

PENGEMBANGAN MEDIA *WEBTOON* DALAM PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA KELAS V MI ISLAMIYAH LENGKONG NGANJUK

Almin Kurnia Annisa,¹ Denik Rohmah Inayati²

^{1,2} Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula

alminkurnia@gmail.com¹, denik@staimnglawak.ac.id²

Abstrak

Pengembangan media Webtoon pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah kelas V mi islamiyah Lengkong Nganjuk atas dasar permasalahan yang ada di sekolah yaitu kurangnya motivasi belajar dan minimnya penggunaan media pembelajaran, dalam proses belajar mengajar lebih banyak menggunakan buku paket, LKS siswa dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan pengembangan media Webtoon pembelajaran sejarah kebudayaan Islam siswa kelas 5 MI Islamiyah Lengkong Nganjuk. (2) mendeskripsikan uji validitas pengembangan media Webtoon pelajaran sejarah kebudayaan Islam siswa kelas 5 MI Islamiyah Lengkong Nganjuk. (3) mendeskripsikan hasil uji coba terhadap media Webtoon pelajaran sejarah kebudayaan Islam siswa kelas 5 MI islamiyah Lengkong Nganjuk. Metode penelitian ini yaitu menggunakan model 4D (*Difine, Desain, Development & Dissminate*) dengan desain penelitian *R&D (Research and Development)*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian secara umum menunjukkan skor dari uji ahli media diperoleh persentase 86% dikategorikan sangat valid, uji validasi ahli materi diperoleh persentase 94% dikategorikan sangat valid, uji validasi bahasa diperoleh persentase 98% dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian guru mendapatkan persentase sebesar 82%. Pada tahap pertama uji coba mendapatkan hasil presentase sebesar 82% pada tahap uji coba kedua mendapatkan presentase sebesar 85% dari keseluruhan tahapan dapat di kualifikasikan sangat baik. Dengan demikian media *Webtoon* pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Webtoon*, Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Belajar adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa belajar dengan baik.

Proses belajar dialami sepanjang hayat manusia dan dapat berlaku dimana saja dan kapan saja. Belajar memiliki arti yang hampir sama dengan mengajar, meskipun memiliki konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar siswa dapat mempelajari dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai tujuan tertentu (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotorik) seorang siswa. Mengajar terkesan hanya pekerjaan satu pihak saja,

yaitu pekerjaan guru. Sedangkan pembelajaran juga mengandung arti adanya interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi rangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan menunjang proses belajar siswa secara internal.

Seiring perkembangan teknologi dan informasi, pendidikan juga tak luput dari perkembangan zaman modern. Pembelajaran yang semula hanya dengan media yang cenderung sederhana kini bermacam – macam dalam mempraktikkan suatu proses pembelajaran. Semakin pesatnya dunia digital kini semakin memudahkan dalam mengakses informasi. Hal tersebut dapat kita manfaatkan dengan baik, dengan cara memaksimalkan proses pembelajaran dengan bantuan teknologi modern.

Dengan adanya teknologi yang mendorong kemajuan suatu proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik dituntut untuk kreatif dalam pemanfaatan media pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran tersebut dapat membuahkan hasil yang memuaskan. Guru yang kreatif juga sangat berpengaruh untuk perkembangan peserta didik, dengan adanya guru yang kreatif motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran sebagai penyalur informasi kepada peserta didik yang dituangkan dalam bentuk simbol- simbol dari simbol verbal berupa kata- kata lisan, atau tertulis maupun simbol non verbal atau visual. Salah satu fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu belajar yang turut mempengaruhi pola pikir peserta didik. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sejarah kebudayaan islam merupakan suatu ilmu pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik karena berkaitan dengan masa lampau, banyak kisah yang dapat kita ambil untuk menjadi suri tauladan yang baik untuk peserta didik. Namun dalam proses pembelajaran tidak jarang guru mendapatkan banyak permasalahan, diantaranya peserta didik mudah bosan dan kurang antusias dikarenakan penyampaian pembelajaran yang cenderung monoton dalam proses pembelajaran. Begitu juga tugas sebagai seorang guru harus dapat memfokuskan peserta didik dalam pembelajaran tersebut merupakan salah satu poin penting.

