

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah kegiatan yang mengubah rencana menjadi tindakan nyata. Akan bermanfaat jika diimplementasikan dengan benar sehingga pelaksanaannya dapat dilakukan secara efektif dan efisien. (Warisno, 2021). Untuk memaksimalkan hasil belajar dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sangat penting bahwa proses pembelajaran mempertimbangkan minat siswa dalam belajar. Kegiatan pembelajaran tidak dapat terjadi secara efektif jika siswa tidak termotivasi untuk belajar. Investasi pertama yang dibutuhkan untuk berhasil dalam proses pembelajaran adalah minat. Siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal hingga akhir ketika mereka tertarik, yang mengarah pada hasil belajar yang sukses (arlina, 2023). Dalam lingkungan pendidikan saat ini, sejumlah besar siswa menunjukkan penurunan minat dan motivasi belajar, serta penurunan aktivitas belajar. Khususnya dalam mata pelajaran seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang membutuhkan pengetahuan konseptual, hubungan historis, dan partisipasi aktif siswa, hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar yang kurang ideal.

Penelitian ini dilakukan di MTs Atta'zhimiyah, yangmana MTs Atta'zhimiyah merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang berada di Kota Bandung dan didirikan oleh Eyang Ta'zhimudin sebagai tokoh yang memiliki perhatian besar terhadap pengembangan pendidikan Islam di lingkungan masyarakat. Sejak awal berdirinya, MTs Atta'zhimiyah berkomitmen menyelenggarakan pendidikan yang tidak hanya mengembangkan aspek akademik, tetapi juga membentuk karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai keislaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran, madrasah senantiasa berupaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui berbagai inovasi pembelajaran. Namun demikian, sebagaimana lembaga pendidikan pada

umumnya, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu mendapat perhatian, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MTs Atta'zhimiyah, proses identifikasi masalah dilaksanakan secara bertahap. Peneliti terlebih dahulu mengajukan surat permohonan observasi kepada pihak madrasah pada 10 Desember 2025 sebagai langkah awal memperoleh izin melakukan pengamatan. Selanjutnya, pengamatan lapangan dilaksanakan pada 16 April 2026 dan 27 April 2026 melalui observasi kegiatan pembelajaran di kelas VIII serta wawancara dengan Ibu Santi Nurhayati, S.Psi. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan beberapa peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI masih tergolong rendah. Kondisi tersebut tampak dari kurangnya perhatian peserta didik ketika guru menjelaskan materi, rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya keberanian untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat, serta masih banyak peserta didik yang menunjukkan antusiasme belajar yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI, rendahnya minat belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga interaksi peserta didik selama pembelajaran belum optimal. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif masih terbatas sehingga materi sejarah yang bersifat naratif dan memuat banyak tokoh, peristiwa, serta urutan kronologis cenderung disampaikan dalam bentuk penjelasan verbal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik menganggap mata pelajaran SKI sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami, membosankan, dan identik dengan hafalan. Akibatnya, peserta didik kurang terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam kegiatan diskusi, bertanya, maupun menyampaikan pendapat. Padahal, mata pelajaran SKI memiliki peran penting tidak hanya dalam memberikan pengetahuan sejarah, tetapi juga dalam membentuk karakter dan identitas peserta didik.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih

menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Pembelajaran yang memadukan metode aktif dengan media visual diharapkan mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta minat belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat tercapai secara lebih optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar penyampaian materi lebih menarik, melibatkan siswa secara aktif, serta membantu mereka memahami nilai-nilai sejarah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu strategi yang mulai banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital, misalnya komik digital (*digital comic*). Penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar siswa. Secara teoritis, penerapan media *Digital Comic* dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia. Menurut Richard E. Mayer (2017) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar dibandingkan hanya teks saja. Hal ini karena manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran visual dan verbal, sehingga penyajian visual-naratif seperti komik digital mampu meningkatkan pemahaman, perhatian, dan retensi informasi. Materi SKI yang bersifat historis dan naratif sangat cocok disajikan dalam bentuk komik digital karena alur cerita, tokoh, dan peristiwa dapat divisualisasikan secara konkret.

