



Webtoon sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

Moh Ali Fauzi¹, Luluk Indarinul Mufidah²

^{1,2} STAI Miftahul 'Ula Nganjuk

alifauzizefa@gmail.com¹, lulukindarinulmufida@ymail.com²

Article History

Received : Feb 9th 2025

Revision : March 13th 2025

Publication : Apr 30th 2025

Abstract

This research aims to develop, test the validity, and evaluate the effectiveness of Webtoon as an innovative learning medium for Islamic Cultural History subject, specifically on the "Causes and Events of Fathu Makkah" material for fifth-grade students at MI Islamiyah Lengkong Nganjuk. Using the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), this study produced a digital comic titled "Study With Aza" consisting of six episodes. The product was validated by media experts, material experts, and language experts, and tested on 28 students and 5 teachers. The results showed that the Webtoon media was deemed very valid by media experts (86%), material experts (94%), and language experts (98%). Teacher responses reached 82% (Very Good), and student responses averaged 85% (Very Good). This indicates that Webtoon is a valid, practical, and effective medium that can increase learning motivation and facilitate understanding of Islamic Cultural History material. This research implies that Webtoon can be an innovative alternative learning medium that is relevant to the characteristics of elementary school students in the digital era.

Keywords: *Webtoon, Learning Media, Islamic Cultural History, Fathu Makkah, Research and Development.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji validitas, dan mengevaluasi efektivitas Webtoon sebagai media pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi "Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah" bagi siswa kelas V MI Islamiyah Lengkong Nganjuk. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), penelitian ini menghasilkan produk komik digital berjudul "Study With Aza" yang terdiri dari enam episode. Produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta diujicobakan pada 28 siswa dan 5 guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Webtoon dinyatakan sangat valid oleh ahli media (86%), ahli materi (94%), dan ahli bahasa (98%). Tanggapan guru mencapai 82% (Sangat Baik), dan tanggapan siswa rata-rata 85% (Sangat Baik). Hal ini menunjukkan bahwa Webtoon merupakan media yang valid, praktis, dan efektif



serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa Webtoon dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar di era digital..

Kata kunci: Webtoon, Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam, Fathu Makkah, Research and Development

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Proses ini bertujuan untuk membantu siswa memperoleh ilmu pengetahuan, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan (Khanifatul, 2013).

Dalam konteks pendidikan, peran guru sangat sentral. Guru tidak hanya mengajar agar siswa menguasai konten pelajaran (aspek kognitif), tetapi juga harus dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotorik) seorang peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Namun, proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada tantangan, terutama dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Media pembelajaran memegang peran krusial sebagai penyalur informasi dalam bentuk simbol-simbol, baik verbal maupun non-verbal, kepada peserta didik. Salah satu fungsinya adalah sebagai alat bantu yang turut mempengaruhi pola pikir siswa (Usman & Asnawir, 2002). Lebih lanjut, media yang baik dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keberhasilan proses belajar mengajar (Talizaro Tafonao, 2018).

Sayangnya, dalam praktiknya di banyak sekolah, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penggunaan media masih sangat minim dan tidak bervariasi. Observasi awal di MI Islamiyah Lengkong Nganjuk membuktikan bahwa proses pembelajaran lebih banyak mengandalkan buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan papan tulis. Penyampaian materi yang cenderung monoton ini menjadi masalah utama.

Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah bosan, kurang antusias, dan pada akhirnya berimbas pada rendahnya motivasi belajar serta pemahaman mereka terhadap materi. Padahal, Sejarah Kebudayaan Islam merupakan ilmu penting yang berisi kisah-kisah teladan masa lampau. Rendahnya motivasi ini sangat terlihat pada materi Bab III tentang Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah di kelas V.