E-komik berupa *webtoon* merupakan media visual yang bisa digunakan sebagai terobosan untuk membantu para guru dalam memperbanyak penggunaan media pembelajaran. *Webtoon* adalah singkatan dari website dan cartoon. *Webtoon* berisikan kumpulan-kumpulan gambar bercerita (komik) yang dipublikasikan secara online. *Webtoon* sendiri berisikan cerita bergambar dalam bentuk strip komik, yang dipublikasikan dalam bentuk web dan dapat dinikmati secara online pada perangkat mobile atau PC sehingga dapat memudahkan dalam mengaksesnya.

Peneliti menggunakan media yang khusus untuk berfikir kritis, menghafal dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan media berupa *Webtoon* guna meningkatkan minat pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Diharapkan dengan adanya kegiatan tersebut dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Adapun tujuan produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut: 1. untuk mendeskripsikan pengembangan media *webtoon* pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas V MI Islamiyah Lengkong Nganjuk. 2 untuk mendeskripsikan uji validitas pengembangan media *webtoon* pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas V MI

Islamiyah Lengkong Nganjuk. 3 untuk mendeskripsikan hasil uji coba terhadap media *webtoon* pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas V MI Islamiyah Lengkong Nganjuk.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *4D* (*Define, Design, Development, Disseminate*) tetapi dibatasi sampai proses *Develop*. Sugiyono menyatakan bahwa R and D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Sasaran dalam penelitian pengembangan terdiri dari tenaga ahli sebagai validator, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Guru sejarah kebudayaan Islam dan siswa/siswi sebagai penilai media *Webtoon* pelajaran sejarah kebudayaan Islam dikelas V Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Lengkong Nganjuk.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa *Inggrisnya Research and Development* untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitas produk tersebut.¹ Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan perangkat pembelajaran *Four-D*, model ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate* atau yang diadaptasikan menjadi model *4-D*, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Model ini memiliki kelebihan antara lain : (a) lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan mengembangkan sistem pembelajaran; (b) uraiannya tampak lebih lengkap dan sistematis; (c) pengembangannya melibatkan penilaian ahli sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli.

Penelitian akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Lengkong Nganjuk, tepatnya pada kelas V yang berjumlah 28 anak. Materi yang akan dikembangkan yaitu pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bab Sebab -Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah. Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Adapun teknik yang digunakan peneliti yaitu melalui kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Guru Kelas 5 dan Kepala sekolah, serta penyebaran angket kepada siswa. Dilanjutkan dengan instrumen pengumpulan data pengembangan *Webtoon* Sejarah Kebudayaan Islam dengan dengan tiga instrument para ahli diantaranya: ahli bahasa, ahli materi dan ahli media.

Analisis deskriptif kualitatif yang dilakukan yaitu dengan mengumpulkan hasil responden angket maupun kuesioner yang sudah diberikan baik proses validasi media pembelajaran dan kepraktisan media pembelajaran validasi tersebut digunakan untuk memperbaiki produk yang telah dibuat dari mulai desain, materi, dan bahasa.²

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan data deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala likert 1-5, di mana peneliti harus mengumpulkan angket atau kuesioner responden dari ahli desain, materi, bahasa, serta penilaian guru dan siswa. Selanjutnya akan dihitung agar mendapatkan presentase kevalidan dan keefektifan.

¹ Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta hal 407

² Rayanto dan sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. (Pasuruan : lembaga akademis and research institute, 2020)

Rumus yang digunakan yaitu skor yang dapat dibandingkan dengan skor tertinggi kemudian dikalikan 100%.

