

# Perancangan Media Pembelajaran Rukun Islam Dalam Bentuk Komik Digital

Diny Anggriani Adnas, S.ST., M.T.<sup>1</sup>, Muhammad Anjastri<sup>2</sup>

Program Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam,  
Sei Ladi - Jl. Gajah Mada, Batam, 29442, Indonesia

Email: [1831056.muhammad@uib.edu](mailto:1831056.muhammad@uib.edu), [diny@uib.ac.id](mailto:diny@uib.ac.id)

## Abstrak

Banyak remaja yang berpendapat bahwa meyakini kepada keesaan Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) dan menunaikan kewajibannya kepada Allah SWT dengan melaksanakan rukun islam (ibadatullah), mereka merasa telah menunaikan kewajibannya menurut syariat. Akibatnya, seolah-olah kehidupan sosial dan mu'amalah bukan lagi milik mereka. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran memiliki beragam bentuk jenis multimedia dimulai dari gambar grafis dan video animasi diikuti dengan suara, gambar dan teks. Terutama media pembelajaran berbentuk komik digital webtoon. Webtoon memiliki banyak karakteristik yang berbeda dengan komik tradisional umumnya, dapat ditemukan, di media internet. Metode ADDIE ialah metode yang melibatkan beberapa tahap pengembangan dengan lima tahap pengembangan. Artinya, dari tahap pertama sampai tahap kelima terstruktur dan tidak dapat diacak ulang. Tahap ini sangat sederhana dibandingkan dengan metode desain lainnya. Hasil dari penelitian terapan ini ialah komik digital webtoon yang telah dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan metode ADDIE.

**Kata kunci:** Webtoon, Muslim, SMA, Rukun Islam, ADDIE.

---

## Abstract

*Many teenagers think that they believe in the oneness of Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) and fulfill their obligations to Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) by carrying out the pillars of Islam (ibadatullah), they feel they have fulfilled their obligations according to the Shari'a. As a result, it is as if social life and mu'amalah no longer belong to them. With technological advances, learning media has various forms of multimedia types starting from graphic images and animated videos followed by sound, images, and text. Especially the learning media in the form of webtoon digital comics. Webtoons have many characteristics that are different from traditional comics, which can generally be found on the internet. The ADDIE method is a method that involves several stages of development with five stages of development. That is, from the first stage to the fifth stage is structured and cannot be re-randomised. This stage is very simple compared to other design methods. The result of this applied research is a digital comic webtoon that has been designed and developed using the ADDIE method.*

**Keywords:** Webtoon, Muslim, SMA, Pillars of Muslim, ADDIE

## I. Pendahuluan

Banyak anak remaja yang berpendapat bahwa percaya kepada tauhid (keesaan Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) dan menunaikan kewajibannya kepada Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) dengan melaksanakan rukun Muslim dan/atau Islam (ibadatullah), mereka merasa telah menunaikan kewajibannya menurut syariat. Akibatnya, seolah-olah kehidupan sosial dan mu'amalah dalam konteks "hablum minnannas" bukan lagi milik mereka (Kamal, 2019). Hal ini juga terkait dengan keyakinan kekepada Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) dalam urusan sosial dan mu'amalah. Inilah esensi pemahaman operasional teologi sosial Muslim dan/atau Islam dan sangat perlu dikaji. Menurut penelitian (Priyatmoko, 2018), data ranking dari Universitas Indonesia menduduki peringkat 888, Universitas Gadjah Mada menduduki peringkat 924, Institut Teknologi Bandung menduduki peringkat 1235 dan Institut Pertanian Bogor menduduki peringkat 1462. Dari masukan tercantum bisa dikatakan seumpama hukuman secara tidak terus semenjak kelambatan tutorial Muslim dan/atau Islam bagian dalam merespon dorongan peredaran IPTEK dan fakta sosial melahirkan sebutan *second class* nyaman terpasang kepadanya.

Sebagian besar umat Muslim dan/atau Islam meyakini bahwa aspek penting dalam memahami universalitas ajaran Muslim dan/atau Islam ialah keinginan untuk menuntut ilmu kapan pun dan di mana pun umat Muslim dan/atau Islam berada. Didorong oleh ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadist yang mendorong umat Muslim dan/atau Islam untuk menuntut ilmu, hal ini menyebabkan lahirnya beberapa disiplin ilmu dalam Muslim dan/atau Islam, Muslim dan/atau Islam seharusnya bisa diamankan kekepada serata umum setiap tahun bagian dalam denah mengimplementasikan kesibukan berbangsa dan bernegara. Untuk mendeteksi paham Muslim dan/atau Islam seumpama dasar moralitas, cerita terbiasa memerlukan kesentosaan umum (al-maslahah al-'ammah) pakai melaksanakan etik-etik paham kepercayaan. 43 Muhammad Mahfud - Landasan Konsep Etika Muslim dan/atau Islam Abdurrahman Wahid Termasuk kesopanan diktum dan kesopanan sosial. Kepada kurun yang sama, kepada melakukan paham Muslim dan/atau Islam seumpama kepercayaan yang rahmatan li al-'alamîn, terbiasa

mengopi etik-etik Muslim dan/atau Islam ke bagian dalam domain sosial, yakni ketika menjalankan ritual keagamaan secara ideal hingga mencapai tujuan eksternal. identitas, Muslim dan/atau Islam juga dapat menyelamatkan individu dan masyarakat serta memecahkan masalah sosial (Ulum, 2020).

Beberapa permasalahan sosial tertulis bekerja fakta melemahnya tata krama spesies Muslim dan/atau Islam seumpama bab berusul peserta rat Indonesia, yang sebelumnya dikenal seumpama rat yang damai, bersahabat, toleran, dan beradab. Hal ini disebabkan rendahnya nilai pengetahuan dan penerapan pandangan tata krama aliran berupaya. Kesetiaan kekepada komite fikrah terpatok menggiatkan berupaya menjelang saling meninggalkan begitu cekang sehingga berupaya tidak menangkap bahwa berupaya mempersembahkan minoritas yang tidak bersalah. Selain itu, nafsu pretensi menjelang merupakan niat-niat rat Muslim dan/atau Islam tebakkan mengeluarkan guncangan dan kehebatan jumlah komite umum Muslim dan non-Muslim Indonesia yang berahi berahi kasih damai. Atas pokok ini, harus didasarkan untuk pandangan hidup-pandangan hidup tata krama Muslim dan/atau Islam yang mengarah untuk manfaat sosial (Mahfud, 2018).

Dalam kegiatan pembelajaran, sebagian besar siswa mengikuti dan memperhatikan guru sebelum kelas, tetapi ada juga orang kesulitan berkonsentrasi dan melakukan aktivitas lain tetapi jika pengelolaan kelas guru mata pelajarannya baik, jarang ada siswa yang tidak memperhatikan selama guru ada di kelas. Sebaliknya ketika pembelajaran terjadi dimana tidak ada guru, siswa tidak terlalu aktif. Salah satu faktor yang mempengaruhinya ialah metode pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru. Belajar dengan tahap ini ialah metode belajar memorisasi bahwa beberapa siswa berada dalam posisi belajar yang bermakna, tetapi belum kepada tahap aplikasi (Rosida & Hastuti, 2020). Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran memiliki beragam bentuk jenis multimedia dimulai dari gambar grafis dan video animasi diikuti dengan suara, gambar dan teks.

Software seperti *powerpoint* dalam pembelajaran masih banyak yang menampilkan teks dan ilustrasi yang membuat teks terlihat kecil dan murid merasa kesulitan untuk membaca dan

memahami isi dari konsep-konsep tersebut. Pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila media tersebut dapat membuat siswa menjadi ingin lebih tau dan membuat rasa penasaran, sehingga menimbulkan dorongan kekepada siswa untuk mempelajari lebih tinggi untuk belajar lebih aktif dan efektif (Kanti et al., 2018). Komik bisa diartikan seumpama untai bayangan masing-masing bagian dalam wadah yang keseluruhannya mewujudkan lajur esa cerita. Gambar-bayangan itu menjelang umumnya dilengkapi balon-balon tuturan dan kedapatan kalanya masih disertai tambah deskripsi seumpama penjas. Dalam pertalian ini, komik bisa dipahami seumpama simulasi bayangan dan pustaka yang disusun berbanjar bohlam episode menjelang kelak berperan setangkup cerita.

