

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah elemen yang dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu sistem pendidikan. Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang memiliki arti tengah, perantara, atau utusan. Dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara atau utusan yang mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima. Maka dari itu, media dapat dimaknai sebagai sarana yang menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut KBBI media merupakan sarana komunikasi seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang ditempatkan di antara dua pihak (individu, kelompok, dan seterusnya). Wayang misalnya, dapat digunakan sebagai media pembelajaran.⁴³ Sedangkan, pembelajaran merupakan cara atau perbuatan untuk menjadikan belajar.⁴⁴ Menurut Nasution, media pembelajaran ialah alat bantu dalam mengajar yang mendukung guru ketika menerapkan metode pengajaran kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁵

Berdasarkan pengertian di atas, ditarik pemahaman jika media pembelajaran ialah alat berupa sarana untuk menjadi perantara dalam pembelajaran sebagai rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik

⁴³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 03, no. 01 (Juni 2018): 173.

⁴⁴ Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," KBBI.web.id, 2016.

⁴⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (PT Raja Grafindo Persada, Jakarta), 10.

dan mempermudah ketika memahami suatu materi ajar sehingga lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran digunakan sebagai alat atau jembatan yang menghubungkan sumber informasi (pengajar) dengan penerima informasi (peserta didik). Dengan cara ini, siswa termotivasi dan diberi kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran secara penuh dan bermakna.⁴⁶

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam proses belajar mengajar, di antaranya pada guru dapat digunakan untuk alat bantu ketika melakukan belajar mengajar supaya lebih efisien (*dependent media*) serta pada peserta didik dapat digunakan sebagai sumber belajar baik secara mandiri atau bersama guru (*independent guru*).⁴⁷ Media pembelajaran digital mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperjelas informasi yang diberikan, menghilangkan batasan ruang dan waktu. Media pembelajaran berfungsi penting dalam pendidikan. Umumnya media pembelajaran memiliki fungsi komunikasi dalam proses pembelajaran.⁴⁸ Kemp dan Dayton, pernah mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, di antaranya. *Pertama*, sebagai motivasi untuk meningkatkan minat atau tindakan yang dapat dilaksanakan dengan teknik hiburan. *Kedua*, sebagai penyajian informasi yang di dalamnya dapat termuat salah satu di antaranya, sebagai pengantar, rangkuman laporan, pengetahuan latar belakang, hiburan, drama, atau teknik motivasi. *Ketiga*, sebagai tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam

⁴⁶ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (CV Tahta Media Group, 2021), 1:29.

⁴⁷ Rusman dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. (Rajwali Pers, 2015), 60.

⁴⁸ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran*, vol. 1 (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021), 34.

pikiran maupun mental serta dalam bentuk kegiatan konkret sehingga proses belajar bisa berlangsung.⁴⁹

Daradjat mengungkapkan, fungsi pendidikan dibagi lima kategori. *Pertama*, fungsi pedagogis artinya media pembelajaran memengaruhi proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak ke pendidikan. *Kedua*, fungsi sosial artinya media pembelajaran memungkinkan peserta didik mengembangkan serta memperluas interaksi mereka satu sama lain. *Ketiga*, fungsi ekonomi artinya media pembelajaran dapat digunakan secara intensif dan berkelanjutan. *Keempat*, fungsi politik artinya otoritas pendidikan dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pandangan mereka dan mendorong kerja sama antara tingkat pusat atau pun daerah dalam melaksanakan belajar mengajar. *Kelima*, fungsi dalam bidang seni budaya artinya media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengenal dan terlibat dengan berbagai produk seni dan budaya manusia.⁵⁰

Berdasarkan pernyataan yang telah dijabarkan, disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran ialah bertindak sebagai perantara informasi, untuk menghindari hambatan dalam proses pembelajaran, untuk menciptakan insentif yang memotivasi bagi siswa dan guru, dan untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memuat ciri-ciri yang di antaranya dapat menunjang media pembelajaran itu sendiri. *Pertama*, ciri manipulatif, artinya

⁴⁹ J. E. Kemp dan D. K. Dayton, *Planning and Producing Instructional Media* (Harper & Row Publisher, New York, 1985), 28.

