



Implementasi Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan

Adelia Wardatul Laily

Institut Agama Islam Nazhatut Thullab Sampang

adellamonata@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam penggunaan media dapat membantu memperbesar kemungkinan siswa untuk tertarik belajar lebih banyak. Salah satu media telah digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa ialah komik Digital. Media dengan tampilan visual seperti komik, dapat membantu siswa mengimajinasikan informasi yang terdapat dalam komik. Tentunya komik elektronik ini sangat cocok apabila digunakan pada mata pelajaran dengan karakteristik memiliki materi yang banyak. Seperti Sejarah Kebudayaan Islam yang memiliki materi yang banyak, sehingga dengan media guru dapat lebih mudah untuk menjaga dan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini dilakukan di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif jenis deskriptif. Data penelitian didapat dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian data yang sudah didapat dalam bentuk kata-kata, catatan lapangan, maupun dokumentasi dianalisis dengan cara kondensasi data. Selanjutnya ialah dengan penyajian data, dan penarikan data. Adapun keabsahan data digunakan dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam ialah materi SKI yang cukup efektif, serta media komik ini mudah dibuat, dan mampu menarik perhatian siswa. Strategi yang digunakan dalam menerapkan media ini, dengan model role play, diskusi, dan tanya jawab. Hasil penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar siswa terlihat pada respon dan antusias siswa saat mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

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

Abstract

In teaching Islamic Cultural History, the use of media can help increase students' interest in learning. One medium that has been used to increase student learning interest is digital comics. Visual media, such as comics, can help students visualize the information contained in the comics. These electronic comics are particularly suitable for subjects characterized by a large amount of material. For example, Islamic Cultural History, which has a large amount of material, makes it easier for teachers to maintain and enhance student interest in the subject. This research was conducted at MI Sabilul Muttaqien Pamekasan using a descriptive qualitative research approach. Data were obtained using observation, interviews, and documentation techniques. The collected data, in the form of words, field notes, and documentation, were analyzed using data condensation. Data presentation and data retrieval were then carried out. Data validity was verified using triangulation techniques. The results showed that the use of electronic comics in increasing student learning interest in Islamic Cultural History, a subject of Islamic Studies (SKI), was quite effective. The comics were easy to create and captivated students' attention. The strategies used in implementing this media include role-playing, discussion, and question-and-answer sessions. The results of using e-comics in increasing student learning interest are evident in their responses and enthusiasm during the Islamic Cultural History lesson.

Keywords: E-comics, Learning Interest, Islamic Cultural History

1. Pendahuluan

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diampu oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah¹. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam bernaungan pada Kementrian Agama². Mata pelajaran ini memuat tentang cerita masa peradaban Islam kala itu. Tak dapat dipungkiri karakteristik dari mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam bersifat dekritif. Karena bersifat deskriptif, maka pembahasannya pun juga banyak. Mau tidak mau siswa harus mencapai kompetensi yang juga banyak dari mata pelajaran ini. Salah satu materi dari pelajaran sejarah ialah materi yang berkaitan dengan penghafalan. Misalnya karya yang pernah dihasilkan oleh para ulama, kapan tahun dibuatnya. Materi-materi tersebut tentunya sangat rumit untuk didefinisikan secara lisan.

Sebenarnya Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat bagus dalam pembentukan karakter. Seperti yang diutarakan oleh Ulum, Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai donasi dalam menyampaikan semangat pada siswa untuk mempraktekkan

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

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

nilai-nilai Islam pada kehidupan sehari-hari³. Akan tetapi, dilapangan justru mata pelajaran ini dipandang sebelah mata. Seperti kata Hasanah, Sejarah Kebudayaan Islam tidaklah lagi menyenangkan, melainkan mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh siswa⁴. Sebagian guru juga kurang mampu dalam membelajarkan Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagaimana perkataan Marati bahwa di MI Miftahul ulum Karangtengah, pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton⁵. Hal serupa juga disampaikan oleh Azizah, kelemahan yang menjadi kritik terhadap aplikasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ialah pada sisi metode pembelajaran, sarana serta prasarana, serta media pembelajaran yang digunakan⁶. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif juga menjadi problematika tersendiri bagi pembelajaran⁷.