Penggunaan modul ajar yang kreatif dapat membantu peserta didik memahami keterkaitan antara sejarah masa lalu dengan perkembangan kebudayaan di masa kini. Melalui metode seperti *Show and Tell*, siswa dapat menelusuri peran dan kontribusi tokoh-tokoh besar dalam sejarah Islam serta relevansinya terhadap kehidupan modern. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi peserta aktif dalam proses belajar. Pendekatan konstruktivis yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Vygotsky berpendapat bahwa pengetahuan diciptakan oleh siswa

melalui pengalaman, hubungan, dan aktivitas yang bertujuan, bukan hanya sekedar diturunkan dari guru kepada siswa. Dengan pendekatan *Show and Tell*, siswa diposisikan sebagai pembelajar aktif yang tidak hanya menyerap informasi tetapi juga mengilustrasikan dan menjelaskannya menggunakan kata-kata mereka sendiri. (Uno, 2012) menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas berbicara, presentasi, dan demonstrasi dapat meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan komunikasi, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. *Show and Tell* memberi ruang kepada siswa untuk menyampaikan pemahaman mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Menumbuhkan minat siswa terhadap Sejarah Kebudayaan Islam juga merupakan langkah penting dalam menanamkan rasa bangga dan cinta terhadap warisan budaya sendiri. Di tengah arus globalisasi yang kian kuat, memahami sejarah dan kebudayaan bangsa menjadi cara untuk memperkuat identitas diri. Oleh karena itu, penerapan metode *Show and Tell* Berbasis Media *Digital Comic* yang kreatif diharapkan dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap nilai-nilai kebudayaan Islam dan mendorong mereka untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dan membahas mengenai “Penerapan Metode *Show and Tell* Berbasis Media *Digital Comic* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII MTs Atta’zhimiyah)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar masalah di atas, maka masalah pada penelitian ini difokuskan pada beberapa hal, yaitu:

1. Bagaimana penerapan metode *Show and Tell* berbasis Media *Digital Comic* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Atta’zhimiyah?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Show and Tell* berbasis media *Digital Comic*?

3. Bagaimana penerapan metode *Show and Tell* berbasis media *Digital Comic* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode *Show and Tell* berbasis media *Digital Comic* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
2. Minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Show and Tell* berbasis media *Digital Comic* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
3. Peningkatan minat belajar peserta didik melalui penerapan metode *Show and Tell* berbasis media *Digital Comic* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua jenis keunggulan: teoritis dan praktis. Berikut adalah keunggulan-keunggulan tersebut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini seharusnya memajukan ilmu pendidikan, khususnya di bidang Sejarah Budaya Islam (SKI). dan kajian mengenai strategi pembelajaran berbasis media digital. Hasil penelitian ini dapat memperkaya teori tentang penerapan metode *Show and Tell* serta memberikan bukti empiris mengenai penggunaan media *Digital Comic* sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan, penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai referensi untuk studi masa depan yang menghasilkan model pembelajaran kreatif dan inovatif yang selaras dengan ciri-ciri generasi digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Para siswa memperoleh manfaat dari penelitian ini karena penggunaan komik digital bersamaan dengan pendekatan *Show and Tell* dapat membuat konten sains Islam menjadi lebih menarik, visual, dan bermakna. Diharapkan bahwa kepercayaan diri siswa, kemampuan berbicara, daya cipta, dan minat terhadap sejarah budaya Islam akan meningkat sebagai hasil dari pembelajaran interaktif. Dengan pengalaman belajar yang menarik, siswa juga dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan mampu mengaitkan nilai-nilai sejarah Islam dengan kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Studi ini menawarkan kepada para pendidik metode pengajaran alternatif yang kreatif dan sederhana untuk di kelas. Guru dapat menciptakan model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu dalam menyampaikan konten dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik dengan menggabungkan pendekatan *Show and Tell* dengan *Digital Comic*. Temuan studi ini dapat digunakan oleh para pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI secara keseluruhan, memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa mereka, dan membangun pembelajaran yang kreatif.

c. Bagi Sekolah/Madrasah

Bagi sekolah atau madrasah, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini dapat mendorong sekolah untuk menyediakan fasilitas pendukung berbasis digital serta mengembangkan budaya pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dengan demikian, sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan, daya saing lembaga, dan kepuasan belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai rujukan ilmiah dalam mengkaji metode pembelajaran yang mengombinasikan strategi aktif dengan media digital. Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan penelitian lanjutan, baik untuk mata pelajaran SKI maupun bidang lainnya yang relevan dengan penggunaan media digital, *storytelling*, atau pendekatan pembelajaran kreatif. Dengan adanya penelitian ini, peneliti lain dapat mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih luas dan terukur.

