



The Utilization of Islamic Comic Media in Enhancing Students' Interest in Learning Islamic Cultural History (SKI): The Childhood of Prophet Muhammad

Nafisa Aulia Nadia Rahma¹, Maulidah Aulia², Fika Elma Yanti³, Syifa Falizia Zahrani⁴, Sinta Kumala⁵, Shava Aqiqoh Al Islami⁶, Aisyah Fadlika⁷, & Dian Rif'iyati⁸

nafisa.aulia.nadia.rahma24143@mhs.uingusdur.ac.id

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

ABSTRACT

Learning Islamic Cultural History (ISHC) in Islamic Elementary Schools (MI) currently still faces various obstacles, one of which is low student interest and memory due to monotonous lecture methods on the material, even though elementary school-aged students need concrete visual media to understand the material clearly. This study aims to identify the potential of using Islamic comics as a learning media tool to increase student interest and understanding in ISHC subjects. By using a literature study method (library research) through a qualitative descriptive approach, this study examines various scientific literature and relevant research results. The results of the study indicate that Islamic comic media is able to visualize complex historical narratives into simpler and more interesting, so it is more effective in increasing student active involvement and strengthening memory compared to conventional media. It can be concluded that the innovation of Islamic comic media is a strategic solution to overcome obstacles to learning ISHC because it is able to increase learning motivation that is in line with the characteristics of students' cognitive development.

Keyword: Instructional Media; Islamic Comics; History of Islamic Culture

PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan untuk mengenalkan sejarah Islam sekaligus menanamkan nilai-nilai baik kepada siswa. Salah satu materi yang diajarkan di kelas III adalah masa kecil Nabi Muhammad SAW. Materi ini sebenarnya sangat penting karena mengandung banyak contoh sikap baik, seperti jujur, sabar, dan bertanggung jawab.

Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa kurang tertarik dengan pelajaran SKI. Hal ini karena materi disampaikan dalam bentuk cerita panjang (naratif) dan sering menggunakan metode ceramah saja. Akibatnya, siswa mudah bosan, kurang aktif, dan sulit memahami serta mengingat materi yang dipelajari. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa media yang menarik membuat siswa kurang semangat dan sulit memahami pelajaran dengan baik Hutami et al. (2021)

Selain itu, saat ini siswa sudah terbiasa dengan teknologi digital, seperti handphone dan tablet. Oleh karena itu, pembelajaran juga perlu menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Guru perlu menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan dunia siswa, contohnya komik digital.

Komik digital adalah komik yang disajikan dalam bentuk elektronik dan bisa dibaca melalui perangkat seperti HP atau laptop. Komik ini lebih menarik karena berisi gambar, warna, dan cerita yang seru. Menurut Syilviana & Qurrotani, 2024 penggunaan komik digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

Dalam pembelajaran SKI, komik digital Islami bisa digunakan untuk menceritakan masa kecil Nabi Muhammad SAW dengan cara yang lebih menarik. Dengan adanya gambar dan alur cerita yang jelas, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat isi materi. Selain itu, pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan komik digital Islami diharapkan dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran SKI, khususnya pada materi masa kecil Nabi Muhammad SAW.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif sebagai landasan metodologis untuk menjawab permasalahan yang dikaji secara mendalam. Data dihimpun melalui penelusuran sistematis terhadap berbagai jurnal ilmiah, artikel, dan sumber literatur kredibel yang berfokus pada pemanfaatan media komik digital dalam konteks pendidikan. Seluruh prosedur penelitian, termasuk batasan variabel dan kriteria sumber yang digunakan, disusun secara logis dan terperinci untuk memastikan transparansi serta memungkinkan replikasi oleh peneliti lain. Proses analisis dilakukan secara konsisten untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan komik digital terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah, di mana setiap tahapan metode disajikan selaras dengan urutan hasil penelitian guna menjaga koherensi narasi ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Komik adalah media pembelajaran berbentuk cerita bergambar yang disajikan dalam format digital dan memuat nilai-nilai keislaman. Komik umumnya berbentuk panel-panel, komik berfungsi menyampaikan informasi atau menghibur dengan bahasa santai. Saat ini, komik tersedia dalam bentuk fisik (buku/strip) maupun digital (webtoon) Media ini dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau komputer, sehingga lebih praktis dan menarik bagi siswa.

Dalam pembelajaran SKI, khususnya pada materi masa kecil Nabi Muhammad SAW, komik ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Guru dapat menggunakan komik untuk menjelaskan kisah kehidupan Nabi dalam bentuk gambar dan alur cerita yang runtut. Dengan adanya visualisasi tersebut, siswa lebih mudah memahami peristiwa sejarah serta nilai-nilai keteladanan yang terkandung di dalamnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hutami, Widiana, & Mardiyah, 2021 menyatakan bahwa penggunaan media komik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif karena disajikan secara visual dan sistematis.