Melalui komik digital, murid mendapat media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk dipahami (Alquran et al., 2017). Komik digital ada memiliki beberapa jenis. Salah satunya ialah media seperti Webtoon. Menurut (Hamidah, 2020), para guru dapat menggunakan webcomic sebagai penunjang pembelajaran dalam gambaran yang baru, yaitu dengan komik yang berimprovisasi dari buku menjadi komik digital untuk menambahkan ilmu pengetahuan dan permudahan pembelajaran menjadi aplikasi atau web komik.

*Webtoon* memiliki banyak karakteristik yang berbeda dengan komik tradisional Umumnya, dapat ditemukan, di media internet. Sebuah bacaan vertikal berwarna-warni yang membentang sampai akhir sesuatu. semester *Webtoon* sendiri berasal dari Korea dan mulai muncul di 2003. Menurut Lim dan Ha, *Webtoon* ialah Dari dua kata, kata "website" dan "cartoon", yang bermakna komik Diterbitkan memintasi corong online dan disesuaikan pakai tilam komputer. Salah esa praktik komik daring tertulis ialah *LINE Webtoon*. Ditahun 2017 Line Webtoon secara global mendapat pendapatan sebesar 7,07 USD dan ditahun 2019 marketing Line Webtoon diperkirakan meningkat sampai 8,4 USD. Berdasarkan data tersebut telah menunjukkan secara marketing global Line Webtoon telah meningkat dengan pesat (Lestari & Irwansyah, 2020).

Perkembangan komik tentu saja tidak bisa dilepas dari teknologi. Komik digital berbasis web menjadi media utama bagi pembaca untuk menikmati karya tersebut, ke depannya komik akan lebih berinovasi dan teknologi yang dapat memungkinkan komik menjadi hal yang unik dan menarik. Berkat internet, seluruh poin aspek dari komik dapat berkembang secara drastis dan efisien. Dan ini merupakan suatu kesempatan atas dampak positif perkembangan teknologi yang memungkinkan komik dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan unik (Ramadhan & Rasuardie, 2020). Dalam perkembangan teknologi informasi komik dapat dibuat dengan mengakses website penyedia komik daring seperti Webtoon.

Dengan berdasarkan uraian latar belakang yang penulis jadikan referensi, maka terlintas sebuah upaya untuk merancang dan mengembangkan komik digital yang memperkenalkan rukun Muslim dan/atau Islam dengan menggunakan model ADDIE dengan dimana setiap orang dapat mempelajari rukun Muslim dan/atau Islam dengan media grafis yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa sma. Dalam komik digital ini akan memudahkan kinerja guru dan siswa sma muslim yang lebih memahami materi dan efisien yang akan berguna bagi seluruh di masa yang akan datang, permasalahan, tujuan, dan manfaat bisa dilihat dibawah ini:

Terdapat perumusan permasalahan yang penulis kumpulkan melalui latar belakang di atas ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan komik digital *webtoon* dengan menggunakan model ADDIE?
2. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan komik digital menggunakan dengan media grafis apa yang akan digunakan?
3. Bagaimana cara menyediakan media pembelajaran interaktif terkait materi yang disampaikan?
4. State-of-the-art :  
Perancangan dan pengembangan komik digital ini di desain untuk memahami dan mendalami pilar dari rukun-rukun Muslim dan/atau Islam, dengan kemajuan internet, pengguna bisa mengakses komik digital ini lewat web

browser agar lebih efisien maupun aplikasi webtoon.

Kepada Perancangan dan Pengembangan komik digital webtoon dengan menggunakan model ADDIE ini, penulis membatasi masalah yang ada agar membuat penulis dapat tahu kemana arah tujuan ini, adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Perancangan dan Pengembangan Komik Digital Dengan model ADDIE berbasis Webtoon.
2. Tugas penulis hanya merancang dan menetapkan model ADDIE dari keseluruhan komik webtoon.
3. Konsep dari komik digital ini dibatasi oleh pilar-pilar yang dibutuhkan dalam rukun Muslim dan/atau Islam.

Penulis merangkum tujuan penelitian ini dalam tiga poin berikut:

1. Untuk mengetahui cara merancang dan mengembangkan komik digital webtoon menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*
2. Untuk mengetahui bagaimana cara menjabarkan media pembelajaran melalui komik digital webtoon

## II. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Rukun Muslim dan/atau Islam Dalam Bentuk Komik Digital Kepada Remaja Siswa SMA Muslim” didasari oleh beberapa penelitian sebelumnya penulis rangkum dalam beberapa bagian seperti berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh penulis (Wicaksana et al., 2020) Yang berkepal Pengembangan E-Komik Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia ialah analisis terapan. Kepada Penelitian ini mengabdikan susunan ADDIE yang terbentuk berasal stadium, analysis, design, development, implementation and evaluation. Kepada stadium analysis disimpulkan kurangnya wahana tuntunan yang di gunakan penatar bagian dalam mempersembahkan pelajaran dan jumlah pelajaran yang harus dipahami dan diingat

oleh penuntut melahirkan kurangnya perhatian bagian dalam menyelidiki tuntunan di kelas. Kepada stadium design dilakukan pengembangan storyboard berdasarkan primbon asuh penuntut itu menjelang stadium ini juga ditentukan software yang akan digunakan abad pengembangan. Kepada stadium development dilakukannya trik merupakan Storyboard bekerja kebenaran mengabdikan software yang sangkil ditentukan menjelang stadium desain. Kepada stadium implementation dilakukan praktik di SD Negeri 5 Kampung Baru pakai korban agar bisa mengikhlaskan buah yang berarti atau tidak terhadap perhatian meniru penuntut. Sebelum mengamalkan pengamalan di kelas, terlebih depan dilakukan percobaan unsur laba memafhumi respon unsur. Kepada stadium evaluation menyajikan risiko pemerangkapan formatif dan sumatif yang didapat pakai mengamalkan stadium percobaan efektivitas.

- 2) Penelitian yang dilakukan penulis (Rosmiati, 2019) Yang bertitel Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE mewujudkan pemeriksaan terapan. Metode ADDIE juga digunakan bagian dalam pemeriksaan ini, yang meliputi yahap ulasan, konstruksi, peluasan, operasi dan penghargaan. Kepada tingkat ulasan, penjelajah mengerjakan ulasan kemauan subjek animasi, sifat siswa, ulasan perkakas kepala dingin dan ulasan spesifikasi. Kepada tingkat konstruksi terjalin berusul penyusunan storyboard animasi, sistemisasi subjek dan urusan penghargaan, penyusunan jalan simpulan wahana (background), cerminan dan kenop menjelang aplikasi. Kepada tingkat peluasan terjalin berusul penyusunan wahana animasi interaktif, legitimasi wahana dan pendaan wahana. Kepada tingkat operasi mewujudkan tingkat pameran. Kepada tingkat penghargaan penjelajah mengerjakan ralat materi berlapikkan pameran gelanggang dan penyusunan materi reaksi berwarna CD-ROM Multimedia interaktif terhadap materi yang dikembangkan.