⁵⁰ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (PT Bumi Aksara, 2008), 229.

menunjukkan kemampuan media dalam mengefisiensi sebuah materi yang pada dasarnya membutuhkan waktu yang lama menjadi terangkum, padat, dan mudah dipahami. *Kedua*, sifat distributif, yaitu menunjukkan kemampuan media untuk mengatasi batasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, sifat fiksatif, yaitu menunjukkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan menciptakan materi pembelajaran.⁵¹

B. Komik Digital Interaktif

1. Pengertian Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita ilustrasi (dalam publikasi, koran, atau buku) yang biasanya mengandung cerita mudah dipahami dan menggelitik.⁵² Komik atau dalam bahasa Inggris *comics*, berarti lucu atau menghibur, ini karena secara historis komik adalah cerita-cerita humor yang diterbitkan di surat kabar.⁵³ Komik sebagai sarana belajar memiliki karakter yang lugas, dan mudah dimengerti, sehingga berperan dalam memberikan informasi dan pendidikan.⁵⁴ Komik pada era sebelum semuanya menjadi digital biasanya dicetak di kertas dan menyertakan tulisan, bersama dengan ilustrasi yang bertujuan untuk menghibur.⁵⁵

⁵¹ Ahmad Syafi'i dan Muh Rapi, "Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2022): 52–79.

⁵² Perbukuan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia."

⁵³ Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (Andi Offset, 2009), 164.

⁵⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Rineka Cipta, 2010), 121.

⁵⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), 116.

2. Macam-macam Komik

Komik memiliki karakter khusus sebagai sarana komunikasi visual yang mengintegrasikan tulisan dan ilustrasi dengan cara yang inovatif. Ini menjadikannya sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan informasi serta pendidikan yang dapat dimengerti oleh banyak orang. Komik memiliki beberapa macam.⁵⁶ Komik memiliki beberapa macam.

Dilihat dari segi bentuk penampilan macam-macam komik, antara lain :

a. Komik Strip

Komik strip bisa disebut komik potongan merupakan jenis komik cerita pendek karena hanya menampung 3 hingga 6 panel saja. Biasanya terdapat pada koran atau situs berita online.

b. Komik Buku

Komik ini memiliki bentuk selayaknya buku. Memiliki kemiripan dengan novel karena terdapat bab dan alur cerita yang saling menyambung.⁵⁷

c. Komik Digital

Komik digital adalah komik yang disajikan secara digital sehingga dapat diakses pada perangkat digital.

⁵⁶ Awla Mikamahuly dkk., "Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* 3, no. 2 (2023): 261,

⁵⁷ Ghaza Khairunnisa, *Mengenal Komik: Perkembangan komik di Indonesia* (Elementa Media, 2023), 36.

Dilihat dari segi isi, komik dibedakan menjadi lima maca, antara lain:

a. Komik Humor

Komik humor memiliki isi cerita yang menghibur dan mengundang gelak tawa.

b. Komik Fantasi

Komik fantasi adalah komik yang isinya memiliki cerita tidak nyata buatan ilustrator dan penulis ceritanya. Komik ini biasanya memiliki latar cerita di dunia yang tidak ada di bumi.

c. Komik Nyata

Komik yang disajikan berdasarkan kisah nyata baik yang penulisnya alami atau kisah orang lain.

d. Komik Petualangan

Komik ini menceritakan tokoh yang biasanya terdapat tokoh protagonis dan antagonis. Isinya mengandung petualangan yang membuat pembaca merasa penasaran dan seru.⁵⁸

e. Komik Sejarah

Komik sejarah adalah cerita bergambar yang mengisahkan sejarah baik berupa peristiwa atau pun tokoh sejarah.⁵⁹

f. Komik Edukasi

Komik ini berisi materi edukasi yang tidak dapat ditemukan pada buku pelajaran lain. Penggunaan bahasa pada komik ini lebih menyesuaikan ke target pembaca.

⁵⁸ Ghaza Khairunnisa, *Mengenal Komik: Perkembangan komik di Indonesia*, 40.