E. Kerangka Berpikir

Kata Yunani *methodos*, yang terdiri dari kata *meta*, yang berarti menuju, melalui, mengikuti, atau setelah, dan *hodos*, yang berarti *rute*, perjalanan, jalan, atau arah, adalah asal mula istilah Indonesia metode. Istilah *methodos* sendiri merujuk pada deskripsi ilmiah, investigasi, metode ilmiah, atau teori ilmiah. Dalam pengertian ini, metode merujuk pada strategi atau rute yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan atau hasil.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki karakteristik materi yang bersifat historis, naratif, dan memerlukan kemampuan memahami alur peristiwa serta nilai-nilai keteladanan tokoh Islam. Namun, kenyataannya banyak peserta didik menunjukkan minat belajar yang rendah, pembelajaran terasa monoton, dan siswa cenderung pasif. Rendahnya minat belajar ini berdampak langsung pada pemahaman dan hasil belajar siswa (Arlina, 2023)

Menurut teori belajar, minat merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, karena minat akan memunculkan motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk mengikuti proses belajar secara aktif dan bermakna (Slameto, 2010). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat tersebut melalui pendekatan yang interaktif, visual, dan dekat dengan dunia siswa.

Pembelajaran juga memerlukan metode yang mendorong keaktifan siswa. Salah satu metode efektif adalah *Show and Tell*, yaitu metode di mana siswa menunjukkan suatu objek/media kemudian menjelaskannya kembali dengan

bahasa mereka sendiri. Menurut (Sahid, 2019), metode *Show and Tell*, metode pembelajaran di mana peserta didik menunjukkan suatu objek, media, atau karya, kemudian menceritakan atau menjelaskan kepada teman-temannya. Metode ini mampu mengembangkan keterampilan berbicara, rasa percaya diri, kreativitas, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Uno, 2012). *Show and Tell* menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, bukan hanya pendengar pasif.

Sebagai pendukung pendekatan ini, dibutuhkan media yang menarik dan mencerminkan ciri-ciri generasi digital. *Digital Comic* (Komik Bercerita Digital) adalah salah satu media yang terbukti berhasil. Melalui penggunaan teks, grafik, dan narasi yang memikat, komik digital memudahkan dan membuat pemahaman konten sejarah menjadi lebih bermakna bagi siswa. Visual dalam komik juga telah terbukti meningkatkan daya ingat dan membuat mata pelajaran yang sulit lebih mudah dipahami (Burmark, 2002).

Tujuan dari kegiatan *show and tell* berbasis *media digital comic* yaitu untuk mengajarkan peserta didik cara berbicara didepan, mengungkapkan pendapat, mengungkapkan perasaan dalam kegiatan belajar yang telah dilakukan, dan saat itu juga peserta didik sedang melatih rasa percaya diri.

Penelitian terdahulu oleh Faruk Ubaidillah (2024) membuktikan bahwa media komik efektif meningkatkan hasil belajar SKI dengan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$. Temuan yang sama terlihat pada penelitian Rismawati dkk. (2025), yang menunjukkan peningkatan signifikan pada minat dan pemahaman siswa ketika pembelajaran SKI menggunakan komik bergambar. Temuan empiris ini memperkuat bahwa penggunaan media berbasis visual dan cerita sangat efektif untuk materi sejarah.