Ternyata problematika tersebut berdampak pada ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sebagaimana perkataan Hutami sebagian kalangan pelajar, memiliki minat belajar yang rendah terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam⁸. Banyak siswa yang merasa jenuh sehingga tidak memiliki minat belajar terhadap Sejarah Kebudayaan Islam⁹.

Untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam maka dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif. Saat ini media pembelajaran sangat bervariasi bentuknya. Salah satu media yang menarik untuk digunakan adalah komik¹⁰. Hal ini dikarenakan media komik disertai gambar akan memberi daya tarik tersendiri bagi dalam memahami pelajaran sejarah kebudayaan Islam¹¹. Saat ini komik tidak hanya tersaji dalam bentuk buku cetak, akan tetapi juga dalam bentuk digital atau disebut juga komik elektronik. Komik digital ialah komik yang berisi gambar dan

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

⁴ Hijratul Hasanah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.3 MTsN Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik," *Jurnal Serambi Akademika* 9, no. 2 (2021): 101–13, <https://ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-akademika/article/view/2907>.

⁵ Maarti Hutami, Tisna Widiani, and Mardiyah, "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa."

⁶ Halimah N U R *Azizah et al.*, *Penerapan Media Belajar Cerita Bergambar Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII-F Di Mtsn Plandi Jombang Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas*, 2014.

⁷ Y Fauzi, S Lisnawati, and Rofi'ah, "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS)* 1, no. 1 (2019): 41–49, <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/487>.

⁸ Maarti Hutami, Tisna Widiani, and Mardiyah, "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa."

⁹ Hasanah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.3 MTsN Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik."

¹⁰ Hasanah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.3 MTsN Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik."

¹¹ Ningsih, "Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At"

percapakan yang dikemas kedalam bentuk media elektronik tertentu¹². Dengan adanya komik digital ini dapat menjadi perantara penyampaian informasi pembelajaran secara lebih ringkas, jelas dan mudah dalam memahami materi yang abstrak.

Salah satu sekolah yang menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah MI Sabilul Muttaqien Pamekasan.. Dimana MI Sabilul Muttaqien memanfaatkan komik elektronik sebagai media yang dipakai. Oleh karena itulah penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang melibatkan media pembelajaran. Dari beberapa fakta literatur tersebut yang menyebabkan peneliti memilih judul penelitian “Implementasi Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. Dengan tujuan untuk menjelaskan penggunaan media komik elektronik dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni bermaksud mengetahui peristiwa atau fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah fenomenologi. Penelitian fenomenologi ialah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci¹³. Tujuan adanya peneliti lapangan yakni mengamati secara langsung keadaan dan peristiwa yang terjadi, sehingga mendapatkan data yang konkret. Adapun informan yang akan peneliti temui, pertama Muhammad Sudi S.Pd selaku pemimpin di Sekolah di Madrasah tersebut. Kedua guru pengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Ketiga peserta didik kelas empat yang akan peneliti jadikan objek penelitian. Informan tersebut akan ditemui pada waktu melakukan pembelajaran luring.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder dan data primer. Adapun data primer pada penelitian ini berupa kata-kata atau tindakan dari sumber data primer yakni guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa kelas IV, dan dokumen hasil belajar siswa. Sedangkan data sekunder pada penelitian ini berupa dokumen penunjang yang berkaitan dengan penelitian. Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Observasi.

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

¹² Komang Ayu Megantari et al., “Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital” 9, no. 1 (2021): 139–49.

¹³ Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta CV. (2016).

