

**PENGEMBANGAN E-KOMIK MELALUI *FLIPBUILDER*  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:  
**Willy Akmansyah Lubis**  
20010064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
MANDAILING NATAL  
TAHUN 2024**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Willy Akmansyah Lubis  
NIM : 20010064  
Tempat/Tgl. Lahir : Pulau Tamang, 29 November 2002  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Desa Setia Karya, Kecamatan Natal, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia 22987

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-Komik melalui *Flipbuilder* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 14 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Willy Akmansyah Lubis  
NIM. 20010064

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama: WILLY AKMANSYAH LUBIS, NIM: 20010064 dengan judul **“Pengembangan E-Komik melalui *Flipbuilder* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”**, memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk melaksanakan sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, 26 Maret 2024

### Pembimbing I



Fuji Pratami, M.Pd  
NIP. 199212202019082001

### Pembimbing II

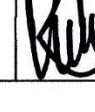


Khairurrijal, M.Pd  
NIP. 199105302019081001

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan E-Komik melalui *Flipbuilder* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”** a.n Willy Akmansyah Lubis, NIM. 20010064, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah dimunaqasyahkan dalam siding munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 08 Juli 2024.

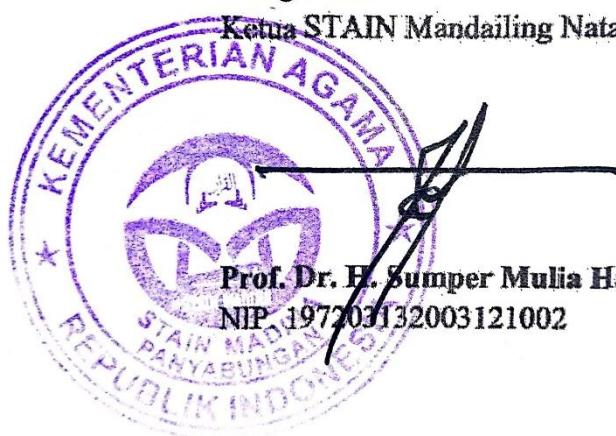
Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No.	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Drs. Mukhlis, M.Si NIP.196309081992021001	Ketua/Merangkap Penguji I		15/07/2024
2.	Parulian Siregar, M.Pd.I NIP.198701012019031015	Sekretaris/Merangkap Penguji II		15/07/2024
3.	Fuji Pratami, M.Pd NIP.199212202019082001	Penguji III		15/07/2024
4.	Khairurrijal, M.Pd NIP.199105302019081001	Penguji IV		15/07/2024

Mandailing Natal, Juli 2024

Mengetahui

Ketua STAIN Mandailing Natal



Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag

NIP. 197201132003121002

## ABSTRAK

**Willy Akmansyah Lubis (NIM: 20010064). Pengembangan E-Komik melalui *Flipbuilder* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.** Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan *e-komik* melalui *flipbuilder*, untuk mengetahui validitas *e-komik* melalui *flipbuilder*, Untuk mengetahui praktikalitas *e-komik* melalui *flipbuilder* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI terkait materi peradaban Islam pada masa Daulah Usmani di MAN 2 Mandailing Natal. Metode Pengembangan yang dilakukan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) and *Evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba penelitian yaitu peserta didik kelas XI-Agm-Abu Bakar MAN 2 Mandailing Natal yang berjumlah 34 peserta didik tahun ajaran 2023/2024. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen data kebutuhan yang terdiri dari pedoman observasi dan wawancara, instrumen validitas dan instrumen praktikalitas. Teknik analisis data menggunakan analisis data kebutuhan, analisis validitas dan analisis praktikalitas. Hasil validasi yang diperoleh dari validator media dan validator materi terbagi dua, yaitu untuk hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tergolong sangat valid dengan persentase mencapai 83,68%. Sedangkan hasil validasi *e-komik* melalui *flipbuilder* tergolong sangat valid dengan persentase mencapai 82,75%. 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.

**Kata kunci:** E-Komik, Flipbuilder, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh...*

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya yang selalu diberikan kepada seluruh hamba-Nya. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah Muhammad ﷺ beserta keluarga, para sahabat dan umatnya, dimana beliau merupakan suri teladan dan seorang pendidik sejati bagi umat Islam diseluruh dunia. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, dengan judul **“Pengembangan E-Komik melalui Flipbuilder untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”**.

