustrasi visual untuk memperjelas pesan yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis media telah dipraktikkan sejak masa Nabi SAW. sebagai bentuk strategi edukatif yang efektif dan kontekstual.

Di sisi lain, dasar penggunaan media dalam pendidikan juga terdapat dalam firman Allah SWT pada surah An-Nahl ayat 44:

...وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *“Dan Kami turunkan kepadamu Adz-Dzikra (Al-Qur'an) agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”* (QS. An-Nahl: 44)

Ayat ini menunjukkan bahwa penyampaian ilmu membutuhkan sarana penjelas (media) agar makna dari wahyu dapat dipahami secara menyeluruh. Nabi Muhammad SAW diutus bukan hanya untuk menyampaikan wahyu, tetapi juga

menjelaskan maknanya dengan cara yang bisa diterima oleh akal manusia. Penjelasan tersebut dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, termasuk melalui perumpamaan, kisah, maupun visualisasi simbolik yang memperjelas maksud dari pesan ilahi.

Kemudian dalam surah An-Nahl ayat 125, Allah SWT berfirman:

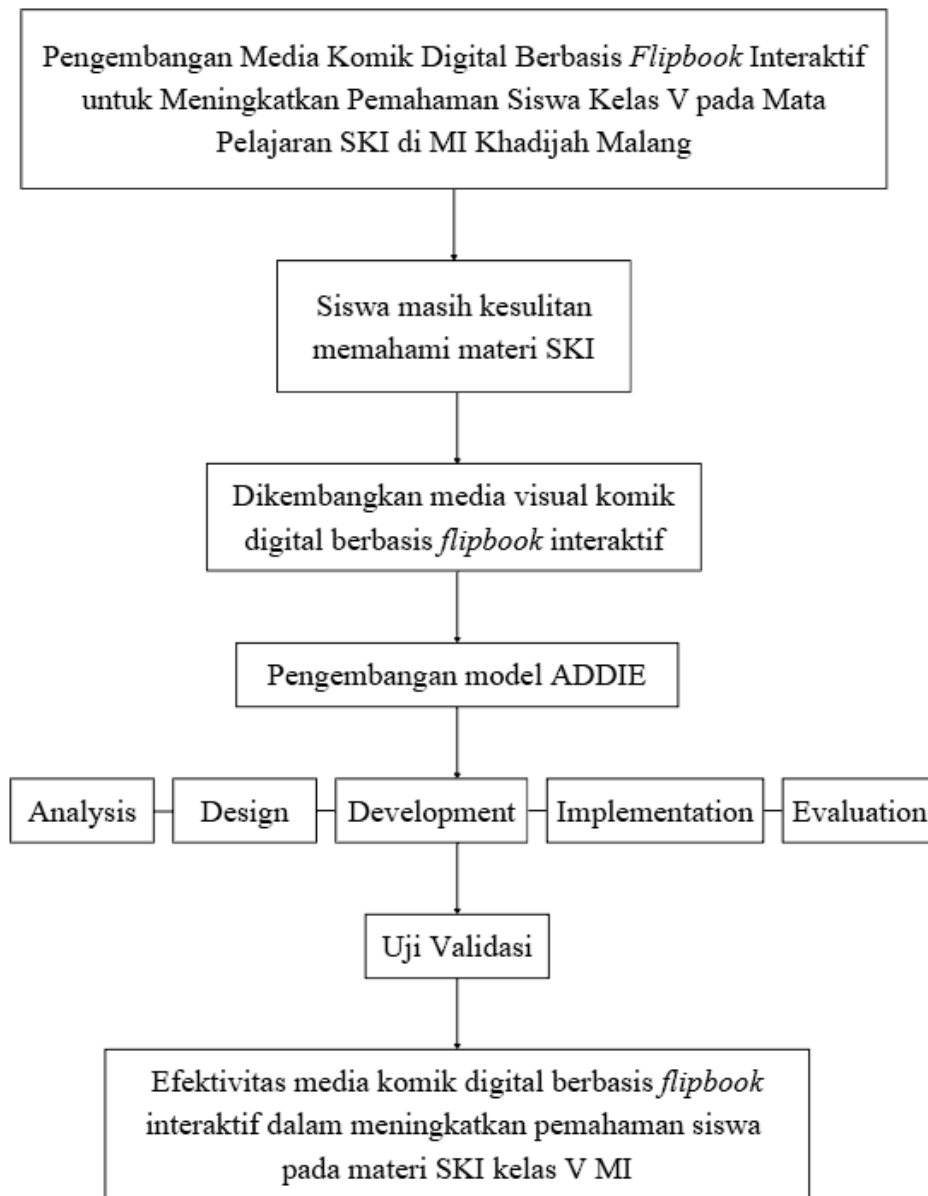
ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِ لَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ...

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik serta bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik.....” (QS. An-Nahl: 125)

Dengan demikian, dalam perspektif Islam, media pembelajaran bukan hanya sarana teknis, tetapi juga sarana dakwah dan penginternalisasian nilai-nilai keislaman. Seorang guru harus bisa memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan karakter peserta didik agar mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan spiritual mereka.

Dalam konteks pendidikan modern, prinsip-prinsip tersebut sejalan dengan pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif. Media ini mampu menggabungkan aspek visual, naratif, dan interaktif sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan komunikatif. Penggunaan media digital seperti ini merupakan wujud penerapan nilai-nilai Islam dalam pembelajaran modern, yang tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran spiritual serta meneguhkan semangat belajar sebagai bagian dari ibadah kepada Allah SWT.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan, yaitu pendekatan yang berorientasi pada pembuatan dan pengembangan suatu produk sekaligus pengujian efektivitasnya. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu serta melakukan validasi guna menilai manfaat dan reliabilitas produk tersebut.⁷⁰ Sementara itu, Borg dan Gall menyatakan bahwa penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan proses untuk merancang, menguji, dan memvalidasi berbagai produk pendidikan, seperti materi ajar, media pembelajaran, maupun strategi pembelajaran.⁷¹ Dari sini dapat dipahami bahwa penelitian pengembangan bersifat sistematis dan berorientasi pada pengembangan produk yang dapat diuji kelayakan dan efektivitasnya melalui serangkaian tahap mulai dari analisis kebutuhan hingga uji di lapangan.

Pemilihan penelitian pengembangan didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif sebagai sarana pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Melalui metode ini, produk tidak hanya dinilai dari

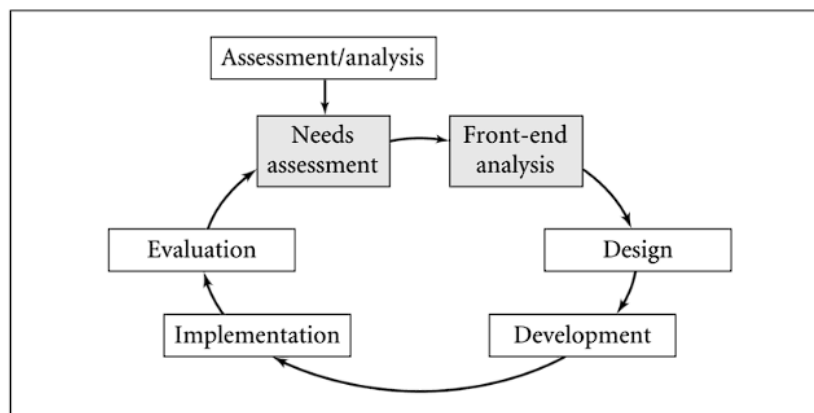
⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: PT Alfabet, 2016). hlm. 407.

⁷¹ Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023). hlm. 88.

aspek isi dan tampilan oleh para ahli, tetapi juga diuji penggunaannya untuk mengetahui efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yaitu kerangka kerja desain instruksional yang banyak dipakai untuk merancang dan mengembangkan produk pembelajaran.⁷² Model ADDIE dijelaskan sebagai rangkaian tahap sistematis meliputi analisis kebutuhan, perancangan instruksional, pengembangan produk, implementasi di lapangan, dan evaluasi yang saling berkaitan untuk memastikan kesesuaian produk terhadap tujuan pembelajaran. Konsep dan penerapan ADDIE juga dipaparkan secara rinci dalam literatur desain pembelajaran multimedia oleh Lee dan Owens sebagai kerangka yang fleksibel untuk pengembangan media berbasis teknologi.⁷³ Pemilihan model ini karena karakteristiknya yang sistematis dan adaptif, sehingga cocok untuk pengembangan media pembelajaran digital.



Bagan 3.1 Model Pengembangan Lee dan Owens

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. hlm. 410.

⁷³ William W. Lee and Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design* (San Francisco: Pfeiffer, 2004).

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Lee dan Owens pada pengembangan media berbasis digital. Berikut adalah pemaparan prosedur atau langkah-langkah dalam pengembangannya:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dalam model Lee dan Owens mencakup dua bagian penting, yaitu *need assessment* dan *front-end analysis*. Kedua tahap ini digunakan untuk memahami kebutuhan pembelajaran sekaligus menggali konteks yang memengaruhi proses pengembangan media.⁷⁴

a. *Need Assessment*

Sebelum proses pengembangan media dimulai, dilakukan analisis kebutuhan (*need assessment*) guna memperoleh informasi mengenai kondisi dan kebutuhan pembelajaran. Kegiatan ini mencakup pengumpulan data tentang pelaksanaan pembelajaran SKI di MI Khadijah Malang, penggunaan media yang selama ini diterapkan, serta kebutuhan peserta didik dan guru sebagai dasar dalam pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui observasi dan wawancara guna memperoleh data yang berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran.

b. *Front-End Analysis*

Tahap ini bertujuan mengumpulkan informasi sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi penelaahan kondisi pembelajaran di sekolah, identifikasi karakteristik

⁷⁴ Lee and Owens, *Multimedia-Based Instructional Design*. hlm. 3.

siswa dan materi, serta evaluasi fasilitas pendukung yang tersedia. Analisis kondisi awal pembelajaran dilakukan dengan mengkaji metode penyampaian materi dan media yang telah digunakan sebelumnya untuk mengidentifikasi kelebihan serta kekurangannya sebagai dasar pengembangan media baru.

Di samping itu, karakteristik siswa dibedah guna memetakan kompetensi, minat, serta kebutuhan belajar mereka agar media yang dirancang tepat sasaran. Tahap berikutnya melibatkan telaah mendalam terhadap capaian, tujuan, dan sifat materi demi menjamin keselarasan isi media dengan kompetensi target. Sementara itu, penilaian sarana dan prasarana dilakukan pada fasilitas berbasis teknologi sekolah untuk mengukur kesiapan implementasi media digital dalam pembelajaran.

2. *Design* (Desain/Perencanaan)

Setelah analisis kebutuhan selesai, peneliti memasuki tahap desain dengan menyusun rancangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif. Perancangan dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi SKI kelas V terkait kisah teladan Umar bin Khattab yang akan disajikan dalam media.

Pada tahap ini, mulai disusun materi pembelajaran yang akan dimuat dalam media, menentukan alur cerita komik, serta membuat naskah dialog yang akan digunakan dalam media komik. Selain itu, peneliti juga mulai merancang spesifikasi media yang meliputi tata letak (*layout*) media meliputi susunan halamannya, deskripsi karakter tokohnya, serta perencanaan penggunaan fitur interaktif seperti pertanyaan singkat di sela cerita dan kuis

sederhana. Seluruh rancangan tersebut disusun sebagai acuan awal dalam proses pengembangan media pada tahap berikutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, rancangan media yang telah disusun mulai dikembangkan menjadi produk media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* interaktif. Proses pengembangan dilakukan dengan menyesuaikan rancangan materi, tampilan media, serta unsur interaktif yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Adapun perangkat lunak yang akan digunakan peneliti yaitu ChatGPT Create Image, Canva, Heyzine Flipbook, dan Wordwall. Kemudian produk diwujudkan dalam bentuk komik digital berbasis *flipbook* interaktif.

Setelah produk selesai dan dipastikan berfungsi dengan baik, tahap selanjutnya adalah validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Validasi ini diperlukan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan interaktivitas sehingga produk dapat diperbaiki sesuai penilaian, saran, dan komentar dari validator sebelum digunakan pada tahap uji lapangan atau implementasi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini dilakukan setelah media jadi dan sudah divalidasi ahli. Produk diterapkan setelah melalui proses revisi. Penerapan dilakukan secara langsung pada siswa di kelas V-A MI Khadijah Malang untuk menguji keterpakaian dan efektivitas komik digital berbasis *flipbook* interaktif dalam pembelajaran SKI. Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa menggunakan media, menjelaskan alur komik, dan mengarahkan mereka saat mengakses fitur interaktif seperti kuis singkat yang disisipkan di beberapa

bagian komik. Pembelajaran dilakukan menggunakan proyektor, laptop, atau *handphone* agar seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan bersama.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana komik digital berbasis *flipbook* interaktif mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran SKI di kelas V-A MI Khadijah Malang. Proses evaluasi juga dilakukan dengan melibatkan validasi dari para ahli dan hasil setelah uji lapangan. Peneliti menilai kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi. Evaluasi dilakukan melalui analisis pemahaman siswa, serta penilaian terhadap tanggapan siswa dan guru. Hasil evaluasi ini menjadi dasar perbaikan agar produk akhir benar-benar layak dan efektif digunakan di madrasah.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Validasi ahli dilaksanakan menggunakan kuisisioner atau angket sebagai instrumen penilaian untuk mengukur kelayakan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif yang dikembangkan. Instrumen tersebut memuat beberapa butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan, isi materi, bahasa, interaktivitas, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian dari para ahli digunakan untuk mengetahui tingkat validitas produk serta sebagai dasar perbaikan media diberikan kepada siswa.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek validasi terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Ketiga validator tersebut memberikan penilaian serta saran perbaikan berdasarkan bidang keahliannya untuk memastikan media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

- 1) Ahli media, yaitu merupakan dosen atau pakar yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pendidikan maupun pengembangan media pembelajaran. Tugasnya adalah mengevaluasi aspek teknis produk, seperti kualitas tampilan, tata letak, kemudahan penggunaan media serta unsur visual yang terdapat dalam media.
- 2) Ahli materi, yaitu dosen bidang studi SKI yang memahami kurikulum, tujuan pembelajaran, serta isi materi SKI. Ahli ini menilai kebenaran konsep, kedalaman materi, relevansi, serta kesesuaian isi komik dengan nilai-nilai pendidikan Islam. Adapun ahli soal *pre-test* dan *post-test* juga akan dilakukan oleh dosen yang menguasai bidang ini sesuai dengan materi.
- 3) Ahli pembelajaran, yaitu akademisi atau pendidik yang memiliki keahlian dalam strategi pembelajaran dan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Ahli ini menilai kesesuaian isi materi dengan media, kualitas dan daya tarik media, kesesuaian bahasa, serta kesesuaian media dengan kemampuan berpikir siswa kelas V.

2. Uji Lapangan

a. Desain Uji Lapangan

Pengujian produk dilakukan melalui penerapan langsung media dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan model *One-Group Pre-test–Post-test Design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok peserta didik tanpa kelompok pembanding.

Sebagai langkah awal, *pre-test* diberikan guna memetakan kompetensi dasar siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, aktivitas pembelajaran diterapkan melalui pemanfaatan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif. Pascapembelajaran selesai secara keseluruhan, kegiatan diakhiri dengan pengerjaan *post-test*.⁷⁵

Tabel 3.1 *One-Group Pre-test Post-test*

<i>Pre-test</i> (tes awal)	Treatment (Perlakuan)	<i>Post-test</i> (tes akhir)
O ₁	X	O ₂

Perbandingan skor antara *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menentukan efektivitas media terhadap peningkatan pemahaman siswa. Desain ini dipilih karena sesuai untuk mengukur dampak langsung penggunaan media pembelajaran dalam konteks kelas yang nyata tanpa harus memisahkan siswa ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol.

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. hlm. 434.

b. Subjek Uji Lapangan

Subjek uji lapangan adalah peserta didik kelas V-A MI Khadijah Malang yang berjumlah 29 siswa. Kelas V dipilih karena menyesuaikan materi pembelajaran pada jenjang tersebut pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan topik dalam media, serta memiliki fasilitas pembelajaran digital yang mendukung pelaksanaan uji lapangan.

E. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini mengombinasikan dua jenis data utama, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Kelompok data kuantitatif dihimpun melalui lembar penilaian para ahli uji validasi serta perolehan skor ujian (*pre-test* dan *post-test*) guna mengukur aspek kognitif siswa setelah mereka berinteraksi dengan media. Akumulasi angka-angka ini nantinya diolah sebagai parameter objektif untuk memetakan level kelayakan, kepraktisan, serta daya guna (efektivitas) komik digital interaktif bermodel *flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi SKI.

Di sisi lain, perolehan data kualitatif bersumber dari catatan observasi lapangan serta hasil wawancara yang dilaksanakan pada fase pratindakan, yang ditujukan untuk memetakan masalah sekaligus menjaring apa saja kebutuhan dasar dalam pembuatan media. Tidak hanya itu, rincian komentar kritik serta masukan konstruktif yang diberikan oleh para validator juga dikategorikan sebagai data kualitatif. Seluruh masukan dan komentar ini dimanfaatkan secara optimal sebagai landasan dalam merevisi dan mematangkan produk, sehingga hasil akhir komik digital yang diciptakan benar-benar selaras dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa sekolah dasar.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran SKI di kelas V MI Khadijah Malang. Kegiatan ini bertujuan mengumpulkan informasi mengenai aktivitas guru dan siswa, kondisi pembelajaran, serta penggunaan media yang diterapkan. Hasil observasi kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai kondisi pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan guru SKI MI Khadijah Malang. Wawancara dilaksanakan secara tidak terstruktur tanpa adanya pedoman, sehingga peneliti dapat menyesuaikan arah pembahasan dengan informasi yang muncul selama proses wawancara berlangsung.

3. Angket

Peneliti menggunakan angket sebagai sarana memperoleh tanggapan dan penilaian dari para validator terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menilai kelayakan produk sekaligus sebagai dasar perbaikan media. Di samping itu, angket dimanfaatkan untuk mendukung pengukuran pemahaman siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media berlangsung.

4. Tes

Untuk mengetahui dampak penggunaan media terhadap pemahaman siswa, peneliti memberikan tes sebelum dan sesudah pembelajaran. *Pre-test* digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan siswa sebelum memperoleh perlakuan, sedangkan *post-test* bertujuan mengukur pemahaman setelah pembelajaran berlangsung. Selisih hasil keduanya menjadi dasar dalam menentukan tingkat efektivitas media yang dikembangkan.

5. Dokumentasi

Digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi meliputi foto kegiatan pembelajaran, hasil observasi, proses pembuatan media, hasil validasi, serta catatan revisi produk. Teknik ini membantu peneliti memberikan bukti nyata dari setiap tahapan penelitian dan mendukung keabsahan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan hasil tes.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Validasi Produk

Analisis validasi produk dari para ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif yang dikembangkan. Data yang diperoleh berasal dari hasil penilaian angket menggunakan Skala Likert, mencakup aspek media, materi, dan pembelajaran. Setiap butir pernyataan diberi skor berdasarkan tingkat kesesuaian dan kualitas media menurut para ahli, dengan ketentuan sebagai berikut:⁷⁶

⁷⁶ Prihaten Maskhuliah et al., "Konsep Dasar Pengukuran Dan Skala Dalam Penelitian Manajemen Pendidikan: Kajian Pustaka," *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2025). hlm. 569-570.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Produk

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Baik/Sangat layak
4	Baik/Layak
3	Cukup/Cukup Layak
2	Kurang/Kurang Layak
1	Sangat Kurang/Tidak Layak

Skor dari setiap butir kemudian dijumlahkan dan dihitung menggunakan rumus rata-rata penilaian validasi sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah semua jawaban validator

$\sum xi$ = Jumlah total skor ideal

Hasil perhitungan persentase kelayakan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3.3 Kategori Persentase Skala Likert

Presentase (%)	Kategori Kelayakan
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Dari Tabel 3.3 kategori presentase, produk dinyatakan sangat layak apabila mencapai presentase 81-100% dari hasil angket yang diperoleh.