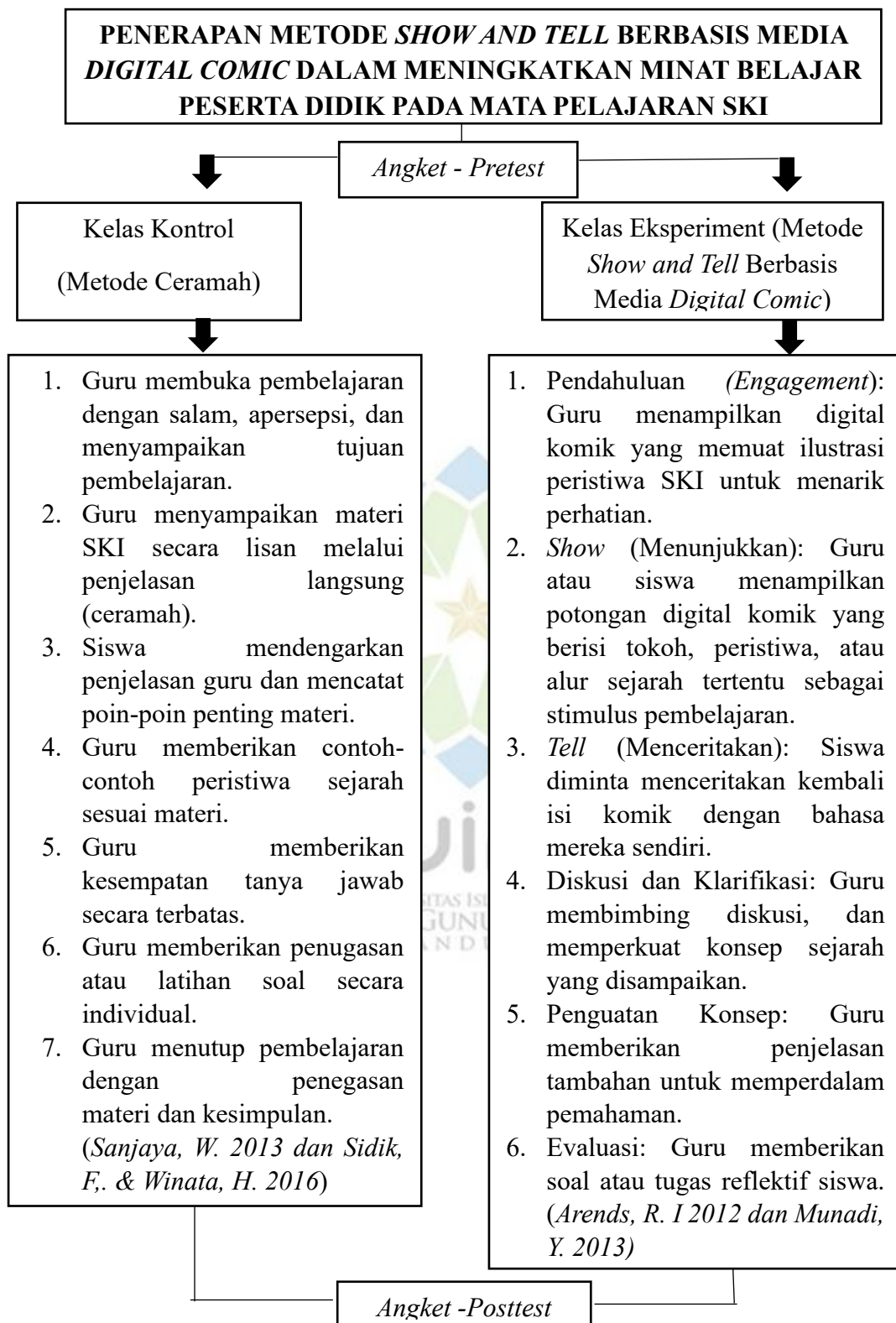
Penelitian ini mengukur variabel minat belajar peserta didik melalui beberapa indikator, yaitu perhatian siswa terhadap pembelajaran SKI, ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, perasaan senang mengikuti pembelajaran, serta dorongan untuk memahami materi lebih lanjut. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen

angket minat belajar yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Kombinasi antara metode *Show and Tell* dan media *Digital Comic* diprediksi mampu:

1. Meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik.
2. Mendorong siswa lebih aktif dan percaya diri dalam menjelaskan kembali materi.
3. Meningkatkan pemahaman materi SKI melalui alur cerita yang mudah diikuti.
4. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, variatif, dan bermakna.