Banyak hal yang didapatkan dalam skripsi ini yang dikarenakan keterbatasan serta kemampuan dalam penyusunan dan penulisan karya ilmiah ini. Sehingga hal itu tidak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, arahan serta do'a dari orang tua, dosen pembimbing dan pihak-pihak lainnya. Oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Sdr/i:

1. **Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag** selaku ketua STAIN Mandailing Natal.
2. **Dr. H. Dedisyah Putra, M.A., Ph.D** selaku Wakil Ketua Bidang Akademik dan Kelembagaan STAIN Mandailing Natal.
3. **Dr. H. Kasman, S.Pd.I., M.A** selaku Wakil Ketua Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan STAIN Mandailing Natal.
4. **Dr. Irma Suryani Siregar, M.A** selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama STAIN Mandailing Natal.

5. **Fuji Pratami, M. Pd** selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis di tengah kesibukan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. **Khairurrijal, M. Pd** selaku Dosen Pembimbing II serta selaku Penasehat Akademik terima kasih atas bantuannya, bimbingan, perhatian, kesabaran serta motivasi dalam membimbing penulis selama ini.
7. **Ali Jusri Pohan, M.Pd.I** selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
8. **Segenap Dosen dan Civitas Akademik** Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Mandailing Natal.
9. **Armansyah, S.Pd.I., M.Pd** selaku kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Mandailing Natal.
10. **Syaripah Ainun, S.Pd.I** selaku Wali Kelas serta Guru Pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI-Agm-Abu Bakar.
11. **Ayahanda Asriadi Putra, Ibunda Ummi Wahida** tercinta yang telah ikhlas memberikan izin, perhatian, curahan kasih sayang semangat, bimbingan tiada henti serta do'a yang selalu menjadi kekuatan bagi penulis sehingga diberikan kemudahan untuk menggapai cita-cita. Serta kepada adikku tershaleha Dita Amabel dan adikku tersayang Nindy Aprillia yang telah memberikan kegembiraan dikala penulis sedang kebingungan.
12. **Teman-teman Sarjana PAI-B 2020** yang telah menjadi keluarga, teman diskusi beserta *sharing* canda tawa kebahagiaan selama penulis menempuh studi di STAIN Mandailing Natal.
13. **Teman-teman Seperjuangan Angkatan 2020** yang telah menemani serta menjadi rekan-rekan perjuangan selama menjalani studi di STAIN Mandailing Natal.
14. **Semua Pihak** yang tiada henti mendoakan dan telah membantu terwujudnya keberhasilan dan kesuksesan dalam menjalankan dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Tiada untaian kata yang penulis selain terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat dan balasan kebaikan yang tiada tara

kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun penulis terus berusaha untuk membuat yang terbaik. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati dan dengan tangan terbuka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca skripsi ini. Akhirnya dengan harapan keridhoan Allah, skripsi ini memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

*Akhirul Kalam,  
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Panyabungan, Juli 2024

**Willy Akmansyah Lubis**  
20010064

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEABSAHAN SKRIPSI</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	6
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	<b>9</b>
A. Deskripsi Teoretik	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Komik	21
3. <i>Software Flipbuilder</i>	29
4. Minat Belajar Peserta Didik	32
5. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	38
B. Hasil Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Berpikir	50
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>53</b>
A. Model Pengembangan	53
B. Prosedur Pengembangan	53
C. Subjek Uji Coba	57
D. Jenis Data	57

E. Instrumen Penelitian.....	57
F. Teknik Analisis Data.....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
A. Deskripsi Hasil Pengembangan .....	64
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	64
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	65
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	170
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	196
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	196
B. Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba.....	196
1. Deskripsi Hasil Pengembangan .....	196
2. Deskripsi Hasil Pengembangan .....	198
C. Kajian Produk Akhir .....	200
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>202</b>
A. Kesimpulan .....	202
B. Saran Pemanfaatan dan Diseminasi .....	203
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan ( <i>Gap</i> ) Penelitian .....	45
Tabel 3.1	Indikator Kisi-kisi Wawancara .....	58
Tabel 3.2	Instrumen Validitas <i>E-Komik</i> .....	59
Tabel 3.3	Instrumen Praktikalitas Lembar Respon Guru .....	60
Tabel 3.4	Instrumen Praktikalitas Lembar Respon Peserta Didik .....	61
Tabel 3.5	Kategori Validitas Lembar Validasi .....	63
Tabel 3.6	Kategori Validitas Lembar Praktikalitas .....	63
Tabel 4.1	Storyboard <i>E-Komik</i> melalui <i>Flipbuilder</i> .....	69
Tabel 4.2	Revisi Produk Saran Validator <i>E-Komik</i> melalui <i>Flipbuilder</i> ....	171
Tabel 4.3	Data Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	197
Tabel 4.4	Data Hasil Validasi <i>E-Komik</i> melalui <i>Flipbuilder</i> .....	197
Tabel 4.5	Data Hasil Respon Guru .....	198
Tabel 4.6	Data Hasil Respon Peserta Didik .....	199