2. Analisis Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Efektivitas media komik digital berbasis *flipbook* interaktif diukur melalui analisis nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan media kemudian dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi SKI dengan rumus berikut.⁷⁷

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g = Skor N-Gain

S_{post} = Rata-rata skor post-test

S_{pre} = Rata-rata skor pre-test

S_{max} = Jumlah skor maksimum ideal

Nilai N-Gain digunakan untuk menunjukkan tingkat peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan media pembelajaran. Hasil perhitungan N-Gain selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori berikut:⁷⁸

Tabel 3.4 Kategori Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori Peningkatan
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Kurang

⁷⁷ David E Meltzer, *The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gain in Physics: A Possible Hidden Variable in Diagnostic Pretest Scores* (Ames: Department of physics and Astronomy, Iowa State University, 2002).

⁷⁸ Meltzer, *The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gain in Physics: A Possible Hidden Variable in Diagnostic Pretest Scores*.

Dari kategori peningkatan pada Tabel 3.4, dijadikan acuan dalam menentukan peningkatan sebuah ukuran dalam penelitian.

3. Analisis Uji Validasi Angket Pemahaman Siswa

a. Uji Validitas Konstruk

Untuk mengetahui kesesuaian setiap pernyataan dalam instrumen dengan konstruk yang diukur, dilakukan uji validitas konstruk. Pengujian ini memanfaatkan teknik korelasi *Pearson Product Moment* yang diolah menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Instrumen yang dianalisis berupa angket berisi 10 pernyataan yang diberikan kepada siswa kelas V-A MI Khadijah Malang.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir pernyataan dengan skor total

N = Jumlah responden

X = Skor butir soal

Y = Skor total seluruh soal

Hasil perhitungan r_{xy} (r hitung) kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (df) = $N - 2$. Nilai N sendiri adalah banyaknya responden yang diuji.

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan valid, artinya pernyataan tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

- Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka pernyataan tidak valid dan perlu diperbaiki atau dihapus dari instrumen tes.⁷⁹

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen dievaluasi setelah setiap butir pernyataan dinyatakan valid. Pengujian ini bertujuan memastikan bahwa instrumen mampu memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan sebagai alat ukur. Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25 menggunakan rumus Cronbach's Alpha (α) sebagai berikut:⁸⁰

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i = Koefisien reliabilitas instrumen

k = Jumlah item soal

$\sum s_i^2$ = Jumlah variasi skor tiap item

s_t^2 = Variasi total

Menurut Ghazali, jika hasil perhitungan menunjukkan $\alpha \geq 0,60$, maka instrumen dianggap reliabel, artinya butir-butir pernyataan memiliki konsistensi yang baik dan dapat dipercaya untuk mengukur pemahaman siswa.⁸¹ Sebaliknya, jika $\alpha < 0,60$, maka reliabilitasnya rendah dan instrumen perlu diperbaiki.

⁷⁹ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018).

⁸⁰ Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.

⁸¹ Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Proses pengembangan media dilakukan sesuai dengan metode penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE menurut Lee dan Owens yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Melalui tahapan tersebut, media dikembangkan secara sistematis dan terstruktur untuk kemudian layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

1. *Analysis* (Analisis)

a. *Need Assessment*

Analisis kebutuhan dilakukan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran SKI dan kebutuhan media yang relevan bagi siswa kelas V MI Khadijah Malang. Informasi diperoleh melalui kegiatan observasi di kelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI.

Berdasarkan data yang diperoleh, proses pembelajaran telah didukung oleh sarana yang memadai dan penggunaan media yang cukup beragam. Namun, kemampuan konsentrasi sebagian siswa masih menjadi tantangan dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang mampu menjaga perhatian siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan dari sesi diskusi dan wawancara bersama guru pengampu SKI mengonfirmasi fakta lapangan bahwa topik-topik dalam kurikulum

SKI kerap kali dirasa membingungkan dan berat oleh sebagian besar anak-anak. Kendala ini muncul lantaran muatan materinya didominasi oleh teks naratif panjang dan catatan kronologis sejarah yang memuat banyak nama tokoh, lokasi, serta garis waktu masa lalu yang terasa asing atau berjarak dari realitas kehidupan anak sehari-hari.

Pihak guru juga menambahkan bahwa aktivitas mentransfer ilmu SKI idealnya menuntut keterampilan berkisah (*storytelling*) yang kuat dari pengajar agar anak bisa menikmati alur sejarah dan menyerap esensi materi secara lebih gampang. Di samping faktor guru, naik turunnya gairah belajar siswa pada bidang studi SKI ini sebetulnya sangat dipengaruhi oleh bagaimana cara guru mengemas metode penyampaian serta jenis alat bantu (media) yang dihadirkan di ruang kelas.

Dari penjelasan lebih lanjut, guru mengakui kalau anak-anak zaman sekarang cenderung jauh lebih terpicat pada peranti pembelajaran yang mampu menggabungkan elemen visual dengan seni bercerita, contohnya seperti tayangan video, grafis animasi, ilustrasi gambar, hingga aneka media interaktif digital lainnya. Kecenderungan tersebut terjadi karena adanya gaya belajar yang melekat pada diri tiap-tiap siswa, di mana ada kelompok anak yang memang jauh lebih optimal menyerap informasi lewat indra penglihatan (visual) maupun kombinasi lainnya.

Informasi yang diperoleh melalui wawancara menunjukkan bahwa media komik digital belum menjadi bagian dari pembelajaran SKI di kelas V MI Khadijah Malang. Meskipun demikian, guru menyambut baik rencana pengembangan media tersebut karena dinilai berpotensi membantu

siswa memahami alur cerita sejarah secara lebih mudah dan menarik. Guru juga berharap media komik digital dapat menjadi salah satu alternatif yang mendukung proses pembelajaran SKI agar lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Dengan demikian, hasil *need assessment* menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat memadukan unsur cerita, gambar, dan interaktivitas agar pembelajaran SKI menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta mampu membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih mudah. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif sebagai solusi untuk mendukung proses pembelajaran SKI di kelas V MI Khadijah Malang.

b. Front-End Analysis

Tahap *front-end analysis* dilaksanakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran sebelum media dikembangkan. Analisis ini mencakup karakteristik siswa, ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran, kondisi kelas, serta berbagai aspek yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan pembelajaran SKI dan wawancara dengan guru SKI kelas V MI Khadijah Malang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas V MI Khadijah Malang terdiri atas 29 siswa dan proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang relatif kondusif. Sekolah juga didukung oleh berbagai sarana pembelajaran yang memadai, seperti papan tulis, proyektor, dan perangkat

sound system yang digunakan untuk menunjang penyampaian materi oleh guru.

Dalam pembelajaran SKI, guru menerapkan metode bercerita karena materi yang diajarkan banyak memuat kisah dan peristiwa sejarah. Selain itu, guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang relevan dengan materi sebagai upaya untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selama pembelajaran berlangsung, guru berupaya menjaga kekondusifan kelas serta memberikan motivasi dan penguatan agar siswa tetap aktif dan fokus mengikuti pembelajaran.

Dalam wawancara juga menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan berbagai media berbasis teknologi seperti Canva, Wordwall, Quizizz, Kahoot, Gimkit, Google Form, serta media interaktif lainnya dalam pembelajaran SKI. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru dan sekolah memiliki kesiapan dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung pembelajaran.

Dari sisi peserta didik, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang baik selama pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari partisipasi mereka dalam kegiatan kelas, seperti mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa kelas V telah memiliki kemampuan yang cukup baik dalam mengikuti alur materi dan memahami isi pembelajaran yang disampaikan. Akan tetapi, beberapa siswa masih mudah kehilangan fokus apabila pembelajaran berlangsung kurang menarik atau monoton. Selain itu, kemampuan literasi mereka juga masih

perlu mendapat perhatian sehingga diperlukan media pembelajaran SKI yang mampu mengombinasikan cerita, gambar dan interaktivitas sehingga mudah dipahami untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil *front-end analysis*, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di kelas V MI Khadijah Malang telah didukung oleh fasilitas dan lingkungan belajar yang memadai. Namun, masih diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik materi SKI yang bersifat naratif, meningkatkan fokus belajar siswa, serta menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif dinilai sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran SKI di kelas V MI Khadijah Malang.

2. *Design* (Desain/Perencanaan)

Tahap ini dilaksanakan setelah kegiatan analisis kebutuhan selesai dilakukan. Pada tahap ini, mulai dirancang proses pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif sebagai pedoman dalam tahap pengembangan media. Seluruh rancangan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, tujuan pembelajaran, serta kompetensi yang harus dicapai pada mata pelajaran SKI kelas V.

Selain menyusun desain media, peneliti juga melakukan seleksi dan pengorganisasian materi yang akan ditampilkan dalam komik. Materi dipilih berdasarkan capaian pembelajaran yang berlaku dan difokuskan pada dua kisah keteladanan Umar bin Khattab, yaitu peristiwa masuk Islamnya Umar bin

Khatab serta kisah Umar bin Khatab dengan seorang ibu penjual batu. Kedua kisah tersebut dipilih karena mengandung nilai-nilai keteladanan yang relevan untuk ditanamkan kepada siswa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Setelah materi tersusun, mulai menentukan alur cerita komik serta menyusun naskah dialog (*script*) yang akan digunakan dalam media. Dialog dalam komik dirancang menggunakan bahasa komunikatif agar pembelajaran terasa lebih menarik. Peneliti juga mulai menentukan deskripsi karakter komik yang kemudian dimasukkan dalam ChatGPT Create Image untuk diubah menjadi gambar. Adapun pendeskripsian karakter tokoh dalam komik yang akan dimasukkan dalam *prompt* AI dijabarkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Deskripsi Karakter Tokoh

No.	Kisah	Tokoh	Deskripsi
1.	Umar Masuk Islam	Umar bin Khatab	Berkulit putih dengan rona kemerahan. Gagah berotot, tinggi, dan tegap. Beliau sangat kuat, tidak lemah atau kurus. Berjenggot lebat, membawa tongkat, memakai surban coklat, jubah merah (<i>outer</i>), baju dalam warna putih tulang. Kisaran usia 27 tahun.
		Nu'aim bin Abdullah	Seorang laki-laki seumuran umar, memakai surban, jubah krem, kumis dan jenggot tipis.
		Fatimah binti Khatab	Memakai kerudung syar'i warna putih dan jubah biru agak tua.

		Sa'id bin Zaid	Suami Fatimah, memakai surban putih, kisaran usia 35 tahun, berjenggot tanpa kumis, jubah (<i>outer</i>) warna hijau muda, baju dalam warna putih tulang.
		Khabbab bin Arat	Orang yang mengajar Islam, memakai surban putih, wajah lebih tua dan kerutan jelas, rambut pendek dan tertutup penuh oleh surban, baju jubah hijau model biasa dengan kancing.
		Rasulullah SAW.	Tidak divisualisasikan dalam bentuk manusia, tetapi hanya tulisan arab "Muhammad".
2.	Umar dan Ibu Pemasak Batu	Ibu Pemasak Batu	Ibu sudah agak tua, memakai baju warna oren dan kerudung oren.
		Aslam	Tinggi, berjenggot dan berkumis. Memakai jubah warna hijau dan surban warna hijau.

Dalam Tabel 4.1 terdapat 6 tokoh utama dalam kisah Umar masuk Islam dan 2 tokoh utama tambahan dalam kisah Umar dan ibu pemasak batu. Selanjutnya, dirancang spesifikasi media yang meliputi tata letak (*layout*) media, susunan halaman, serta penggunaan fitur interaktif pada media. Adapun gambaran awal media akan disajikan dalam Bagan 4.1.



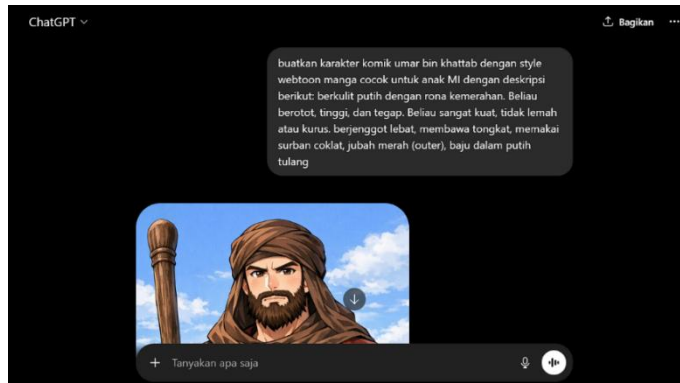
Bagan 4.1 Rancangan Isi Media

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *development*, media komik digital berbasis *flipbook* interaktif mulai dibuat dan dikembangkan hingga siap digunakan dalam pembelajaran. Setelah pengembangan media selesai, dilakukan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan media.

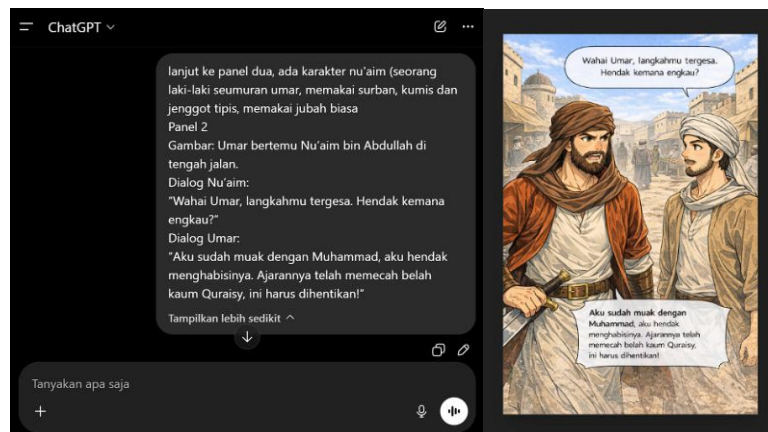
a. Pengembangan Media

Proses pengembangan media diawali dengan pembuatan desain karakter tokoh dalam komik. Proses ini dilakukan dengan memasukkan *prompt* atau deskripsi karakter yang sudah dirancang pada tahap *design*, kemudian ChatGPT Create Image akan menghasilkan desain karakter sesuai dengan yang diinginkan.



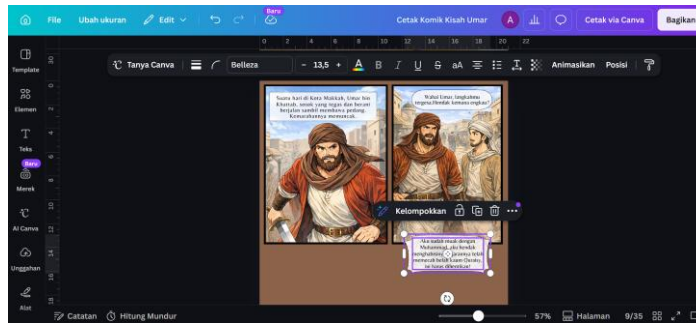
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Karakter Tokoh

Setelah karakter tokoh jadi, dilanjutkan dengan pembuatan ilustrasi panel komik menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI). Naskah dialog atau *script* pada setiap panel komik yang telah disusun sebelumnya dimasukkan ke dalam ChatGPT Create Image melalui *prompt AI* untuk menghasilkan gambar sesuai adegan cerita pada setiap panel komik.



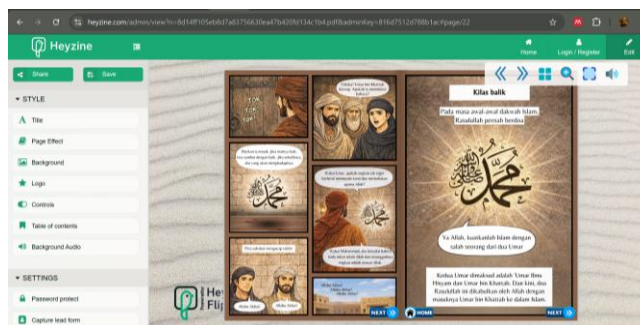
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Desain Panel Komik

Setelah semua kerangka komik sudah ada, kemudian disatukan dalam aplikasi Canva dalam ukuran A4. Adapun dalam penyusunan halaman komik meliputi penataan panel komik, mengatur dialog cerita, mengatur tata letak halaman, membuat sampul komik, halaman pertanyaan interaktif, memilih jenis huruf, serta melakukan pengeditan warna dan elemen visual lainnya agar tampilan media lebih menarik dan sistematis.



Gambar 4.3 Proses Pengeditan Halaman Komik

Setelah seluruh halaman selesai disusun, media kemudian disatukan dalam bentuk file PDF dan diunggah ke platform Heyzine Flipbooks untuk dikembangkan menjadi media komik digital berbasis *flipbook* interaktif. Pada platform ini, peneliti mengatur tampilan *flipbook* dan menambahkan tombol navigasi agar media lebih mudah digunakan oleh siswa.



Gambar 4.4 Proses Pengeditan Heyzine Flipbooks

Pada halaman akhir media, terdapat navigasi menuju kuis Wordwall sebagai evaluasi sederhana pembelajaran. Tidak hanya itu, pada halaman akhir media juga ditambahkan menu “Ayo Bercerita” yang terhubung dengan kontak WhatsApp untuk mengirimkan *voice note* siswa serta menu *download* komik dalam format PDF. Berikut disajikan tampilan produk media komik digital berbasis *flipbook* interaktif.

Tabel 4.2 Tampilan Produk

No.	Halaman	Tampilan	Keterangan
1.	Cover Komik (Sampul)		Halaman sampul memuat judul materi pembelajaran, tulisan “Komik Digital Interaktif”, ilustrasi karakter Umar bin Khattab, keterangan untuk kelas V MI, serta identitas penyusun media.
2.	Tujuan Pembelajaran		Halaman ini berisi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis <i>flipbook</i> interaktif.
3.	Petunjuk Membaca Komik		Halaman ini memuat petunjuk penggunaan media dan cara membaca komik digital agar siswa dapat menggunakan media dengan baik dan benar.
4.	Home/Menu		Halaman menu berisi navigasi utama media yang terdiri atas prolog, kisah Umar masuk Islam, kisah Umar dan ibu pemasak batu, serta glosarium.

No.	Halaman	Tampilan	Keterangan
5.	Prolog		Halaman prolog berisi pengenalan singkat mengenai biografi Umar bin Khattab selama masa hidupnya, saat menjadi khalifah, hingga wafat.
6.	Kisah Umar Masuk Islam		Halaman ini memuat cerita tentang proses masuk Islamnya Umar bin Khattab yang disajikan dalam bentuk komik digital interaktif disertai pertanyaan singkat di sela cerita.

No.	Halaman	Tampilan	Keterangan
7.	Kisah Umar dan Ibu Pemasak Batu	     	Halaman ini memuat kisah kepedulian Umar bin Khattab terhadap rakyatnya yang kelaparan, yang disajikan dalam bentuk komik digital interaktif disertai pertanyaan singkat di sela cerita.

No.	Halaman	Tampilan	Keterangan
11.	Profil Pengembang dan Referensi		Halaman ini berisi identitas singkat pengembang media serta daftar referensi sumber yang digunakan dalam penyusunan materi media komik digital.

Setiap halaman dalam media juga telah dilengkapi dengan tombol navigasi seperti *next* dan *back* untuk memudahkan siswa berpindah halaman selama membaca komik. Pada beberapa halaman tertentu juga disediakan tombol *home* yang terhubung langsung menuju menu utama sehingga siswa dapat mengakses bagian media lainnya dengan lebih mudah.

b. Validasi Ahli dan Revisi

Setelah rancangan media selesai dikembangkan, produk terlebih dahulu dievaluasi oleh para validator sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Proses evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek. Validator yang terlibat terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Penilaian oleh ahli materi difokuskan pada ketepatan dan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa, serta instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Sementara itu, ahli media mengevaluasi kualitas desain produk, meliputi tampilan visual, pengaturan tata letak, kemudahan membaca teks, sistem navigasi, dan fungsi fitur interaktif yang terdapat pada media berbasis *flipbook*. Adapun ahli

pembelajaran memberikan penilaian terhadap kesesuaian media dengan proses pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Masukan dan rekomendasi yang diperoleh dari para validator selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan produk agar media yang dikembangkan semakin optimal untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah melalui tahap pengembangan dan validasi, media komik digital berbasis *flipbook* interaktif diimplementasikan pada pembelajaran SKI di kelas V-A MI Khadijah Malang. Tahap ini bertujuan untuk menguji penerapan media dalam kondisi pembelajaran nyata sekaligus mengukur pengaruh penggunaannya terhadap pemahaman siswa. Subjek yang terlibat dalam implementasi berjumlah 29 siswa.