2. Wawancara.

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

3. Dokumentasi

Dokumen yang dapat menunjang penelitian ini berupa; daftar hasil belajar peserta didik dan dokumentasi foto selama penelitian berlangsung

Menurut Miles, Huberman dan Saldana di dalam analisis data kualitatif terdapat tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu kondensasi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan¹⁴. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan menggunakan langkah-langkah berikut:

- a. Mereduksi data, Display data, dan Penarikan Kesimpulan; Adapun yang dilakukan peneliti adalah mengkondensasi data dengan cara merangkum serta memilah data dari catatan lapang, hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang krusial dengan penelitian. Langkah kedua yakni menyajikan data yang sudah dikondensasi. Langkah ketiga yakni penarikan kesimpulan
- b. Triangulasi sumber dan teknik digunakan untuk meningkatkan validitas data, dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

3. Pembahasan

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

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

Komik elektronik merupakan komik atau cerita bergambar yang didalamnya terdapat cerita, pesan yang ingin disampaikan, tokoh, dan percakapan yang mana berbentuk file berbasis digital. Menurut Ramadhan dapat didefinisikan sebagai

¹⁴ Miles, Huberman dan Saldana. *Qualitative Data Analysis, A Methods*, Sourcebook, Edition 3. USA: Sage Publications.(2014).

cerita bergambar yang terdapat tokoh, alur cerita, berisi cerita atau informasi, atau materi pengetahuan yang berbentuk digital (PDF/EPUB) dan tidak berbentuk cetak¹⁵. Adapun komik elektronik ini dipilih dikarenakan penggunaan lebih mudah, praktis dan efisien. Hal ini karena komik elektronik dapat disimpan di *smartphone* dan tersedia secara *offline* sehingga memudahkan pembaca. Terlebih pembelajaran saat sudah mengintegrasikan teknologi. Di era society 5.0 yang serba menggunakan internet, memudahkan orang lain untuk memanfaatkan platform digital untuk membuat komik dengan lebih mudah¹⁶.

Alasan yang kedua ialah karena memiliki daya tarik tersendiri bagi guru dan siswa. Bagi siswa komik menjadi hal yang biasa untuk dibaca, akan tetapi untuk komik yang dikemas dengan bentuk elektronik menjadi sesuatu yang baru. Karena komik biasanya hanya berbentuk cetak kini komik hadir dengan tampilan yang lebih fleksibel. bersifat fleksibel karena komik atau cerita bergambar yang terdapat tokoh, alur cerita, berisi cerita atau informasi, atau materi pengetahuan dapat berbentuk digital (PDF/EPUB) dan tidak berbentuk cetak¹⁷. Hal yang menjadi perbedaan antar komik elektronik dengan cerita bergambar lain atau cerpen terletak pada tampilannya. Dimana agar dapat dikatakan sebuah komik atau komik elektronik maka harus memenuhi unsur-unsur komik. Menurut Maharsi (2011) unsur komik ialah¹⁸:

- a. Elemen Panel, merupakan garis tepi berbentuk kotak yang berisi ilustrasi, teks cerita serta dijadikan sebagai latar untuk alur cerita.
- b. Elemen Parit, merupakan istilah parit dalam komik merujuk pada sebuah satuan kesatuan yang membuat komik menjadi cerita yang utuh.
- c. Elemen Balon kata, dalam komik pastinya ada teks percakapan diantara tokoh-tokohnya. Biasanya teks yang terdapat dalam komik disajikan dalam bentuk balon kata.
- d. Elemen Ilustrasi atau gambar, unsur yang tak kalah penting ialah gambar atau ilustrasi. Salah satu daya tarik untuk dibaca dari komik ialah karena bergambar.
- e. Elemen Cerita, merupakan hal yang penting bagi sebuah komik, karena cerita yang membuat pembaca mengerti pesan yang ingin disampaikan.

Adapun dipilihnya komik elektronik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena komik elektronik menarik perhatian siswa karena memiliki gambar yang lucu dan alur cerita yang menyenangkan. Dapat dikatakan demikian karena salah satu ciri dari komik ialah menyediakan gambar dan humor¹⁹.

¹⁵ Fitria, Ramadhan. *Komik Digital Berbasis Canva*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. (2022).

¹⁶ Dewi Atikah Suri et al., "E-Comics as an Interactive Learning Media on Static Fluid Concepts," *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020)* 542, no. Ancosh 2020 (2021): 358–61, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.083>.

¹⁷ Fitria, Ramadhan. *Komik Digital Berbasis Canva*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. (2022).

¹⁸ Maharsi, Indria. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Kata Buku. (2011).