⁵⁹ Aisiah Anwar, "Merancang Kegiatan Pembelajaran Sejarah Melalui Komik: Respon Terhadap Tantangan Kurikulum 2013," *Diakronika* 17, no. 1 (2017): 104.

g. Komik Biografi dan Ilmiah

Komik ini menyajikan mengenai biografi seseorang yang hebat atau berjasa dan pengetahuan ilmiah kepada para pembaca. Biografi seseorang dan pengetahuan ilmiah yang disajikan biasanya berhubungan dengan penemuan ilmiah.⁶⁰

3. Pengertian Komik Digital

Komik digital merupakan versi digital dari komik tradisional yang nantinya akan diterbitkan pada perangkat digital seperti PC, tablet, dan *smartphone*. Komik digital dapat mencakup berbagai bentuk media, seperti gambar, teks, suara, dan animasi yang memungkinkan pengalaman membaca yang lebih aktif dan dinamis daripada komik berbentuk cetak. Komik digital memiliki kelebihan daripada komik cetak di antaranya, gambar dapat diperbesar (*zoom*),⁶¹ dapat memunculkan suara, dapat dibawa ke mana saja tanpa perlu membawa buku, dan dapat diselipkan fitur lain yang menunjang pengalaman baru bagi pembaca.

4. Pengertian Media Interaktif

Media interaktif adalah media yang dapat menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan. Dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (*one way communication*), dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multy ways communication*) berlangsung antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memberikan

⁶⁰ Ghaza Khairunnisa, *Mengenal Komik: Perkembangan komik di Indonesia*, 42.

⁶¹ Thessa Lase dan Riayu Hutahean, "Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Drama," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IKIP PGRI Bojonegoro*, 2024, 1946.

tanggapan (respon) terhadap materi tersebut. Pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang efektif untuk merangsang peserta didik selalu berkeinginan belajar. Dalam proses pembelajaran ini, peserta didik dituntut aktif dan dituntut untuk merespon/menanggapi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Media yang digunakan dapat memberikan respon terhadap siswa untuk saling berinteraksi.⁶²

Dari penjabaran di atas media interaktif yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah komik digital interaktif. Sejalan dengan perkembangan zaman, komik digital memiliki peningkatan kualitas salah satu di antaranya adalah munculnya media komik digital interaktif. Komik digital interaktif pertama muncul dalam bentuk *mobile device* pada tahun 2010. Komik ini menuai dinilai menuai kontroversi pada zamannya. Komik ini dinilai berbeda penyajiannya dengan komik lain tetapi sayangnya memiliki resolusi yang rendah sehingga tidak ada batas yang jelas antara cerita komik dengan pengembangan interaktifnya yang berupa permainan. Komik digital interaktif merupakan media yang memudahkan siswa dalam pemahaman gambar secara menyeluruh, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya berdasarkan urutan yang baik, serta dapat menceritakan secara runtut isi cerita.

5. Karakteristik Komik Digital Interaktif

Komik memiliki karakter khusus sebagai sarana komunikasi visual yang mengintegrasikan tulisan dan ilustrasi dengan cara yang inovatif. Ini

⁶² Asih Indartiwi dkk., "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 30.

menjadikannya sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan informasi serta pendidikan yang dapat dimengerti oleh banyak orang.⁶³ Komik memiliki beberapa macam.

C. *Critical Thinking*

1. *Pengertian Critical Thinking*

Critical thinking merupakan salah satu bagian dari keterampilan abad 21 yang harus dipunyai, *critical thinking* ini sendiri terdiri dari 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaborative, Creativity*). *Critical thinking* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan berpikir kritis, hal ini adalah satu di antara kompetensi-kompetensi yang harus dipunyai oleh peserta didik di zaman ini.⁶⁴ Berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan, karena bermanfaat baik dalam menganalisis masalah maupun menemukan solusi, untuk di masa sekarang maupun di masa depan.

Berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai pemeriksaan aktif, berkelanjutan, dan cermat terhadap suatu keyakinan atau kumpulan pengetahuan yang diterima, termasuk membenaran dan kesimpulan rasionalnya. Ini adalah konsep untuk pemecahan masalah melalui analisis mendalam.⁶⁵ Berpikir kritis menjadi dasar bagi keterampilan lainnya. Berpikir kritis adalah kemampuan menyampaikan pendapat dan mengevaluasinya secara sistematis. Berpikir kritis memiliki ciri khas meliputi

⁶³ Awla Mikamahuly dkk., "Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* 3, no. 2 (2023): 261,

⁶⁴ Partono Partono dkk., "Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative)," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 44–45.