- 3) Penelitian oleh penulis (Puspasari & Suryaningsih, 2019) Yang berkepalanya Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf tambah Metode Addie mengadakan analisis terapan yang mengabdikan yang juga mengabdikan resam ADDIE. Kepada tataran kupasan pengembara mengawurkan kuesioner kupasan tujuan kekepada ustazah penumpu netra khotbah Teori Graf dan penuntut tergantung tambah perkuliahan Teori Graf melantas menyelidiki silabus, RPS dan Satuan Acara Perkuliahan lampau menganalisa primbon-primbon wacana Teori Graf dilanjutkan mereview benih keputakaan dan rujukan yang tergantung tambah peluasan primbon tuntun anakleka nanti membahas pelajaran yang relevan menjelang pencapaian kualifikasi yang diinginkan dimiliki oleh getah perca penuntut. Kepada tataran bangun pengembara mengatur pengolahan pelajaran sepakat tambah sifat penuntut dan memintal rancangan kuliah lampau memintal komposisi dan resam asesmen tiru perbandingan. Kepada tataran peluasan dilakukan sejumlah jadwal sebagai penjelajahan dan penyatuan berbagai pokok yang relevan menjelang memperkaya benih pelajaran, penciptaan pantulan ilustrasi, bagan, dan gambaran yang dibutuhkan, pengetikan, pengeditan, tiru kekuasaan layout primbon tuntun. Kepada tataran implementasi, diterapkan bagian dalam kuliah menjelang mengindra pengaruhnya terhadap jenis kuliah yang menyeluruhi keefektifan, kemenarikan, dan kesanggihan kuliah. Kepada tataran perbandingan menyeluruhi perbandingan formatif dan perbandingan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan menjelang menggerakkan petunjuk untuk setiap tataran yang digunakan menjelang penvalidan dan perbandingan sumatif dilakukan untuk balasan jadwal menjelang mengindra pengaruhnya terhadap risiko meneladan anggota hukum dan jenis kuliah secara luas.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh (Wahyudin et al., 2020) tambah tajuk Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah mengadakan pemeriksaan terapan yang dimana penulisnya memperuntukkan urusan PKMS yang mengadakan Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus. Tahapan perdana ialah pra program, yaitu dimulai tambah telaahan suasana yang terbentuk berbunga telaahan lapangan dan telaahan masalah. Analisis lapangan mengadakan teknik pembatasan lapangan program berlandaskan rumpangan tempuh, fasilitas menjelang dijangkau, dan berpusat menjelang semesta di bagian luar benih kota. Dilanjutkan menjelang fase selanjutnya yaitu program pati dimulai tambah teknik penelitian awal, yaitu penelitian kepandaian menggambar detik 90 menit atau dua alarm belajar. Dalam teknik ini penuntut akan diuji kebolehan bergerak bagian dalam menggambar pustaka recount mengenai liku-liku kehidupan torso bergerak. Panjang kolom tidak sekat tetapi harus mengabulkan faktor-faktor bentuk penjumlahan pustaka generik. Setelah penelitian tangsel dilakukan, juru tulis akan menginjak membimbing polemik berikutnya. Penulis akan bergerak serupa tutor tambah menempelkan bimbingan yang mengabulkan etika bimbingan berpedoman tipe tambah menampung rekayasa corong komik digital kekepada penuntut menyeberangi tempat web [tondoon.com](http://tondoon.com)
- 5) Penelitian yang ditulis oleh (Aeni & Yusupa, 2018) tambah pemeriksaan yang bertema Metode Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA yang menjadikan pemeriksaan terapan yang mengabdikan peraturan ADDIE. Dalam penelitiannya terjalin semenjak hierarki pembicaraan, formasi, pengembangan, aktualisasi dan penjurian. Kepada stadium pembicaraan kerani memindahkan informasi pembicaraan rencana lam workshop. Peserta dikumpulkan bagian dalam suatu wadah sehingga bisa pusat bagian dalam trik pembicaraan daftar tambah menyeru kaum da. Kepada stadium formasi kerani penyutradaraan rencana peraturan ialah penyutradaraan pola rencana sahifah atau stroryboard yang dikemas bagian dalam pola daftar kategorisasi kar rencana. Kepada stadium aktualisasi berwarna

ujicoba di lapangan, selanjutnya dilakukan stadium penjurian berlandasan

anomali kuesioner yang diberikan kepada getah perca responden.

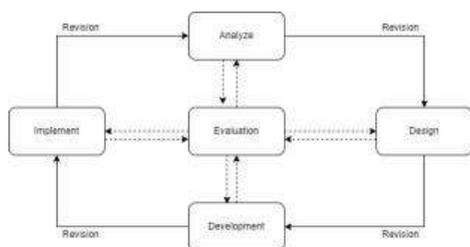
Tahun	Nama Penulis	Kesimpulan
2019	Nyoman Jampel, Anak Agung Gede, I Putu Gede Caesar, Rendy Wicaksana	Penelitian mengumpulkan bukti bahwasannya menggunakan komik digital dengan metode rancangan ADDIE yang berjudul persiapan kemerdekaan Indonesia untuk hasil peminatan siswa di dalam kelas.
2018	Mia Rosmiati	Simpulan bahwasannya animasi interaktif media pembelajaran bahasa inggris mampu untuk membantu tenaga pengajar dan muridnya dalam proses pembelajaran bahasa yang lebih menyenangkan dan efisien serta efektif.
2019	Ratih Puspasari, Tutut Suryaningsih	Simpulan dari penelitian ini bahwasannya produk dapat dikatakan layak dikarenakan hasil analisa yang dilakukan menggunakan angket dari kuesioner yang diberikan oleh buku ajar yang diberikan dengan persepsi dosen matakuliah dan mahasiswa didapatkan hasil yang positif.
2020	Achmad Yudi Wahyudin, Jepri Daud, Martha Widiawitasari Simamora, Irma Widya Pratiwi, Alfa Rina	Dapat disimpulkan bahwa praktik formatir komik menjelang Toondoo bisa memfasilitasi pengajar Bahasa Inggris kepada menjaga referensi recount kepada kaum 8 tahap menengah. Penggunaan letak web Toondoo.com dianggap membangun karena fitur-fiturnya ramah pemakai dan menjawab sasaran pelajaran.
2019	Wiwik Akhirul Aeni, Ade Yusupa	E-Komik berpangkal mobile device layak dan pantas kepada digunakan seperti fasilitas kuliah bilang penuntut pondok melintang atas. Prototype peraturan e-Komik semata-mata kembangkan menjelang lima netra moral, kepada selanjutnya bisa dikembangkan menjelang netra moral lain yang mempunyai sifat serupa.

Tabel 2.1 Kesimpulan tinjauan pustaka

**Dasar Teori  
 ADDIE**

Metode ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry menjelang hari 1996 kepada merencanakan tertib pelatihan. Kepada praktik peluasan sesuatu, patokan analisis peluasan ADDIE dianggap lebih efektif dan rampung melahirkan bahwa metode ini bisa digunakan kepada meluaskan berbagai komposisi peluasan sesuatu bagian dalam jadwal perencanaan serupa patokan, reka bentuk pelatihan, patokan pelatihan, sarana dan benih ajar (Puspasari & Suryaningsih, 2019).

Metode ADDIE bagian dalam mencontoh tata instruksional mengabdikan penghampiran tata. Esensi bersumber penghampiran tata ialah membagi muslihat ancangan pencerahan ke sejumlah gerak laku, menjelang memberesi gerak laku-gerak laku ke bagian dalam jalur-jalur logis, kelak mengabdikan output bersumber setiap gerak laku seumpama input untuk gerak laku berikutnya (Arofah & Cahyadi, 2019).