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Impor PDF atau Gambar.....	31
Gambar 2.2	Tampilan Menu Desain .....	31
Gambar 2.3	Tampilan Menu Pengaturan .....	31
Gambar 2.4	Tampilan Menu Elemen.....	32
Gambar 2.5	Tampilan Menu Publikasi .....	32
Gambar 2.6	Kerangka Berpikir .....	52
Gambar 3.1	Komponen Model ADDIE .....	53
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> Desain E-Komik melalui <i>Flipbuilder</i> .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Hak Cipta .....	212
Lampiran II	Surat .....	213
Lampiran III	Skrip dan <i>Layout</i> Panel <i>E-Komik</i> .....	217
Lampiran IV	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	252
Lampiran V	Lembar Validitas <i>E-Komik</i> melalui <i>Flipbuilder</i> .....	253
Lampiran VI	Lembar Praktikalitas <i>E-Komik</i> melalui <i>Flipbuilder</i> .....	267
Lampiran VII	Lembar Hasil Validitas <i>E-Komik</i> melalui <i>Flipbuilder</i> .....	272
Lampiran VIII	Lembar Hasil Praktikalitas <i>E-Komik</i> melalui <i>Flipbuilder</i> .....	286
Lampiran IX	Dokumentasi .....	289
Lampiran X	Hasil Turnitin .....	291

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dengan seorang atau sekelompok peserta didik dalam suatu ruangan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan sebagai bentuk proses belajar mengajar. Hasil yang diharapkan ialah tercapainya tujuan-tujuan serta terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan yang terkandung dalam ruang lingkup pendidikan. Pendidikan memiliki makna sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Pendidik dan peserta didik merupakan faktor utama suksesnya suatu proses pembelajaran, namun ada satu komponen yang sangat penting dalam penyampaian informasi dan pesan yaitu bahan/buku ajar. Bahan/buku ajar menjadi komponen yang sangat penting dikarenakan di dalamnya terdapat serangkaian materi-materi yang akan diajarkan. Pada dasarnya materi yang ada dalam bahan ajar tersebut disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku yang disesuaikan dengan kebijakan pendidikan nasional. Namun, sebagian besar peserta didik tidak menyukai terhadap buku bacaan yang di dalamnya minim disematkan gambar dan ilustrasi yang menarik perhatian. Secara signifikan peserta didik lebih menyukai buku bergambar yang penuh warna yang divisualisasikan dalam bentuk kartun dibandingkan dengan teks hitam yang hampir mengisi sebagian besar halaman pada buku (Rahmatin et al., 2021: 12).

Berdasarkan permasalahan diatas menunjukkan bahwa minat peserta didik lebih berdominan kepada buku yang di dalamnya terdapat gambar-gambar visual dibandingkan teks hitam. Hal tersebut tentu sangat bertolak belakang dengan penerapan metode pembelajaran dengan ceramah yang memberikan

efek jenuh terhadap pelajaran yang disampaikan. Kejadian tersebut kerap kali terjadi dikalangan peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagian besar peserta didik menganggap mata pelajaran ini kurang menarik dan membuat peserta didik mengantuk pada proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diakibatkan proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurangnya kreativitas seorang guru di dalam kelas (Lubis et al., 2021: 68). Menurut Fachrudin (2023: 51) menyebutkan alasan peserta didik kurang meminati mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikarenakan karakteristiknya yang berisikan cerita-cerita masa yang sudah lampau.

Sejatinya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mengarahkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati seputar sejarah Islam, yang selanjutnya dijadikan sebagai dasar pandangan hidup melalui kegiatan pendidikan (Syurgawi & Yusuf, 2020: 177). Namun, dalam penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2013: 102-103) didapati beberapa kegiatan yang dilakukan peserta didik ketika merasa jenuh dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, seperti peserta didik mengabaikan pembelajaran dengan bercerita dengan teman sebangku, tidur pada saat proses pembelajaran, meletakkan kepala di atas meja, mencoret-coret kertas, mencari bahan untuk dijadikan mainan dan mencari kesibukan, mengganggu teman (usil), telat masuk pelajaran, bermain handphone, ijin keluar atau ke kamar mandi dan bersandar ke dinding.