⁶⁵ Partono dkk., "Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative)," 47.

kemampuan mengevaluasi argumen, menyusun pendapat secara teratur, dan menganalisis informasi secara mendalam.⁶⁶

2. Urgensi *Critical Thinking*

Critical thinking yaitu kemampuan dalam melakukan pemikiran yang kritis untuk memecahkan suatu masalah. Kompetensi *critical thinking* diharapkan peserta didik mampu menyimpulkan informasi yang datang kepada mereka setiap hari.⁶⁷ Hal ini membuat peserta didik berdaya untuk melakukan penilaian keakuratan dan informasi, melakukan analisis dan melakukan evaluasi informasi, serta menciptakan keputusan yang mempunyai alasan untuk mengambil suatu tindakan.

Kemampuan dalam berpikir kritis adalah hal krusial untuk dimiliki oleh peserta didik di zaman dengan arus informasi yang deras di era digital seperti saat ini. Kemampuan *critical thinking* ini nantinya akan beriringan dengan *problem solving*. Oleh sebab itu hal ini harus dilatih dan terus diasah karena tidak dapat terwujud dengan sendirinya. Untuk membentuk dan mengasah kemampuan dalam berpikir kritis peserta didik, pendidik harus turut serta aktif mengajak interaksi pada lingkungan pendidikan. Melakukan pemikiran yang kritis ini dipercaya dapat menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran untuk pemenuhan kebutuhan intelektual.⁶⁸

⁶⁶ Muhammad Rosihan Anwar dan Danial Hilmi, "Students' Critical Thinking Skills And Arabic Learning Outcomes Using Quizlet Media," *IJAZARABI: Journal of Arabic Learning* 8, no. 1 (2025).

⁶⁷ Puan Suri Mira Annisa dkk., "Penerapan Optimalisasi Keterampilan 4C (Creative Thinking, Critical Thinking And Problem Solving, Communication, Collaboration) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills," *Jurnal Ilmiah Korpus* 7, no. 3 (2023): 392.

⁶⁸ Puan Suri Mira Annisa dkk., "Penerapan Optimalisasi Keterampilan 4C (Creative Thinking, Critical Thinking And Problem Solving, Communication, Collaboration) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills," *Jurnal Ilmiah Korpus* 7, no. 3 (2023): 394.

Critical thinking dapat dikembangkan dari pembelajaran dalam bentuk media interaktif. Hal ini sebab dalam pembelajaran yang interaktif, peserta didik dituntut aktif dalam prosesnya. Seperti halnya pada komik digital interaktif, di sela-sela komik terdapat pertanyaan yang harus di jawab oleh peserta didik. Ini menunjukkan bahwa peserta didik dituntut untuk berpikir kritis agar dapat menjawab pertanyaan yang disajikan.

3. Indikator *Critical Thinking*

Ennis seorang filsuf pemikir kritis terbesar Amerika, mengatakan keterampilan berpikir kritis merupakan berpikir secara rasional (masuk akal) dan refleksinya berfokus kepada keyakinan dan keputusan yang akan dilakukan. Berikut adalah indikator berpikir kritis berdasarkan temuan Ennis.⁶⁹

Tabel 2.1 : Indikator Berpikir Kritis Ennis

Indikator	Deskripsi
a. Klarifikasi Dasar <i>(Elementary Clarification)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat memfokuskan pertanyaan. 2. Peserta didik dapat menganalisis pertanyaan dan argumen. 3. Peserta didik dapat bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi.
b. Dukungan Dasar <i>(Basic Support)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menilai kredibilitas sumber informasi. 2. Peserta didik dapat melakukan observasi dan mempertimbangkan hasil observasi.
c. Penarikan Kesimpulan <i>(Inference)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat membuat dan mempertimbangkan deduksi (penalaran dari umum ke khusus). 2. Peserta didik dapat membuat dan mempertimbangkan induksi (penalaran dari khusus ke umum). 3. Peserta didik dapat membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan.
d. Strategi dan Taktik <i>(Strategies and Tactics)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menggunakan informasi yang dipilih untuk menyelesaikan soal. 2. Peserta didik dapat menjelaskan setiap langkah yang diambil dalam penyelesaian. 3. Peserta didik dapat menyimpulkan jawaban akhir dengan benar.

(Sumber : Ennis R.H., 1985)

⁶⁹ Ika Rahmawati dkk., "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pda Materi Gaya dan Penerapannya," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA Pascasarjana UM 1* (2016): 1112.