Pengukuran kemampuan siswa dilakukan melalui pemberian *pre-test* sebelum media digunakan dalam pembelajaran. Tes yang dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2026 tersebut bertujuan mengidentifikasi tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi kisah teladan Umar bin Khattab. Data hasil *pre-test* kemudian digunakan sebagai dasar untuk membandingkan hasil belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Selanjutnya, implementasi media dilaksanakan pada hari Senin, 18 Mei 2026 dalam kegiatan pembelajaran SKI di kelas V-A. Pada tahap ini, siswa mengakses media komik digital berbasis *flipbook* interaktif melalui *link* atau *scan barcode* yang sudah dibagikan menggunakan HP, tablet, atau laptop masing-masing siswa. Media tersebut memuat kisah masuk Islamnya Umar bin

Khatab dan kisah Umar bin Khatab dengan ibu pemasak batu. Selama pembelajaran berlangsung, siswa membaca komik digital, menjawab pertanyaan singkat di sela cerita, serta mengikuti fitur interaktif yang terdapat pada media. Beberapa siswa juga diminta untuk menjelaskan kembali isi cerita setelah mereka selesai menggunakan media. Hasilnya, mereka mampu menceritakan kembali alur kisah Umar bin Khatab dengan cukup baik serta menyampaikan nilai keteladanan yang terdapat dalam cerita menggunakan bahasa mereka sendiri.

Sebagai tahap akhir implementasi, peneliti melakukan pengukuran hasil belajar melalui pemberian *post-test* kepada seluruh siswa. Data yang diperoleh dari tes tersebut digunakan untuk melihat perkembangan pemahaman siswa dengan membandingkannya terhadap kemampuan awal yang telah diukur melalui *pre-test*. Siswa juga diberikan angket yang berisi pernyataan mengenai pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil angket dimanfaatkan sebagai data tambahan untuk menilai efektivitas penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif dalam pembelajaran SKI.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan evaluasi untuk mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan. Evaluasi difokuskan pada kemampuan media dalam mendukung proses belajar serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI. Informasi yang digunakan dalam tahap ini berasal dari hasil penilaian para validator dan data yang diperoleh selama implementasi produk di kelas V-A MI Khadijah Malang. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melakukan penelaahan terhadap efektivitas media sekaligus mengidentifikasi

aspek-aspek yang masih memerlukan perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.

Penilaian terhadap media juga dilakukan dengan memanfaatkan data hasil tes dan angket yang telah dikumpulkan selama penelitian. Perbandingan skor sebelum dan sesudah pembelajaran digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman siswa, sedangkan data angket memberikan informasi tambahan mengenai hasil penggunaan media dalam proses belajar. Seluruh informasi tersebut selanjutnya ditelaah sebagai dasar evaluasi produk. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan penyempurnaan pada media agar produk yang dihasilkan semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mudah digunakan, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Dalam riset ini, seluruh data yang terkumpul difungsikan untuk membedah kualitas dari prototipe komik digital interaktif berbasis *flipbook* yang telah selesai dirancang. Cakupan data tersebut diperoleh dari hasil penilaian para ahli (uji validasi), pencapaian nilai *pre-test* serta *post-test*, hingga sebaran angket pemahaman siswa. Melalui akumulasi temuan tersebut, tingkat kelayakan fungsional serta efektivitas media ini saat diterapkan pada kelas eksperimen V-A di MI Khadijah Malang untuk mata pelajaran SKI dapat dipetakan secara jelas. Secara garis besar, rincian data penelitian yang disajikan memuat kombinasi temuan kuantitatif dan analisis kualitatif yang diuraikan di bawah ini.

1. Data Validasi Ahli

Prosedur pengujian terhadap kelayakan media ini melibatkan peran tiga validasi ahli, yang masing-masing menguji aspek media, kedalaman materi, serta rancangan pembelajaran. Kegiatan validasi ini sangat krusial untuk menjamin bahwa produk komik digital yang dikembangkan sudah benar-benar memenuhi standar kualitas sebelum nantinya disebarluaskan dalam proses belajar mengajar. Proses penilaian oleh para ahli tersebut dikerjakan dengan menggunakan instrumen kuesioner berbasis skala Likert yang memiliki rentang poin 1 sampai 5. Data skor yang masuk kemudian dihitung, dianalisis, dan diterjemahkan berdasarkan kriteria persentase baku untuk mengukur di level mana tingkat kelayakan media tersebut berada.

a. Validasi Ahli Media

Penilaian terhadap kualitas media komik digital berbasis *flipbook* interaktif dilakukan oleh Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs., dosen ahli media pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Kegiatan validasi dilaksanakan pada tanggal 20 April 2026. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, desain, keterbacaan, navigasi, serta fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam media. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah divalidasi oleh validator ahli media, yang akan disajikan dalam Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Tingkat daya tarik desain komik secara keseluruhan (warna, ilustrasi, estetika).	5
2.	Kejelasan gambar, ekspresi tokoh, konsistensi karakter, dan proporsi visual.	5
3.	Jenis huruf, ukuran font, kontras warna teks dengan latar, serta kenyamanan membaca.	5
4.	Kerapian penempatan panel, keseimbangan teks dan gambar, serta alur baca yang jelas.	5
5.	Keseragaman gaya visual, warna, font, dan elemen grafis di setiap halaman.	5
6.	Kelancaran efek membalik halaman, animasi, dan respons sistem.	5
7.	Kejelasan tombol (<i>next</i> , <i>back</i> , <i>home</i>), ikon, dan kemudahan berpindah halaman.	4
8.	Keberfungsian fitur interaktif (klik, <i>hyperlink</i> , kuis, dll.).	5
9.	Desain ramah anak, tidak terlalu ramai, dan tidak membingungkan.	5
10.	Media dapat dibuka tanpa <i>error</i> , <i>loading</i> cepat, kompatibel di perangkat yang digunakan.	5
Total Skor		49

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh total skor ($\sum x$) sebesar 49 dari skor maksimal ($\sum xi$) 50 dengan persentase kelayakan sebesar 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital

berbasis *flipbook* interaktif termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif dalam validasi ahli media ini berupa komentar, saran dan kritik oleh validator. Hasilnya digunakan sebagai bahan dalam penyempurnaan produk.

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Validator Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ainatul Mardhiyah, M.Cs	1. Bedakan wajah/karakter aktor 2. Tambah tombol <i>back</i>

Berdasarkan Tabel 4.4, validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan media, yaitu membedakan wajah atau karakter pada setiap tokoh agar lebih mudah dikenali serta menambahkan tombol *back* untuk mempermudah navigasi pengguna. Saran tersebut kemudian dijadikan bahan revisi agar media menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa.

b. Validasi Ahli Materi

Sebelum digunakan dalam penelitian, materi pembelajaran dan instrumen evaluasi terlebih dahulu ditelaah oleh para ahli untuk memastikan kesesuaiannya. Proses penelaahan materi dilakukan oleh Bapak Rasmuin, M.Pd.I pada tanggal 22 April 2026. Penilaian mencakup kualitas isi materi, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, penggunaan bahasa, serta keterhubungan materi dengan tujuan pembelajaran SKI.

Selain materi pembelajaran, instrumen *pre-test* dan *post-test* juga melalui proses validasi. Kegiatan ini dilakukan oleh Ibu Laily Nur Arifa, M.Pd.I, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, pada tanggal 6 Mei 2026. Penilaian difokuskan pada kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran, tingkat kesulitan soal, penggunaan bahasa, serta keterkaitan soal dengan materi kisah teladan Umar bin Khattab. Melalui proses tersebut, diperoleh informasi mengenai tingkat kelayakan materi dan instrumen evaluasi yang digunakan dalam penelitian. Hasil validasi selanjutnya menjadi dasar untuk melakukan perbaikan sebelum media diterapkan dalam pembelajaran.

1) Data Kuantitatif

Berdasarkan angket hasil validasi materi dari Bapak Rasmuin, M.Pd.I, disajikan dalam Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Materi dalam komik sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa kelas V.	5
2.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.	4
3.	Nama tokoh, peristiwa, waktu, dan tempat sesuai dengan sumber sejarah yang valid.	4
4.	Peristiwa disajikan secara runtut dan mudah dipahami.	5
5.	Materi memiliki dasar referensi yang dapat dipertanggungjawabkan.	5
6.	Materi tidak terlalu sempit dan tidak berlebihan untuk tingkat kelas V.	4

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
7.	Bahasa komunikatif, tidak ambigu, dan sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik.	3
8.	Materi mengandung nilai akhlak, keteladanan tokoh, dan relevan dengan kehidupan siswa.	5
Total Skor		35

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa diperoleh total skor ($\sum x$) sebesar 35 dari skor maksimal ($\sum xi$) 40 dengan persentase kelayakan sebesar 87,5%. Persentase tersebut membuktikan bahwa materi pada media komik digital berbasis *flipbook* interaktif termasuk dalam kategori “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran SKI kelas V.

Tidak hanya validasi isi materi, berikut juga disajikan dalam Tabel 4.6 hasil validasi soal *pre-test post-test* dari Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I sebagai acuan untuk melakukan evaluasi pembelajaran siswa.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Soal *Pre-Test Post-Test*

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kejelasan setiap butir soal.	4
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal.	5
3.	Ketepatan soal dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	4
4.	Butir soal berkaitan dengan materi.	5
5.	Tingkat kebenaran butir.	4
6.	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap.	5
7.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda.	3
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
9.	Bahasa yang digunakan efektif.	3
10.	Penulisan sesuai dengan EYD.	5
Total Skor		42

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Hasil penilaian validasi ahli soal *pre-test post-test* menunjukkan bahwa diperoleh total skor ($\sum x$) sebesar 42 dari skor maksimal ($\sum xi$) 50 dengan persentase kelayakan sebesar 84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen soal *pre-test post-test* sebagai bahan evaluasi pembelajaran siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif termasuk dalam kategori “sangat layak” digunakan untuk mengukur pemahaman siswa kelas V MI.

2) Data Kualitatif

Sebagai pelengkap hasil penilaian, validator memberikan sejumlah tanggapan dan rekomendasi perbaikan terhadap materi yang dikembangkan. Uraian data kualitatif dari hasil validasi oleh Bapak Rasmuin, M.Pd.I dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Rasmuin, M.Pd.I	1. Referensi untuk kisah Umar dan Ibu Pemasak Batu sebaiknya dilengkapi dengan sumber tertulis yang bisa dipertanggungjawabkan secara akademis.

	2. Tambahkan glosarium kecil di bagian akhir untuk menjelaskan istilah-istilah yang mungkin asing bagi siswa kelas V.
--	---

Berdasarkan data pada Tabel 4.7, media komik digital berbasis *flipbook* interaktif dinilai telah memiliki isi materi yang baik dan sesuai untuk pembelajaran SKI kelas V. Namun, validator memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu menambahkan sumber referensi tertulis yang lebih akademis pada kisah Umar dan Ibu Pemasak Batu serta menambahkan glosarium di bagian akhir media untuk membantu siswa memahami istilah-istilah yang dianggap asing. Saran tersebut kemudian digunakan sebagai bahan revisi agar materi dalam media menjadi lebih lengkap, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Adapun data kualitatif dari validator ahli soal *pre-test post-test* yaitu Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I, disajikan pada Tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Kritik dan Saran Validator Soal *Pre-Test Post-Test*

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I	1. Kata pengganti subjek sebaiknya diganti dengan subjek langsung. 2. Pengecoh dalam beberapa soal tidak berfungsi.

Berdasarkan data kualitatif dari validator soal *pre-test post-test*, instrumen evaluasi yang disusun telah sesuai untuk digunakan dalam penelitian. Namun, validator memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu mengganti kata pengganti subjek dengan penyebutan subjek secara langsung agar kalimat soal lebih jelas dan tidak menimbulkan

penafsiran ganda. Selain itu, validator juga menyarankan perbaikan pada beberapa pengecoh jawaban yang dinilai belum berfungsi secara optimal. Saran tersebut kemudian digunakan sebagai bahan revisi untuk menyempurnakan kualitas soal sebelum digunakan pada tahap evaluasi pembelajaran.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif dari aspek pembelajaran dan penerapannya di dalam kelas. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Mardijah, S.Ag selaku guru SKI di MI Khadijah Malang yang memiliki kemampuan dan pengalaman dalam strategi pembelajaran di kelas, khususnya di madrasah ibtidaiah. Kegiatan validasi dilakukan pada tanggal 8 Mei 2026. Berikut disajikan data hasil validasi ahli pembelajaran.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari angket hasil validasi ahli pembelajaran dipaparkan dalam Tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
2.	Media mendukung penyampaian materi secara jelas dan runtut.	4
3.	Isi materi dalam media sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.	4
4.	Tampilan media menarik perhatian siswa.	5

5.	Kombinasi warna, gambar, dan tulisan terlihat jelas dan serasi.	4
6.	Media mudah diakses dan digunakan oleh siswa.	4
7.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	4
8.	Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas.	4
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	5
10.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa.	5
11.	Media sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa kelas V.	4
12.	Media membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.	4
Total Skor		51

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh total skor ($\sum x$) sebesar 51 dari skor maksimal ($\sum xi$) 60 dengan persentase kelayakan sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* interaktif pada materi “Kisah Teladan Umar bin Khattab” termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk diterapkan dalam pembelajaran SKI di kelas.

2) Data Kualitatif

Adapun data ini diperoleh dari kritik dan saran hasil validasi ahli pembelajaran yang dipaparkan dalam Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Mardijah, S.Ag	1. Kuasai kelas. 2. Bisa ditingkatkan ke berbagai materi yang lain. 3. Bagus, gambar lebih disukai anak-anak.

Pada Tabel 4.10, validator menyampaikan bahwa penggunaan gambar dalam media menjadi daya tarik yang disukai siswa sehingga dapat membantu meningkatkan semangat belajar mereka. Selain itu, validator juga memberikan saran agar guru mampu menguasai kelas dengan baik selama penggunaan media berlangsung serta mengembangkan media serupa pada materi SKI lainnya.

2. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Pengukuran pemahaman siswa dilakukan pada dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Pengukuran awal dilaksanakan melalui *pre-test* pada 11 Mei 2026, sedangkan pengukuran akhir dilakukan melalui *post-test* pada 18 Mei 2026 setelah siswa mempelajari materi menggunakan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif. Data hasil pengukuran tersebut disajikan pada Tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
1	Adam Demetrio Dhafir Tsabit Calista	80	100
2	Adeeva Sayda Aldearaya Charisma W.	80	95
3	Adia Rafa Fathina Putri Ardian	85	95
4	Agastyo Aditya	80	90
5	Ali Tsabit Al Amin	85	95

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
6	Anezka Vanani Aminansyah Putri	85	95
7	Aufa Ibrahim Putra Widagdo	85	100
8	Az Zahra Ashilla Ramadhani	85	100
9	Azkia Alisha Widiarsi	85	100
10	Daru Syarif Azka Putra	85	100
11	Dzakira Atiqah Qurrota`Aini	85	95
12	Eljusticio Raisa Syakira	85	95
13	Faizal Harun El Rafif	75	95
14	Gema Ataringga	60	80
15	Hazirah Aghniya Inara Prasetyo	80	95
16	Kenzie Yafiq Hamizan	85	95
17	Mahira Hasna Kamila	85	95
18	Mirza Aqila Abinaya Pranaja	70	90
19	Muhammad Cello Inky Utama	85	95
20	Muhammad Khair Dzaki Fauzi	80	95
21	Muhammad Zaky Ardani	85	95
22	Nadia Taffana Maulida	80	95
23	Nasywa Yumna Quaneisha Azzalea	85	100
24	Nawira Khumairo	85	95
25	Pramesti Bellviana Biante	80	95
26	Rafandra Aqlan As Sofyan	85	100
27	Rafif Adelio Wibowo	85	100
28	Salma Assyifatu Haifa	85	90
29	Zakiyah Choirunnisa'	80	90

Nilai *pre-test* dan *post-test* siswa yang disajikan pada Tabel 4.11 menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran. Besarnya peningkatan pemahaman siswa kemudian dihitung melalui analisis *Normalized Gain (N-Gain)* menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25.

Tabel 4.12 Hasil Analisis Uji N-Gain

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	N-Gain Persen
1	Adam Demetrio Dhafir T. C.	80	100	1	100
2	Adeeva Sayda Aldearaya C. W.	80	95	0.75	75
3	Adia Rafa Fathina Putri Ardian	85	95	0.667	66.67
4	Agastyo Aditya	80	90	0.5	50
5	Ali Tsabit Al Amin	85	95	0.667	66.67
6	Anezka Vanani Aminansyah P.	85	95	0.667	66.67
7	Aufa Ibrahim Putra Widagdo	85	100	1	100
8	Az Zahra Ashilla Ramadhani	85	100	1	100
9	Azkia Alisha Wideasari	85	100	1	100
10	Daru Syarif Azka Putra	85	100	1	100
11	Dzakira Atiqah Qurrota`Aini	85	95	0.667	66.67
12	Eljusticio Raisa Syakira	85	95	0.667	66.67
13	Faizal Harun El Rafif	75	95	0.8	80
14	Gema Ataringga	60	80	0.5	50
15	Hazirah Aghniya Inara Prasetyo	80	95	0.75	75
16	Kenzie Yafiq Hamizan	85	95	0.667	66.67
17	Mahira Hasna Kamila	85	95	0.667	66.67
18	Mirza Aqila Abinaya Pranaja	70	90	0.667	66.67
19	Muhammad Cello Inky Hutama	85	95	0.667	66.67
20	Muhammad Khlar Dzaki Fauzi	80	95	0.75	75
21	Muhammad Zaky Ardani	85	95	0.667	66.67
22	Nadia Taffana Maulida	80	95	0.75	75
23	Nasywa Yumna Quaneisha A.	85	100	1	100
24	Nawira Khumairo	85	95	0.667	66.67
25	Pramesti Bellviana Biante	80	95	0.75	75
26	Rafandra Aqlan As Sofyan	85	100	1	100
27	Rafif Adelio Wibowo	85	100	1	100
28	Salma Assyifatu Haifa	85	90	0.333	33.33

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	N-Gain Persen
29	Zakiyah Choirunnisa'	80	90	0.5	50
Rata-Rata		81.897	95.172	0.749	74.89

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 4.12, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* (S_{pre}) sebesar 81,897 dan rata-rata nilai *post-test* (S_{post}) sebesar 95,172.

Adapun rata-rata nilai N-Gain diperoleh dari rumus berikut.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

$$g = \frac{95,172 - 81,897}{100 - 81,897} = 0,749$$

Hasil perhitungan rata-rata N-Gain adalah sebesar 0,749 dengan persentase sebesar 74,89%. Berdasarkan kategori skor N-Gain, nilai tersebut termasuk pada kategori “tinggi” karena berada pada rentang $g \geq 0,7$.

Hasil tersebut merepresentasikan bahwa penerapan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi kisah teladan Umar bin Khattab. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran SKI kelas V-A MI Khadijah Malang.

3. Data Validasi Angket Pemahaman Siswa

Sebelum melangkah ke tahap analisis data penelitian yang lebih mendalam, kualitas instrumen kuesioner pemahaman siswa diuji melalui prosedur validitas dan reliabilitas. Langkah pengujian ganda ini krusial untuk menjamin bahwa angket yang digunakan memang benar-benar presisi dalam merekam pemahaman siswa sekaligus mampu menghasilkan data yang ajeg (konsisten).

a. Uji Validitas Konstruk

Proses bedah validitas konstruk pada riset ini diterapkan dengan mengandalkan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, yang pengerjaannya dibantu oleh aplikasi statistik IBM SPSS Statistics versi 25. Instrumen yang dianalisis terdiri atas 10 butir pernyataan yang telah diisi oleh 29 siswa kelas V-A MI Khadijah Malang. Berdasarkan jumlah responden tersebut, diperoleh nilai derajat kebebasan sebesar 27 ($df = N - 2$). Berdasarkan pengujian dua arah dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,367$ dari nilai (df) = 27.

Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas Konstruk

No.	Pernyataan	Korelasi	Ket.
1.	Saya lebih mudah memahami kisah Umar bin Khattab setelah menggunakan komik digital <i>flipbook</i> interaktif.	0,715	Valid
2.	Saya dapat mengingat isi cerita Umar bin Khattab setelah belajar menggunakan komik digital <i>flipbook</i> interaktif.	0,660	Valid
3.	Saya dapat menyebutkan sikap teladan Umar bin Khattab setelah belajar menggunakan media ini.	0,456	Valid
4.	Saya dapat memahami isi cerita dengan mudah melalui gambar dan teks pada komik digital.	0,686	Valid
5.	Saya dapat menceritakan kembali kisah teladan Umar bin Khattab setelah menggunakan media ini.	0,517	Valid
6.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami.	0,667	Valid
7.	Saya memahami contoh sikap adil dan berani dari Umar bin Khattab.	0,544	Valid
8.	Media pembelajaran membantu saya memahami pesan moral dari cerita.	0,780	Valid

9.	Saya merasa senang menggunakan media ini karena mudah dipahami.	0,671	Valid
10.	Kisah teladan Umar bin Khattab memberikan pelajaran yang bermanfaat bagi kehidupan saya.	0,383	Valid

Menilik sajian data pada Tabel 4.13, luaran dari uji validitas konstruk memakai teknik *Pearson Product Moment* membuktikan kalau seluruh poin pernyataan sukses dikategorikan sah (valid). Hal ini dikarenakan setiap nilai r_{hitung} yang keluar terbukti melampaui ambang batas r_{tabel} . Jika dibedah lebih dalam, skor korelasi puncaknya berada pada pernyataan nomor 8 dengan capaian 0,780. Sementara itu, posisi terendah ditempati oleh pernyataan nomor 10 yang berada di angka 0,383. Meski menjadi yang paling kecil, nilai pada pernyataan nomor 10 tersebut porsinya masih tetap lebih tinggi jika dibandingkan dengan batas minimal r_{tabel} , sehingga keseluruhan butir instrumen ini tetap aman dan layak digunakan.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan melalui metode Cronbach's Alpha dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25.

Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Cronbach's Alpha	Kategori	Keterangan
<i>Angket Pemahaman Siswa</i>	0,814	Tinggi	Reliabel

Merujuk pada data di Tabel 4.14, didapatkan skor *Cronbach's Alpha* sebesar 0,814 yang dihitung dari total 10 poin pernyataan. Jika diselaraskan dengan teori dari Ghazali, perolehan angka tersebut menjadi bukti kuat kalau instrumen kuesioner pemahaman ini punya reliabilitas yang jempolan

karena nilai α -nya sukses menembus batas minimal 0,60.⁸² Atas dasar itulah, angket ini sah dinilai reliabel serta memiliki keajekan yang sangat baik untuk melacak tingkat pemahaman anak-anak setelah mereka belajar menggunakan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif pada topik Kisah Teladan Umar bin Khattab.

C. Revisi Produk

Tahap revisi bertujuan menghasilkan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta lebih mudah digunakan oleh siswa. Dengan adanya penyempurnaan tersebut, kualitas dan kelayakan produk diharapkan semakin meningkat sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Rincian perbaikan yang dilakukan disajikan pada bagian berikut.

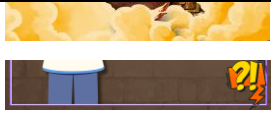
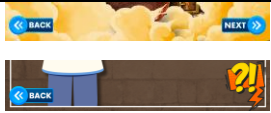
1. Revisi Berdasarkan Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, terdapat beberapa saran perbaikan yang dijadikan sebagai bahan revisi media komik digital berbasis *flipbook* interaktif. Revisi dilakukan pada peningkatan kualitas tampilan media dan kemudahan siswa mengoperasikan media selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.15 Revisi Produk Validasi Ahli Media

No.	Saran dan Masukan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Bedakan wajah/karakter aktor		

⁸² Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.

2.	Tambah tombol <i>back</i>		
----	---------------------------	--	---

Pada Tabel 4.15 nomor saran pertama, validator menyampaikan bahwa beberapa karakter tokoh dalam komik memiliki bentuk wajah yang hampir sama. Oleh karena itu, dilakukan revisi dengan mengganti desain karakter tersebut agar memiliki ciri visual yang lebih berbeda dan mudah dikenali oleh siswa.

Pada nomor saran kedua, validator menyarankan agar tombol navigasi *back* diperbanyak pada beberapa halaman media. Hal tersebut bertujuan agar siswa lebih mudah berpindah halaman dan mengakses kembali bagian sebelumnya saat menggunakan *flipbook* digital. Kemudian dilakukan revisi dengan memperbanyak tombol *back* pada beberapa halaman terutama pada halaman pertanyaan interaktif.

2. Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Dari hasil validasi ahli materi yang mencakup penilaian isi materi dan soal *pre-test post-test*, terdapat beberapa saran perbaikan yang digunakan sebagai bahan revisi. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan isi materi, penggunaan bahasa, kelengkapan referensi, serta kualitas soal agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas V dan tujuan pembelajaran.

Tabel 4.16 Revisi Produk Validasi Ahli Materi

No.	Saran dan Masukan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Validasi Ahli Isi Materi			
1.	Referensi untuk kisah Umar dan Ibu Pemasak Batu sebaiknya dilengkapi dengan sumber tertulis yang bisa dipertanggung-jawabkan secara akademis.	Referensi hanya dari film Omar “Umar bin Khattab”	Ditambahkan sumber tertulis dari buku 150 Kisah ‘Umar Ibn Al-Khaththab, karya Ahmad ‘Abdul ‘Al Al-Thahthawi. Penerbit Mizania, 2016.
2.	Tambahkan glosarium kecil di bagian akhir untuk menjelaskan istilah-istilah yang mungkin asing bagi siswa kelas V.	Tidak ada halaman glosarium di bagian akhir media	 The screenshot shows a digital glossary interface with a title 'GLOSARIUM' and subtitle 'Daftar Istilah'. It contains a list of terms with their definitions: Balat: Pelantikan secara resmi, pengangkatan, atau pengukuhan. Atau bisa juga diartikan penunjukan sumpah setia seorang pemimpin. Baitul Mal: Lembaga keuangan negara atau publik dalam sejarah Islam yang berfungsi mengumpulkan, menyimpan, dan mendistribusikan kekayaan negara. Dewan al-Jund: Dewan militer atau lembaga administrasi tentara yang bertugas untuk mencatat nama, pangkat, dan gaji prajurit serta mengelola perbekalan militer. Khalifah: Pemimpin umat Islam. Wakil atau pengganti Nabi Muhammad SAW dalam mengelola negara dan keamanan. Shahuf: Lembaran-lembaran wahyu Allah SWT yang diturunkan kepada nabi atau rasul, sebelum akhirnya dibukukan seperti kitab. Tahun Adu: Sebutan untuk periode bencana kelaparan dan kemarau panjang yang terjadi di Semenanjung Arab. At the bottom, there are 'BACK' and 'NEXT' navigation buttons.
Validasi Ahli Soal <i>Pre-Test Post-Test</i>			
1.	Kata pengganti subjek sebaiknya diganti dengan subjek langsung.	Contoh soal: Ketika Umar berkeliling kota saat malam hari, ia mendengar ada suara tangisan anak kecil	Perbaiki: Ketika Umar berkeliling kota saat malam hari, Umar mendengar ada suara tangisan anak kecil dan langsung

No.	Saran dan Masukan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
		dan langsung menghampirinya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa ia adalah pemimpin yang...	menghampirinya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa Umar adalah pemimpin yang...
2.	Pengecoh dalam beberapa soal tidak berfungsi.	a. Mengawasi rakyatnya tetap tertib b. Memastikan rakyatnya tidak kelaparan c. Mengisi waktu luang setelah bertugas d. Menjalin kedekatan dengan rakyatnya	a. Memastikan keadaan kota tetap aman dan seluruh rakyat menaati aturan b. Mengetahui langsung kondisi rakyat, terutama yang mengalami kesulitan dan kelaparan c. Menghabiskan waktu di luar istana setelah menyelesaikan tugas pemerintahan d. Menunjukkan kedekatan dengan rakyat agar lebih dihormati sebagai pemimpin

Berdasarkan Tabel 4.16 bagian revisi isi materi, perbaikan dilakukan pada aspek kelengkapan referensi dan penambahan glosarium pada media. Pada revisi pertama, peneliti menambahkan sumber tertulis yang lebih akademis untuk mendukung kisah Umar dan Ibu Pemasak Batu. Sementara itu, pada

revisi kedua, peneliti menambahkan halaman glosarium di bagian akhir media untuk membantu siswa memahami istilah-istilah yang dianggap asing.

Kemudian pada bagian revisi validasi soal *pre-test* dan *post-test*, perbaikan dilakukan pada penggunaan bahasa soal dan kualitas pengecoh jawaban. Pada revisi pertama, kata pengganti subjek diubah menjadi penyebutan subjek secara langsung agar kalimat soal lebih jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Pada revisi kedua, beberapa pengecoh jawaban diperbaiki agar lebih berfungsi dan memiliki tingkat kesesuaian yang lebih baik dengan materi soal.

3. Revisi Berdasarkan Ahli Pembelajaran

Pada hasil validasi ahli pembelajaran, terdapat beberapa rekomendasi dan saran yang digunakan sebagai bahan evaluasi dalam penggunaan media pada proses pembelajaran. Saran tersebut bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif dalam pembelajaran SKI di kelas V.

Tabel 4.17 Revisi Produk Validasi Pembelajaran

No.	Saran dan Masukan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Kuasai kelas.	Validator memberi saran agar pengondisian kelas lebih diperhatikan daripada hanya sekedar menyampaikan materi dan media.	Lebih memperhatikan pengondisian kelas dan keterlibatan seluruh siswa selama penggunaan media pembelajaran berlangsung.
2.	Bisa ditingkatkan ke berbagai materi yang lain.	Media hanya dikembangkan pada	Sudah ada rencana untuk mengembangkan

		materi kisah teladan Umar bin Khattab.	media ke berbagai materi lainnya, tetapi belum bisa diselesaikan sekarang.
3.	Bagus, gambar lebih disukai anak-anak.	Media telah menggunakan ilustrasi gambar pada setiap cerita komik.	Tampilan ilustrasi dan visual media dipertahankan karena dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan Tabel 4.17, perbaikan dilakukan pada aspek pengelolaan kelas dan pengembangan media pembelajaran. Validator menyarankan pemanfaatan media sebaiknya tidak hanya sebatas pada penyajian materi kepada siswa, tetapi juga memperhatikan pengondisian kelas dan keterlibatan seluruh siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Validator berharap media juga dapat dikembangkan pada berbagai materi SKI lainnya dan tampilan visual media dipertahankan karena dinilai menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Interaktif pada Mata Pelajaran SKI Kelas V di MI Khadijah Malang

Pengembangan media komik digital berbasis flipbook interaktif pada mata pelajaran SKI kelas V MI Khadijah Malang dilaksanakan dengan mengacu pada model ADDIE yang dikemukakan oleh Lee dan Owens. Model ini mencakup lima tahapan yang saling berkaitan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.⁸³ Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang menyediakan prosedur pengembangan secara bertahap dan terorganisasi. Melalui tahapan tersebut, proses perancangan hingga evaluasi produk dapat dilakukan secara sistematis sehingga mendukung pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

1. Tahap *Analysis*

Pada tahap analisis, dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru SKI kelas V MI Khadijah Malang. Dari hasil analisis diperoleh informasi bahwa sarana pembelajaran yang tersedia telah memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Namun, siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi SKI yang bersifat naratif dan historis serta cenderung kehilangan fokus ketika pembelajaran kurang menarik.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa siswa lebih menyukai media yang menyajikan perpaduan antara unsur cerita dan visual. Temuan tersebut menjadi

⁸³ Lee and Owens, *Multimedia-Based Instructional Design*. (San Francisco: Pfeiffer, 2004).

dasar pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran SKI.

2. Tahap *Design*

Pada tahap desain, peneliti mulai menyusun materi pembelajaran tentang kisah teladan Umar bin Khattab, yaitu kisah masuk Islamnya Umar bin Khattab dan kisah Umar dengan ibu pemasak batu. Materi dipilih karena mengandung nilai keteladanan yang relevan dengan kehidupan siswa seperti keberanian, tanggung jawab, dan kepedulian sosial.

Selanjutnya, peneliti merancang alur cerita, dialog komik, deskripsi karakter tokoh, serta struktur isi media. Pendeskripsian karakter dan ilustrasi panel komik dilakukan menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) melalui fitur ChatGPT Create Image. Media dirancang terdiri atas halaman sampul, tujuan pembelajaran, petunjuk membaca komik, cerita komik, pertanyaan interaktif, glosarium, halaman evaluasi, hingga halaman profil dan referensi agar media tersusun secara sistematis dan mudah digunakan siswa.

3. Tahap *Development*

Tahap ini merupakan tahap pengembangan rancangan media menjadi produk yang utuh. Pada tahap ini, desain karakter tokoh dan panel komik mulai dibuat menggunakan fitur ChatGPT Create Image. Deskripsi setiap elemen dimasukkan ke dalam prompt AI untuk kemudian diubah kedalam bentuk gambar. Kemudian seluruh desain dan ilustrasi komik mulai disusun menggunakan aplikasi Canva dalam ukuran A4. Peneliti melakukan pengaturan panel komik, penempatan dialog, pemilihan jenis huruf, pengeditan

warna, serta penyusunan tata letak halaman agar tampilan media lebih menarik dan nyaman dibaca siswa.

Setelah seluruh halaman selesai disusun, media diubah menjadi file PDF kemudian diunggah ke platform Heyzine Flipbooks untuk dikembangkan menjadi media *flipbook* interaktif. Media juga dilengkapi kuis Wordwall pada halaman akhir sebagai evaluasi sederhana pembelajaran. Terdapat juga fitur “Ayo Bercerita” yang terhubung dengan WhatsApp untuk mengirimkan *voice note* siswa serta fitur unduh komik dalam format PDF. Kehadiran fitur-fitur tersebut menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Setelah media dikembangkan, memasuki tahap validasi ahli untuk mengetahui kelayakannya sebelum digunakan pada proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai kelayakan sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”. Validator juga memberikan beberapa saran seperti membedakan karakter tokoh dan menambahkan tombol *back* pada beberapa halaman media agar penggunaan media menjadi lebih mudah bagi siswa.

Selanjutnya, diperoleh hasil validasi ahli materi dengan nilai sebesar 87,5% dengan kategori “sangat layak”. Akan tetapi, validator memberikan saran untuk melengkapi referensi akademis pada kisah Umar dan ibu pemasak batu serta menambahkan glosarium agar siswa lebih mudah memahami istilah-istilah asing dalam cerita. Dilakukan pula validasi instrumen soal *pre-test* dan *post-test* yang memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori “sangat layak”. Namun, validator menyampaikan bahwa masih terdapat beberapa perbaikan

yang perlu dilakukan seperti penggunaan subjek secara langsung dalam kalimat soal dan penyempurnaan pengecoh jawaban agar lebih efektif.

Adapun hasil validasi ahli pembelajaran mendapat nilai sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”. Media dinilai mudah digunakan dalam pembelajaran dan dapat memudahkan siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, validator menyarankan agar media dikembangkan pada materi SKI lainnya dan guru lebih memperhatikan pengondisian kelas selama penggunaan media berlangsung.

Berdasarkan saran dan rekomendasi dari para validator, peneliti kemudian melakukan revisi produk untuk menyempurnakan media. Revisi dilakukan pada desain karakter tokoh, penambahan tombol *back*, penambahan glosarium, penyempurnaan referensi akademis, serta perbaikan soal evaluasi. Revisi tersebut dilakukan agar media lebih menarik, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan siswa MI.

4. Tahap *Implementation*

Implementasi media dilakukan pada 29 siswa kelas V-A MI Khadijah Malang. Sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media dimulai, siswa terlebih dahulu mengikuti *pre-test* yang bertujuan mengukur tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi kisah teladan Umar bin Khattab.

Selanjutnya, media komik digital berbasis *flipbook* interaktif digunakan dalam pembelajaran SKI. Pada tahap ini, siswa mengakses media melalui *link* atau *scan barcode* yang sudah dibagikan menggunakan HP, tablet, atau laptop, kemudian siswa membaca komik digital, menjawab pertanyaan singkat di sela cerita, serta mengikuti fitur interaktif yang terdapat dalam media. Beberapa

siswa juga diminta untuk menjelaskan kembali isi cerita dan mereka mampu menjelaskan alur kisah dengan cukup baik menggunakan bahasa mereka sendiri. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa juga menunjukkan keterlibatan yang tinggi, terlihat dari antusiasme dan keaktifan mereka dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, dilakukan *post-test* guna mengukur hasil belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Selanjutnya, siswa mengisi angket sebagai bahan evaluasi terhadap penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini, kelayakan media ditentukan melalui analisis berbagai data yang diperoleh selama penelitian, meliputi hasil validasi ahli, tes pemahaman siswa, dan angket. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* interaktif telah memenuhi standar yang ditetapkan dan layak diterapkan pada pembelajaran SKI di kelas V MI Khadijah Malang.

Melalui seluruh proses yang sudah dilewati, komik digital interaktif berbasis *flipbook* yang dirancang ini terbukti sesuai dengan kebutuhan serta karakter anak-anak MI, sekaligus memenuhi standar kelayakan. Capaian ini tidak lepas dari runtutan langkah pembuatan yang digarap secara terstruktur memakai acuan model ADDIE milik Lee dan Owens. Mutu dari media ini pun tidak hanya diukur saat masa pendesainan atau pembuatannya saja, melainkan ikut diuji lewat penilaian para ahli, revisi produk, hingga implementasi media di dalam kelas. Dengan demikian, seluruh tahapan pengembangan telah dilaksanakan sesuai prosedur sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

B. Efektivitas Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Interaktif Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang

Evaluasi terhadap efektivitas penggunaan komik digital berplatform *flipbook* interaktif dilakukan dengan membandingkan capaian kognitif peserta didik sebelum dan sesudah paparan media dalam internalisasi materi SKI. Data penelitian memvalidasi terjadinya perluasan nilai rata-rata dari basis awal sebesar 81,897 pada *pre-test* menjadi 95,172 pada fase *post-test*. Diferensiasi skor tersebut merepresentasikan bahwa siswa mengalami peningkatan kompetensi dalam menguasai topik kisah keteladanan Umar bin Khattab setelah mengadopsi media yang dirancang.

Untuk mengukur peningkatan yang dihasilkan, analisis statistik diterapkan formulasi uji *Normalized Gain* (N-Gain). Output komputasi menunjukkan koefisien rerata N-Gain mencapai 0,749 atau 74,89%, yang memosisikan hasil ini dalam kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwasanya komik digital interaktif tersebut memberikan kontribusi masif dalam memfasilitasi rekonstruksi pemahaman siswa. Atas dasar akumulasi data tersebut, media yang dikembangkan dinilai memiliki tingkat efektivitas dan kelayakan fungsional yang tinggi untuk diaplikasikan pada pembelajaran SKI siswa kelas V MI Khadijah Malang.

Adanya peningkatan pemahaman ini mengonfirmasi keandalan komik digital bermodalkan interaktivitas *flipbook* dalam mempermudah siswa mengurai materi secara lebih intuitif. Kinerja optimal ini berakar pada formulasi media yang menyatukan ranah visual, struktur penceritaan, serta dimensi interaktif yang adaptif terhadap modalitas belajar anak sekolah dasar. Penyajian materi dala bentuk cerita

bergambar membuat siswa lebih mudah mengikuti alur peristiwa sejarah, memahami isi materi, serta mengingat pesan moral yang terkandung dalam kisah teladan Umar bin Khattab. Beberapa siswa juga diminta untuk menjelaskan kembali isi cerita setelah mereka selesai menggunakan media. Hasilnya, mereka mampu menceritakan kembali alur kisah Umar bin Khattab dengan cukup baik serta menyampaikan nilai keteladanan yang terdapat dalam cerita menggunakan bahasa mereka sendiri.