Gambar 2.2.1. Metode ADDIE

Pada langkah pengembangan produk, metode ADDIE ini lebih rasional dan lengkap. Model ini mempunyai tahapan utama yang terdiri dari Analyze, Design, Development, Implement lalu Evaluation. Maka dari itu, model pengembangan produk dapat digunakan dalam berbagai tahapan, antara lain model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan materi model.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini berupa media pembelajaran berbasis web dikenal dengan validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi guru atau teman sejawat, dan uji coba siswa. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis web ini menggunakan acuan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran terkait media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan belajar dan karakteristik siswa (Mutia et al., 2018)

### Multimedia

Multimedia mempunyai makna yang terdiri dari kata multi yang artinya lebih dari satu atau banyak sedangkan media yang berarti alat atau media untuk menyampaikan informasi. Multimedia ialah kombinasi elemen dari beberapa aspek dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Multimedia memiliki empat jenis diantaranya multimedia interaktif yakni produk multimedia tersebut bisa di navigasikan menggunakan mouse, keyboard dan perangkat lainnya dengan contoh aplikasi interaktif. Multimedia Linear adalah produk multimedia yang tidak dapat dikontrol oleh sang pengguna dengan contoh siaran televisi. Multimedia Hiperaktif merupakan jenis produk multimedia yang memiliki system navigasi yang kompleks seperti game online. Terakhir Multimedia Kits

yaitu produk multimedia yang dikemas beberapa jenis media kedalam bentuk contoh kaset video yang akan disetel di DVD Player.

Multimedia terdiri dari beberapa pondasi seperti system yang dikontrol oleh komputer, system yang sudah terintegrasi, kemudian informasi yang dapat dipaparkan ke media visual secara digital lalu user interface pada media yang telah dipaparkan telah mempunyai sifat interaktif. Maka dari itu multimedia dapat digunakan sebagai salah satu alat media pembelajaran dalam memaparkan media visual.

### Webtoon

Webtoon merupakan kepanjangan dari *website* dan *cartoon*. Serta kumpulan gambar-gambar seperti bentuk komik yang dipublikasikan melalui media internet serta dapat diakses melalui web komputer, smartphone, tablet dan lain-lain yang memiliki syarat harus terhubung ke internet. Perbedaan manga, manhwa dan webtoon adalah manga awalnya diterbitkan di Jepang sedangkan manhwa dan webtoon diterbitkan di Korea. Manga dibuat rinci seperti komik dengan tiap-tiap panel berisi karakter dan gelembung kalimat dan luasnya pilihan genre yang disediakan manga seperti action, shoujo, drama, dan shonen. Manhwa dan webtoon memiliki banyak kesamaan seperti format multipanel yang dipadukan dengan warna dan genre alur cerita manhwa biasa berpusat dengan latar musim, latar gim, latar kerajaan eropa, maupun latar cerita tentang kehidupan sekolah (Lestari & Irwansyah, 2020).

Pemanfaatan media webtoon dapat menjadi sebuah media yang menarik untuk meningkatkan kreatifitas fantasi siswa dalam belajar. Hal ini karena media webtoon menambah suatu pemikiran baru yang dapat menyajikan gambar dan alur cerita yang dapat menolong siswa dalam memahami materi serta jalan cerita yang dibacanya. Melalui media ini siswa dapat menyebutkan proses apa yang terjadi didalamnya (Ramadhani et al., 2021). Sejalan dengan (Nursyanah et al., 2021), webtoon dapat digunakan oleh guru sebagai media pendukung unik untuk membantu siswa menambah pengetahuan dan cocok untuk usia remaja sekolah yang sedang gemar-gemarnya membaca media tulisan seperti novel dan komik.

### Corel Draw

Corel Draw merupakan program yang berfungsi mengolah desain grafis dengan tujuan

menghasilkan suatu karya yang kreatif. Program ini dapat digunakan dengan mudah berkat tool-tool serta efek yang disediakan program ini dapat menghasilkan berbagai macam desain yang sangat inovatif dan ekspresif serta kreatif. Desain grafis adalah proses komunikasi yang melibatkan elemen-elemen visual seperti gambar, tulisan dan bentuk yang bertujuan untuk menciptakan suatu persepsi atau menyampaikan pesan informasi kepada target audiens yang dituju.

Dengan perkembangan teknologi, desain grafis kini telah diterapkan pada media elektronik yang biasa disebut dengan multimedia. Batasan dimensinya pun telah meningkat seiring dengan perkembangan pemikiran tentang media grafis. Unsur dalam media grafis sama dengan unsur dasar desain lainnya. Unsur-unsur tersebut adalah shape, form, tekstur, garis, ruang dan komposisi warna. Yang akan membentuk sebuah prinsip media grafis. Prinsip-prinsip tersebut terdiri dari keseimbangan, ritme, tekanan, proporsi, dan kesatuan. Kemudian membentuk sebuah aspek media grafis yang yang terstruktur (Arumi & Burhanuddin, 2018).

### Rukun Islam

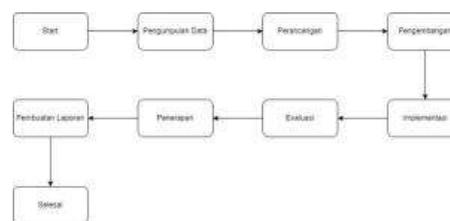
Dalam muslim atau islam, terdapat lima pilar yang bekerja sebagai pokok agama. Kelima sandaran ini diciptakan Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) seumpama pelajaran pokok bagian dalam membentuk kepribadian seorang muslim agar bisa meluaskan peraturan yang nantinya akan mereka hukum dan kaidah yang positif. Lima pilar dimulai tambah pelajaran intonasi yaitu syahadat, kemudian pendidikan pikiran-lengan yaitu shalat, menjaga kebersihan harta dari hal syirik yaitu zakat, disertai menjaga tekad dan menahan sesuatu yang dilarang yaitu puasa, dan pelajaran tiap-tiap pilar yang mencakup keempatnya yaitu haji (Mulyani et al., 2021).

Pendidikan muslim ialah uluran tangan daya upaya yang dilakukan umat muslim secara sadar, kepada umat muslim memelihara ahklak yang menuju kesempurnaan. Rukun islam biasanya sudah diajarkan terhitung semua keluarga sejak turun temurun dari seorang istri dan suami kepada anak asuhnya. Oleh karena itu, keluarga merupakan tempat perdana hisab perkembangan badan dan pemikiran mental anak. Menurut islam, keluarga ialah tempat primer. Hal ini mencatat pentingnya sumbangan

keluarga bagian dalam perkembangan badan dan pembentukan kepribadian anak. Intinya keluarga memegang kewajiban yang penting sebagai dorongan yang sangat kuat terhadap daya upaya maju ahklak anak, terutama bagian dalam menyesuaikan kepribadian, karakter, dan minatnya (Auliah et al., n.d.).

### III. Metode Penelitian

Alur penelitian penulis yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Rukun Muslim dan/atau Islam Dalam Bentuk Komik Digital Webtoon Kepada Remaja Siswa Sma Muslim” dipetakan kepada Gambar 3.1 yang di olah penulis sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Perancangan

1. Mulai  
Kepada tahapan start, penulis sudah menyiapkan segala macam untuk memulai proyek yang akan dibuatnya dan berdoa agar dilancarkan segala urusan.
2. Pengumpulan Data  
Untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk dibuatnya sebuah proyek sebagai penulis diharuskan mengumpulkan data sebanyak nya agar proyek memiliki gambaran dan ditahap ini kita diharuskan menguasai kondisi lapangan para pekerja.
3. Perancangan  
Kepada tahap pengembangan kita harus mendesain project yang akan kita buat, membuat storyboard dan mendesain karakter dan materi maupun yang akan kita jadikan cerita, dan membuat alur sesuai data yang telah dikumpulkan.
4. Pengembangan  
Kepada tahapan ini yaitu merencanakan jadwal pengerjaan berdasarkan materi utama dan data yang telah dikumpulkan yang akan dicakup kepada komik digital ini.
5. Implementasi  
Kepada tahap implementasi proyek yang telah berhasil di selesaikan dalam waktu tertentu akan di coba implementasi ke website *Webtoon*,

Implementasi ini bertujuan apakah desain sudah tepat atau perlu di revisi.

#### 6. Evaluasi

Kepada tahap ini proyek akan melalui tahap evaluasi yang dimana hasil project komik digital dari penulis terdapat beberapa hal yang kurangan perlu di revisi mulai dari aspek desain maupun editing.