Tindakan-tindakan yang ditunjukkan oleh peserta didik tentunya merusak citra pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ingin mengembangkan serta memberikan ibrah kepada peserta didik agar dapat menginternalisasikan dan termotivasi untuk meneladani serta mendorong untuk mewujudkan bentuk amal perbuatan sekaligus membangun sikap sosial dan toleran yang memiliki semangat *ukhuwah Islamiyah* (Ahmad et al., 2018: 25). Maka akan menjadi persoalan yang serius jika peserta didik menganggap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hanya sebatas menceritakan kisah-kisah yang sudah berlalu. Selain dari faktor bahan ajar yang kurang menarik, faktor

selanjutnya yang menjadi latar belakang rendahnya minat peserta didik yaitu penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran tersebut. Metode ceramah merupakan suatu cara mengajar dengan penyajian materi melalui penuturan dan penerangan secara lisan materi yang disampaikan guru kepada peserta didik (Sulaiman, 2017). Lebih lanjut disampaikan oleh Setyawan & Arumsari (2019: 2) bahwa dalam metode ini pendidik lebih berperan aktif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi pasif, peserta didik menjadi tertekan akan arahan yang harus dipenuhi, selanjutnya peserta didik akan cepat merasa bosan dan mengantuk dikarenakan kegiatan peserta didik hanya duduk dan mendengarkan.

Dampak negatif yang muncul dari keadaan yang seperti itu besar kemungkinan minat peserta didik dalam belajar menurun dikarenakan adanya rasa jemu dalam proses pembelajaran yang hanya duduk, diam, mendengarkan serta memperhatikan buku bacaan. Karena minat merupakan suatu gejala psikis yang berkaitan dengan objek ataupun kegiatan yang membuat peserta didik menjadi senang (Putri & Wiza, 2022: 9041). Upaya meningkatkan minat peserta didik diperlukan solusi yang dapat meminimalkan permasalahan sehingga menjadikan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat menyenangkan. Disebutkan oleh Rahmatin et al. (2021: 12) bahwa dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik karena dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Didukung oleh Muhsin dalam (Sudarmono & Hanani, 2020: 50) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai wahana untuk menyuarakan pesan dan informasi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami maksud pesan tersebut. Namun, Widyastuti & Utami (2018: 120) memberikan batasan dalam penggunaan media pembelajaran menimbang target kompetensi yang ingin dicapai. Lanjutnya, mereka juga memberikan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memiliki media pembelajaran, diantaranya kesesuaian dengan bahan, efektifitas penggunaan media serta kesesuaian dengan sistem pendidikan yang berlaku. Hal tersebut

dianggap sangat penting dikarenakan bahwa setiap pelajaran memiliki perbedaan kebutuhan dan keadaan yang ada.

Berdasarkan permasalahan yang ada penulis tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media yang akan dikembangkan berbentuk *e-komik* melalui aplikasi *flipbuilder* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Komik dipilih dikarenakan berisikan ilustrasi yang sederhana dan lugas serta disukai oleh setiap kalangan usia sehingga cocok diterapkan sebagai bahan ajar (Lestari et al., 2021: 498). Selanjutnya komik memiliki peran sebagai memperluas minat belajar peserta didik. Selain itu komik juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca peserta didik, menambah kecerdasan visual serta dapat mendorong peserta didik untuk mengetahui peristiwa yang terkandung di dalamnya (Fitriah & Roesminingsih, 2021: 1418).

Pemilihan *e-komik* sebagai media pembelajaran didasari hasil wawancara yang didapatkan saat observasi awal yang dilakukan pada 15 April 2023 dengan Ibu S. A, S. Pd. I salah seorang guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Mandailing Natal. Dari wawancara yang dilakukan dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran dilaksanakan seperti biasa tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran, melainkan hanya berpegang kepada materi yang disampaikan oleh peserta didik melalui presentasi kelompok. Selanjutnya, guru memberikan tambahan atas materi yang telah disampaikan peserta didik (*Hasil Wawancara*, 2023). Berdasarkan keadaan tersebut, peserta didik merasa bosan dan mengantuk pada proses pembelajaran yang berlangsung. Kondisi tersebut dibenarkan oleh seorang peserta didik kelas X Agm-Abu Bakar dengan inisial A.S, ia menyebutkan bahwa dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan pengelolaan kelas yang hanya memanfaatkan presentasi peserta didik tanpa dilengkapi dengan media pembelajaran dari guru terkait materi pelajaran terasa sangat membosankan yang menimbulkan rasa kantuk (*Hasil Wawancara*, 2023).