Hasil tersebut sejalan dengan teori pemahaman menurut Benyamin S. Bloom yang menjelaskan bahwa pemahaman (*comprehension*) berada pada tingkat kedua dalam ranah kognitif setelah pengetahuan (*knowledge*). Pemahaman mencakup kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali suatu gagasan dengan kata-kata sendiri, menafsirkan makna dari informasi yang telah didapat.⁸⁴ Dengan demikian, kemampuan siswa dalam mengungkapkan kembali isi cerita dan menyampaikan nilai keteladanan yang terdapat dalam cerita menggunakan bahasa mereka sendiri membuktikan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* interaktif mampu membantu siswa mencapai tingkat pemahaman dalam proses pembelajaran SKI.

Keakuratan data dari angket pemahaman siswa ini bisa dilihat dari hasil uji validitas dan reliabilitasnya. Ketika diuji lewat validitas konstruk, semua poin pernyataan dinyatakan sah (*valid*) karena nilai korelasinya di atas target *r* tabel yang sebesar 0,367. Nah, angka korelasi yang paling tinggi ada di pernyataan nomor 8, yaitu sebesar 0,780. Selain *valid*, instrumen penelitian ini terbukti memiliki kereliabelan yang tinggi, terindikasi dari perolehan skor *Cronbach's Alpha*

⁸⁴ Djaali, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2023). hlm. 61.

mencapai 0,814. Temuan tersebut menjadi bukti bahwa angket yang disebarakan mampu mengukur tingkat pemahaman siswa secara stabil setelah mereka berinteraksi dengan media pembelajaran.

Efektivitas media juga dapat dilihat dari respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap implementasi, siswa terlihat lebih aktif dan antusias ketika membaca komik digital, menjawab pertanyaan interaktif, serta mengikuti kuis Wordwall yang terdapat dalam media. Tampilan visual yang menarik, ilustrasi tokoh, efek membalik halaman pada *flipbook*, serta fitur interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kondisi tersebut membantu siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran SKI yang sebelumnya dianggap sulit karena materi bersifat naratif dan historis.

Dengan demikian, efektivitas media komik digital berbasis *flipbook* interaktif terlihat dari berbagai indikator yang diperoleh selama penelitian. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman setelah pembelajaran, memperoleh skor N-Gain yang masuk kelompok tinggi, ditambah lagi dengan tanggapan yang sangat baik dari anak-anak setelah memakai media tersebut. Di samping itu, data dari kuesioner ikut memperjelas kalau media ini efektif memandu siswa mendalami alur cerita beserta pesan moral yang disisipkan dalam materi. Intinya, kehadiran media ini bisa menyokong proses belajar siswa agar lebih cepat paham sekaligus membantu mereka menangkap makna dan pesan yang terkandung dalam kisah teladan Umar bin Khattab sesuai dengan konsep pemahaman menurut Benjamin S. Bloom.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Dari seluruh rangkaian data yang telah dipaparkan sebelumnya, kesimpulan yang bisa diambil adalah sebagai berikut.

1. Proses pengembangan komik digital interaktif berbasis *flipbook* ini disusun melalui model pengembangan ADDIE dari Lee dan Owens, yang mencakup lima fase utama yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap awal atau analisis, ditemukan fakta bahwa anak-anak memang memerlukan alat bantu belajar yang jauh lebih interaktif dan seru agar mereka tidak kesulitan mencerna materi SKI yang sarat akan cerita sejarah. Menjawab kebutuhan tersebut, media ini mulai didesain dan dibuat dalam wujud komik digital interaktif menggunakan bantuan aplikasi Canva serta platform Heyzine Flipbooks, lengkap dengan fitur navigasi, soal interaktif, hingga kuis dari Wordwall. Ketika diuji oleh para pakar, hasil penilaiannya masuk ke dalam kelompok "sangat layak" dengan detail skor 98% dari ahli media, 87,5% dari ahli materi, 84% untuk kualitas soal *pre-test* dan *post-test*, serta 85% dari ahli pembelajaran. Melihat capaian angka tersebut, bisa disimpulkan kalau komik digital berbasis *flipbook* interaktif ini memang sangat pantas dan siap dipakai untuk mendukung kegiatan belajar SKI siswa kelas V di MI Khadijah Malang.
2. Media komik digital berbasis *flipbook* interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI kelas V MI Khadijah Malang. Hal tersebut ditunjukkan dari peningkatan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 81,897

menjadi 95,172 pada *post-test*. Hasil uji *N-Gain* memperoleh nilai sebesar 0,749 atau 74,89% dengan kategori tinggi. Selain itu, hasil angket pemahaman siswa menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,814. Siswa juga mampu menjelaskan kembali isi cerita Umar bin Khattab serta menyampaikan nilai keteladanan dalam cerita menggunakan bahasa mereka sendiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media membantu siswa memahami materi dan pesan moral pembelajaran sesuai dengan teori pemahaman Benyamin S. Bloom.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* interaktif pada mata pelajaran SKI kelas V MI Khadijah Malang, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Siswa dapat memanfaatkan media ini untuk dijadikan sebagai bahan belajar mandiri. Melalui sajian alur cerita yang kaya akan gambar menarik serta fitur interaktif, siswa bisa lebih mudah mendalami materi sejarah Islam dengan cara yang menyenangkan.
- b. Para pendidik dianjurkan untuk mengintegrasikan komik digital ini ke dalam aktivitas mengajar di kelas. Tujuannya adalah untuk menghadirkan variasi metode belajar yang baru, sehingga suasana kelas tidak monoton dan anak-anak terstimulasi untuk lebih aktif terlibat.
- c. Pihak sekolah sangat diharapkan adanya dukungan penuh dari sekolah untuk memfasilitasi penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Langkah ini menjadi wujud nyata dari pengembangan inovasi pendidikan

di lingkungan sekolah yang adaptif terhadap tren teknologi modern sekaligus menjawab kebutuhan belajar para peserta didik.

2. Saran Pengembangan Produk

- a. Media komik digital berbasis *flipbook* interaktif diharapkan dapat dikembangkan pada materi SKI lainnya agar penggunaannya lebih luas dalam pembelajaran.
- b. Pengembangan produk dapat menambahkan fitur yang lebih variatif seperti audio, animasi, maupun permainan edukatif agar media menjadi lebih interaktif dan menarik.
- c. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji penggunaan media pada jenjang pendidikan atau mata pelajaran lain untuk mengetahui efektivitas media secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Wulan, Ludfi Arya Wardana, and Shofia Hattarina. "Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Media Komik Mini Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 6, no. 1 (2025): 15–26.
- Amalia, Titin Rahmawati. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah Dengan Model Make A Match Di Kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Brebes." *Jurnal Pendidikan Modern* 8, no. 1 (2022): 13–26.
- Anderson, L.W., and D.R. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, 2001.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Azizah, Rizki Amilina Laili Nur. "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 Di MIN 2 Kota Malang." Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- Gumelar, M. S. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks, 2011.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwar, Anwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra P. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- 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 Pendidikan, Sains, Dan Humaniora* 9, no. 2 (2021): 101–13. <https://doi.org/10.32672/jsa.v9i2.2907>.
- Hasmar, Abdul Haris. "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah." *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 14–26. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

- Hidayatuloh, Sarip, Siskha Putri Sayekti, Dinda Widiya Pitaloka, and Nurhasanah. "Peningkatan Prestasi Pembelajaran SKI Melalui Strategi Pengelolaan Kelas Di MI Sirojul Athfal 3 Cipayung Depok." *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 153–66.
- Hutami, Ingenura Maarti, Galuh Tisna Widianana, and Aina'ul Mardliyah. "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2021): 33–50.
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. Keputusan Menteri Agama Nomor 1503 Tahun 2025 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada RA, MI, Mts, MA, dan MAK (2025).
- Lee, William W., and Diana L. Owens. *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer, 2004.
- Maskhuliah, Prihaten, Nazwa Bunga Alzira Rimosanb, Indah Maimanahc, Dzulfiana Prawatid, Nadia Rahmadanie, and Muflikah Min Khoiratun Nisa. "Konsep Dasar Pengukuran Dan Skala Dalam Penelitian Manajemen Pendidikan: Kajian Pustaka." *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2025): 565–72.
- Megantari, Komang Ayu, I Gede Margunayasa, and I Gusti Ayu Tri Agustiana. "Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital." *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021): 139–149. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>.
- Meltzer, David E. *The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gain in Physics: A Possible Hidden Variable in Diagnostic Pretest Scores*. Ames: Department of physics and Astronomy, Iowa State University, 2002.
- Mulyadi, Dendik Udi, Sri Wahyuni, and Rif'ati Dina Handayani. "Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP." *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember* 4, no. 4 (2016): 296–301.
- Nurharini, Firdaus. "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." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahiim Malang, 2020. <http://etheses.uin-malang.ac.id/22197/>.

- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–87. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Payanti, Dewa Ayu Karina Dwi. "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif." *SANDIBASA: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1, no. 1 (2022): 464–75.
- Purwoto, Setyo, and Ganda Febri Kurniawan. "Integration of Digital Storytelling in Project-Based Learning to Develop Students Historical Literacy: Literature Review." *Jurnal Pendidikan IPS* 15, no. 3 (2025): 668–80. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3236>.
- Rahayu, Diana, R Ading Pramadi, Meti Maspupah, and Tri Wahyuni Agustina. "Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 2, no. 2 (2021): 105–14. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>.
- Rahmawati, Desi, Sri Wahyuni, and Yushardi. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP." *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember* 6, no. 4 (2017): 326–32. <https://doi.org/10.19184/jpf.v6i4.6213>.
- Riffriyanti, Eni. "Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Miftahul Ulum Bonang Demak." *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019): 1–10.
- Riwanto, Mawan Akhir, and Mey Prihandani Wulandari. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 2, no. 1 (2018): 14–18.
- Rosita, Desyi, Aminudin, and Ela Hikmah Hayati. "Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MIN 1 Pandeglang." *Ta'dibiya: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2021): 24–33.
- Saprin, Muh Jaelani Al-Pansori, and Muhammad Nu'man Wadi. "Peningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Di Smp Negeri 3 Alas Barat." *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2025): 628–34. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i3.4327>.

- Siregar, Ayub, and Dewi Irmawati Siregar. "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar." *JASISFO: Jurnal Sistem Informasi* 2, no. 1 (2021): 114–26.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabet, 2016.
- Syamsiani. "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>.
- Tetin, N. Hani Herlina, and Tanto Aljauharie Tantowie. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Inferencing." *BESTARI* 18, no. 1 (2021): 99–110.
- Ulum, M. Nurul. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Karangtengah Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora." *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 20, no. 1 (2022): 138–49.
- Utami, Tri. "Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mts Amrul Huda Palas Lampung Selatan." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Verbena, Anggita Bella, Arfi Salsafira Ayu Handiyarti, Arssiyah Ellam Umaeroh, Aviza Ayuni Wulan, Awwang Anggara Yoga, Bagus Nugraha Deby Ariyadi, Yeni Anistyasari, and Ida Fitriyaningsih. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pengembangan Flipbook Interaktif." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 303–14. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24467>.
- Waluyanto, Heru Dwi. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana* 7, no. 1 (2005): 45–55.
- Watri, Gimin, and Suarman. *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Pekanbaru: Taman Karya, 2023.
- Widyanti, Eka, Baiq Uswatun Hasanah, and Nurwati. "Peran Pembelajaran SKI Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas VII Di MTs Hubbul Wathon Sangatta Selatan." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 07, no. 3 (2025): 536–42.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1034/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

24 April 2026

Kepada Yth.
Kepala MI Khadijah Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Ailsa Tamzia Kumala
NIM	: 220101110053
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN MASJID KHADIJAH MALANG
(Akte No. 2 Tgl. 25 Oktober 2015)
MADRASAH IBTIDAIYAH KHADIJAH
JALAN ARJUNO 19-A KOTA MALANG
Telp /Fax. (0341) 350177, Email : mikhadijahmalang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 203/MI/3-c/V/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra, Sa'adah
Jabatan : Kepala Madrasah
Madrasah : MI Khadijah Malang
Alamat : Jl. Arjuno 19 A Malang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Ailsa Tamzia Kumala
NIM : 220101110053
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang**

yang bersangkutan diatas telah menyelesaikan penelitian pada bulan Mei 2026 di MI Khadijah Malang dengan sebaik-baiknya.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan Di : Malang
Pada Tanggal : 18 Mei 2026



Lampiran 3 Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

1. Observasi

Tanggal : 4 Mei 2026
Waktu : 08.15-09.15 WIB
Tempat : Ruang Kelas VA
Deskripsi : Observasi dilakukan dalam kegiatan di lapangan untuk mengamati proses pembelajaran SKI di kelas VA MI Khadijah Malang.

No.	Hasil Pengamatan
1.	Kondisi kelas dan fasilitas. Pembelajaran SKI dilaksanakan di kelas V MI Khadijah dengan jumlah 29 siswa. Kondisi kelas cukup kondusif dan didukung fasilitas berupa papan tulis, proyektor serta microphone untuk membantu proses pembelajaran.
2.	Proses pembelajaran. Guru SKI mengajar menggunakan metode bercerita sesuai karakteristik materi sejarah yang bersifat naratif. Guru juga menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Guru selalu menjaga kekondusifan kelas selama pembelajaran berlangsung serta memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa agar tetap aktif dan fokus dalam belajar.
3.	Kondisi dan keaktifan siswa. Sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, meskipun beberapa siswa terkadang sulit fokus dalam waktu lama. Beberapa siswa juga aktif bertanya dan berani mengemukakan pendapat selama pembelajaran. Siswa kelas V menunjukkan kemampuan berpikir yang cukup berkembang. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami alur cerita, menyampaikan pendapat, dan merespons pertanyaan guru selama pembelajaran.

2. Wawancara

Tanggal : 24 April 2026
Waktu : 08.05-09.00 WIB
Tempat : Ruang Tamu Sekolah
Subjek : Guru SKI MI Khadijah Malang
Deskripsi : Wawancara dilakukan bersama Ibu Mardijah, salah satu guru SKI yang ada di MI Khadijah Malang. Beliau juga merupakan guru koordinator bidang PAI di MI Khadijah Malang. Beliau mengajar di MI Khadijah Malang sudah selama 20 tahun. Wawancara dilakukan guna memperoleh informasi seputar pembelajaran SKI di MI Khadijah Malang.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran SKI selama ini?	SKI itu pelajaran yang menurut anak-anak itu dalam tanda kutip "angel" ya, daripada QH, daripada Akidah Akhlak. Tapi menurut Bu Diyah tidak, SKI itu justru jika kamu bisa mengikuti alur ceritanya, maka itu pasti akan mudah. Guru harus pintar bercerita, tidak bisa tidak, dan juga mampu menggugah emosinya anak tentang cinta kepada sejarah, bahwa sejarah itu sesuatu yang penting. Anggapan mereka bahwa SKI sulit itu mungkin karena di kelas 3 cukup susah, karena materinya berisi banyak nama tokoh, tempat, dan peristiwa sejarah yang berbeda dengan kehidupan sehari-hari mereka disini, jadi itu yang membuat mereka menganggap SKI itu susah dari awal.

2.	Bagaimana minat dan respon siswa terhadap pembelajaran SKI?	Tergantung, kalau ceritanya bagus, pembawaan gurunya bagus, pasti minatnya luar biasa. Jadi guru SKI itu memang harus pandai bercerita.
3.	Media apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran SKI?	Banyak, bercerita pasti, game juga, film, media interaktif sering. Media kertas, buku bacaan. Presentasi. Menyesuaikan dengan materi, misal materi Rasulullah, detik-detik wafatnya Rasul, tidak mungkin menggunakan media interaktif, kan kurang pas, jadi lebih ke bercerita untuk menggugah emosi mereka. Platform Quizziz, Wordwall, Educaplay, Canva, Google Form juga sering, karena guru sekarang dituntut untuk melek teknologi juga.
4.	Apakah siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis gambar atau cerita?	Dua-duanya kalau untuk SKI, apalagi cerita yang dipadukan dengan gambar. Karena setiap anak juga memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda, ada yang suka visual, ada yang suka audio-visual.
5.	Apa kendala yang dihadapi dalam mengajar SKI?	Kalau sarana dirasa sudah cukup memadai. Lebih ke interaksi dengan anak-anak, karakter dan kondisi siswa yang beragam. Saat ini banyak siswa lebih tertarik pada game dan media sosial sehingga guru harus lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dan mengelola kelas. Guru juga dituntut memiliki kemampuan pedagogik dan pengelolaan kelas yang baik agar siswa tetap fokus dan aktif selama pembelajaran berlangsung.
6.	Apakah Ibu pernah menggunakan media komik digital dalam pembelajaran?	Belum, karena lebih sering bercerita, PPT, kuis, media interaktif. Tapi anak-anak disini suka membaca komik, seperti yang ada di sekolah ini komik kisah Muhammad al-Fatih.
7.	Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan komik digital untuk pembelajaran SKI?	Bagus, karena mungkin itu lebih bisa mengena, supaya membantu anak-anak mudah memahami jalannya cerita.
8.	Apa harapan Ibu terhadap media komik digital yang akan digunakan dalam pembelajaran SKI?	Bagus, bisa ditingkatkan ke berbagai materi yang lain, supaya memudahkan guru dalam mengajar sejarah.

Tanggal : 29 April 2026
 Waktu : 08.05-08.35 WIB
 Tempat : Ruang PTSP Sekolah
 Subjek : Guru SKI Kelas V MI Khadijah Malang
 Deskripsi : Wawancara dilakukan bersama Ibu Ari, guru SKI kelas V yang ada di MI Khadijah Malang. Beliau mengajar SKI di MI Khadijah Malang selama 2 tahun. Wawancara dilakukan guna memperoleh informasi seputar pembelajaran SKI, khususnya di kelas V MI Khadijah Malang.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran SKI di kelas V selama ini?	Untuk pembelajaran SKI di kelas V selama ini, alhamdulillah lancar. Karena memang kami di sekolah itu, untuk meningkatkan profesional guru pasti ada pelatihan, seperti pelatihan media pembelajaran, dan itu nanti akan diterapkan di kelas. Jadi ketika pembelajaran di kelas menyenangkan dan tidak monoton. Dan alhamdulillah anak-anak bisa mengikuti.
2.	Berapa jumlah siswa di kelas V dan setiap hari apa pelajaran SKI nya?	Satu kelas ada yang 28 ada yang 29, karena disini kelas V ada 2 kelas paralel. Kalau yang dikelas VA ini ada 29 siswa. Dan untuk pelajaran SKI nya sama di setiap hari Senin, hanya berbeda pada jam pelajarannya saja.
3.	Bagaimana minat dan respon siswa terhadap pembelajaran SKI? Khususnya di kelas V.	Alhamdulillah antusias, apalagi dengan media pembelajaran interaktif yang diterapkan pada pembelajaran SKI.
4.	Media apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran SKI?	Biasanya pakai Canva, Wordwall, Quizziz, Kahoot, Gimkit, dan media game yang berkaitan dengan materi SKI. Banyak yang berbasis online.
5.	Apakah siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis gambar atau cerita?	Anak-anak lebih suka video dan juga ilustrasi animasi.
6.	Apa kendala yang dihadapi dalam mengajar SKI di kelas V?	Terkait kondisi anak-anak zaman sekarang, guru harus lebih mampu mengelola kelas dengan berbagai strategi pembelajaran yang menarik. Hal ini karena pengaruh media sosial membuat perhatian siswa mudah teralihkan, sehingga guru juga perlu lebih menanamkan sikap dan adab kepada guru selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru perlu terus memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pelajaran SKI dan membiasakan mereka untuk gemar membaca, karena saat ini minat baca siswa cenderung rendah. Siswa juga lebih mudah kehilangan fokus apabila pembelajaran berlangsung monoton dan kurang menarik.
7.	Apakah Ibu pernah menggunakan media komik digital dalam pembelajaran?	Kalau komik belum. Tapi sedang dalam proses pembuatan komik di Canva.