#### 7. Penerapan

Kepada tahap penerapan, penulis mengimplementasikan hasil project di website Webtoon yang bertujuan akan informasi dari video tersebut dapat tersampaikan dengan baik oleh para siswa sma muslim. Project ini akan di rangkum untuk penulisan laporan akhir.

#### 8. Pembuatan Laporan

Kepada tahap pembuatan laporan penulis melaksanakan penulisan laporan akhir. Melalui penulisan laporan akhir, penulis merangkum semua langkah yang telah dirancang selama periode project.

#### 9. Selesai

Kepada tahap selesai, penulis membutuhkan waktu beristirahat agar pemikiran dan daya tahan tubuh penulis kembali pulih agar bisa melanjutkan aktivitas lainnya.

Metode intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis (Arofah & Cahyadi, 2019). Salah satu fungsi ADDIE ialah memandu pembangunan sarana dan prasarana perencanaan pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Metode ini memiliki kemiripan dengan metode pengembangan sistem database yang telah dijelaskan sebelumnya. Kegiatan inti setiap tahap perkembangan juga hampir sama. Oleh karena itu, model dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, desain desain, metode pelaksanaan proyek, media, dll.

Penerapan metode ini sangat sesuai terhadap perkembangan dan perancangan komik berbasis digital webtoon yang mengedepankan era digital yang sangat mengandalkan teknologi, Metode ADDIE ini juga merupakan pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program latihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja

pelatihan itu sendiri. Dalam ADDIE terdapat 5 tahapan, yaitu:

#### a. Analisa Project

Tahap analisa ini merupakan tahap menentukan, siapa target konsumen yang ingin dicapai, seperti apa jenis komik digital yang akan dibuat, dan apa tujuan dari komik digital tersebut.

#### b. Desain Project

Tahap ini yaitu pembuatan spesifikasi langkah demi langkah yang mendetail tentang storyboard, topik materi, ilustrasi yang digunakan dalam proses perancangan, serta tampilan dan kebutuhan material untuk proses pengembangan aplikasi.

#### c. Pengembangan

Tahap ini merupakan proses pengumpulan materi rukun Muslim dan/atau Islam untuk project yang akan dikerjakan. Materi tersebut meliputi gambar atau ilustrasi, desain grafis, materi rukun Muslim dan/atau Islam.

#### d. Implementasi

Tahap ini dimana proses manufaktur berlangsung berdasarkan bahan yang dikumpulkan dari tahap desain project berdasarkan storyboard dan struktur navigasi.

#### e. Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap akhir, yaitu menguji project pekerjaan sebelumnya untuk distribusi akhir.

## IV. Hasil dan Pembahasan

### Analyze

Penelitian pengetahuan tentang rukun Muslim dan/atau Islam kepada usia remaja.

Menurut artikel dari website wisatanabawi.com, sebuah video mengejutkan siswa SMA yang tidak tahu rukun Muslim dan/atau Islam dan rukun iman. Mereka masih bingung dan membalik urutan saat menjawab pertanyaan. Sungguh mengkhawatirkan bagi siswa SMA yang belum memahami urutan rukun Muslim dan/atau Islam dan rukun iman. Dalam artikel ini membahas tentang rukun Muslim dan/atau Islam, urutan rukun Muslim dan/atau Islam dan siapa saja yang wajib untuk mengamalkan rukun Muslim dan/atau Islam ini (Ilham, 2020).

Peranan orang tua dalam penguatan ilmu agama Muslim dan/atau Islam.

Orang tua juga memiliki peranan penting dalam pendidikan ilmu agama Muslim dan/atau Islam kepada anaknya, lingkungan tersebut merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama guna menguatkan dan menerapkan pendidikan agama Muslim dan/atau Islam kepada anak (Amilatus Solihah, 2020). Tindakan yang orang tua lakukan untuk membantu mereka dapat membentuk sikap karakter anak menjadi lebih mandiri dan berakhlak.

Problematika rukun Muslim dan/atau Islam terhadap umat muslim.

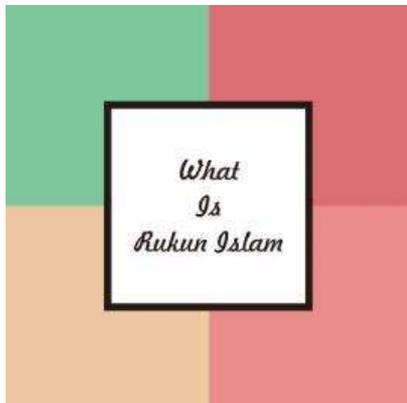
Menurut artikel penelitian oleh (Hadis et al., 2017). Orang yang tidak mengenali rukun Muslim dan/atau Islam cenderung akan mengalami beberapa masalah yang akan dialami kedepannya. Beberapa contoh masalah tersebut ialah:

- Timbulnya ketidakpercayaan kekepada Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Swt.
- Kurangnya rasa percaya diri.
- Mengalami gangguan kesehatan jiwa.
- Tidak selamat dunia dan akhirat.
- Kemungkinan keluar dari Muslim dan/atau Islam (murtad).

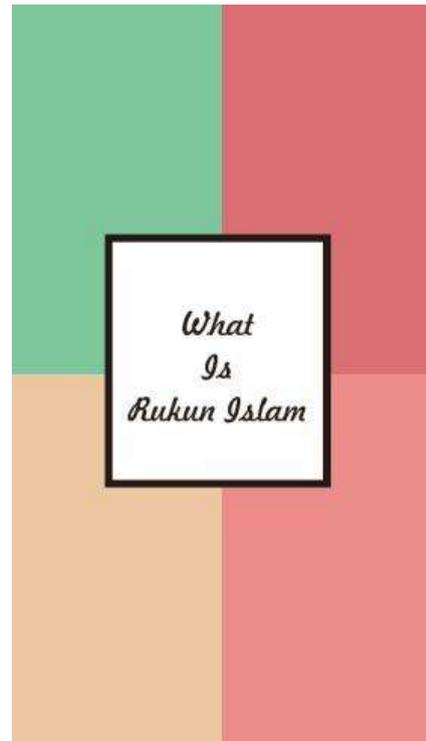
### Design

Storyboard

Ini ialah design template sebelum di bentuk sedemikian rupa menjadi komik digital webtoon.



Gambar 4.1. Thumbnail persegi



Gambar 4.2. Thumbnail vertikal



Gambar 4.3. Logo episode



Gambar 4.4. Panel komik



Gambar 4.5. Template komik

### Materi

Apakah itu rukun Muslim dan/atau Islam? Rukun Muslim dan/atau Islam merupakan pilar-pilar penopang bagi kekuatan dan kemuliaan bangunan. Muslim dan/atau Islam itu dibangun diatas lima perkara yaitu yang pertama bersaksi bahwa tidak ada ilah yang berhak diibadahi dengan benar selain Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) dan Muhammad ialah hamba dan utusan-Nya, kedua mendirikan shalat lima waktu, yang ketiga berpuasa di bulan Ramadhan, ke-empat menunaikan zakat, kelima naik haji ke Baitullah bagi kaum yang mampu.

### Rukun Muslim dan/atau Islam Pertama

Rukun Muslim dan/atau Islam pertama ialah dua kalimat syahadat. Makna dari dua kalimat syahadat tersebut ialah meyakini bahwa tidak ada ilah yang berhak diibadahi dengan betul kecuali Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Ta'ala. Yang disembah oleh manusia itu banyak tetapi semua itu tidak benar, karena selain Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Ta'ala tidak ada yang berhak untuk disembah. Hanya Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Ta'ala sajalah yang berhak disembah dan diibadahi dengan sebenar-benar peribadatan. Oleh karena itu kita tidak boleh mengibadahi kekepada selain Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Ta'ala. Contohnya berdo'a dan meminta pertolongan selain Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) seperti Malaikat, jin, kuburan, manusia, patung, tanaman, batu dan lainnya.