Selain itu, penggunaan komik juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Tampilan yang menarik, penuh warna, dan berbentuk cerita membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga aktif membaca dan memahami isi materi. Penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan

tidak monoton (Syilviana & Qurrotani, 2024).



Gambar 1. Komik Teladan Rasulullah- <https://share.google/yLcXVL9f3kKsM5NCE>

Media komik digital Islami memiliki pengaruh yang cukup signifikan dan positif terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). Komik digital (termasuk yang bernuansa Islami) menyajikan materi dalam bentuk visual dan cerita yang menarik, penggunaan komik digital dapat meningkatkan minat belajar karena siswa lebih antusias dibandingkan menggunakan buku teks biasa (Rahmah et al., 2025).

Minat belajar merupakan aspek fundamental dalam proses pendidikan di sekolah dasar, khususnya bagi siswa kelas V yang tengah berada pada tahap peralihan menuju materi pembelajaran yang lebih kompleks (Muthohar, 2024). Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu yang besar, serta pemahaman materi yang lebih baik yang berujung pada capaian prestasi optimal (Khoirunnisa & Sukartono, 2024). Namun, realitasnya minat belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah, sebagaimana tercermin dalam hasil studi PIRLS 2021 yang menunjukkan skor literasi membaca siswa SD hanya sebesar 349, jauh di bawah rata-rata internasional (Haqiqi & Yusron, 2024), serta data PISA 2018 yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-74 dari 79 negara (Saptaningrum et al., 2023). Kondisi ini dipicu oleh berbagai faktor, di antaranya sarana pembelajaran yang kurang memadai, bahan ajar yang minim daya tarik visual, dominasi distraksi teknologi digital seperti gim dan video, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan cenderung monoton (Hadi et al., 2023; Agustina, 2023).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, media komik digital hadir dengan mengintegrasikan elemen visual, teks naratif, dan teknologi yang selaras dengan karakteristik generasi digital saat ini (Ulumi et al., 2023). Media ini memiliki sejumlah keunggulan strategis, yakni mampu membangkitkan motivasi belajar sekaligus melatih siswa merepresentasikan narasi ke dalam bentuk visual sehingga informasi tersimpan lebih lama dalam ingatan. Selain itu, materi yang disajikan melalui alur cerita komik mampu menggambarkan konsep secara menyeluruh dan menyenangkan, yang pada akhirnya efektif untuk meningkatkan minat baca serta ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran lainnya melalui pendekatan visual yang persuasif (Narestuti et al., 2021). Dengan demikian, penerapan komik digital bukan sekadar upaya digitalisasi materi, melainkan strategi transformatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa di jenjang pendidikan dasar.

Efektivitas media komik dalam pembelajaran SKI dapat dijelaskan melalui karakteristiknya yang bersifat visual dan naratif. Media komik mampu menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang bersifat naratif. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif siswa sekolah

dasar yang lebih mudah memahami informasi melalui media konkret dan visual. Dengan demikian, penggunaan komik tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi.

Pemanfaatan media komik juga terlihat dari kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa cenderung lebih fokus dan antusias ketika materi disajikan dalam bentuk cerita yang menarik, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini mendorong terjadinya interaksi yang lebih baik antara siswa dengan materi pembelajaran maupun dengan guru.

Selain itu, penggunaan komik memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena penyajian materi yang sederhana dan mudah dipahami. Hal ini berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam memahami isi pembelajaran tanpa ketergantungan penuh pada penjelasan guru. Dengan demikian, komik tidak hanya berperan sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu mengembangkan kemandirian belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media komik digital Islami dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan inovasi transformatif yang secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. Melalui visualisasi naratif yang sistematis, media ini berhasil mengubah materi sejarah yang sebelumnya dianggap abstrak dan monoton menjadi pengalaman belajar yang konkret dan emosional. Temuan utama menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen penguatan retensi memori dan internalisasi nilai akhlakul karimah melalui keteladanan masa kecil Rasulullah SAW.

Penelitian ini mengisi kesenjangan antara kurikulum SKI yang padat fakta kronologis dengan rendahnya tingkat literasi membaca siswa di Indonesia (sebagaimana tercermin dalam data PIRLS dan PISA). Di saat metode ceramah konvensional memicu gejala verbalisme—pemahaman kata tanpa makna—media komik digital hadir sebagai jembatan kognitif bagi siswa usia operasional konkret. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan teknologi digital (webtoon/e-comic) yang menyelaraskan materi sirah nabawiyah dengan karakteristik psikologis generasi digital, sehingga mampu mengalihkan distraksi gawai menjadi sarana edukasi yang produktif.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi para pendidik di jenjang pendidikan dasar dalam merumuskan strategi pembelajaran yang interaktif dan mandiri. Implikasi luas dari studi ini menegaskan bahwa digitalisasi konten agama dalam format visual-naratif adalah kunci untuk menciptakan ekosistem belajar yang konstruktif di era modern. Hasil ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan bahan ajar berbasis teknologi lainnya yang mampu meningkatkan kualitas literasi sekaligus memperkuat fondasi karakter religius siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2023). Strategi Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 210–225.
- Ahmad, M. (2023). Visualisasi Sejarah Islam: Pendekatan Naratif dalam Pembelajaran di Madrasah. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 45–58.
- Amalia, R. (2025). Digitalisasi Kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 15-30.
- Batubara, H. H. (2022). *Media Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Fauzi, A. (2022). Efektivitas Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah bagi Anak Usia