¹⁹ Fitria, Ramadhan. *Komik Digital Berbasis Canva*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. (2022).

Hal ini karena dari sisi sifat komik yang identik dengan sesuatu yang lucu dan menggelikan²⁰. Bahasa percakapan didalam komik sangat memperhatikan diksi yang mudah dipahami oleh siswa. Sehingga lebih mudah dalam memahami cerita yang ada di dalam komik tersebut. Terdapat banyak macam-macam komik yang dibedakan berdasarkan bentuk kemasan, dan jenis cerita komik. Sedangkan komik edukasi termasuk dalam jenis komik edukasi dengan tujuan untuk dijadikan media edukasi dan hiburan²¹. Pernyataan tersebut memperkuat bahwa media komik sangat cocok jika digunakan sebagai media pembelajaran.

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

Strategi dalam menerapkan media komik elektronik dilakukan dengan berbagai model. Seperti yang dilakukan oleh guru model yang digunakan juga bermacam-macam. Pembelajaran dengan media komik elektronik dikemas dengan model pembelajaran berkelompok atau diskusi, serta bermain peran (role play). Model pembelajaran tersebut dipilih agar melibatkan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu saja, strategi belajar yang konvensional seperti dengan ceramah dan tanya jawab juga dilakukan oleh guru. Karena strategi tersebut juga mendukung media elektronik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Iskandar & Rachmadtullah yang mengatakan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode yang disukai oleh peserta didik maupun guru²².

Guru menggunakan metode bermain peran karena dalam bermain peran dapat melatih siswa untuk membandingkan dan mengkonstruksi posisi yang diambil dalam pokok permasalahan. Kedua karena mampu menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah. Ketiga menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret. Keempat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial. Kelima mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik. Keenam mengembangkan pemahaman yang empatik²³. Hal ini sangat cocok digunakan untuk mengajarkan media komik elektronik. Agar media komik elektronik lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Adapun kelebihan-kelebihan digunakannya metode role play diantaranya yakni sebagai alat penyampaian materi pembelajaran, selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, model pembelajaran ini juga

²⁰ Firdausi Nurharini, "Pengembangan Media Belajar Komik Animasi Berbasis Aplikasi Ispring Portable Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 4 Di Sd Islam As-Salam Kabupaten Malang," *Skripsi*, 2020, 1–245, <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/10428/1/SKRIPSI.pdf>.

²¹ Ibid. (39).

²² R Iskandar, "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2017): 135–44, <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/102>.

²³ Rohmanurmeta Surel, "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui" 37, no. September 2016 (2017): 24–31.

dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang demikian tentunya akan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan memahami sepenuhnya materi pembelajaran yang disampaikan²⁴.

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan strategi dalam menerapkan media komik elektronik ini dilakukan pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung. Dimana siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan media komik elektronik. Sehingga dalam pembelajaran siswa tidak hanya diam mendengarkan penjelasan guru. Hal ini dilakukan karena dengan penggunaan strategi mengajar yang tepat dapat membantu media komik dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dari pemaparan tersebut strategi yang dilakukan guru sudah tepat pasalnya dengan media pembelajaran yang variatif dan menarik dapat menarik perhatian siswa. Diperkuat pernyataan Halimah yang mengatakan bahwa penggunaan media yang kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk tertarik belajar lebih banyak²⁵.

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

Kegiatan ini di mulai dengan guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari, kemudian menampilkan media komik. Siswa diminta untuk menyimak komik tersebut. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan seperti apakah pernah membaca komik dengan cerita kisah-kisah Nabi.? Apakah ada yang tahu bagaimana kisah diangkatnya Nabi Muhammad Menjadi Rasul?. Setelah bertanya kepada siswa guru meminta siswa untuk membacakan didepan cerita pada komik elektronik. Selanjutnya siswa diminta untuk memainkan peran yang ada di komik tersebut. Siswa secara bergiliran maju kedepan untuk memainkan peran yang di dalam komik. Guru sedikit memberikan penjelasan terkait materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan. Setelah itu siswa diminta untuk membuat kelompok dan berdiskusi untuk membuat sebuah cerita. Setelah selesai masing masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Setelah selesai di kegiatan ini, dilanjutkan dengan kegiatan penutup. Di kegiatan penutup yang dilakukan oleh guru ialah menanyakan kepada siswa apakah

²⁴ Mulya Yusnarti and Lili Suryaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021): 253–61, <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>.