8.	Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan komik digital untuk pembelajaran SKI?	Insyaallah itu bagus, anak-anak pasti sangat suka. Karena anak-anak ketika melihat karakter dalam video mereka sangat suka. Media seperti cerita bergambar mereka pasti suka.
9.	Apa harapan Ibu terhadap media komik digital yang akan digunakan dalam pembelajaran SKI?	Semoga bisa mengembangkan terus komiknya, karena itu bagus sekali, mulai dari gambar-gambarnya, kemudian setelah komik itu ada pertanyaan-pertanyaannya. Dan itu juga saya kira bisa memudahkan siswa dalam mengingat.

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-287/Un.03.1/FITK/TL.01.04/4/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

21 April 2026

Kepada Yth.

Ainatul Mardhlyah, S. Kom., M. Cs

di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ailsa Tamzia Kumala
NIM : 220101110053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MIN 2 Kota Malang
Dosen Pembimbing : Faridatun Nikmah, M. Pd./

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-286/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

21 April 2026

Kepada Yth.
Rasmuin, M. Pd. I
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ailsa Tamzia Kumala
NIM : 220101110053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MIN 2 Kota Malang
Dosen Pembimbing : Faridatun Nikmah, M. Pd./

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Soal Pre-Test Post-Test



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-337/Un.03.1/FITK/TL.01.04/5/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

5 Mei 2026

Kepada Yth.
Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Ailsa Tamzia Kumala
NIM	: 220101110053
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang
Dosen Pembimbing	: Faridatun Nikmah, M.Pd/

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


H. DR. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 7 Angket Penilaian Validator Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V

A. Biodata Validator Media

Nama : Ainatul Mardhiyah, M. Cs
NIP : 19860330202012203
Instansi : UIN Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Angket ini berisi kolom pertanyaan dan kolom skor/penilaian.
3. Kriteria skor/penilaian media sebagai berikut.

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

C. Pertanyaan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Tingkat daya tarik desain komik secara keseluruhan (warna, ilustrasi, estetika).	✓				
2.	Kejelasan gambar, ekspresi tokoh, konsistensi karakter, dan proporsi visual.	✓				
3.	Jenis huruf, ukuran font, kontras warna teks dengan latar, serta kenyamanan membaca.	✓				

4.	Kerapian penempatan panel, keseimbangan teks dan gambar, serta alur baca yang jelas.	✓				
5.	Keseragaman gaya visual, warna, font, dan elemen grafis di setiap halaman.	✓				
6.	Kelancaran efek membalik halaman, animasi, dan respons sistem.	✓				
7.	Kejelasan tombol (<i>next</i> , <i>back</i> , <i>home</i>), ikon, dan kemudahan berpindah halaman.		✓			
8.	Keberfungsian fitur interaktif (klik, <i>hyperlink</i> , kuis, dll.).	✓				
9.	Desain ramah anak, tidak terlalu ramai, dan tidak membingungkan.	✓				
10.	Media dapat dibuka tanpa <i>error</i> , <i>loading</i> cepat, kompatibel di perangkat yang digunakan.	✓				

D. Kritik dan Saran

No.	Kritik dan Saran
1.	Bedakan wajah /karakter aktor
2.	Tambah tombol back

Malang, 20 April 2026

Aif

Ainatul Ma'arif, M.Cs

NIP. 19860330202012203

Lampiran 8 Angket Penilaian Validator Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V

A. Biodata Validator Materi

Nama : *Rasmun*
NIP : *1985 08 14 2018 011 001*
Instansi : *UIN Maliki*

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket/instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
- Angket ini berisi kolom pertanyaan dan kolom skor/penilaian.
- Kriteria skor/penilaian media sebagai berikut.

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

C. Pertanyaan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Materi dalam komik sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa kelas V.	✓				
2.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.		✓			

3.	Nama tokoh, peristiwa, waktu, dan tempat sesuai dengan sumber sejarah yang valid.		✓			
4.	Peristiwa disajikan secara runtut dan mudah dipahami.	✓	✓			
5.	Materi memiliki dasar referensi yang dapat dipertanggungjawabkan.	✓				
6.	Materi tidak terlalu sempit dan tidak berlebihan untuk tingkat kelas V.		✓			
7.	Bahasa komunikatif, tidak ambigu, dan sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik.		✓	✓		
8.	Materi mengandung nilai akhlak, keteladanan tokoh, dan relevan dengan kehidupan siswa.	✓				

D. Kritik dan Saran

No.	Kritik dan Saran
1.	Referensi Untuk Kisah Umar dan Abu perumak nabi sekampung dilengkapi dengan sumber tertulis yg bisa dipertanggung jawabkan ser akhemiis
2.	Tambahkan Glosarium keel di bagian akhir untuk menjelaskan istilah-istilah yang mungkin asing bagi siswa kelas V

Malang, 22 April 2026

Rasmuin

NIP.198508142018011001

Lampiran 9 Angket Penilaian Validator Soal Pre-Test Post-Test

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V

A. Biodata Validator Soal Pre-Test Post-Test

Nama : *Laila Nur Afiq*
NIP : *19900522018012003*
Instansi : *UIN MALANG*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Angket ini berisi kolom pertanyaan dan kolom skor/penilaian.
3. Kriteria skor/penilaian media sebagai berikut.

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

C. Pertanyaan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan setiap butir soal.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal.	✓				
3.	Ketepatan soal dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.		✓			
4.	Butir soal berkaitan dengan materi.	✓				
5.	Tingkat kebenaran butir.		✓			
6.	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap.	✓				

7.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda.		✓		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓			
9.	Bahasa yang digunakan efektif.	✓			
10.	Penulisan sesuai dengan EYD.	✓			

D. Kritik dan Saran

No.	Kritik dan Saran
1.	Kata pengganti subjek sebaiknya diganti dengan subjek langsung.
2.	Pengucokan atau tidak beberapa hal tidak berfungsi

Malang, 6 Mei 2026

Dr. Laili Nur Afifa M.Pd
NIP. 199005222012012003

Lampiran 10 Angket Penilaian Validator Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V

A. Biodata Validator Pembelajaran

Nama : *Mardiana S Ag*
NIP : *-*
Instansi : *MTs. KHADIJAH*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Angket ini berisi kolom pertanyaan dan kolom skor/penilaian.
3. Kriteria skor/penilaian media sebagai berikut.

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

C. Pertanyaan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
2.	Media mendukung penyampaian materi secara jelas dan runtut.		✓			
3.	Isi materi dalam media sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.		✓			
4.	Tampilan media menarik perhatian siswa.	✓				

5.	Kombinasi warna, gambar, dan tulisan terlihat jelas dan serasi.		✓			
6.	Media mudah diakses dan digunakan oleh siswa.		✓			
7.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.		✓			
8.	Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas.		✓			
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓				
10.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa.	✓				
11.	Media sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa kelas V.		✓			
12.	Media membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.		✓			

D. Kritik dan Saran

No.	Kritik dan Saran
	Kurasi kelas,
	Bisa ditambahkan ke berbagai materi yang lain.
	Bagus, Gambar lebih di sukai anak-anak

Malang, ... 8 Mei 2026

..... Marjias SAg
NIP.

Lampiran 11 Kisi-Kisi Soal Pre-Test Post-Test

KISI-KISI SOAL PRE-TEST POST-TEST KISAH TELADAN UMAR BIN KHATTAB KELAS V

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
Menganalisis kisah teladan Umar bin Khattab sebagai inspirasi yang berani dan toleran.	Siswa dapat menentukan kedudukan suku Adi dalam masyarakat Quraisy berdasarkan ilustrasi tentang Umar bin Khattab.	C2	1. Dalam memahami latar belakang sosial Umar bin Khattab, diketahui bahwa Umar berasal dari suku Adi. Jika dikaitkan dengan kedudukan suku tersebut di masyarakat Quraisy, maka karakter sosial yang paling tepat adalah... a. Suku yang kurang berpengaruh sehingga jarang terlibat dalam urusan penting b. Suku yang memiliki kehormatan dan kedudukan strategis dalam masyarakat c. Suku yang hidup terpencil dan tidak dikenal luas oleh Quraisy d. Suku yang dikenal karena kekerasan dan ditakuti oleh masyarakat	B
	Siswa dapat menafsirkan karakter pemberani dan tegas Umar bin Khattab sebelum masuk Islam.	C2	2. Dalam berbagai riwayat disebutkan bahwa Umar bin Khattab adalah karakter yang kuat sebelum masuk Islam. Sifat pemberani dan tegas tersebut menunjukkan bahwa Umar adalah... a. Sosok yang lemah lembut karena selalu mengalah b. Pribadi yang keras dan selalu memaksakan kehendak c. Orang yang mudah marah dan selalu menyalahkan tanpa tau kebenaran d. Tokoh yang memiliki keberanian dan ketegasan dalam membela kebenaran	D
	Siswa dapat menjelaskan dasar pengangkatan Umar bin Khattab sebagai khalifah setelah Abu Bakar.	C2	3. Pengangkatan Umar sebagai khalifah setelah wafatnya Abu Bakar menunjukkan adanya sistem kepemimpinan tertentu. Sistem tertentu tersebut adalah... a. Kepemimpinan ditentukan sepenuhnya oleh suara rakyat tanpa pertimbangan lain b. Pemimpin dipilih berdasarkan wasiat dengan mempertimbangkan amanah dan kemampuan c. Kekuasaan diberikan kepada siapa saja yang menginginkannya d. Pemilihan dilakukan dan disepakati hanya oleh kelompok tertentu	B
	Siswa dapat menjelaskan makna julukan Al-Faruq yang diberikan kepada Umar bin Khattab.	C2	4. Umar bin Khattab mendapatkan julukan <i>Al-Faruq</i> karena kemampuannya dalam menilai suatu perkara dengan jelas. Makna dari julukan tersebut adalah... a. Pemimpin yang memiliki banyak kekayaan b. Tokoh yang mampu menaklukkan banyak wilayah c. Sosok yang dapat membedakan antara yang benar dan yang batil d. Pemimpin yang disegani karena kekuatan fisik	C

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
	Siswa dapat menjelaskan peristiwa yang menjadi awal masuk Islamnya Umar bin Khattab.	C2	5. Peristiwa awal yang memicu kemarahan Umar hingga akhirnya menjadi jalan masuk Islam menunjukkan bahwa hidayah bisa datang dari kondisi tak terduga. Peristiwa tersebut adalah... a. Mendengar kabar adiknya yang masuk Islam dari Nu'aim b. Mendengar kabar adiknya yang mengikuti ajaran Islam dari Nu'man c. Mendengar khotbah Rasulullah di Bukit Shafa d. Mendengar kabar adiknya yang dibunuh karena mengikuti ajaran Islam	A
	Siswa dapat menganalisis perilaku yang mencerminkan sikap teguh mempertahankan iman keimanan seperti Fatimah binti Khattab.	C4	6. Perhatikan beberapa perilaku berikut: (1) Menghindari perdebatan agar tidak terjadi konflik (2) Tetap mempertahankan keyakinan meskipun mendapat tekanan (3) Mengikuti pendapat orang lain agar tetap aman (4) Berani menyampaikan kebenaran walaupun dalam keadaan terancam Jika dikaitkan dengan keteladanan Fatimah binti Khattab dalam mempertahankan keimanan, perilaku yang mencerminkan sikap teguh adalah a. (1) dan (2) b. (1) dan (3) c. (2) dan (4) d. (3) dan (4)	C
	Siswa dapat menganalisis alasan Fatimah meminta Umar bersuci sebelum membaca shuhuf Al-Qur'an.	C4	7. Ketika Umar bin Khattab meminta secara paksa shuhuf, Fatimah binti Khattab tidak langsung memberikannya. Fatimah terlebih dahulu meminta Umar untuk mandi. Nilai yang terkandung dalam peristiwa tersebut menunjukkan sikap Fatimah bahwa... a. Fatimah tidak mau memberikan shuhuf karena merasa dia yang paling suci b. Membaca Al-Qur'an wajib dalam keadaan sudah mandi dan segar c. Menenangkan diri sebelum memahami sesuatu d. Pentingnya menjaga kesucian saat berinteraksi dengan Al-Qur'an sebagai bentuk penghormatan	D
	Siswa dapat menyebutkan surah yang dibaca Umar bin Khattab sebelum masuk Islam.	C1	8. Isi shuhuf (lembaran Al-Qur'an) yang dibaca Umar menjadi titik balik dalam hidupnya. Jika dikaitkan dengan pesan yang terkandung di dalamnya, pilihan yang tepat adalah... a. Surah Thaha: 1-14 yang berisi pengagungan Allah dan perintah untuk menyembah-Nya b. Surah Thaha: 11-24 yang berisi inspirasi kisah Nabi Musa saat pertama kali menerima wahyu c. Surah Yasiin: 1-14 yang berisi tentang kerasulan Nabi Muhammad SAW d. Surah Yasiin: 11-24 yang berisi peringatan azab bagi orang musyrik	A

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
	Siswa dapat menjelaskan perubahan sikap Umar setelah membaca ayat Al-Qur'an dari shuhuf.	C2	9. Setelah membaca ayat-ayat Al-Qur'an dari shuhuf tersebut, Umar mengalami perubahan dalam dirinya. Hal ini terlihat dari perasaannya yang... a. Menganggap ajaran Islam belum pantas untuk diikuti meskipun sudah mendengarnya b. Tetap menolak ajaran Islam walaupun mulai memahami isi ayat yang dibaca c. Merasa bahwa kalam Al-Qur'an memiliki keindahan dan kebenaran yang menyentuh hati d. Tidak mampu memahami makna ayat sehingga tidak merasakan perubahan dalam dirinya	C
	Siswa dapat menyebutkan tempat berkumpul Rasulullah dan para sahabat saat didatangi Umar.	C1	10. Setelah membaca shuhuf, Umar bergegas menuju tempat berkumpulnya Rasulullah dan para sahabat, yaitu... a. Baitul Mal sebagai pusat keuangan b. Bukit Shafa sebagai tempat kajian umum kaum muslim c. Darul Arqam sebagai tempat perkumpulan rahasia kaum muslim d. Rumah Abu Bakar sebagai rumah sahabat yang dipercaya	C
	Siswa dapat menerapkan sikap yang tepat saat menghadapi orang yang keras dan pemarah sesuai teladan Rasulullah.	C3	11. Jika kamu berada dalam situasi tiba-tiba didatangi seseorang yang dikenal keras dan pemarah, sikap yang sebaiknya kamu lakukan meneladani Rasulullah adalah... a. Menghindar sementara agar tidak terjadi pertengkaran meskipun masalah belum selesai b. Tetap tenang, mendengarkan perkataannya, lalu menjelaskan dengan sikap bijaksana c. Meminta bantuan orang lain agar menghadapi orang tersebut karena takut keadaan memburuk d. Diam tanpa memberikan penjelasan apa pun agar orang tersebut berhenti sendiri	B
	Siswa dapat menganalisis makna peristiwa masuk Islamnya Umar bin Khattab.	C4	12. Peristiwa masuk Islamnya Umar menunjukkan bahwa perubahan sikap seseorang dapat terjadi setelah memahami kebenaran. Berdasarkan peristiwa tersebut, masuknya Umar ke dalam Islam dapat dipahami sebagai... a. Dorongan dari Rasulullah setelah mereka bertemu dan bernegosiasi b. Pengaruh keadaan sosial dan kedudukan politik yang ingin direbut Umar c. Keinginan menyudahi konflik antar suku yang menyebabkan perpecahan umat d. Hidayah yang masuk ke dalam hatinya melalui pemahaman ayat Al-Qur'an	D
	Siswa dapat menjelaskan tujuan Umar berkeliling kota	C2	13. Khalifah Umar sering berkeliling kota pada malam hari tanpa diketahui rakyatnya. Hal tersebut dilakukan untuk... a. Memastikan kota tetap aman dan tidak ada rakyat yang melanggar aturan	B

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
	pada malam hari sebagai khalifah.		b. Mengetahui langsung kondisi rakyat, terutama yang mengalami kesulitan dan kelaparan c. Menghabiskan waktu setelah menyelesaikan tugas pemerintahan d. Menyapa rakyat agar lebih dikenal dekat dan dihormati sebagai pemimpin	
	Siswa dapat menganalisis sikap kepemimpinan Umar ketika membantu rakyat yang kesulitan pada malam hari.	C4	14. Ketika Umar berkeliling kota saat malam hari, Umar mendengar ada suara tangisan anak kecil dan langsung menghampirinya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa ia adalah pemimpin yang... a. Peduli dan bertanggungjawab terhadap kondisi rakyatnya b. Berusaha mengetahui keadaan rakyat agar semakin dihormati sebagai pemimpin c. Ingin memastikan seluruh rakyat tetap mengikuti aturan yang telah ditetapkan d. Terlihat aktif dan mengawasi rakyatnya secara ketat agar tidak melanggar	A
	Siswa dapat menganalisis alasan seorang ibu memasak batu untuk menenangkan anaknya yang kelaparan.	C4	15. Suatu malam, Umar bin Khattab menemukan seorang ibu yang sedang memasak batu di dalam panci, padahal sebenarnya tidak ada makanan di dalamnya. Alasan ibu itu melakukan tindakan tersebut yang paling tepat adalah... a. Menghemat persediaan makanan yang dimiliki agar cukup untuk beberapa hari b. Bermain masak-masakan untuk menghibur anak-anaknya c. Menghibur anaknya yang lapar agar mereka tetap berharap dan berhenti menangis sampai tertidur d. Tidak bisa memasak sehingga hanya memasukkan batu ke dalam panci	C
	Siswa dapat menganalisis sikap Umar ketika mendengar keluhan dan hinaan rakyat terhadap dirinya sebagai pemimpin.	C4	16. Ibu itu menyalahkan dan menghina Umar karena membiarkan rakyatnya kelaparan tanpa tahu bahwa yang sedang dimakinya berada di depannya, sikap Umar mengetahui hal tersebut adalah... a. Membalas dengan menegur keras karena merasa dihina sebagai pemimpin b. Mendengarkan keluhan ibu tersebut sampai berhenti tapi tidak mau memahaminya c. Meninggalkan tempat karena merasa tidak dihargai atas kepemimpinannya d. Diam mendengarkan keluhan tanpa membalas, lalu bertindak dan menolongnya	D
	Siswa dapat menerapkan sikap yang tepat saat menghadapi teman yang marah tanpa	C3	17. Sikap Umar yang diam dan membiarkan seorang ibu menghina dan menyampaikan keluhannya dapat diteladani. Jika kamu berada pada situasi saat temanmu marah dan menyalahkanmu tanpa mengetahui keadaan sebenarnya, sikap yang paling tepat adalah... a. Menjelaskan kesalahannya secara tegas agar dia segera berhenti menyalahkan orang lain	D