### Rukun Muslim dan/atau Islam Kedua

Rukun Muslim dan/atau Islam kedua ialah menunaikan shalat lima waktu. Faedah dari shalat lima waktu tersebut diantaranya:

- Jika kalian ingin menjadi orang yang sukses dan beruntung, maka peliharalah shalat.
- Shalat sebagai penghapus dosa, sebagaimana nabi Rasulullah shallallaahu 'alaihi wasallam bersabda.
- Janganlah kalian sesekali berani melalaikan shalat.
- Orang yang meninggalkan shalat terancam syirik dan kafir.

### Rukun Muslim dan/atau Islam Ketiga

Rukun Muslim dan/atau Islam ketiga yaitu puasa. Makna puasa ialah menahan diri dari makan, minum, melakukan hubungan intim suami istri dan segala yang bisa membatalkan puasa mulai dari terbitnya fajar sampai tenggelamnya matahari dengan niat beribadah kekepada Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Ta'ala. Puasa hukumnya wajib atas muslim laki-laki atau perempuan yang sudah baligh, berakal, mampu berpuasa, dan tidak sedang berpergian. Khususnya perempuan, ia boleh tidak melaksanakan puasa apabila ia sedang haid dan nifas. Keutamaan puasa itu banyak diantaranya berpuasa dibulan Ramadhan dengan dasar iman dan mengharapkan pahala dari Allah subhanallahu wa taa'la (SWT), maka akan diampuni dosa-dosanya yang telah lalu.

### Rukun Muslim dan/atau Islam Ke-empat

Rukun Muslim dan/atau Islam ke-empat yaitu Zakat. Muslim dan/atau Islam sangat memperhatikan kesejahteraan umatnya lahir dan batin. Untuk itu Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Ta'ala mensyari'atkan zakat. Bercita-citalah agar menjadi mukmin yang kuat imannya dan kuat pula ekonominya, sehingga dapat mengeluarkan zakat sebanyak-banyaknya untuk kesejahteraan saudara-saudara kita yang kekurangan. Zakat itu hukumnya ialah fardhu 'ain yang wajib bagi umat muslim, sampai Abu Bakar ash-Shiddiq memerangi mereka yang enggan mengeluarkan zakat. Zakat maknanya ialah tambahan, penyucian dan berkah. Dinamakan demikian karena orang yang menunaikannya akan mendapatkan keberkahan kepada hartanya dan akan membersihkan jiwanya dari sifat kikir.

### Rukun Muslim dan/atau Islam Kelima

Rukun Muslim dan/atau Islam kelima yaitu menunaikan Haji dan Umrah. Rukun Muslim

dan/atau Islam yang terakhir ini selalu didambakan oleh setiap muslim. Mereka berdatangan dari setiap penjuru dunia menuju pusat dunia, yakni Baitullah di Makkah al-Mukarramah kepada bulan-bulan haji yaitu Syawwal, Dzulqa'dah, dan sepuluh hari pertama di bulan Dzulhijjah. Haji dilakukan dengan menjalankan semua amalan-amalan dalam ibadah haji. Maka hendaknya orang yang menunaikannibadah haji harus bersungguh-sungguh agar ibadah hajinya memberikan pengaruh yang positif kepada kebersihan jiwanya. Dan bagi wanita, tidak boleh pergi haji tanpa disertai mahramnya. Insya Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) apabila kalian menunaikan ibadah haji, maka kalian akan melihat disana tdiak membeda-bedakan warna kulit, ras, bangsa dan kedudukan diatara mereka. Semuanya sama, hanya mengenakan dua helai kain ihram, tidak berkata kotor, tidak berbuat fasik, dan tidak menyakiti satu sama lain. Hanya satu tujuan mereka, yakni keridhaan Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Ta'ala, dengan melakukan haji dan umrah dengan benar, sehingga meraih Haji yang maqbul (diterima), dan mabrur (membawa perubahan yang baik setelah menunaikannya).

Asset

Berikut merupakan penjelasan singkat materi yang terdapat dari sumber buku berikut:

Belajar Mudah Rukun Muslim dan/atau Islam

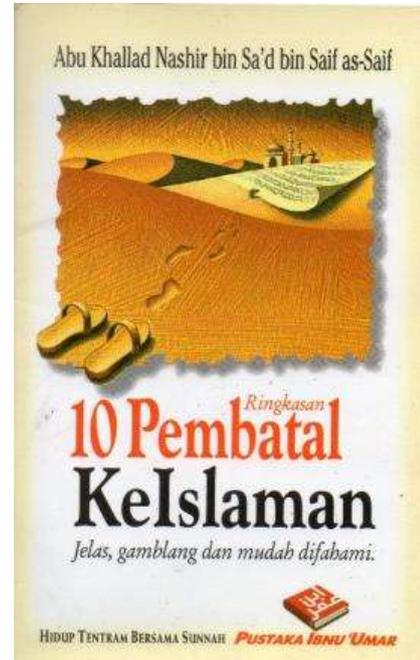


**Gambar 4.6. Buku Belajar Mudah Rukun Muslim dan/atau Islam Terbitan Pustaka Ibnu Umar**

Pelajarilah dan pahamiilah secara risi-risi Rukun Muslim dan/atau Islam ini dan apa yang tamat kalian dapatkan berwai lakukanlah segera, jangan ditunda-tunda bagian dalam mengamalkannya. Karena bidang ini menjadikan kebaikan shalih yang sepaham tambah perintah dari Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Ta'lagam tambah menjelang kebiasaan Rasulullah Shallallaahu 'alaihi wa sallam, yang

Insya Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) akan memengaruhi jasa yang berlebihan di negeri dan alam kelanggengan kurang kalian dan ibu bapak kalian. Semoga Allah subhanallahu wa taa'la (SWT) Ta'lagam memberkahi kalian dan ibu bapak kalian.

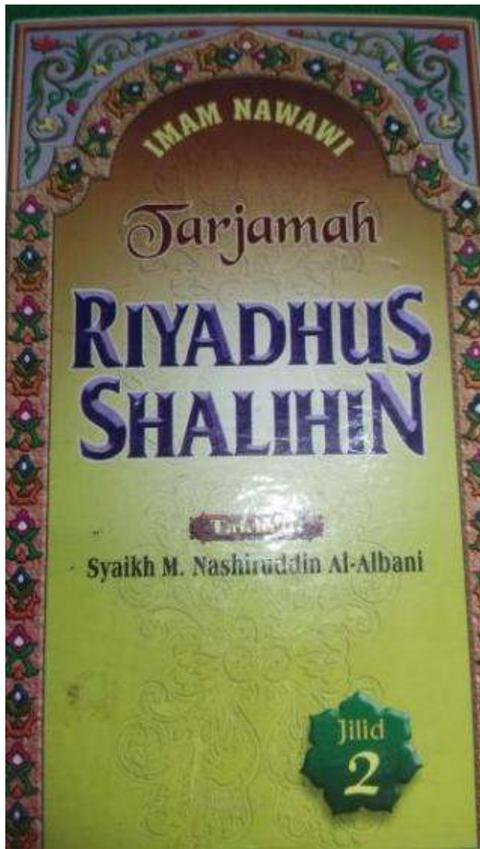
Ringkasan 10 Pembatal KeMuslim dan/atau Islam



**Gambar 4.7. Buku Ringkasan 10 Pembatal KeMuslim dan/atau Islam Terbitan Pustaka Ibnu Umar**

Pengetahuan seorang muslim terhadap tertib-tertib yang menggugurkan keMuslim dan/atau Islam dan keimanannya ialah bahara paling tonggak sehingga tidak hilang darinya apa yang bekerja korban penciptaannya dan trik keselamatannya di Dunia dan Akhirat, yaitu ajaran dan tauhidnya. Karena sedemikian diperlukan pendapat bab pembatal-pembatal ini, kisah diri memindahkan sepihak takrif perihal pembatal-pembatal ini dan apa yang berkaitan dengannya secara ringkas.