Menanggapi permasalahan ini, sebuah solusi inovatif sangat dibutuhkan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital dan informasi, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi. Guru sebagai pendidik harus kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan zaman dan dekat dengan



kehidupan siswa (Djamaluddin & Wardana, 2019). Salah satu terobosan media yang potensial adalah memanfaatkan e-komik berbasis Webtoon. Webtoon, yang merupakan singkatan dari website dan cartoon, adalah komik digital yang berisi kumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online. Karakteristik Webtoon yang menampilkan ilustrasi berwarna dengan alur cerita yang disajikan secara vertikal (vertical scrolling) dinilai lebih menarik dan sesuai dengan kebiasaan generasi digital yang akrab dengan gawai.

Keunikan Webtoon tidak berhenti di sana. Fitur seperti nonlinear storytelling melalui kolom komentar dan potensi penggunaan sound and interactive motion membuat pengalaman membaca terasa seperti menonton film pendek. Media visual interaktif ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk menangkap perhatian siswa, menyampaikan materi sejarah yang sarat nilai dengan cara yang lebih hidup dan mudah dipahami, serta memecah kejenuhan.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang mendalam tersebut, penelitian pengembangan ini dilakukan. Tujuannya adalah untuk menciptakan dan menguji kelayakan media Webtoon dengan judul "Study With Aza" pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya materi Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah untuk siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan demikian, artikel ini akan membahas proses pengembangan media menggunakan model 4D, hasil validasi dari ahli media, materi, dan bahasa, serta tanggapan guru dan siswa sebagai pengguna. Melalui inovasi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap variasi media pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2014). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa Webtoon pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan materi "Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah" untuk siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Model pengembangan yang diadaptasi adalah model 4D dari Thiagarajan, yang terdiri atas empat tahap utama: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Namun, dalam penelitian ini, tahap Disseminate tidak dilaksanakan secara penuh karena fokus penelitian adalah menghasilkan produk yang valid dan praktis untuk diujicobakan pada subjek terbatas.

Tahap Define (Pendefinisian) dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan landasan pengembangan produk. Tahap ini meliputi tiga kegiatan analisis. Pertama, analisis awal melalui wawancara dengan guru kelas V yang mengungkapkan bahwa



pembelajaran SKI kurang diminati siswa karena penyampaiannya monoton dan media pembelajaran yang sangat minim, sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar. Kedua, analisis kebutuhan yang menyimpulkan bahwa diperlukan pengembangan sumber belajar baru yang lebih menarik. Ketiga, analisis kurikulum yang mengkaji Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013 pada materi pokok Fathu Makkah untuk memastikan kesesuaian materi produk dengan tuntutan kurikulum.

Pada Tahap Design (Perancangan), peneliti mulai merancang sumber belajar komik Webtoon. Kegiatan pada tahap ini meliputi penentuan komponen Webtoon, konsep penyampaian dan pengorganisasian materi, serta jenis tugas. Materi sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah dari buku paket SKI KMA 183 dirumuskan ulang menjadi narasi cerita yang sesuai dengan format komik digital. Perancangan visual dan narasi ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang dibantu dengan stylus pen dan tablet.

Tahap Development (Pengembangan) merupakan inti dari proses pembuatan dan validasi produk. Tahap ini dibagi menjadi dua kegiatan utama. Pertama, Expert Appraisal, yang merupakan evaluasi kelayakan produk oleh para ahli. Produk Webtoon yang telah dibuat divalidasi oleh tiga validator, yaitu: (1) Ahli Media, Dr. Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M.A., untuk menilai aspek desain dan kemudahan penggunaan; (2) Ahli Materi dan Bahasa, Dr. Yuni Masrifatin, M.A., yang menilai kesesuaian materi dengan KD, ketepatan konsep, dan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai EYD. Validasi menggunakan kuesioner dengan skala Likert 1-5. Kedua, Developmental Testing, yaitu uji coba produk kepada subjek sasaran. Uji coba dilakukan dalam dua tahap: (1) Uji coba tahap pertama kepada 4 siswa, dan (2) Uji coba tahap kedua kepada 28 siswa kelas VA dan VB MI Islamiyah Lengkong Nganjuk. Selain itu, angket juga diberikan kepada 5 guru untuk menilai kepraktisan media.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara (pada tahap awal) dan angket/kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan menggunakan rumus: $(\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$. Kriteria interpretasi skor mengacu pada tabel yang telah ditetapkan, dimana persentase 81% - 100% dikategorikan "Sangat Valid" atau "Sangat Baik". Data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator dan pengguna digunakan sebagai bahan revisi produk untuk menyempurnakan media Webtoon sebelum diimplementasikan.