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
	mengetahui keadaan sebenarnya sesuai teladan Umar.		b. Membalas perkataannya supaya dia memahami perasaan orang yang disalahkan c. Memilih menjauh sementara agar pertengkaran tidak semakin besar d. Mendengarkan keluhannya terlebih dahulu agar dia merasa lega lalu menjelaskan keadaan sebenarnya	
	Siswa dapat menganalisis bentuk tanggung jawab Umar terhadap rakyat yang kelaparan melalui tindakan yang dilakukan langsung.	C4	18. Setelah mengetahui kondisi seorang ibu dan anaknya yang kelaparan, Umar bin Khattab tidak hanya menunjukkan kepedulian, tetapi juga tanggung jawab sebagai pemimpin. Tindakan yang dilakukan Umar adalah... a. Memberikan bantuan uang secara langsung agar masalah segera selesai tanpa tindakan lanjutan b. Membawakan sendiri bahan makanan dan memastikan kebutuhan mereka terpenuhi hingga selesai c. Menyerahkan bantuan dari kejauhan tanpa terlibat langsung dalam keadaan mereka d. Mengarahkan mereka untuk mencari makanan sendiri dengan bantuan pengawalnya	B
	Siswa dapat menganalisis sikap yang tepat setelah mengetahui kesalahan dalam menilai atau memarahi orang lain.	C4	19. Perhatikan sikap berikut! (1) Merasa malu setelah mengetahui orang yang dimarahi adalah khalifah (2) Tetap menyalahkan Umar meskipun sudah mengetahui kenyataannya (3) Meminta maaf atas perkataan yang telah diucapkan (4) Bersyukur karena Umar tetap peduli kepada rakyatnya Berdasarkan kisah ketika seorang ibu mengetahui bahwa orang yang dimakinya ternyata adalah Umar bin Khattab sendiri, sikap yang paling tepat ditunjukkan oleh ibu tersebut adalah... a. (1), (2), dan (3) b. (1), (3), dan (4) c. (2) dan (3) d. (2) dan (4)	B
	Siswa dapat mengklasifikasi sikap yang sesuai dan tidak sesuai dengan kepemimpinan Umar bin Khattab.	C4	20. Perhatikan beberapa sikap berikut: (1) Mendengarkan keluhan rakyat (2) Memberi bantuan langsung kepada rakyat (3) Menunda untuk bertindak (4) Mengabaikan kritik dari rakyat Sikap yang <i>tidak sesuai</i> dengan kepemimpinan Umar adalah... a. (1) dan (2) b. (3) dan (4) c. (2) dan (3) d. (1) dan (4)	B

RUBIK PENILAIAN

Soal Pilihan Ganda

No.	Kriteria	Skor per Soal
1.	Jawaban benar	5
2.	Jawaban salah	0

Jumlah Soal = 20
Skor Maksimal = 100

Lampiran 12 Lembar Pre-Test Siswa

Penilaian Pre-Test		70
Kisah Teladan Umar bin Khattab		
Nama	: MIRZA AHILA ABINAYA P	
Kelas	: 5A.....	
No. Absen	: 18.....	14

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Dalam memahami latar belakang sosial Umar bin Khattab, diketahui bahwa Umar berasal dari suku Adi. Jika dikaitkan dengan kedudukan suku tersebut di masyarakat Quraisy, maka karakter sosial yang paling tepat adalah...
 - a. Suku yang kurang berpengaruh sehingga jarang terlibat dalam urusan penting
 - ☒ b. Suku yang memiliki kehormatan dan kedudukan strategis dalam masyarakat
 - c. Suku yang hidup terpencil dan tidak dikenal luas oleh Quraisy
 - d. Suku yang dikenal karena kekerasan dan ditakuti oleh masyarakat
2. Dalam berbagai riwayat disebutkan bahwa Umar bin Khattab adalah karakter yang kuat sebelum masuk Islam. Sifat pemberani dan tegas tersebut menunjukkan bahwa Umar adalah...
 - a. Sosok yang lemah lembut karena selalu mengalah
 - b. Pribadi yang keras dan selalu memaksakan kehendak
 - c. Orang yang mudah marah dan selalu menyalahkan tanpa tau kebenaran
 - ☒ d. Tokoh yang memiliki keberanian dan ketegasan dalam membela kebenaran
3. Pengangkatan Umar sebagai khalifah setelah wafatnya Abu Bakar menunjukkan adanya sistem kepemimpinan tertentu. Sistem tertentu tersebut adalah...
 - ☒ a. Kepemimpinan ditentukan sepenuhnya oleh suara rakyat tanpa pertimbangan lain
 - b. Pemimpin dipilih berdasarkan wasiat dengan mempertimbangkan amanah dan kemampuan
 - c. Kekuasaan diberikan kepada siapa saja yang menginginkannya
 - d. Pemilihan dilakukan dan disepakati hanya oleh kelompok tertentu
4. Umar bin Khattab mendapatkan julukan *Al-Faruq* karena kemampuannya dalam menilai suatu perkara dengan jelas. Makna dari julukan tersebut adalah...
 - a. Pemimpin yang memiliki banyak kekayaan
 - ☒ b. Tokoh yang mampu menaklukkan banyak wilayah
 - c. Sosok yang dapat membedakan antara yang benar dan yang batil
 - d. Pemimpin yang disegani karena kekuatan fisik
5. Peristiwa awal yang memicu kemarahan Umar hingga akhirnya menjadi jalan masuk Islam menunjukkan bahwa hidayah bisa datang dari kondisi tak terduga. Peristiwa tersebut adalah...
 - ☒ a. Mendengar kabar adiknya yang masuk Islam dari Nu'aim
 - b. Mendengar kabar adiknya yang mengikuti ajaran Islam dari Nu'man
 - c. Mendengar khotbah Rasulullah di Bukit Shafa
 - d. Mendengar kabar adiknya yang dibunuh karena mengikuti ajaran Islam
6. Perhatikan beberapa perilaku berikut:
 - (1) Menghindari perdebatan agar tidak terjadi konflik
 - (2) Tetap mempertahankan keyakinan meskipun mendapat tekanan
 - (3) Mengikuti pendapat orang lain agar tetap aman
 - (4) Berani menyampaikan kebenaran walaupun dalam keadaan terancam
 Jika dikaitkan dengan keteladanan Fatimah binti Khattab dalam mempertahankan keimanan, perilaku yang mencerminkan sikap teguh adalah...
 - a. (1) dan (2)
 - b. (1) dan (3)
 - ☒ c. (2) dan (4)
 - d. (3) dan (4)

7. Ketika Umar bin Khattab meminta secara paksa shuhuf, Fatimah binti Khattab tidak langsung memberikannya. Fatimah terlebih dahulu meminta Umar untuk mandi. Nilai yang terkandung dalam peristiwa tersebut menunjukkan sikap Fatimah bahwa...
 - a. Fatimah tidak mau memberikan shuhuf karena merasa dia yang paling suci
 - b. Membaca Al-Qur'an wajib dalam keadaan sudah mandi dan segar
 - c. Menenangkan diri sebelum memahami sesuatu
 - ☒ d. Pentingnya menjaga kesucian saat berinteraksi dengan Al-Qur'an sebagai bentuk penghormatan
8. Isi shuhuf (lembaran Al-Qur'an) yang dibaca Umar menjadi titik balik dalam hidupnya. Jika dikaitkan dengan pesan yang terkandung di dalamnya, pilihan yang tepat adalah...
 - a. Surah Thaha: 1-14 yang berisi pengagungan Allah dan perintah untuk menyembah-Nya
 - b. Surah Thaha: 11-24 yang berisi inspirasi kisah Nabi Musa saat pertama kali menerima wahyu
 - ☒ c. Surah Yasiin: 1-14 yang berisi tentang kerasulan Nabi Muhammad SAW
 - d. Surah Yasiin: 11-24 yang berisi peringatan azab bagi orang musyrik
9. Setelah membaca ayat-ayat Al-Qur'an dari shuhuf tersebut, Umar mengalami perubahan dalam dirinya. Hal ini terlihat dari perasaannya yang...
 - a. Menganggap ajaran Islam belum pantas untuk diikuti meskipun sudah mendengarnya
 - b. Tetap menolak ajaran Islam walaupun mulai memahami isi ayat yang dibaca
 - ☒ c. Merasa bahwa kalam Al-Qur'an memiliki keindahan dan kebenaran yang menyentuh hati
 - d. Tidak mampu memahami makna ayat sehingga tidak merasakan perubahan dalam dirinya
10. Setelah mengetahui kebenaran, Umar bergegas menuju tempat berkumpulnya Rasulullah dan para sahabat, yaitu...
 - a. Baitul Mal sebagai pusat keuangan
 - b. Bukit Shafa sebagai tempat kajian umum kaum muslim
 - c. Darul Arqam sebagai tempat perkumpulan rahasia kaum muslim
 - ☒ d. Rumah Abu Bakar sebagai rumah sahabat yang dipercaya
11. Jika kamu berada dalam situasi tiba-tiba didatangi seseorang yang dikenal keras dan pemarah, sikap yang sebaiknya kamu lakukan meladani Rasulullah adalah...
 - a. Menghindar sementara agar tidak terjadi pertengkaran meskipun masalah belum selesai
 - ☒ b. Tetap tenang, mendengarkan perkataannya, lalu menjelaskan dengan sikap bijaksana
 - c. Meminta bantuan orang lain agar menghadapi orang tersebut karena takut keadaan memburuk
 - d. Diam tanpa memberikan penjelasan apa pun agar orang tersebut berhenti sendiri
12. Peristiwa masuk Islamnya Umar menunjukkan bahwa perubahan sikap seseorang dapat terjadi setelah memahami kebenaran. Berdasarkan peristiwa tersebut, masuknya Umar ke dalam Islam dapat dipahami sebagai...
 - a. Dorongan dari Rasulullah setelah mereka bertemu dan bernegosiasi
 - b. Pengaruh keadaan sosial dan kedudukan politik yang ingin direbut Umar
 - c. Keinginan menyudahi konflik antar suku yang menyebabkan perpecahan umat
 - ☒ d. Hidayah yang masuk ke dalam hatinya melalui pemahaman ayat Al-Qur'an
13. Khalifah Umar sering berkeliling kota pada malam hari tanpa diketahui rakyatnya. Hal tersebut dilakukan untuk...
 - a. Memastikan kota tetap aman dan tidak ada rakyat yang melanggar aturan
 - ☒ b. Mengetahui langsung kondisi rakyat, terutama yang mengalami kesulitan dan kelaparan
 - c. Menghabiskan waktu setelah menyelesaikan tugas pemerintahan
 - d. Menyapa rakyat agar lebih dikenal dekat dan dihormati sebagai pemimpin
14. Ketika Umar berkeliling kota saat malam hari, Umar mendengar ada suara tangisan anak kecil dan langsung menghampirinya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa Umar adalah pemimpin yang...
 - ☒ a. Peduli dan bertanggungjawab terhadap kondisi rakyatnya
 - b. Berusaha mengetahui keadaan rakyat agar semakin dihormati sebagai pemimpin
 - c. Ingin memastikan seluruh rakyat tetap mengikuti aturan yang telah ditetapkan
 - d. Terlihat aktif dan mengawasi rakyatnya secara ketat agar tidak melanggar

15. Suatu malam, Umar bin Khattab menemukan seorang ibu yang sedang memasak batu di dalam panci, padahal sebenarnya tidak ada makanan di dalamnya. Alasan ibu itu melakukan tindakan tersebut yang paling tepat adalah...
- Menghemat persediaan makanan yang dimiliki agar cukup untuk beberapa hari
 - Bermain masak-masakan untuk menghibur anak-anaknya
 - Menghibur anaknya yang lapar agar mereka tetap berharap dan berhenti menangis sampai tertidur
 - ☒ Tidak bisa memasak sehingga hanya memasukkan batu ke dalam panci
16. Ibu itu menyalahkan dan menghina Umar karena membiarkan rakyatnya kelaparan tanpa tahu bahwa yang sedang dimakinya berada di depannya, sikap Umar mengetahui hal tersebut adalah...
- Membalas dengan menegur karena merasa dihina sebagai pemimpin
 - Mendengarkan keluhan ibu tersebut sampai berhenti tapi tidak mau memahaminya
 - Meninggalkan tempat karena merasa tidak dihargai atas kepemimpinannya
 - ☒ Diam mendengarkan keluhan tanpa membalas, lalu bertindak dan menolongnya
17. Sikap Umar yang diam dan membiarkan seorang ibu menghina dan menyampaikan keluhannya dapat diteladani. Jika kamu berada pada situasi saat temanmu marah dan menyalahkanmu tanpa mengetahui keadaan sebenarnya, sikap yang paling tepat adalah...
- Menjelaskan kesalahannya secara tegas agar dia segera berhenti menyalahkan orang lain
 - Membalas perkataannya supaya dia memahami perasaan orang yang disalahkan
 - Memilih menjauh sementara agar pertengkaran tidak semakin besar
 - ☒ Mendengarkan keluhannya terlebih dahulu agar dia merasa lega lalu menjelaskan keadaan sebenarnya
18. Setelah mengetahui kondisi seorang ibu dan anaknya yang kelaparan, Umar bin Khattab tidak hanya menunjukkan kepedulian, tetapi juga tanggung jawab sebagai pemimpin. Tindakan yang dilakukan Umar adalah...
- Memberikan bantuan uang secara langsung agar masalah segera selesai tanpa tindakan lanjutan
 - ☒ Membawakan sendiri bahan makanan dan memastikan kebutuhan mereka terpenuhi hingga selesai
 - Menyerahkan bantuan dari kejauhan tanpa terlibat langsung dalam keadaan mereka
 - Mengarahkan mereka untuk mencari makanan sendiri dengan bantuan pengawalnya
19. Perhatikan sikap berikut!
- (1) Merasa malu setelah mengetahui orang yang dimarahi adalah khalifah
 - (2) Tetap menyalahkan Umar meskipun sudah mengetahui kenyataannya
 - (3) Meminta maaf atas perkataan yang telah diucapkan
 - (4) Bersyukur karena Umar tetap peduli kepada rakyatnya
- Berdasarkan kisah ketika seorang ibu mengetahui bahwa orang yang dimakinya ternyata adalah Umar bin Khattab sendiri, sikap yang paling tepat ditunjukkan oleh ibu tersebut adalah...
- (1), (2), dan (3)
 - ☒ (1), (3), dan (4)
 - (2) dan (3)
 - (2) dan (4)
20. Perhatikan beberapa sikap berikut:
- (1) Mendengarkan keluhan rakyat
 - (2) Memberi bantuan langsung kepada rakyat
 - (3) Menunda untuk bertindak
 - (4) Mengabaikan kritik dari rakyat
- Sikap yang tidak sesuai dengan kepemimpinan Umar adalah...
- ☒ (1) dan (2)
 - (3) dan (4)
 - (2) dan (3)
 - (1) dan (4)

Lampiran 13 Lembar Post-Test Siswa

Penilaian Post-Test

Kisah Teladan Umar bin Khattab

Nama : MIRZA Agha ABINAYA P.
 Kelas : 5A
 No. Absen : 18

90

18

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

- Dalam memahami latar belakang sosial Umar bin Khattab, diketahui bahwa Umar berasal dari suku Adi. Jika dikaitkan dengan kedudukan suku tersebut di masyarakat Quraisy, maka karakter sosial yang paling tepat adalah...
 - Suku yang kurang berpengaruh sehingga jarang terlibat dalam urusan penting
 - ☒ Suku yang memiliki kehormatan dan kedudukan strategis dalam masyarakat
 - Suku yang hidup terpencil dan tidak dikenal luas oleh Quraisy
 - Suku yang dikenal karena kekerasan dan ditakuti oleh masyarakat
- Dalam berbagai riwayat disebutkan bahwa Umar bin Khattab adalah karakter yang kuat sebelum masuk Islam. Sifat pemberani dan tegas tersebut menunjukkan bahwa Umar adalah...
 - Sosok yang lemah lembut karena selalu mengalah
 - Pribadi yang keras dan selalu memaksakan kehendak
 - Orang yang mudah marah dan selalu menyalahkan tanpa tau kebenaran
 - ☒ Tokoh yang memiliki keberanian dan ketegasan dalam membela kebenaran
- Pengangkatan Umar sebagai khalifah setelah wafatnya Abu Bakar menunjukkan adanya sistem kepemimpinan tertentu. Sistem tertentu tersebut adalah...
 - ☒ Kepemimpinan ditentukan sepenuhnya oleh suara rakyat tanpa pertimbangan lain
 - Pemimpin dipilih berdasarkan wasiat dengan mempertimbangkan amanah dan kemampuan
 - Kekuasaan diberikan kepada siapa saja yang menginginkannya
 - Pemilihan dilakukan dan disepakati hanya oleh kelompok tertentu
- Umar bin Khattab mendapatkan julukan *Al-Faruq* karena kemampuannya dalam menilai suatu perkara dengan jelas. Makna dari julukan tersebut adalah...
 - Pemimpin yang memiliki banyak kekayaan
 - ☒ Tokoh yang mampu menaklukkan banyak wilayah
 - Sosok yang dapat membedakan antara yang benar dan yang batil
 - Pemimpin yang disegani karena kekuatan fisik
- Peristiwa awal yang memicu kemarahan Umar hingga akhirnya menjadi jalan masuk Islam menunjukkan bahwa hidayah bisa datang dari kondisi tak terduga. Peristiwa tersebut adalah...
 - ☒ Mendengar kabar adiknya yang masuk Islam dari Nu'aim
 - Mendengar kabar adiknya yang mengikuti ajaran Islam dari Nu'man
 - Mendengar khotbah Rasulullah di Bukit Shafa
 - Mendengar kabar adiknya yang dibunuh karena mengikuti ajaran Islam
- Perhatikan beberapa perilaku berikut:
 (1) Menghindari perdebatan agar tidak terjadi konflik
 (2) Tetap mempertahankan keyakinan meskipun mendapat tekanan
 (3) Mengikuti pendapat orang lain agar tetap aman
 (4) Berani menyampaikan kebenaran walaupun dalam keadaan terancam
 Jika dikaitkan dengan keteladanan Fatimah binti Khattab dalam mempertahankan keimanan, perilaku yang mencerminkan sikap teguh adalah
 - (1) dan (2)
 - (1) dan (3)
 - ☒ (2) dan (4)
 - (3) dan (4)

7. Ketika Umar bin Khattab meminta secara paksa shuhuf, Fatimah binti Khattab tidak langsung memberikannya. Fatimah terlebih dahulu meminta Umar untuk mandi. Nilai yang terkandung dalam peristiwa tersebut menunjukkan sikap Fatimah bahwa...
- Fatimah tidak mau memberikan shuhuf karena merasa dia yang paling suci
 - Membaca Al-Qur'an wajib dalam keadaan sudah mandi dan segar
 - Menenangkan diri sebelum memahami sesuatu
 - ☒ Pentingnya menjaga kesucian saat berinteraksi dengan Al-Qur'an sebagai bentuk penghormatan
8. Isi shuhuf (lembaran Al-Qur'an) yang dibaca Umar menjadi titik balik dalam hidupnya. Jika dikaitkan dengan pesan yang terkandung di dalamnya, pilihan yang tepat adalah...
- ☒ Surah Thaha: 1-14 yang berisi pengagungan Allah dan perintah untuk menyembah-Nya
 - Surah Thaha: 11-24 yang berisi inspirasi kisah Nabi Musa saat pertama kali menerima wahyu
 - Surah Yasiin: 1-14 yang berisi tentang kerasulan Nabi Muhammad SAW
 - Surah Yasiin: 11-24 yang berisi peringatan azab bagi orang musyrik
9. Setelah membaca ayat-ayat Al-Qur'an dari shuhuf tersebut, Umar mengalami perubahan dalam dirinya. Hal ini terlihat dari perasaannya yang...
- Menganggap ajaran Islam belum pantas untuk diikuti meskipun sudah mendengarnya
 - Tetap menolak ajaran Islam walaupun mulai memahami isi ayat yang dibaca
 - ☒ Merasa bahwa kalam Al-Qur'an memiliki keindahan dan kebenaran yang menyentuh hati
 - Tidak mampu memahami makna ayat sehingga tidak merasakan perubahan dalam dirinya
10. Setelah mengetahui kebenaran, Umar bergegas menuju tempat berkumpulnya Rasulullah dan para sahabat, yaitu...
- Baitul Mal sebagai pusat keuangan
 - Bukit Shafa sebagai tempat kajian umum kaum muslim
 - ☒ Darul Arqam sebagai tempat perkumpulan rahasia kaum muslim
 - Rumah Abu Bakar sebagai rumah sahabat yang dipercaya
11. Jika kamu berada dalam situasi tiba-tiba didatangi seseorang yang dikenal keras dan pemarah, sikap yang sebaiknya kamu lakukan meneladani Rasulullah adalah...
- Menghindar sementara agar tidak terjadi pertengkaran meskipun masalah belum selesai
 - ☒ Tetap tenang, mendengarkan perkataannya, lalu menjelaskan dengan sikap bijaksana
 - Meminta bantuan orang lain agar menghadapi orang tersebut karena takut keadaan memburuk
 - Diam tanpa memberikan penjelasan apa pun agar orang tersebut berhenti sendiri
12. Peristiwa masuk Islamnya Umar menunjukkan bahwa perubahan sikap seseorang dapat terjadi setelah memahami kebenaran. Berdasarkan peristiwa tersebut, masuknya Umar ke dalam Islam dapat dipahami sebagai...
- Dorongan dari Rasulullah setelah mereka bertemu dan bermegosiasi
 - Pengaruh keadaan sosial dan kedudukan politik yang ingin direbut Umar
 - Keinginan menyudahi konflik antar suku yang menyebabkan perpecahan umat
 - ☒ Hidayah yang masuk ke dalam hatinya melalui pemahaman ayat Al-Qur'an
13. Khalifah Umar sering berkeliling kota pada malam hari tanpa diketahui rakyatnya. Hal tersebut dilakukan untuk...
- Memastikan kota tetap aman dan tidak ada rakyat yang melanggar aturan
 - ☒ Mengetahui langsung kondisi rakyat, terutama yang mengalami kesulitan dan kelaparan
 - Menghabiskan waktu setelah menyelesaikan tugas pemerintahan
 - Menyapa rakyat agar lebih dikenal dekat dan dihormati sebagai pemimpin
14. Ketika Umar berkeliling kota saat malam hari, Umar mendengar ada suara tangisan anak kecil dan langsung menghampirinya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa Umar adalah pemimpin yang...
- ☒ Peduli dan bertanggungjawab terhadap kondisi rakyatnya
 - Berusaha mengetahui keadaan rakyat agar semakin dihormati sebagai pemimpin
 - Ingin memastikan seluruh rakyat tetap mengikuti aturan yang telah ditetapkan
 - Terlihat aktif dan mengawasi rakyatnya secara ketat agar tidak melanggar

15. Suatu malam, Umar bin Khattab menemukan seorang ibu yang sedang memasak batu di dalam panci, padahal sebenarnya tidak ada makanan di dalamnya. Alasan ibu itu melakukan tindakan tersebut yang paling tepat adalah...