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah ialah kejadian masa lampau yang hidup dan memiliki relevansi dengan kehidupan saat ini.⁷⁰ Sejarah kebudayaan Islam dapat diinterpretasikan pada dua tingkatan, pertama sebagai peristiwa sejarah dan kedua sebagai disiplin studi sejarah. Dudung Abdurrahman mendefinisikan bahwa sejarah ialah disiplin ilmu yang melibatkan pemeriksaan kritis tentang "bagaimana" serta "mengapa" peristiwa masa lalu terjadi.⁷¹ Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi tiang utama dari SKI artinya PAI mempunyai cabang pendidikan yaitu SKI yang wajib diajarkan pada lingkup madrasah seperi, Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA).⁷²

2. Elemen Sejarah Kebudayaan Islam

Elemen SKI terdiri dari beberapa elemen kunci pembelajaran yang dipelajari pada madrasah sejak masa Ibtidaiyah hingga masa Aliyah. Berikut ini adalah elemen yang dipelajari.

a. Periode Rasulullah saw.

Mempelajari mengenai sejarah masa kenabian Rasulullah saw., mulai dari sejarah awal kenabian, kehidupan sehari-hari hingga masa akhir Nabi Muhammad saw.

⁷⁰ Syamsul Bakri, *Sejarah Kebudayaan Islam*, 1 ed. (Efudepress, 2022), iii.

⁷¹ Abdurrahman D, *Metodologi Penelitian Sejarah*. (Ar-Ruzz Media, 2007).

⁷² Darmalinda dan Fadriati, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran)," *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2024): 95.

b. Periode Khulafaur Rasyidin

Mempelajari sejarah Islam pada masa kepemimpinan *Khulafaur Rasyidin*. Mempelajari mulai dari masa pemilihan khalifah pertama hingga berakhirnya masa kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.

c. Periode Klasik/ Zaman Keemasan (650 M)

Menguraikan sejarah Islam setelah masa Khulafaur Rasyidin dari masa Daulah Umayyah hingga Daulah Abbasiyah.

d. Periode Pertengahan/ Zaman Kemunduran (1250 M – 1800M)

Menguraikan sejarah Islam setelah periode klasik yakni munculnya Dinasti Ayyubiyah hingga Daulah Usmani, Syafawi, Mughal.

e. Periode Modern/ Zaman Kebangkitan (1800 M – sekarang)

Menguraikan sejarah Islam pada periode modern hingg menganalisis peran umat Islam di masa sekarang.

f. Periode Islam di Nusantara

Menguraikan sejarah masuknya Islam di Nusantara hingga mempelajari organisasi Islam di Indonesia.

3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Capaian Pembelajaran

Memahami sejarah peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah sebagai inspirasi dalam memegang teguh prinsip berpikir maju, moderat, dan solutif dalam *kehidupan* berbangsa dan bernegara.

b. Tujuan Pembelajaran

- 1) Menganalisis sejarah berdirinya peradaban Islam Daulah Ayyubiyah sebagai keteladanan dalam berinovasi di era global dengan memegang teguh nilai akhlakul karimah.
- 2) Mengevaluasi peran ilmuwan pada masa Daulah Ayyubiyah dalam memajukan peradaban Islam sebagai motivasi menjadi pribadi yang aktif, produktif, dan berpikir kritis.
- 3) Menganalisis kepemimpinan Salahudin Al-Ayyubi sebagai inspirasi untuk mengembangkan nilai-nilai toleransi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.⁷³

E. Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam memuat beberapa materi mulai dari Nabi Muhammad hingga masuknya Islam di Indonesia. Sejarah Kebudayaan Islam mempelajari tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berpengaruh dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa nabi Muhammad, Khulafaur Rasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah, dan perkembangan Islam di Indonesia.

Daulah Ayyubiyah merupakan materi yang di dalamnya membahas mengenai pemerintahan zaman Daulah Ayyubiyah yang dimulai sejak runtuh dan lemahnya

⁷³ Dirketorat KSKK Madrasah, "Capaian Pembelajaran (CP) Sejarah Kebudayaan Islam," Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2022.