Walaupun demikian dalam berlangsungnya proses pembelajaran peserta didik masih diperkenankan menggunakan *smartphone* terkait penggunaan bahan ajar yang berbentuk *e-book*. Dari kejemuhan yang dihasilkan dalam pembelajaran tersebut peserta didik lupa akan nama guru yang masuk pada mata Sejarah Kebudayaan Islam tersebut. Penulis ada menemukan di penelitian terdahulu yang telah melakukan pengembangan e-komik seperti yang dilakukan oleh Senjaya et al. (2022), pengembangan media komik digital yang dilakukan sukses meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Purwamekar. Maka penulis tertarik mengembangkan *e-komik* melalui *flipbuilder* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 2 Mandailing Natal yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan fenomenologis yang didapatkan menjadi landasan melakukan suatu penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan E-Komik melalui Flipbuilder untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.”**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dilakukan identifikasi terkait masalah yang ada, meliputi:

1. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik dinilai sangat efektif, namun kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis elektronik masih terbatas.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran elektronik yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Mandailing Natal, sehingga perlu dilakukan suatu bentuk inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Penggunaan metode ceramah yang digunakan oleh pendidik sehingga membuat alur pembelajaran menjadi monoton.

4. Banyaknya materi sehingga terbatasi oleh waktu, sarana dan prasarana media yang belum digunakan dalam proses pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka dilakukan pembatasan terkait masalah yang ingin dipecahkan, yaitu pembatasan terhadap penggunaan *e-komik* melalui *flipbuilder* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI pada materi peradaban Islam pada masa Daulah Usmani di MAN 2 Mandailing Natal.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan, dirumuskan beberapa masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan *e-komik* melalui *flipbuilder* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI dalam meningkatkan minat belajar peserta didik?
2. Bagaimana validitas *e-komik* melalui *flipbuilder* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI dalam meningkatkan minat belajar peserta didik?
3. Bagaimana praktikalitas *e-komik* melalui *flipbuilder* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI terkait materi peradaban Islam pada masa Daulah Usmani di MAN 2 Mandailing Natal?

### **E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

1. Pada umumnya komik disajikan hanya untuk bahan bacaan yang menghibur dan tampilan hanya sebatas *scroll-an*. Namun, produk yang akan dihasilkan berupa komik dengan tampilan seperti sebuah buku berbasis elektronik.
2. Komik tersebut didesain lalu dilakukan *upgrade* ke *software flipbuilder*. Produk yang dihasilkan dapat diakses melalui internet dengan menggunakan *search engine* yang mendukung perangkat handphone.

3. Komik yang dihasilkan terdiri dari beberapa bagian, diantaranya halaman utama (*cover*), panduan penggunaan, isi materi pelajaran yang terbagi menjadi beberapa *episode*. Pada bagian isi meliputi materi yang berkaitan dengan peradaban Islam pada masa Daulah Usmani.
4. Produk yang telah didesain tersebut akan diuji kelayakannya sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terkait materi tentang peradaban Islam pada masa Daulah Usmani.
5. Setelah lolos uji kelayakan, selanjutnya komik tersebut dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, digunakan untuk 2 kali pertemuan selama 45 menit.

## **F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan *e-komik* melalui *flipbuilder* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui validitas *e-komik* melalui *flipbuilder* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Untuk mengetahui praktikalitas *e-komik* melalui *flipbuilder* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI terkait materi peradaban Islam pada masa Daulah Usmani di MAN 2 Mandailing Natal.

### **Kegunaan Penelitian**

Secara teoritis *e-komik* melalui *flipbuilder* mampu meningkatkan mutu pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat digunakan untuk menambah pengetahuan serta mengasah kemampuan dalam menciptakan sebuah *e-komik* melalui *flipbuilder*.

2. Bagi peserta didik, *e-komik* melalui *flipbuilder* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Bagi pendidik, dapat memberikan motivasi dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudaaan Islam agar berkesan tidak membosankan serta memberikan kemudahan dalam memberikan pemahaman seputar materi yang diajarkan kepada peserta didik.
4. Bagi sekolah atau madrasah, memberikan penekanan akan pentingnya penggunaan media pembelajaran serta dapat dijadikan sumber rujukan dalam pembuatan *e-komik* melalui *flipbuilder*.