Terjemahan Riyadhus Shalihin

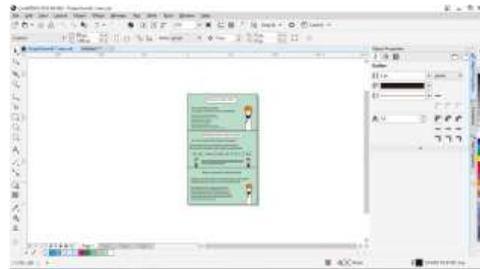


**Gambar 4.8. Buku Terjemahan Riyadhus Shalihin Imam Nawawi Takhrij Syaikh M. Nashiruddin Al-Albani**

Riyadhus Shalihin ialah cacat tunggal pestaka himpunan hadis Nabi Muhammad Shallallaahu ‘alaihi wa Sallam yang bermakna bekerja laman surge hisab kaum-kaum yang salih dan yang memerlukan keshalihan, terbit ditulis oleh Imam Nawawi menjelang hari 670 Masehi, 754 hari yang silam. Naskah aslinya ialah teladan al-Maktab al-Muslim dan/atau Islami yang hadiths-hadithsnya di takhrij. Naskah aslinya diterjemah secara utuh demi mengemong wasiat ilmiah. Terjemahan hadiths diupayakan seperangkat bersua demi mengemong kenyataan panduan Rasulullah Shalallaahu ‘alaihi wa sallam.

### **Develop**

Berikut merupakan tahapan perancangan komik digital dimulai dari desain hingga tahap implementasi:



**Gambar 4.9. Layer episode 1 halaman 1**



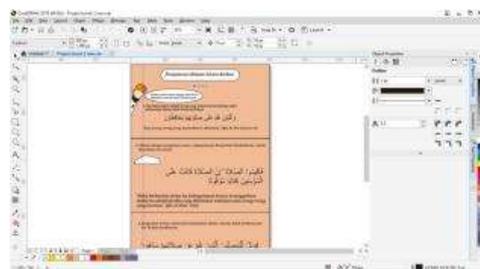
**Gambar 4.10. Layer episode 1 halaman 2**



**Gambar 4.11. Layer episode 1 halaman 3**



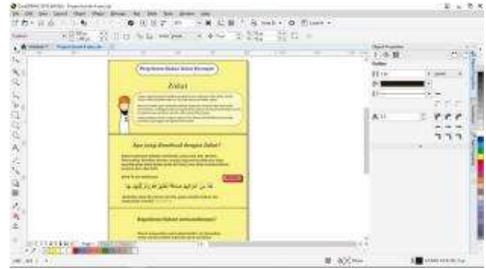
**Gambar 4.12. Layer episode 1 halaman 4**



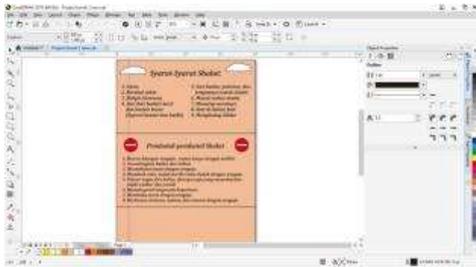
**Gambar 4.13. Layer episode 2 halaman 1**



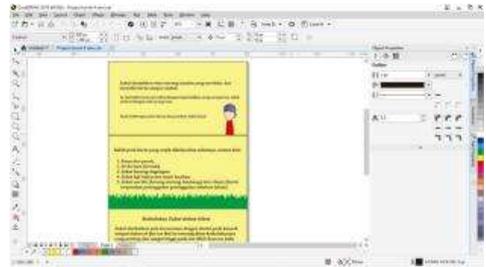
Gambar 4.14. Layer episode 2 halaman 2



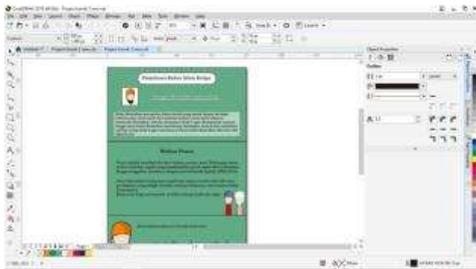
Gambar 4.19. Layer episode 4 halaman 1



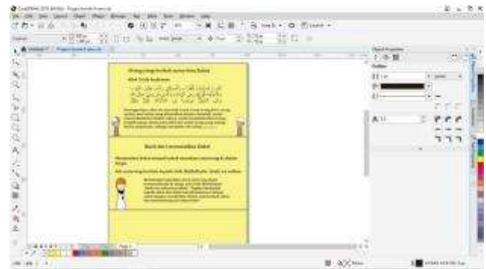
Gambar 4.15. Layer episode 2 halaman 3



Gambar 4.20. Layer episode 4 halaman 2



Gambar 4.16. Layer episode 3 halaman 1



Gambar 4.21. Layer episode 4 halaman 3



Gambar 4.17. Layer episode 3 halaman 2



Gambar 4.22. Layer episode 5 halaman 1



Gambar 4.18. Layer episode 3 halaman 3



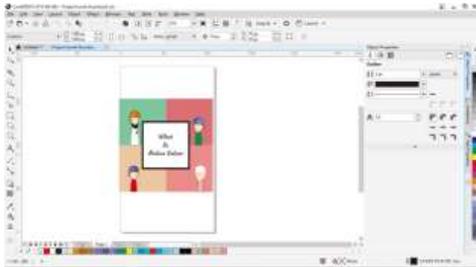
Gambar 4.23. Layer episode 5 halaman 2



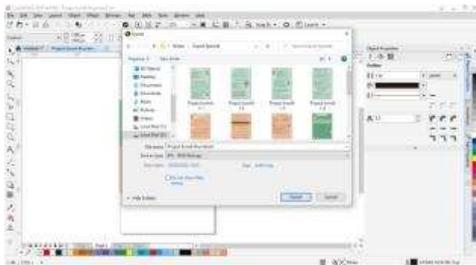
Gambar 4.24. Layer episode 5 halaman 3



Gambar 4.25. Layer thumbnail episode



Gambar 4.26. Layer thumbnail serial



Gambar 4.27. Exporting hasil perancangan



Gambar 4.28. Proses pembuatan serial kepada webtoon



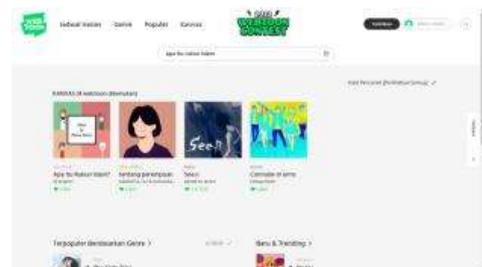
Gambar 4.29. Proses pengunggahan episode kepada webtoon



Gambar 4.30. Tahap akhir kepada proses pengunggahan episode

### Implement

Kepada tahap implementasi, penulis mengupload hasil perancangan dan implementasi yang telah diterbitkan pada website Webtoon dengan alamat akses [https://www.webtoons.com/id/challenge/apa-itu-rukun-islam/list?title\\_no=743103](https://www.webtoons.com/id/challenge/apa-itu-rukun-islam/list?title_no=743103)



Gambar 4.31. Tampilan di kolom search bar



Gambar 4.32. Menu serial komik webtoon



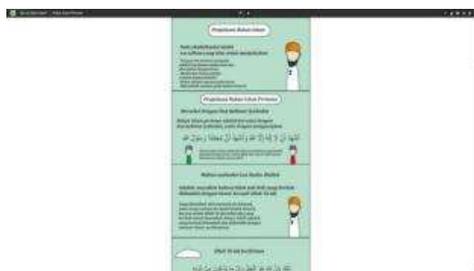
Gambar 4.33. Tampilan menu komik webtoon kepada aplikasi mobile