Dinasti Abbasiyah, sempat munculnya Daulah Fathimiyah yang berlangsung sangat sebentar, hingga terbentuk Daulah Ayyubiyah.⁷⁴

Pada penelitian ini membahas kemajuan peradaban Islam masa Daulah Ayyubiyah. Sebelum Daulah Ayyubiyah berdiri, Mesir diambil oleh Daulah Fathimiyah. Kekaisaran Ayyubiyah didirikan pada tahun 1171 M oleh Sultan Saladin Yusuf ibn Najmuddin ibn Ayyub, yang juga dikenal sebagai Saladin al-Ayyubi. Kekaisaran ini didirikan sebagai tanggapan terhadap meningkatnya kekuasaan Tentara Salib atas Mesir, yang melemahkan Kekhalifahan Fatimiyah. Atas inisiatif jenderal Asaduddin, Shirkuh, dan saudaranya Saladin al-Ayyubi, kedua kekaisaran tersebut diperintah oleh gubernur Suriah, Nuruddins Zangi (salah satu gubernur selama Kekhalifahan Abbasiyah). Kekaisaran Ayyubiyah lebih selaras dengan masyarakat Sunni Mesir daripada dengan Kekhalifahan Fatimiyah Syiah.⁷⁵

F. *Flipbook*

1. Pengertian *Flipbook*

Flipbook merupakan serangkaian gambar yang beragam dari satu halaman ke halaman berikutnya yang nantinya akan berbentuk selayaknya buku namun berbentuk digital. Media *flipbook* digunakan sebagai sarana lain selain buku cetak. Dengan menggunakan *flipbook* dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses buku kapan saja. *Flipbook* termasuk salah satu media

⁷⁴ M. Haq, "Peningkatan Hasil Belajar SKI Materi Kemajuan Peradaban Islam Masa Dinasti Ayyubiyah Melalui Metode Group Investigation dan Scramble Siswa Kelas VIII B Mts Aswaja Tenganan Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2021/2022." (UIN Salatiga, 2022), 36,

⁷⁵ Moh. Subhan, *Sejarah Kebudayaan Islam* (Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 1:70–85.

pembelajaran interaktif karena dapat menyajikan buku digital selayaknya buku konvensional yang lembar nya dapat dibolak-balik.⁷⁶

Flipbook ialah buku dalam bentuk digital yang menyerupai alum atau kalender. *Flipbook* memiliki kesamaan bentuk seperti buku, namun dalam bentuk non-cetak.⁷⁷ *Flipbook* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *flipbook* mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam hal abstrak. *Flipbook* memiliki kekurangan hanya dapat dipakai tiap individu atau kelompok kecil serta dalam hal akses hanya dapat dengan keadaan *online*.⁷⁸

2. Karakteristik dan Manfaat *Flipbook*

Karakteristik *flipbook*, antara lain:

- a. Dapat dikombinasikan dengan gambar dan audio.
- b. Diperoleh rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*).
- c. Terdapat fasilitas pencarian.
- d. Dapat dikombinasikan dengan file video.
- e. Dapat dikombinasikan dengan file animasi.⁷⁹

⁷⁶ Lilik Binti Mirnawati dan Regy Agatha Valent Fabriya, "Penerapan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 10, no. 1 (2022): 26.

⁷⁷ Rini Ulandari dan Ahmad Syawaluddin, "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto," *Pinisi Journal of Education* 2, no. 5 (2022): 109.

⁷⁸ Mila Alfiani Agustina, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas IV di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk" (IAIN Kediri, t.t.), diakses 17 Oktober 2025,

⁷⁹ Ulandari dan Syawaluddin, "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto," 109.

Manfaat *flipbook* cukup beragam di antaranya:

- a. Menunjukkan sudut pandang modern dalam pembelajaran.
- b. Menyajikan sumber pokok masalah yang kaya, mudah dipahami, serta bervariasi.
- c. Menyediakan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahap mengenai keterampilan-keterampilan ekspresional yang mengemban masalah pokok dalam komunikasi.
- d. Menyajikan bersama-sama dengan sumber bahan ajar dalam mendampingi metode-metode serta sarana-sarana pengajaran untuk dapat memotivasi peserta didik.
- e. Menyajikan perasaan yang mendalam di awal yang perlu dan juga sebagai penunjang bagi Latihan-latihan serta tugas-tugas yang praktis.
- f. Menyajikan bahan atau sarana sebagai evaluasi dan remedial yang sesuai dan tepat guna.⁸⁰

⁸⁰ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*. (Bumi Aksara, 2021).