²⁵ Halimah N U R Azizah Et AL, "Penerapan Media Belajar Cerita Bergambar Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Viii-F Di Mtsn Plandi Jombang Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas," 2014.

pembelajaran hari ini menyenangkan atau tidak. Sebagai bentuk penilaian guru terhadap perkembangan belajar dan minat siswa.

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

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

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dengan penerapan media komik elektronik ini dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan. Untuk dapat melihat minat belajar siswa, guru harus mampu mengenali bentuk-bentuk dan kategori minat belajar, karena minat belajar tidak hanya ditujuukan dengan ungkapan tetapi perilaku juga dapat mencerminkan minat belajar siswa. Adapun bentuk minat belajar berdasarkan cara mengungkapkan dibedakan menjadi dua yaitu *Expresed Interest* dan *Manifest Interest*²⁶. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien Pamekasan tercermin atau terlihat dari respon (*Expresed Interest*) dan atusias (*Manifest Interest*) siswa saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung.

Definisi *ekspresed interest* ialah minat yang diungkapkan dengan cara menyatakan langsung kegiatan-kegiatan yang disenangi. Dalam artian *ekspresed interest* ini diungkapkan langsung oleh seseorang yang tertarik atau memiliki niat belajar yang tinggi²⁷. Sedangkan untuk *manifest interest* merupakan minat yang ketertarikan yang diungkapkan dengan memanifestasikan minatnya melalui partisipasi keaktifan didalam kelas. Bentuk keaktifan tersebut juga terjadi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilakukan oleh guru.

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

²⁶ Nursyaidah, & Sari Lil Nur Indah. *Mengenal Minat dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn*. Medan: CV. Merdeka Kreasi Group, (2021).

²⁷ Ibid, (30)

kelas, dan lebih bersemangat menjawab pertanyaan menjadi indikator minat belajar siswa²⁸.

Selain dari sisi sikap, minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sabilul Muttaqien tercermin dalam ekspresi siswa. Dimana dari hasil penelitian saat pembelajaran berlangsung siswa merasa senang, tersenyum, dan fokus dalam menyimak pembelajaran, kelas berlangsung kondusif, dan siswa tidak membuat gaduh dikelas. Ternyata hal tersebut juga menjadi indikoator dalam melihat minat belajar siswa. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Komari yakni indikator minat belajar yang pertama ialah perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, memperhatikan penyampaian guru, konsentrasi terhadap apa yang dijelaskan²⁹. Indikator kedua yakni adanya rasa ingin tahu yang lebih terhadap apa yang ia pelajari. Indikator yang ketiga siswa tenang saat pembelajaran berlangsung, tidak membuat kelas menjadi ramai dan gaduh. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil dokumentasi pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung. Dimana siswa nampak ceria, dan antusias terhadap instruksi guru.

Dari pemaparan tersebut terlihat penerapan media komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Ditunjukkan dengan respon siswa seperti banyaknya siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru. Kedua bertanya tentang materi yang sedang dipelajari, dan berinteraksi dengan guru dan teman. Tidak hanya itu, minat belajar juga ditunjukkan dengan sikap siswa berupa ekspresi yang ditunjukkan saat pembelajaran. Menurut pemaparan guru faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor eksternal siswa dapat berupa lingkungan belajar yang mendukung, kondisi pembelajaran yang kondusif, teman sebaya, cara guru mengajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sedangkan faktor internal siswa berupa kondisi emosi dan kesiapan siswa untuk menerima pelajaran. Hal ini juga di katakan oleh Arifin (2018) yang mengatkan faktor internal yang mempengaruhi minat belajar mencakup kesiapan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, sedangkan faktor eksternal berupa lingkungan sosial, lingkungan keluarga, guru serta cara mengajrnya, alat-ina yang dipergunakan pada belajar mengajar, kesempatan yg ada, dan motivasi sosial³⁰.

4. Kesimpulan

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

²⁸ Hanifah Umi Yunitasari Ria, “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19,” n.d.

²⁹ Pratiwi noor Komari, “Pengaruh Tingakn Pendidikan,, Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tangerang,” n.d.

³⁰ Arifin, Z. *Psikologi Belajar Pendidikan Agama Islam*. Medan: Universitas Dharmawangsa Press (Undhar Press). (2018).

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

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

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

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

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

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

Daftar Rujukan

- Anwar, M Ansor, And Mochamad Yusuf. "Pengaruh Sistem Manajemen Mutu Iso 9001:2008 Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Guru Di Sma Darul Ulum 2 Unggulan Bppt Jombang." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 3, No. 1 :17–38. 2017

<https://Mail.Journal.Unipdu.Ac.Id/Index.Php/Dirasat/Article/Download/993/682>.

- Azizah, Halimah N U R, Program Studi, Pendidikan Agama, Jurusan Pendidikan, Agama Islam, Fakultas Ilmu, Tarbiyah Dan, Universitas Islam, Negeri Maulana, And Malik Ibrahim. "Penerapan Media Belajar Cerita Bergambar Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Viii-F Di Mtsn Plandi Jombang Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas," 2014.
- Fauzi, Y, S Lisnawati, And Rofi'ah. "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Annual Conference On Islamic Education And Social Sains (Aciedss)* 1, No.1: 41–49. 2019. <http://Pkm.Uika-Bogor.Ac.Id/Index.Php/Aciedss/Article/View/487>.
- Hasanah, Hijratul. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii.3 Mtsn Blangkejeren Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik." *Jurnal Serambi Akademika* 9, No. 2 : 101–13. 2021. <https://Ojs.Serambimekkah.Ac.Id/Serambi-Akademika/Article/View/2907>.
- Iskandar, R. "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 135 44. 2017. <http://www.universitastriologi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/102>
- Komari, Pratiwi Noor. "Pengaruh Tingakn Pendidikan,, Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Tanggerang," N.D
- Maarti Hutami, Ingenura, Galuh Tisna Widiani, And Ul Mardliyah. "Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Website: Journal.Unipdu.Ac* 5, No. 1 (2021): 33–50.
- Megantari, Komang Ayu, I Gede Margunayasa, I Gusti Ayu, And Tri Agustiana. "Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital" 9, No. 1: 139–49. 2021
- Ningsih, N S. "Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mi At ...," 2017. <http://Etheses.Uin-Malang.Ac.Id/9792/>.
- Nurharini, Firdausi. "Pengembangan Media Belajar Komik Animasi Berbasis Aplikasi Ispring Portable Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 4 Di Sd Islam As-Salam Kabupaten Malang." *Skripsi*, 2020. <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/10428/1/SKRIPSI.pdf>.
- Rohmah, S. "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam." *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan*

- Penelitian Pendidikan ...* 04, No. 02 127–41. 2021. [Http://Jurnal.Unissula.Ac.Id/Index.Php/Fikri/Article/View/20316%0ahttp://Jurnal.Unissula.Ac.Id/Index.Php/Fikri/Article/Download/20316/6508](http://Jurnal.Unissula.Ac.Id/Index.Php/Fikri/Article/View/20316%0ahttp://Jurnal.Unissula.Ac.Id/Index.Php/Fikri/Article/Download/20316/6508).
- Suri, Dewi Atikah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Yoga Budi Bhakti, And Ria Asep Sumarni. “E-Comics As An Interactive Learning Media On Static Fluid Concepts.” *Proceedings Of The 2nd Annual Conference On Social Science And Humanities (Ancosh 2020)* 542, No. Ancosh 358–61. 2021. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.210413.083>.
- Tetin, Tetin, N. Hani Herlina, And Tanto Aljauharie Tantowie. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Inferencing.” *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam* 18, No. 99. 2021. <https://doi.org/10.36667/Bestari.V18i1.476>.
- Yunitasari Ria, Hanifah Umi. “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19,” N.D.
- Yusnarti, Mulya, and Lili Suryaningsih. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3. 253–61. 2021. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>