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal yang dapat diperoleh}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor tertinggi = skor maksimal skala likert x instrumen kemudian selanjutnya adalah mendeskripsikan data presentase dengan mengambil kesimpulan dari masing-masing hasil penilaian. Tabel interval persentase dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Hasil Penilaian Kevalidan

Persentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak valid
21% - 40%	Kurang valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan pengembangan produk ada beberapa proses awal yang harus dilakukan yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian sekaligus observasi. Melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui kebutuhan anak dan apa saja permasalahan ketika pembelajaran berlangsung. Setelah itu membuat media yang sesuai dengan kebutuhan anak, kemudian peneliti memilih untuk membuat media Webtoon pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang di desain menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X* dengan bantuan alat tablet dan stylus pen kemudian diupload di aplikasi Webtoon melalui PC.

Setelah penguploadan kemudian produk divalidasikan kepada validator ahli media yaitu Dr. Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M.A dan ahli materi dan bahasa yaitu Dr. Yuni Masrifatin, M.A. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan perangkat pembelajaran Four-D, model ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate* atau yang diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, mengembangkan produk media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam tahap pendefinisian memiliki beberapa langkah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V memperoleh hasil bahwa, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kurang begitu diminati oleh siswa karena proses pembelajaran yang terlalu monoton sehingga siswa mudah bosan dan media pendukung pembelajaran yang

sangat minim. Sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa semakin menurun. Berdasarkan dari alasan tersebut membuat peneliti ingin mengembangkan media Webtoon pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sebagai terobosan baru untuk membentuk memudahkan dalam belajar.

b. Analisis Kurikulum

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan media buku paket kebudayaan Islam KMA 183 dan buku LKS sebagai penunjang pembelajaran. Peneliti tertarik untuk memilih Bab III materi Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah, yang akan digunakan untuk pengantar cerita media *Webtoon* pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti kelas V MI Islamiyah Lengkong Nganjuk. Berikut ini merupakan Kopetensi Inti (KI) dan Kopetensi Dasar (KD) dalam materi Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah sebagai berikut:

Tabel 2. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air. 3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu rentang dirinya makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah di sekolah, di tempat bermain 4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	1.3 Menghargai nilai-nilai perdamaian Islam dari peristiwa Fathu Makkah
	2.3 Menjalankan sikap berani dalam kebenaran
	3.3 Menganalisis sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah
	4.3 Mengorganisasi sebab-sebab dari peristiwa Fathu Makkah.

2. Design (Perancangan)

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti selanjutnya melakukan desain sumber belajar komik Webtoon pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Desain ini meliputi kegiatan menentukan komponen Webtoon, konsep penyampaian dan pengorganisasian materi dan jenis tugas yang akan diberikan. Perencanaan pengembangan ini dimulai dari penetapan materi sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah. Media pembelajaran *Webtoon* sejarah kebudayaan Islam dirancang menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dan kemudian diupload ke situs website www.webtoons.com.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini yaitu melakukan pengembangan media Webtoon pembelajaran sejarah kebudayaan Islam materi sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah. Berikut langkah-langkah penyusunannya sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan dan pengembangan media yaitu sebagai media penunjang pembelajaran yang akan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran.
- b. Menentukan KI dan KD
- c. Pembuatan media Webtoon pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, serta cara penguploadan media yang dikembangkan di aplikasi Webtoon serta cara penggunaan *Webtoon*.
- d. Uji validitas, sebagai tolak ukur kesesuaian dan kelayakan produk yang dikembangkan dan desain yang telah dibuat oleh peneliti, yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam khususnya kelas V. Uji validitas produk yang akan dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya yaitu media, ahli materi, dan ahli bahasa.
- e. Media Webtoon pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang telah divalidasi dan telah melalui proses revisi. Jika media ranting tersebut yang dikembangkan dinyatakan valid maka media siap digunakan.
- f. Hasil akhir media Webtoon pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang telah teruji validasinya.

Berikut ini tahapan-tahapan desain media Webtoon pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan aplikasi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pembuatan *thumbnail*, *thumbnail* persegi dibuat dengan menggunakan kanvas ukuran 1080x1080 dan berukuran kurang dari 500kb dan menggunakan format JPEG. *Thumbnail* vertikal dibuat dengan kanvas ukuran lebar 1080 pixel dan panjang 1920 pixel dan juga menggunakan format JPEG.

Tabel 3. Thumbnail Webtoon Study With Aza (Sebab- sebab dan Peristiwa Fathu Makkah

Thumbnail Persegi/episode	Thumbnail Panjang
---------------------------	-------------------



- b. Pembuatan episode prolog yang berisikan judul, tokoh yang bermain dalam Webtoon diantaranya Az- Zahra, Mei dan Bu Rahma serta penambahan KI dan KD pembelajaran. Dibuat masing-masing dengan ukuran kanvas lebar 800 pixel dan panjang 1280 pixel.
- c. Setiap episode Webtoon di desain dengan kanvas ukuran lebar 800 pixel dan panjang 3840 pixel, yang kemudian dipotong menjadi 3 bagian.
- d. Pada tahap awal pembuatan Webtoon, pada layer pertama yaitu pemberian garis pada Webtoon, sebagai batasan cara gambar dan narasi cerita. Layer selanjutnya yaitu membuat sketsa gambar tokoh yang disesuaikan dengan Webtoon. Dilanjutkan dengan layer ketiga yaitu proses Line art. Selanjutnya yaitu pemberian warna (coloring) dan shading, serta memberikan beberapa efek visual.

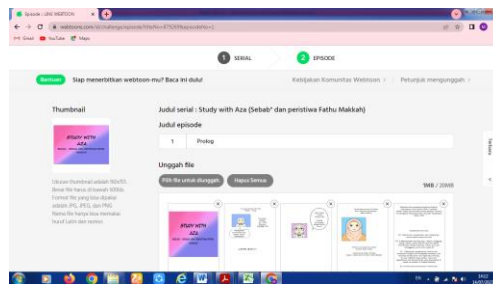


Gambar 1. Proses Coloring Webtoon

- e. Setelah semua gambar pada kanvas setelah selesai diberikan warna, tahap selanjutnya yaitu penulisan narasi yang disesuaikan pada buku paket sejarah kebudayaan Islam KMA 183.
- f. Setelah semua gambar sudah jadi kemudian pilih layer seleksi, untuk mengetahui apakah ada kesalahan ketik maupun coloring pada Webtoon.
- g. Setelah semua gambar dikira sudah sesuai, kemudian duplikat gambar menjadi 4 gambar, dengan tujuan yang 3 gambar untuk dipotong sesuai ukuran handphone.
- h. Kemudian ke kanvas, untuk melakukan pemotongan gambar, yang sebelumnya di kanvas ukuran lebar 800 pixel dan tinggi 3840 pixel dipotong menjadi 3 bagian, yang masing-masing akan berukuran lebar 800 pixel dan tinggi 1280 pixel.

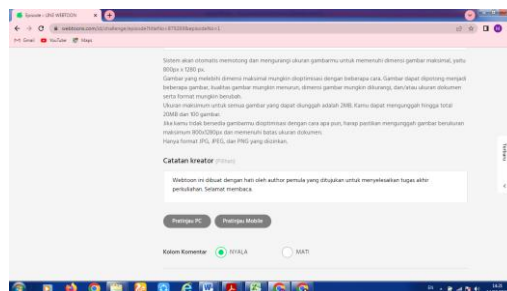
Setelah proses pembuatan desain webtoon selesai, dilanjutkan dengan proses upload desain ke aplikasi LINE Webtoon Indonesia, caranya sebagai berikut:

- a. Penguploadan Webtoon dilakukan di PC/laptop dengan melakukan registrasi atau login menggunakan akun email.
- b. Sebelum melakukan proses penguploadan dalam Webtoon, pastikan sudah mempunyai judul Webtoon. Pada pengembangan media ini peneliti menggunakan judul Webtoon "study with Aza" (sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah). Dinamakan Study With Aza karena tokoh dalam Webtoon bernama Aza, sebagai pengantar pembelajaran juga disesuaikan dengan anak-anak. Kemudian sebab-sebab peristiwa dan Fathu Makkah diambil dari bab yang digunakan sebagai materi utama dalam Webtoon, yaitu tepatnya di kelas V pelajaran sejarah kebudayaan Islam bab 3. Pengisian deskripsi dilakukan untuk, menjelaskan ringkasan isi dari Webtoon.



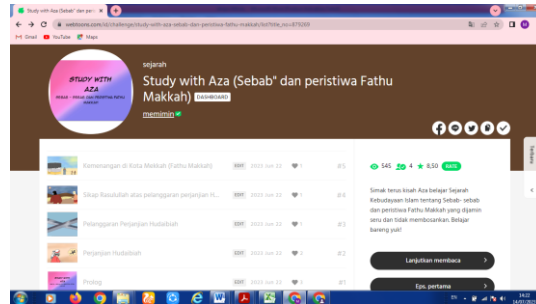
Gambar 2. Penguploadan Webtoon

- c. Pilihlah fitur terbitkan, sebelum menerbitkan Webtoon pastikan anda sudah melakukan semua tahapan dari mulai pemberian judul deskripsi dan menyetujui semua syarat dan ketentuan Webtoon Indonesia.



Gambar 3. Syarat & Ketentuan Webtoon

- d. Setelah mengupload jangan lupa untuk melakukan pratinjau PC atau mobile, agar mengetahui Webtoon sudah sesuai atau belum.
- e. Setelah semua tahapan selesai Webtoon. Webtoon dapat langsung diterbitkan atau dari jadwal sesuai autor. Webtoon sudah selesai dirilis



Gambar 4. Dashboard Webtoon

Adapun langkah-langkah penyusunan media Webtoon sejarah kebudayaan Islam sebagai berikut:

- a. Membuat cover depan untuk prolog dalam episode satu, pengantar cerita Webtoon sejarah kebudayaan Islam yang didesain menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Berikut ini merupakan tampilan judul Webtoon yang ditulis menggunakan *Font Anime Ace 2.0 BB BO* ukuran huruf 51 dan *font Anime Ace 2.0 BB* dengan ukuran huruf 30.



Gambar 5. Judul Webtoon Sejarah Kebudayaan Islam

- b. Kemudian pada bagian prolog juga terdapat pengenalan tokoh untuk pengantar cerita *Webtoon* sejarah kebudayaan Islam yang disesuaikan dengan anak-anak yang awali dengan pembukaan pembelajaran. Tokoh-tokoh *Webtoon* diantaranya sebagai berikut: a. Aza sebagai karakter utama, b. Mei sebagai teman sebangku Aza, c. Bu Rahma sebagai guru pelajaran sejarah kebudayaan Islam sekaligus menjadi pengantar cerita dalam *Webtoon*, yang menceritakan kepada murid-murid tentang permulaan dari sebab-sebab peristiwa Fathu Makkah hingga akhir. Berikut ini merupakan tampilan desain dari prolog pengenalan tokoh dalam *Webtoon*:

Tabel 4. Tokoh Dalam Webtoon

Tokoh Webtoon	Gambar
---------------	--------

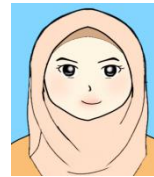
Az Zahra (Aza)



Mei



Bu Rahma



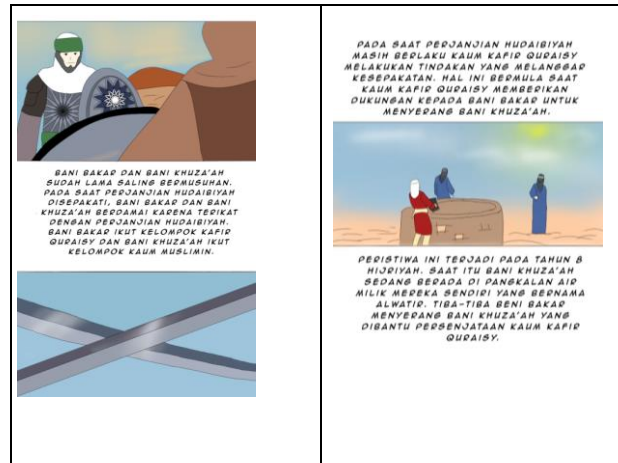
- c. Episode dua, permulaan *Webtoon* yang diawali dengan aktivitas pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh Aza dan Mei yang sedang mendengarkan penjelasan dari Bu Rahma. Setelah proses pembelajaran kemudian masuk dari unsur cerita, diawali dengan Perjanjian Hudaibiyah. Perjanjian Hudaibiyah ini merupakan materi tambahan dalam *webtoon* sejarah kebudayaan Islam. Perjanjian Hudaibiyah ini dimasukkan oleh peneliti karena merupakan unsur awal cerita sebelum Sebab-Sebab Peristiwa Fathu Makkah. Berikut ini merupakan gambaran desain dari Perjanjian Hudaibiyah.

Tabel 5. Webtoon Episode Dua



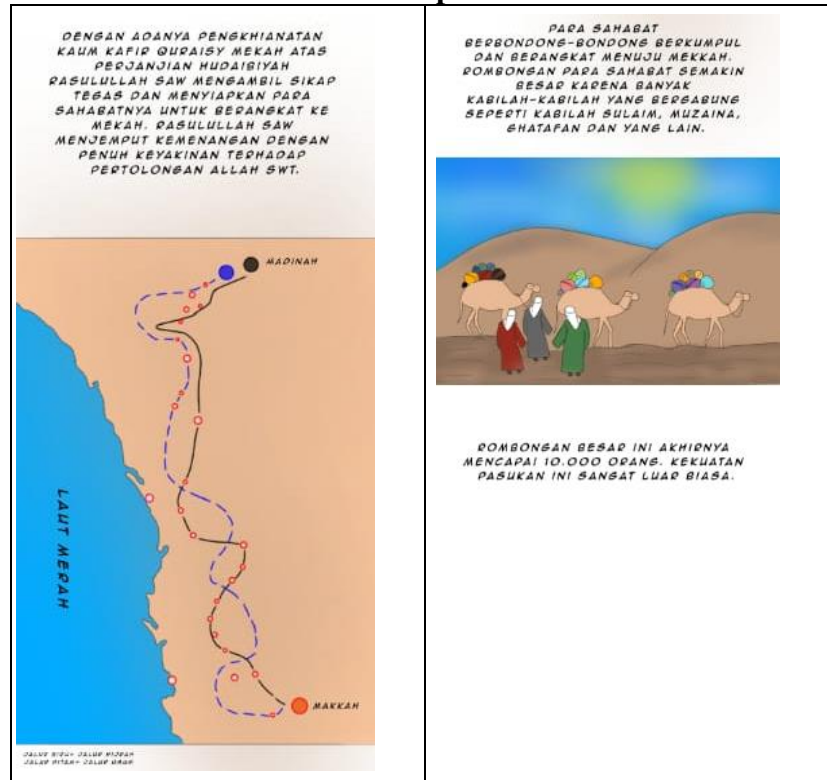
- d. Pada episode ketiga menjelaskan tentang pelanggaran perjanjian hudaibiyah sesuai dengan materi sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah pada bagian pembelajaran satu. Berikut ini merupakan gambaran desain dari peristiwa pelanggaran perjanjian hudaibiyah.

Tabel 6. Webtoon Episode Tiga



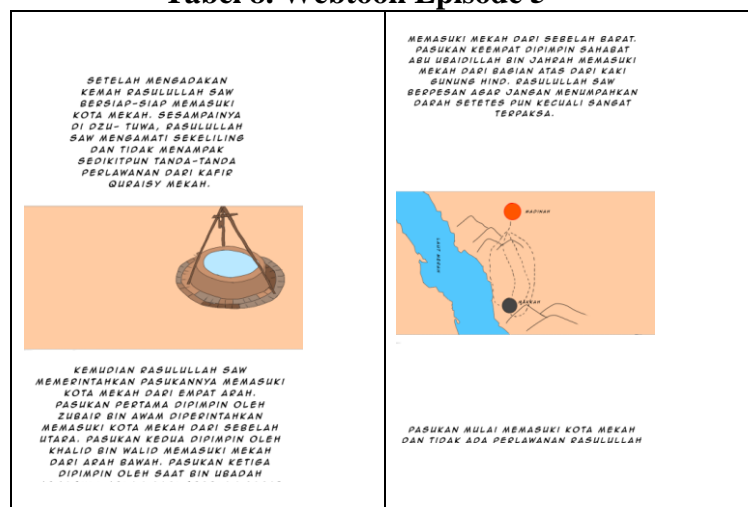
- e. Kemudian dilanjutkan pada episode empat, menjelaskan tentang sikap Rasulullah atas pelanggaran perjanjian hudaibiyah yang disesuaikan dengan materi sebab dan peristiwa Fathu Makkah pada bagian pembelajaran dua. Berikut ini merupakan gambaran desain dari episode empat sikap Rasulullah atas pelanggaran perjanjian hudaibiyah

Tabel 7. Webtoon Episode 4



- f. Episode lima, pembelajaran tiga yang menjelaskan tentang kemenangan di kota Mekah (Fathu Makkah). Episode ini merupakan episode terakhir untuk bagian cerita dari materi sebab-sebab peristiwa Fathu Makkah yang ditambah dengan adanya pesan moral pada bagian akhir untuk menutup cerita ini dengan indah. Berikut ini merupakan gambaran desain dari episode lima, kemenangan di kota Mekah (Fathu Makkah):

Tabel 8. Webtoon Episode 5



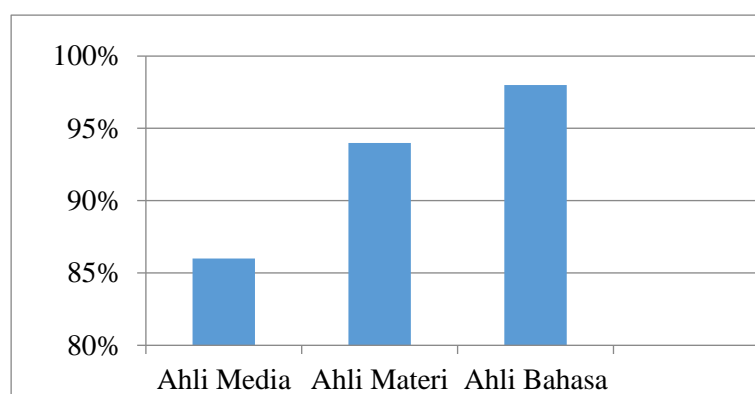
- g. Episode enam, merupakan episode penutup yang berisikan ringkasan materi pembelajaran dan kuis singkat.

4. Disseminate (Tahap Penyebaran)

Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya kelas lain, di sekolah lain dan kepada guru lain. Dalam penelitian pengembangan media Webtoon pelajaran sejarah kebudayaan Islam tidak melaksanakan tahap itu karena tidak semua kelas dapat diujicobakan dengan media Webtoon sejarah kebudayaan Islam. Penulis hanya mengambil kelas V MI Islamiyah Lengkong Nganjuk dan menguploadnya di aplikasi *Webtoon* yang dapat diakses oleh publik.

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut:

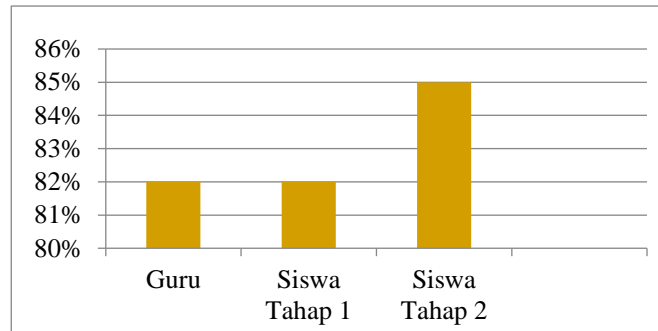
Tabel 9. Hasil Validitas Dari Para Ahli



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan validitas Webtoon pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, yang di validasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari 3 ahli yaitu ahli media sebesar 86% dengan kategori sangat valid, ahli materi yaitu sebesar 94% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa yaitu sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Maka dia Webtoon pembelajaran sejarah kebudayaan Islam termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, media *Webtoon* pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah dapat disimpulkan bahwa media *Webtoon* dinyatakan telah "sangat valid" dan layak untuk diujicobakan dan di gunakan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan tahap validitas kemudian di ujicobakan kepada Guru dan Siswa MI Islamiyah Lengkong Nganjuk yang mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Ujicoba Webtoon



Berdasarkan hasil uji coba pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Berdasarkan hasil angkat penilaian guru mendapatkan skor yaitu sebesar 40,5 dengan presentase sebesar 82% yang termasuk dalam kategori "Sangat baik". Hasil tanggapan siswa uji coba tahap 1 mendapatkan skor sebesar 25,25 dengan presentase 82% dikategorikan "sangat baik", Hasil tanggapan uji coba tahap 2 kelas 5A terhadap media Webtoon mendapatkan skor sebesar 319 dengan rata-rata 25 hasil persentase 83% dengan kriteria "sangat baik". Hasil tanggapan uji coba tahap 2 kelas 5B terhadap media Webtoon mendapatkan skor sebesar 395 dengan rata-rata 27 dengan persentase 87% dengan kategori "sangat baik". Hasil dari tanggapan siswa, rata-rata keseluruhann mendapatkan presentase sebesar 85% dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil penilaian guru dan tanggapan siswa terhadap media *Webtoon* pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah dapat disimpulkan bahwa media *Webtoon* dinyatakan telah "sangat baik" dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Gambar 6. Para Peserta Didik Ketika kegiatan Ujicoba Produk *Webtoon*



SIMPULAN

Media *Webtoon* pembelajaran sejarah kebudayaan Islam materi sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. prosedur yang dimaksud meliputi empat tahap yaitu Pendefinisikan (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penyebaran (*disseminate*). Hasil akhir pengembangan berupa media *Webtoon* pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang berjudul "Study

With Aza (sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah), yang dapat dilihat menggunakan aplikasi *Webtoon* atau melalui internet www.webtoons.com. Berdasarkan hasil penilaian dari para validator, guru dan tanggapan siswa terhadap media *Webtoon* pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Sebab-Sebab dan Peristiwa Fathu Makkah dapat disimpulkan bahwa media *Webtoon* dinyatakan telah "sangat valid" dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Mengingat hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain bahkan pada mata pelajaran lain pada waktu yang akan datang. Untuk peneliti yang akan melakukan pengembangan produk *Webtoon*, supaya hasilnya lebih maksimal perbanyaklah menggambar menggunakan media digital karena hal tersebut cukup memakan waktu yang sangat lama dalam pengerjaannya. Bagi pihak yang ingin mengembangkan produk *Webtoon* ini lebih lanjut, bisa menambahkan materi-materi selanjutnya, mempertambah gambar-gambar, dan ilustrasi visual yang lebih menarik. Karena materi ini hanya terbatas pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam saja khususnya materi sebab-sebab dan peristiwa Fathu Makkah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian guru mendapatkan persentase sebesar 82%. Pada tahap pertama uji coba mendapatkan hasil presentase sebesar 82% pada tahap uji coba kedua mendapatkan presentase sebesar 85% dari keseluruhan tahapan dapat di kualifikasikan sangat baik. Dengan demikian media *Webtoon* pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Rayanto dan sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Pasuruan : lembaga akademis and research institute