Model hubungan antar-variabel dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis Menurut Ismael Nurdin (2019), hipotesis adalah kesimpulan sementara, bukan kesimpulan akhir, asumsi awal, solusi sementara, atau konstruksi peneliti yang membahas masalah penelitian yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel. Namun, menurut sudut pandang yang berbeda, hipotesis adalah solusi sementara untuk masalah penelitian yang harus divalidasi oleh bukti yang dikumpulkan (Suharsimi Arikunto, 2020). Hipotesis juga dapat dilihat sebagai solusi jangka pendek untuk masalah penelitian yang kebenarannya masih membutuhkan pengujian empiris (Sugiyono, 2018). Oleh karena itu, pernyataan atau penegasan yang validitasnya masih dipertanyakan dan harus diverifikasi atau diuji dapat dikarakterisasi sebagai hipotesis.

Hipotesis penelitian ini didasarkan pada tinjauan teoritis dan kerangka konseptual yang disebutkan di atas:

Hipotesis Alternatif (H_a): Peningkatan minat belajar pada mata pelajaran SKI dipengaruhi secara signifikan oleh Metode *Show and Tell* berbasis media komik digital. Hipotesis diuji menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perubahan sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelas, serta analisis N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan.

Rumus *Paired Sample T-Test*

$$t = \frac{\bar{D}}{SD / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

- 1) t : Nilai t hitung
- 2) D : Selisih antara skor pretest dan posttest untuk setiap objek
- 3) $\bar{D}$: Rata-rata selisih (mean of difference)
- 4) SD : Standar deviasi dari selisih skor
- 5) n : Jumlah subjek (pasangan data)

Rumus mencari $\bar{D}$:

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{n}$$

Rumus mencari SD :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (D - \bar{D})^2}{n - 1}}$$

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini juga terdapat pada beberapa penelitian terdahulu. Dengan demikian penelitian-penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai bahan belajar dan acuan dalam penelitian ini.

1. Ubaidillah Faruk (2024). "Keefektifan Penggunaan Media Komik dalam Mata Pelajaran SKI Kelas VII di MTs Al Mujahidin 1 Samarinda" menunjukkan bagaimana media komik dapat secara signifikan memengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa dalam Sejarah Budaya Islam. Latar belakang penelitian ini berasal dari kurangnya minat siswa, lingkungan sekolah yang tidak mendukung, dan strategi pengajaran yang membosankan. Dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol, penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen kuantitatif. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan $0,01 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa penggunaan komik memiliki dampak nyata. Selain itu, hasil uji N-Gain kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata 64,26, termasuk dalam kelompok yang cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai alat pengajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran SKI lebih menarik. Penelitian ini memberikan bukti bahwa minat dan pemahaman siswa terhadap konten sejarah dapat ditingkatkan dengan media visual seperti komik. Meskipun penelitian saya menggabungkan komik digital dengan pendekatan "*Show and Tell*" untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, temuan-temuan tersebut relevan dengan subjek studi saya karena keduanya berpusat pada penggunaan media naratif visual

(komik/komik digital) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI (*Student Knowledge in Knowledge*).

2. Rismawati dkk. (2025) berfokus pada penerapan media komik bergambar untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 2 Pulang Pisau. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat belajar dan pemahaman konsep SKI setelah siswa belajar menggunakan media komik. Pada awalnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan kesulitan memahami materi. Namun, setelah media komik digunakan, siswa menjadi lebih aktif, lebih fokus, serta lebih mudah memahami tokoh dan peristiwa sejarah Islam yang disajikan secara visual dan naratif. Penggunaan komik juga terbukti membantu mengatasi kesulitan siswa yang kurang kuat dalam membaca teks panjang, karena visualisasi cerita membuat materi lebih mudah diingat. Selain meningkatkan minat dan pemahaman, komik juga mendorong interaksi sosial siswa melalui diskusi, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta memperbaiki suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Guru pun merasakan bahwa media komik mempermudah pengelolaan kelas dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa komik merupakan media yang efektif, menarik, dan relevan digunakan dalam pembelajaran SKI, terutama untuk menyampaikan materi bersifat naratif atau sejarah. Penelitian ini sangat relevan dengan penelitian saya yang menggunakan media komik/digital comic, bahkan dikombinasikan dengan metode Show and Tell. Temuan Rismawati mendukung bahwa media visual berbasis cerita memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi SKI.

3. Ilyas Rozak Hanafi dkk. (2025) meneliti efektivitas metode Show and Tell terhadap kemampuan berbicara siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kalirejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Show and Tell mampu meningkatkan berbagai aspek komunikasi siswa, meliputi: kepercayaan diri, kejelasan penyampaian informasi, kemampuan mendengarkan, serta kemampuan menjawab pertanyaan. Aktivitas presentasi bergantian dan interaksi aktif antara siswa membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan memberikan pengalaman berbicara yang bermakna. Penelitian ini menegaskan bahwa Show and Tell merupakan metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi lisan siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan metode Show and Tell sebagai inti perlakuan pembelajaran. Temuan penelitian terdahulu memperkuat dasar bahwa metode ini mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi siswa dalam proses belajar. Bedanya, penelitian ini akan menggabungkan Show and Tell dengan media Digital Comic serta fokus pada minat belajar dan pemahaman materi SKI, sehingga memberikan inovasi baru dan memperluas hasil penelitian sebelumnya.
4. Rifda Salma Azhary, Agus Muharam, dan Hisny Fajrussalam (2023) meneliti penerapan metode pembelajaran Show and Tell terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen melalui pemberian perlakuan pembelajaran menggunakan metode Show and Tell. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan berbicara sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Show and Tell mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih percaya diri, aktif dalam menyampaikan pendapat, serta mampu mengungkapkan ide secara lebih jelas dan terstruktur.

Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menggunakan metode Show and Tell sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Temuan penelitian terdahulu memperkuat bahwa metode Show and Tell mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan partisipasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selain itu, penelitian ini akan mengintegrasikan metode Show and Tell dengan media Digital Comic, sehingga memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dan memperluas penerapan metode tersebut pada konteks dan variabel yang berbeda.

5. Munawir dkk. (2023) membuktikan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media komik digital mampu mengubah penyajian materi SKI yang bersifat naratif dan historis menjadi lebih visual, menarik, dan mudah dipahami, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih berfokus pada aspek motivasi belajar dan menggunakan satu jenis media, yaitu komik digital, pada jenjang MI kelas IV. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang mengombinasikan media komik digital dengan metode pembelajaran interaktif (misalnya Show and Tell) serta mengkaji pengaruhnya tidak hanya terhadap motivasi belajar, tetapi juga terhadap aspek lain seperti minat, partisipasi, atau hasil belajar peserta didik pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat melengkapi, memperluas, dan memperdalam temuan penelitian sebelumnya.

Tabel 1. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1.	Faruk Ubaidillah (2024)	Efektivitas Penggunaan Media Komik pada Mata Pelajaran SKI	Kuantitatif (Eksperimen)	Media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (sig $0,01 < 0,05$), N-Gain 64,26 (cukup efektif)	Persamaan: sama-sama menggunakan media komik pada pembelajaran SKI. Perbedaan: penelitian ini tidak menggunakan metode Show and Tell dan fokus pada hasil belajar, sedangkan pada penelitian sekarang ini mengkaji minat belajar.
2.	Rismawati dkk. (2025)	Penerapan Media Komik Bergambar dalam Pembelajaran SKI	PTK	Terjadi peningkatan minat dan pemahaman siswa secara signifikan	Persamaan: sama-sama menggunakan media komik dalam pembelajaran SKI. Perbedaan: menggunakan PTK dan tidak menggabungkan metode Show and Tel

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
3.	Ilyas Rozak Hanafi dkk. (2025)	Efektivitas Metode Show and Tell terhadap Kemampuan Berbicara	Kualitatif Deskriptif	Meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi siswa	Persamaan: sama-sama menggunakan metode <i>Show and Tell</i> . Perbedaan: fokus pada keterampilan berbicara, bukan minat belajar pada mata pelajaran SKI
4.	Rifda Salma Azhary dkk. (2023)	Penerapan Show and Tell dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	Kuantitatif (Eksperimen)	Meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan	Persamaan: sama-sama menggunakan metode tersebut Perbedaan: mata pelajaran berbeda (Bahasa Indonesia) dan tidak menggunakan media digital comic
5.	Munawir dkk. (20	Pengaruh Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar SKI	Kantitatif	Komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa	Persamaan: sama-sama menggunakan media komik digital pada pembelajaran SKI. Perbedaan: fokus pada motivasi belajar dan tidak menggabungkan metode <i>Show and Tell</i>