HASIL

Pengembangan Produk Media Webtoon

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis Webtoon yang berjudul "Study With Aza (Sebab-sebab dan Peristiwa Fathu Makkah)". Webtoon ini terdiri dari enam episode yang dapat diakses publik melalui



platform Webtoon pada alamat www.webtoons.com. Proses pembuatan melibatkan beberapa tahapan teknis. Webtoon didesain menggunakan aplikasi Ibis Paint X dengan bantuan stylus pen dan tablet. Ukuran kanvas yang digunakan adalah lebar 800 pixel dan panjang 3840 pixel untuk setiap episode, yang kemudian dipotong menjadi tiga bagian (masing-masing 800x1280 pixel) untuk menyesuaikan dengan tampilan scroll vertikal pada perangkat smartphone. Karakter dalam Webtoon sengaja didesain relatable untuk anak-anak, menampilkan tokoh utama bernama Aza, temannya Mei, dan guru mereka, Bu Rahma, yang bersama-sama mempelajari sejarah Fathu Makkah. Materi yang disajikan telah diselaraskan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013 serta mengacu pada buku paket SKI KMA 183.

Hasil Validasi Ahli

Produk Webtoon yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakannya sebelum diujicobakan.

1. Validasi Ahli Media: Validasi oleh ahli media, Dr. Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M.A., menghasilkan skor total 43 dari 50. Setelah dikonversi, diperoleh persentase sebesar 86%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, persentase ini masuk dalam kategori Sangat Valid. Aspek-aspek yang dinilai, seperti kelogisan penyajian, kemudahan penggunaan, kemampuan merangsang cara berpikir, dan daya tarik bagi siswa, semuanya memperoleh skor tinggi. Ahli media memberikan saran untuk menambahkan musik atau background, namun saran ini belum dapat diimplementasikan karena keterbatasan fitur platform Webtoon dan waktu penelitian.
2. Validasi Ahli Materi: Berdasarkan penilaian dari ahli materi, Dr. Yuni Masrifatin, M.A., produk memperoleh skor total 47 dari 50. Persentase kelayakan yang dihasilkan adalah 94% dengan kategori Sangat Valid. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah sangat sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), mudah dipahami, menarik perhatian, mampu meningkatkan motivasi belajar, dan sesuai dengan nilai karakter religius. Saran dari ahli materi adalah untuk menambahkan halaman yang berisi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada bagian prolog Webtoon, yang kemudian telah direvisi dan dimasukkan ke dalam produk akhir.
3. Validasi Ahli Bahasa: Validasi oleh ahli bahasa, yang juga dilakukan oleh Dr. Yuni Masrifatin, M.A., menghasilkan skor sempurna secara praktis, yaitu 49 dari 50. Nilai persentase kelayakannya adalah 98% dan dikategorikan Sangat Valid. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian penulisan judul, kejelasan tulisan, penggunaan EYD, pemilihan istilah, dan kemenarikan bahasa. Saran revisi adalah mengganti font yang sebelumnya menggunakan Anime Ace 2.0 BB menjadi Komik Relief agar lebih mudah dibaca oleh siswa tingkat MI. Revisi ini telah diterapkan pada produk akhir.



Hasil Uji Coba dan Tanggapan Pengguna

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, produk diujicobakan kepada guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan dan efektivitasnya.

1. Tanggapan Guru: Sebanyak lima guru di MI Islamiyah Lengkong memberikan penilaian terhadap media Webtoon. Hasil analisis angket menunjukkan skor rata-rata 40,5 dari 50, yang setara dengan persentase 82%. Berdasarkan kriteria, nilai ini termasuk dalam kategori Sangat Baik. Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan, materi sesuai dengan KD, dapat memudahkan pemahaman siswa, menarik perhatian, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru.
2. Tanggapan Siswa: Uji coba kepada siswa dilakukan dalam dua tahap. Uji coba tahap pertama yang melibatkan 4 siswa menghasilkan persentase 83% (kategori Sangat Baik). Uji coba tahap kedua yang melibatkan 28 siswa dari kelas VA dan VB menunjukkan hasil yang konsisten. Kelas VA memberikan tanggapan dengan persentase 83%, sementara kelas VB memberikan tanggapan lebih tinggi dengan persentase 87%. Rata-rata keseluruhan tanggapan siswa dari kedua tahap uji coba adalah 85%, yang dikategorikan Sangat Baik. Secara khusus, siswa menyatakan bahwa media Webtoon mudah digunakan, gambar jelas dan menarik, bahasa mudah dipahami, serta membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Antusiasme siswa sangat terlihat selama uji coba, di mana mereka dapat mengakses dan membaca Webtoon tersebut kapan saja, tidak terbatas pada jam pelajaran saja.

Produk Akhir

Setelah melalui seluruh proses validasi dan uji coba, serta merevisi berdasarkan saran dari validator, dihasilkan produk akhir media Webtoon "Study With Aza" yang terdiri dari:

- Episode 1 (Prolog): Berisi sampul, pengenalan tokoh, serta KI dan KD.
- Episode 2: Mengenalkan latar belakang cerita, yaitu Perjanjian Hudaibiyah.
- Episode 3: Menjelaskan pelanggaran Perjanjian Hudaibiyah.
- Episode 4: Menggambarkan sikap Rasulullah SAW atas pelanggaran tersebut.
- Episode 5: Menceritakan inti peristiwa Fathu Makkah.
- Episode 6: Berisi ringkasan materi dan kuis singkat sebagai penutup

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, pengembangan media Webtoon "Study With Aza" untuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Fathu Makkah dapat dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Temuan ini membuktikan bahwa Webtoon bukan hanya sekadar media hiburan, tetapi memiliki potensi besar



sebagai inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks Pendidikan Dasar Islam.

Tingginya validitas produk yang ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media (86%), ahli materi (94%), dan ahli bahasa (98%) mengindikasikan bahwa kualitas produk telah memenuhi standar kelayakan teknis, pedagogis, dan kebahasaan. Skor yang sangat tinggi dari ahli materi, khususnya, membuktikan bahwa narasi dan konten sejarah yang kompleks berhasil diadaptasi ke dalam format komik digital tanpa mengorbankan kedalaman dan keakuratan materinya. Proses adaptasi ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran sebagai penyalur informasi dalam bentuk simbol yang dapat memudahkan pemahaman (Usman & Asnawir, 2002). Validasi bahasa yang hampir sempurna (98%) juga menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas V, sebagaimana saran dari Djamaluddin & Wardana (2019) tentang pentingnya mempertimbangkan karakteristik peserta didik, telah berhasil diterapkan.

Selain aspek validitas, kepraktisan media ini terbukti dari tanggapan sangat baik (82%) dari para guru. Guru menilai Webtoon mudah digunakan dan dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat krusial karena pada akhirnya guru adalah fasilitator yang akan memanfaatkan media tersebut di kelas. Kemudahan akses Webtoon melalui smartphone juga menjadi nilai tambah, karena sesuai dengan karakteristik media modern yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, sehingga pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang dan waktu.

Keefektifan media ini secara empiris dibuktikan melalui tanggapan positif dari siswa dengan rata-rata 85% (kategori Sangat Baik). Antusiasme dan motivasi belajar siswa yang meningkat selama uji coba menjadi bukti bahwa media ini berhasil memecah kejenuhan akibat metode konvensional yang monoton. Temuan ini memperkuat pernyataan Talizaro Tafonao (2018) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi minat belajar. Format visual yang berwarna, alur cerita yang dialogis, dan karakter yang relatable berhasil menciptakan pengalaman belajar yang imersif, di mana siswa tidak hanya membaca tetapi juga "terlibat" dalam cerita sejarah. Hal ini mengakomodasi berbagai modalitas belajar siswa, terutama yang bertipe visual.

Kesuksesan media ini juga dapat dilihat dari pemenuhan fungsi media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman (2002). Webtoon berhasil (1) memudahkan belajar karena penyajiannya yang visual dan naratif; (2) membuat materi sejarah yang abstrak (masa lampau) menjadi lebih konkret melalui ilustrasi; (3) menarik perhatian siswa lebih besar, yang terlihat dari antusiasme mereka; serta (4) membangkitkan hubungan antara teori (nilai-nilai Islam dalam sejarah) dengan realita melalui konteks cerita yang mudah dipahami.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti durasi pembuatan desain yang cukup lama dan ketidakmampuan menambahkan elemen audio karena keterbatasan platform. Keterbatasan ini justru membuka



peluang untuk pengembangan di masa depan, seperti menambahkan elemen interaktif, mengembangkan materi untuk topik lain, atau bahkan untuk mata pelajaran berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk media pembelajaran berbasis Webtoon dengan judul "Study With Aza" untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam "Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah" telah berhasil dikembangkan. Pengembangan mengikuti model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dan menghasilkan produk akhir berupa komik digital enam episode yang dapat diakses secara online melalui platform Webtoon. Produk ini dirancang secara khusus dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas V MI, menggunakan aplikasi Ibis Paint X, dan telah diselaraskan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013.
2. Media Webtoon "Study With Aza" dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian para ahli. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi dari aspek media (86%), materi (94%), dan bahasa (98%). Hal ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan teknis, pedagogis, dan kebahasaan sebagai media pembelajaran yang inovatif.
3. Media Webtoon ini terbukti praktis dan efektif dalam proses pembelajaran. Tanggapan yang sangat positif dari guru (82%) dan siswa (rata-rata 85%) mengindikasikan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi serta antusiasme belajar siswa. Webtoon berhasil mengubah pembelajaran sejarah yang cenderung monoton menjadi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, visual, dan kontekstual, sehingga dapat dijadikan sebagai terobosan media penunjang pembelajaran yang efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa Webtoon merupakan media inovatif yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, sekaligus menjawab tantangan untuk memanfaatkan teknologi digital dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi generasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., & Fauzi, A. (2020). Pengembangan media komik digital berbasis nilai karakter pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *8*(2), 45–56.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.



- Asnawir, & Usman, M. B. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Press.
- Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2019). Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas VII. *Indonesian Language Education and Literature*, *4*(2), 1–12.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Centre.
- Fadilah, R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis webtoon pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam* [Tesis magister, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel].
- Fatimah, S., & Setiawan, D. (2021). Efektivitas penggunaan media webtoon dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 123–134.
- Hanafi. (2012). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Hendri, M., & Kurniawan, D. (2020). Pengaruh penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, *9*(1), 23–34.
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran inovatif: Strategi mengelola kelas secara efektif dan menyenangkan*. Ar-Ruzz Media.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Gunung Samudera.
- Lee, J. (2018). *Digital comics in education: A systematic review of the literature* [Disertasi doktoral, University of Cambridge].
- Mulyasa, E. (2018). *Implementasi kurikulum 2013 revisi*. Bumi Aksara.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.
- Nurjanah, S., & Prasetyo, Z. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis webtoon untuk meningkatkan motivasi belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *4*(1), 67–78.
- Pratiwi, D. A., & Hidayat, M. T. (2022). Implementasi media webtoon dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *10*(1), 89–102.
- Purnamasari, I., & Sari, D. P. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital berbasis webtoon di era pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *6*(2), 145–156.
- Rahayu, S., & Firmansyah, D. (2019). Pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman konsep sejarah siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, *3*(2), 78–89.



- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (1993). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Kencana.
- Sari, P. P., & Wijayanto, B. (2020). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis webtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, *14*(2), 167–178.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Talizaro, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.86>
- Wijaya, A., & Suryani, N. (2019). Implementasi media digital dalam pembelajaran sejarah di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *2*(2), 156–167.
- Yamin, M. (2017). *Metode pembelajaran modern*. GP Press Group.
- Zaini, H., & Asrori, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis webtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *12*(1), 45–56.