- a. Menghemat persediaan makanan yang dimiliki agar cukup untuk beberapa hari
- b. Bermain masak-masakan untuk menghibur anak-anaknya
- ☒ c. Menghibur anaknya yang lapar agar mereka tetap berharap dan berhenti menangis sampai tertidur
- d. Tidak bisa memasak sehingga hanya memasukkan batu ke dalam panci

16. Ibu itu menyalahkan dan menghina Umar karena membiarkan rakyatnya kelaparan tanpa tahu bahwa yang sedang dimakinya berada di depannya, sikap Umar mengetahui hal tersebut adalah...

- a. Membalas dengan menegur karena merasa dihina sebagai pemimpin
- b. Mendengarkan keluhan ibu tersebut sampai berhenti tapi tidak mau memahaminya
- c. Meninggalkan tempat karena merasa tidak dihargai atas kepemimpinannya
- ☒ d. Diam mendengarkan keluhan tanpa membalas, lalu bertindak dan menolongnya

17. Sikap Umar yang diam dan membiarkan seorang ibu menghina dan menyampaikan keluhannya dapat diteladani. Jika kamu berada pada situasi saat temanmu marah dan menyalahkanmu tanpa mengetahui keadaan sebenarnya, sikap yang paling tepat adalah...

- a. Menjelaskan kesalahannya secara tegas agar dia segera berhenti menyalahkan orang lain
- b. Membalas perkataannya supaya dia memahami perasaan orang yang disalahkan
- c. Memilih menjauh sementara agar pertengkaran tidak semakin besar
- ☒ d. Mendengarkan keluhannya terlebih dahulu agar dia merasa lega lalu menjelaskan keadaan sebenarnya

18. Setelah mengetahui kondisi seorang ibu dan anaknya yang kelaparan, Umar bin Khattab tidak hanya menunjukkan kepedulian, tetapi juga tanggung jawab sebagai pemimpin. Tindakan yang dilakukan Umar adalah...

- a. Memberikan bantuan uang secara langsung agar masalah segera selesai tanpa tindakan lanjutan
- ☒ b. Membawakan sendiri bahan makanan dan memastikan kebutuhan mereka terpenuhi hingga selesai
- c. Menyerahkan bantuan dari kejauhan tanpa terlibat langsung dalam keadaan mereka
- d. Mengarahkan mereka untuk mencari makanan sendiri dengan bantuan pengawalnya

19. Perhatikan sikap berikut!

- (1) Merasa malu setelah mengetahui orang yang dimarahi adalah khalifah
- (2) Tetap menyalahkan Umar meskipun sudah mengetahui kenyataannya
- (3) Meminta maaf atas perkataan yang telah diucapkan
- (4) Bersyukur karena Umar tetap peduli kepada rakyatnya

Berdasarkan kisah ketika seorang ibu mengetahui bahwa orang yang dimakinya ternyata adalah Umar bin Khattab sendiri, sikap yang paling tepat ditunjukkan oleh ibu tersebut adalah...

- a. (1), (2), dan (3)
- ☒ b. (1), (3), dan (4)
- c. (2) dan (3)
- d. (2) dan (4)

20. Perhatikan beberapa sikap berikut:

- (1) Mendengarkan keluhan rakyat
- (2) Memberi bantuan langsung kepada rakyat
- (3) Menunda untuk bertindak
- (4) Mengabaikan kritik dari rakyat

Sikap yang tidak sesuai dengan kepemimpinan Umar adalah...

- a. (1) dan (2)
- ☒ b. (3) dan (4)
- c. (2) dan (3)
- d. (1) dan (4)

Lampiran 14 Hasil Perhitungan SPSS N-Gain

➔ Descriptives

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	29	.33	1.00	.7489	.18322
Ngain_persen	29	33.33	100.00	74.8851	18.32213
Valid N (listwise)	29				

Lampiran 15 Lembar Angket Pemahaman Siswa

Angket Pemahaman Siswa Setelah Menggunakan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook Interaktif*

Materi : Kisah Teladan Umar bin Khattab

A. Identitas Siswa

Nama : Adeeva Sayda Aldearaya Charisma Wibawa
Kelas : 5A
Sekolah : MI KHADIJAH

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Anak-anak, bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapatmu.
3. Jawablah dengan jujur sesuai pengalamanmu setelah menggunakan media pembelajaran sesuai dengan keterangan skor berikut.

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-Ragu (RR)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya lebih mudah memahami kisah Umar bin Khattab setelah menggunakan komik digital flipbook.		✓			
2.	Saya dapat mengingat isi cerita Umar bin Khattab setelah belajar menggunakan flipbook interaktif.	✓				
3.	Saya dapat menyebutkan sikap teladan Umar bin Khattab setelah belajar menggunakan media ini.		✓			

		5	4	3	2	1
4.	Saya dapat memahami isi cerita dengan mudah melalui gambar dan teks pada komik digital.	✓				
5.	Saya dapat menceritakan kembali kisah teladan Umar bin Khattab setelah menggunakan media ini.		✓			
6.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami.	✓				
7.	Saya memahami contoh sikap adil dan berani dari Umar bin Khattab.	✓				
8.	Media pembelajaran membantu saya memahami pesan moral dari cerita.	✓				
9.	Saya merasa senang menggunakan media ini karena mudah dipahami.		✓			
10.	Kisah teladan Umar bin Khattab memberikan pelajaran yang bermanfaat bagi kehidupan saya.	✓				

D. Kritik dan Saran

No.	Kritik dan Saran
	belajar menjadi lebih seru dan gampang
	di pahami

Malang, 18 Mei 2026

Cunp

Angket Pemahaman Siswa
Setelah Menggunakan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Interaktif

Materi : Kisah Teladan Umar bin Khattab

A. Identitas Siswa

Nama : **rafa**
 Kelas : **5A**
 Sekolah : **mi khatijah**

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Anak-anak, bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapatmu.
3. Jawablah dengan jujur sesuai pengalamammu setelah menggunakan media pembelajaran sesuai dengan keterangan skor berikut.

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-Ragu (RR)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya lebih mudah memahami kisah Umar bin Khattab setelah menggunakan komik digital flipbook.	✓				
2.	Saya dapat mengingat isi cerita Umar bin Khattab setelah belajar menggunakan flipbook interaktif.		✓			
3.	Saya dapat menyebutkan sikap teladan Umar bin Khattab setelah belajar menggunakan media ini.			✓		

4.	Saya dapat memahami isi cerita dengan mudah melalui gambar dan teks pada komik digital.	✓				
5.	Saya dapat menceritakan kembali kisah teladan Umar bin Khattab setelah menggunakan media ini.			✓		
6.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami.	✓				
7.	Saya memahami contoh sikap adil dan berani dari Umar bin Khattab.		✓			
8.	Media pembelajaran membantu saya memahami pesan moral dari cerita.	✓				
9.	Saya merasa senang menggunakan media ini karena mudah dipahami.	✓				
10.	Kisah teladan Umar bin Khattab memberikan pelajaran yang bermanfaat bagi kehidupan saya.	✓				

D. Kritik dan Saran

No.	Kritik dan Saran
	saya senang belajar dengan media digital
	dan saya senang dan suka lihat media tersebut

Malang, 19 Mei 2026

[Signature]

Lampiran 16 Hasil Perhitungan SPSS Pearson Product Moment

		Correlations										
		XP1	XP2	XP3	XP4	XP5	XP6	XP7	XP8	XP9	XP10	TOTAL
XP1	Pearson Correlation	1	.518**	.231	.560**	.443*	.480**	.094	.433*	.509**	.004	.715**
	Sig. (2-tailed)		.004	.229	.002	.016	.008	.629	.019	.005	.985	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
XP2	Pearson Correlation	.518**	1	.262	.344	.376*	.318	.291	.454*	.159	.302	.660**
	Sig. (2-tailed)	.004		.171	.067	.045	.093	.125	.013	.410	.111	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
XP3	Pearson Correlation	.231	.262	1	.043	.252	.121	.242	.289	.296	.033	.454*
	Sig. (2-tailed)	.229	.171		.823	.187	.534	.206	.128	.120	.866	.013
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
XP4	Pearson Correlation	.560**	.344	.043	1	.319	.388*	.370*	.456*	.516**	.172	.686**
	Sig. (2-tailed)	.002	.067	.823		.092	.037	.048	.013	.004	.371	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
XP5	Pearson Correlation	.443*	.376*	.252	.319	1	.166	.239	.278	.049	-.078	.517**
	Sig. (2-tailed)	.016	.045	.187	.092		.390	.212	.145	.799	.686	.004
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
XP6	Pearson Correlation	.480**	.318	.121	.388*	.166	1	.099	.613**	.670**	.093	.667**
	Sig. (2-tailed)	.008	.093	.534	.037	.390		.609	.000	.000	.632	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
XP7	Pearson Correlation	.094	.291	.242	.370*	.239	.099	1	.335	.179	.656**	.544**
	Sig. (2-tailed)	.629	.125	.206	.048	.212	.609		.076	.353	.000	.002
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
XP8	Pearson Correlation	.433*	.454*	.289	.456*	.278	.613**	.335	1	.543**	.284	.780**
	Sig. (2-tailed)	.019	.013	.128	.013	.145	.000	.076		.002	.135	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
XP9	Pearson Correlation	.509**	.159	.296	.516**	.049	.670**	.179	.543**	1	.099	.671**
	Sig. (2-tailed)	.005	.410	.120	.004	.799	.000	.353	.002		.608	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
XP10	Pearson Correlation	.004	.302	.033	.172	-.078	.093	.656**	.284	.099	1	.383*
	Sig. (2-tailed)	.985	.111	.866	.371	.686	.632	.000	.135	.608		.040
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
TOTAL	Pearson Correlation	.715**	.660**	.454*	.686**	.517**	.667**	.544**	.780**	.671**	.383*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.013	.000	.004	.000	.002	.000	.000	.040	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 17 Hasil Perhitungan SPSS Cronbach's Alpha

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.814	10

Lampiran 18 Bukti Konsultasi Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110053
Nama : AILSA TAMZIA KUMALA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : FARIDATUN NIKMAH, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Kota Malang

IDENTITAS BIMBINGAN

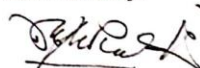
No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	30 September 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	konsultasi terkait judul proposal skripsi, penyusunan latar belakang yang benar dan metode penelitian	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	14 Oktober 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	pengumpulan draft proposal skripsi dan pemeriksaan oleh dosen pembimbing terkait sistematika penulisan proposal seperti memperinci masalah, subjek dan objek penelitian	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	28 Oktober 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Menjelaskan terkait hasil observasi di MIN 2 Kota Malang yang mana dilakukan dengan wawancara kepada guru terkait pembelajaran SKI. Kemudian sesuai arahan dosen pembimbing, dilakukan revisi pada latar belakang sesuai dengan observasi yang dilakukan.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	04 November 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	revisi dan konsultasi terkait bagian sistematika penulisan dengan menambahkan juga bab IV dan V serta lebih merincikan isi pada setiap bab, konsultasi terkait bagian uji produk dengan mengganti uji coba produk dengan uji lapangan langsung	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	11 November 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	dosen pembimbing menelaah kembali terkait format penulisan proposal yang benar, mulai dari kerapian, huruf kapital pada nama mata pelajaran, dan peletakan nomor halaman, revisi penambahan lampiran instrumen soal evaluasi dan contoh media komik digital berbasis flipbook interaktif yang akan digunakan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	18 November 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	pengumpulan revisian dan pemeriksaan lagi secara menyeluruh untuk selanjutnya mendaftar pada ujian seminar proposal	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	19 Februari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	konsultasi terkait revisi judul setelah sempro, penambahan kelas dan penyingkatan mata pelajaran pada judul, yang awalnya Sejarah Kebudayaan Islam jadi SKI saja judul setelah ganti "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MIN 2 Kota Malang"	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	24 Februari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	konsultasi terkait revisi latar belakang untuk menambahkan alasan pemilihan kelas V, alasan mengambil sekolah di MIN 2 Kota Malang, alasan kenapa mapel SKI, perbaikan setiap penyebutan nama orang yang dikutip ("menurut Lee and Owens") tanpa mencantumkan tahun dibelakang nama, penyesuaian transliterasi arab-indo	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	27 Februari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	konsultasi terkait produk media yang dikembangkan, gambaran, rancangan, dan arah media media disini sudah hampir jadi dan dikonsultasikan untuk mendapatkan saran dan arahan lebih lanjut.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	09 Maret 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	menunjukkan media yang sudah jadi, yakni komik digital berbasis flipbook interaktif materi kisah teladan Umar bin Khattab, mendapat revisi untuk menambahkan halaman tujuan pembelajaran, petunjuk membaca komik, dan fitur download komik dalam bentuk PDF di akhir	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	13 Maret 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	menunjukkan media yang sudah selesai direvisi, kemudian konsultasi terkait instrumen validasi, apa saja bidang validasinya, pernyataan dalam instrumen dan konsultasi terkait persiapan penelitian seperti obse dan pertanyaan wawancara.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	07 April 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	konsultasi terkait instrumen tes, soal pre test dan post test sebagai evaluasi pembelajaran, mengukur pemahaman menggunakan C2 dalam taksonomi bloom, tapi dibuat C2 yang kritis benar benar bisa mengukur pemahaman, dan boleh membuat soal sampai C4 karena TP dalam materi itu C4, konsultasi terkait saran dosen untuk dijadikan dosen validator ahli	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	13 April 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	konsultasi terkait pergantian judul karena ganti sekolah, arahan untuk merombak kembali bagian yang berkaitan dengan judul yang ganti, judul ganti menjadi "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang"	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

14	30 April 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	menunjukkan revisian setelah merombak bagian yang berkaitan dengan pergantian judul, dari bab 1,2,3 dan bertanya terkait arahan penulisan hasil di bab 4,5,6. menunjukkan juga media yang sudah revisi final dari para validator ahli, terkait penambahan tombol back, membedakan wajah karakter, menambahkan glosarium di akhir media, menambahkan referensi tertulis yang jelas dan penambahan halaman profil pengembang	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	01 Juni 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	menunjukkan hasil naskah skripsi yang sudah tersusun semua, dan mendapat revisi terkait kerangka berpikir dan kepenulisan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	08 Juni 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	pengumpulan revisian dan pemeriksaan lagi secara menyeluruh untuk selanjutnya mendaftar pada ujian sidang skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

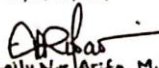
Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Matang, 11 Juni 2026
Dosen Pembimbing 1


FARIDATUN NIKMAH, M.Pd

Kajur / Kaprodi,


Dr. Laili Nur Arif, M.Pd. I

Lampiran 19 Sertifikat Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI
NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026
diberikan kepada:

Nama : Ailsa Tamzia Kumala
NIM : 220101110053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SKI di MI Khadijah Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 11 Jun 2026
a.n. Dekan
Ketua



Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 20 Dokumentasi



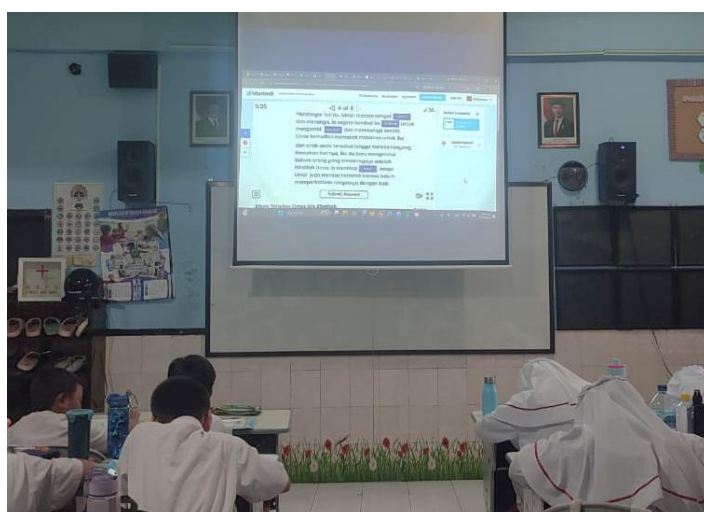
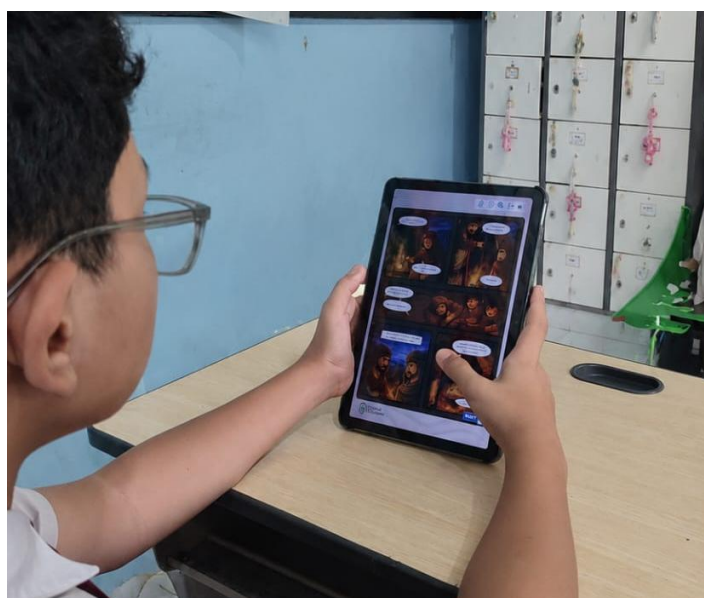
Wawancara dengan guru SKI MI Khadijah



Siswa mengerjakan pre-test



Penjelasan penggunaan media



Penerapan media di kelas



Siswa menceritakan kembali kisah Umar



Siswa mengerjakan post-test dan mengisi angket

RIWAYAT HIDUP



Nama : Ailsa Tamzia Kumala
NIM : 220101110053
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 18 Januari 2004
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2022
Alamat : Dusun Klaten RT 04 RW 11, Desa Brenggolo,
Kec. Plosoklaten, Kab. Kediri
No.Telp/HP : 081234358230
Email : ailsatamzia@gmail.com
Riwayat Pendidikan : RA Darussalam
MI Darussalam
MTsN 6 Kediri
MAN 2 Kota Kediri
S-1 PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang