

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang berbasis visual yang memuat materi pembelajaran. Sebab sebelumnya guru belum mengembangkan media pembelajaran elektronik dalam proses pembelajaran berlangsung. Dampaknya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengembangkan *e-komik* melalui *flipbuilder* yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Setelah penggunaan *e-komik*, proses pembelajaran menjadi aktif dibuktikan respon peserta didik terhadap setiap pertanyaan yang diajukan.

Penggunaan *e-komik* juga membuat peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan minat peserta didik ditunjukkan dari perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Faktor pendukung dalam penggunaan *e-komik* dalam belajar yaitu adanya izin peserta didik untuk menggunakan *handphone* pada proses pembelajaran berlangsung, sehingga setiap peserta didik dapat mengakses *e-komik* yang dikembangkan secara mandiri. Adapun faktor penghambat yaitu kecepatan koneksi internet yang kurang memadai, hal tersebut mengganggu pengaksesan *e-komik* melalui *flipbuilder*.

2. Hasil validasi yang diperoleh dari validator media dan validator materi terbagi menjadi dua, yaitu untuk hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tergolong sangat valid dengan persentase 83,68%. Sedangkan hasil validasi *e-komik* melalui *flipbuilder* tergolong sangat valid dengan persentase 82,75%.
3. Kepraktisan *e-komik* melalui *flipbuilder* yang digunakan berdasarkan hasil pengisian lembar respon guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, hasil persentase yang diperoleh mencapai 86,25% yang

tergolong sangat praktis. Sedangkan untuk pengisian respon peserta didik dari 34 peserta didik kelas XI-Agm-Abu Bakar terhadap kepraktisan *e-komik* melalui *flipbuilder* yang digunakan memperoleh hasil persentase mencapai 91,14% tergolong sangat praktis.

B. Saran Pemanfaatan dan Diseminasi

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik kelas XI-Agm-Abu Bakar Man 2 Mandailing Natal diharapkan untuk dapat menggunakan *e-komik* yang dikembangkan secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

2. Bagi Pendidik

a. *E-komik* melalui *flipbuilder* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, sebab *e-komik* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

b. *E-komik* melalui *flipbuilder* dapat menjadikan proses pembelajaran yang berkualitas dan inovatif.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan menyediakan sarana dan prasarana pendukung pengembangan pembelajaran guna mewujudkan pembelajaran yang disenangi dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1).
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>
- Agus, R. M., Amelia, D., Abidin, Z., & Permata. (2021). Pelatihan Pembuatan Perangkat Ajar Silabus Dan RPP SMK PGRI 1 Limau. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JTSCS)*, 2(2).
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1315>
- Ahmad, M. Y., Tambak, S., & Ruskarini, R. (2018). Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Akidah Melalui Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Jurnal Al-Hikmah*, 15(1), 22–38.
- Ainun, S. (2023). *Hasil Wawancara*. MAN 2 Mandailing Natal.
- Akramunnisa. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Negeri Mannuruki*. tidak dipublikasikan.
- Andrean. (2023). *Hasil Wawancara*. MAN 2 Mandailing Natal.
- Angraini, W. (2022). Pengaruh Pengembangan Media Flip Builder Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(5), 153–160.
<http://202.162.210.184/index.php/guau/article/view/488>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Atista, F. A., Hatta, P., & Wihidayat, E. S. (2017). Development of Letshoot Applications as an Instructional Media of Computer Network Troubleshooting. *IJIE: Indonesian Journal of Informatics Education*, 1(2), 76–82.
- Chusna, N. (2015). *Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fachrudin, Y. (2023). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

DIRASAH: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar, 6(1), 51–61.

Fauziah, N. (2013). Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan di MAN Tempel Sleman. *Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 99–108.

Fitriah, L., & Roesminingsih, M. V. (2021). Developing Comic Media About Human Interaction With The Environment to Improve Critical Thinking Skills. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(5), 1415–1433.

Flipbuilder. (2022). *Get Started with Flip PDF Plus Pro*. Flipbuilder. <https://help.flipbuilder.com/docs/get-started-with-flip-pdf-plus-pro/>

Galugu, N. S., Pajarianto, H., & Bahraini. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Penerbit Deepublish.

Ghofur, A. (2022). Digital Comic Media on Smartphones to Improve Communication Skills. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 432–444. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.149>

Ginting, D. R. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar*. tidak dipublikasikan.

Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making: Cara Membuat Komik*. PT. Indeks. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=xLcuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=komik&ots=DWkuZcDuat&sig=K7Dtv7cRwkj3QMM1a1VHfXO6GDo&redir_esc=y#v=onepage&q=komik&f=true

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Azwar, R., Masdiana, & Indra, P. I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hutami, I. M., Widiana, G., & Mardiyah, A. (2021). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 33–50.

Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah, Pub. L. No. 12 (2019).

UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).

- Ismail, F. (2017). *Sejarah dan Kebudayaan Islam Periode Klasik (Abad VII-XIII M)*. IRCiSoD.
- Ivers, K. S., & Barron, E. (2010). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing dan Assesing* (Fourth). Libraries Unlimited.
- Jaenudin, U., & Sahroni, D. (2021). *Psikologi Pendidikan: Pengantar Menuju Praktik*. Lagood's Publishing.
- Jamaluddin, & Hajar, A. (2022). *Keterampilan Mengajar*. CV. Pena Persada.
https://www.google.co.id/books/edition/KETERAMPILAN_MENGAJAR/DJGdEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1). <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Kholik, A., Aliyyah, R. R., Widyasari, & Nasution, S. A. (2017). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. UNIDA Press.
- Kikko. (2023). *10 Beginner-Friendly PDF Flipbook Creator Free Download for Windows & Mac*. Flipbuilder. <https://blog.flipbuilder.com/10-pdf-flipbook-creator-free-download-for-windows-mac/4365/>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII. *Edudeena*, 1(1), 1–8.
<https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena/article/view/442>
- Kusdiana, A. (2013). *Sejarah dan Kebudayaan Islam Periode Pertengahan*. CV. Pustaka Setia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/cCTyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+komik&printsec=frontcover

- Kusumohamidjojo, B. (2017). *Filsafat Kebudayaan: Proses Realisasi Manusia*. Penerbit Yrama Widya.
- Lanti, E. (2017). *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Athra Samudra Publishing.
- Lestari, F. P., Ahmadi, F., & Rochmad, R. (2021). The Implementation of Mathematics Comic through Contextual Teaching and Learning to Improve Critical Thinking Ability and Character. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 497–508. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.1.497>
- Liliweri, A. (2019). *Pengantar Studi Kebudayaan*. Penerbit Nusa Media.
- Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, & Anas, N. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education*, 1(2), 68–73.
- Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*. Prenada Media Group.
- Mas'ud, S. (2014). *Sejarah Peradaban Islam*. UIN Sunan Ampel.
- Mesir, T. R. dan S. (2020). *Ensiklopedi Sejarah Islam* (M. Taufik (penerj.)). Pustaka Al-Kautsar.
- Mujahadah, I., Alman, & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda*, 3(1), 8–15.
- Nasution, S. (2017). *Sejarah Perkembangan Peradaban Islam*. CV. Asa Riau.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. CV. Wade Group.
- Oronce, J. P., & Manalo, D. A. O. (2021). Development and Validation of Flipbook in Earth and Life Science. *Joer International Multidisciplinary Research Journal*, 3(1), 111–117. <https://doi.org/10.54476/iimrj273>
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Parastuti, & Prihandari, I. (2021). *Pengantar Manga: Komik Jepang*. CV. Jejak.
- Putri, V. N., & Wiza, R. (2022). Strategi Pembelajaran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas XI di MAN 3 Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9040–9043.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.10367>
- Ramadhan, A., Fahruda, A., Nurfadhilah, H., & Rachmawati, I. (2022). *Buku Bunga Rampai: Digitalisasi di Era Pandemi*. CV. Anagraf Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Digitalisasi_di_Era_Pandemi_Graflit/9LNuEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Redaksi, T. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Pusat Kebahasaan.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Penerbit Alfabeta.
- Riduwan. (2023). *Dasar-dasar Statistika*. Penerbit Alfabeta.
- Riskilah, N. (2019). *Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 7 Metro Timur Tahun Ajaran 2018/2019*. tidak dipublikasikan.
- Saleh, A. A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Penerbit Aksara Timur.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Senjaya, R. P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106.
- Setiawan, H. R., & Abrianto, D. (2015). *Menjadi Pendidik Profesional*. UMSU Press.
- Setiawan, S. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. tidak dipublikasikan.
- Setyawan, D., & Arumsari, A. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran

Audio Visual pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture, and Humanities*, 1(2), 1–10.

Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology & Media for Learning* (A. Rahman (penerj.); 9 ed.). Kencana.

Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(9), 496–506.

Soraya, I. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Portal Media Jakarta Smart City. *Jurnal Komunikasi*, 6(1), 10–23.

Sudarmono, M., & Hanani, E. S. (2020). Health Education Teaching Materials Through Comic Media for Primary School Students. *Journal of Health Education*, 5(1), 49–54.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sulaiman. (2017). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI)*. PeNA.

Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.

Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *MAHAROT: Journal of Islamic Education*, 4(2), 173–192.

Wicaksono, A. G., Jumanto, & Irmade, O. (2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Volume*, 10(2).

Widyastuti, R., & Utami, I. S. (2018). Development of Product-Based Job Sheet as Instructional Media in Vocational Education. *EST: Journal of Educational Science and Technology*, 4(2), 119–125.

Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja (AURA).

Yunianto, T. (2019). Flip Builder: Pengembangannya pada Media Pembelajaran Matematika. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2).

Zakariya, D. M. (2018). *Sejarah Peradaban Islam (Perkenabian Hingga Islam di Indonesia)*. CV. Intrans Publishing.

Zulqarnain, Al-Faruq, M. S. S., & Sukatin. (2022). *Psikologi Pendidikan*. Penerbit Deepublish.

https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi_Pendidikan/kKJfEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