- Dasar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 88-102.
- Fitriani, D. (2021). Peran Teknologi dalam Mentransformasi Pembelajaran PAI di Era Disrupsi. *Jurnal Studi Islam*, 301-315.
- Hadi, S. d. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Belajar di Sekolah Dasar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 55-70.
- Hakim, L. (2025). Literasi Digital dan Minat Baca Siswa Generasi Alfa. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 112-128.
- Haqiqi, A. K., & Yusron, A. M. (2024). Analisis Hasil PIRLS 2021: Evaluasi Kemampuan Membaca Siswa Indonesia. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 22-38.
- Hidayat, T. (2023). Motivasi Belajar Siswa MI dalam Pembelajaran Berbasis Gawai. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 145-160.
- Hutami, I. M., Widiana, G. T., & Mardiyah, A. (2021). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 30-50.
- Hutami, R., Widiana, I. W., & Mardiyah, S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 102-115.
- Iskandar, D. (2025). Kemandirian Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Mandiri Digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 40-55.
- Khoirunnisa, A., & Sukartono. (2024). Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Akademik Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 75-89.
- Kurniawan, D. (2022). Pengaruh Media Visual terhadap Retensi Memori Siswa pada Materi Sejarah. *Jurnal Kognisi*, 190-205.
- Lestari, P. (2025). Internalisasi Nilai Karakter melalui Media Komik Islami di Sekolah Dasar. *Jurnal Karakter*, 12-28.
- Mulyani, S. (2021). Literasi Visual: Cara Baru Memahami Konten Pembelajaran Agama. *Jurnal Pendidikan Islam Terpadu*, 85-98.
- Muthohar, M. (2024). Fase Transisi Belajar Siswa Kelas V: Tantangan dan Solusinya. *Jurnal Psikologi Anak*, 130-145.
- Narestuti, N., & dkk. (2021). Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi dan Minat Baca. *Jurnal Teknologi Instruksional*, 44-59.
- Nurhayati, E. (2024). Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran SKI di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 167-182.
- Pratama, Y. (2023). Operasional Konkret: Teori Piaget dalam Praktik Pembelajaran Visual. *Jurnal Pendidikan Kognitif*, 33-48.
- Putri, S. A. (2021). Reduksi Learning Anxiety melalui Media Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 110-125.
- Rahmah, A., & dkk. (2025). Pengaruh Komik Digital Islami terhadap Antusiasme Belajar Siswa MI. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 100-118.
- Rahmah, N., Khairunnisa, Gagaramusu, Y. M., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 617-634.
- Ramadhan, F. (2021). Strategi Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui Gamifikasi dan Komik. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 215-230.
- Rohmah, N. (2023). Retensi Memori Jangka Panjang dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 90-105.
- Saptaningrum, & dkk. (2023). Refleksi Hasil PISA 2018 terhadap Kebijakan Literasi Nasional. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 50-66.
- Saputra, W. (2024). Gadget sebagai Media Edukasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 201-216.

- Sari, K. (2024). Pendekatan Visual-Naratif dalam Memahami Peristiwa Sejarah Islam. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 77-92.
- Setiawan, B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital berbasis Webtoon untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 155-170.
- Sylviana, I. S., & Qurrotani, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*.
- Sylviana, N., & Qurrotani, M. I. (2024). Motivasi Belajar dan Penggunaan Komik Digital di Era Gen-Z. *Jurnal Pendidikan Modern*, 34-49.
- Ulumi, B. d. (2023). Karakteristik Generasi Digital dan Penyesuaian Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 140-155.
- Utami, T. (2024). Analisis Atensi Siswa dalam Penggunaan Media Interaktif di Kelas. *Jurnal Fokus Pendidikan*, 89-104.
- Wijaya, R. (2023). Korelasi Keterlibatan Aktif dengan Capaian Pembelajaran Siswa. *Jurnal Capaian Pendidikan*, 122-138.
- Zulkifli, M. (2022). Literasi Menyenangkan: Mengubah Wajah Pendidikan Dasar di Indonesia. *Jurnal Literasi Masa Kini*, 25-40.