Gambar 4.37. Episode 2 halaman 1



Gambar 4.38. Episode 2 halaman 2



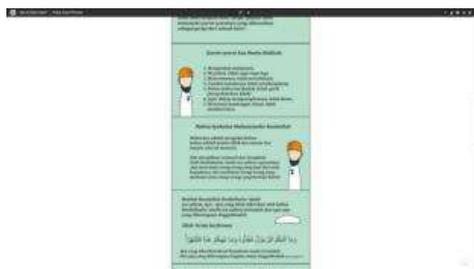
Gambar 4.34. Episode 1 halaman 1



Gambar 4.39. Episode 2 halaman 3



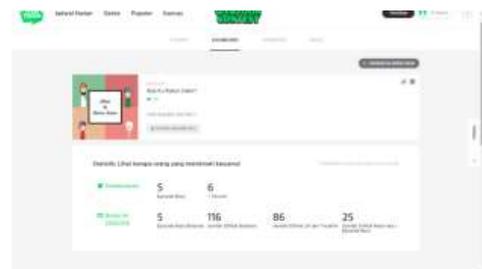
Gambar 4.35. Episode 1 halaman 2



Gambar 4.36. Episode 1 halaman 3

**Evaluate**

Telah didapati kesimpulan dari gambar 4.50. Penulis merangkum terkait dari 5-episode yang telah diterbitkan yang sebagaimana terdapat 116 jumlah pengunjung dilihat bulanan, 86 jumlah pengunjung dilihat 24 jam terakhir dan 25 jumlah pengunjung dilihat dari rata-rata episode baru.



Gambar 4.50. Statistik feedback dari Webtoon

Telah didapati kesimpulan dari tabel dibawah ini. Penulis membuat survey kepada 5 responden yang merupakan ustadz, sarjana

agama, sarjana pendidikan, sarjana pertanian dan sarjana komputer sebagaimana pendapat dari ahli terdapat kelebihan dan kekurangan

kepada media pembelajaran komik digital webtoon ini, dari materi maupun desain komik.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah cerita media ini mudah dipahami?		
2	Apakah topik materi yang disampaikan mudah dipahami?		
3	Apakah huruf mudah dibaca?		
4	Apakah kalimat yang digunakan mudah dimengerti?		
5	Apakah komposisi warna kepada media cukup sesuai dan menarik?		
6	Apakah media gambar yang ditampilkan menarik?		
7	Apakah media ini cocok digunakan oleh siswa SMA?		
8	Apakah media ini efektif dan efisien dalam pembelajaran?		
9	Apakah media ini dapat meningkatkan gemar membaca siswa?		
10	Apakah media ini bisa meningkatkan minat belajar siswa?		

Tabel 4.5.1 Daftar Kuisisioner

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Nurli Afrida, S.P.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2	Ustadz Abu Ahmad, S. Pd	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
3	Ustadz Hanifan Ramadhan, S. Pd	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
4	Hj. Nurbaiti, S.Ag	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
5	Muhammad Rivaldy Hisham, S.Kom	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y

Tabel 4.5.2 Jawaban responden

No.	Responden	Komentar
1	Nurli Afrida, S.P.	Literasinya sudah bagus dan sudah sesuai hadis
2	Ustadz Abu Ahmad, S. Pd	Shohih sesuai Al Qur'an sunnah
3	Ustadz Hanifan Ramadhan, S. Pd	Sesuai dengan Al Qur'an sunnah dan menurut saya gambar sudah cukup menarik
4	Hj. Nurbaiti, S.Ag	Semuanya iya, komposisi warna terlihat kurang terang dan terkesan kurang menarik
5	Muhammad Rivaldy Hisham S.Kom	Diharapkan selanjutnya lebih diperbanyak penghias dalam layer, penggunaan warna background dan foreground yang bisa dibuat menjadi 2 warna saling kontras satu antara back dan fore.

Tabel 4.5.3 Komentar dari responden

## V. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil perancangan media pembelajaran rukun Muslim dan/atau Islam dalam bentuk komik digital webtoon yang telah penulis lakukan, penulis telah membuat kesimpulan dan mengajukan saran-saran yang berhubungan dengan sudah dikemukakan kepada bab sebelumnya:

1. Dengan merancang komik digital webtoon menggunakan metode ADDIE, penulis dapat merancang

dan mengembangkan komik digital dengan lancar dan terstruktur, dan jika terjadi permasalahan kepada komik digital tersebut, penulis dapat lebih cepat memahami kondisi kedepannya dan dapat mengambil langkah dalam merevisi komik digital tersebut.

2. Materi rukun Muslim dan/atau Islam yang dijelaskan dengan membaca komik digital webtoon yang telah dipublikasi lebih mudah

tanpa harus bingung untuk mencari tahu khususnya bagi siswa SMA dan usia remaja yang gemar membaca.

3. Pentingnya edukasi terhadap rukun Muslim dan/atau Islam kepada usia sekolah agar siswa terutama SMA. Dan yakin bahwa di lingkungan sekolah ialah tempat yang aman untuk mereka mengatasi terhadap masalah yang mereka hadapi di masa depan.
4. Didapatkan komentar dari para responden disimpulkan bahwa materi yang disampaikan pada komik digital webtoon ini sesuai sunnah Al-qur'an, dan pada desain komik digital webtoon ini masih perlu melakukan perbaikan revisi pada komposisi warna yang dipakai.

Dalam menyampaikan masukan guna menyambung maksud dan tujuan dari hasil penelitian dan pengamatan peserta analisis pendapatlah disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Lingkungan keluarga ialah lingkungan yang lebih disesuaikan terhadap edukasi anak, membina anak dalam pembentukan akhlak, karena akhlak merupakan bagian dari muslim. Peranan orang tua wajib amanah dalam menerapkan akhlak.
2. Jika ada siswa SMA yang ingin mencoba membuat media grafis disarankan terus mempelajarinya baik dari internet maupun lewat kelas kursus dan bisa mengembangkannya sebagai sarana informasi yang baik untuk masyarakat sekitar.
3. Penulis mengharapkan komik digital tersebut dapat dipublikasi di media sosial untuk mendukung salah satu edukasi agama Muslim dan/atau Islam di sekolah.

#### Daftar Pustaka

Aeni, w. A., & yusupa, a. (2018). Model media pembelajaran e-komik untuk sma. *Jurnal kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>  
Alquran, n., aslamiyah, l., & nugroho, s. E.

(2017). Pengembangan media pembelajaran komik fisika berbasis integrasi-interkoneksi nilai-nilai alquran. *Upej unnes physics education journal*, 6(3), 44–52. <https://doi.org/10.15294/upej.v6i3.19271>

Amilatus solihah, f. (2020). Peran orang tua dalam penguatan pendidikan agama islam di lingkungan keluarga di desa pujon kidul kecamatan pujon kabupaten malang. *Jurnal pendidikan islam*, 5, 93–95.

Arofah, r., & cahyadi, h. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis addie model. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Arumi, e. R., & burhanuddin, a. (2018). Peningkatan kreativitas siswa sekolah menengah pertama dengan pelatihan corel draw. *Jurnal pengabdian "dharma bakti,"* 1(2), 69–74.

Auliah, d., laila, i., patimah, s., piaud, p. S., pendidkan, f., agama, i., & nusantara, i. (n.d.). Pendidikan anak dalam islam sukatin, elis rahmayeni zulhizni, siti tasifah, nova triyanti, muslim yang sempurna (kamil), yang bisa mengembangkannya sebagai ' abid. 2019, vi, 185–205.

Ilham, d. (2020). Persoalan-persoalan pendidikan dalam kajian filsafat pendidikan islam. *Didaktika*, 9(2).

Kamal, t. (2019). *Jurnal dakwah dan ilmu komunikasi*. 2.

Kanti, f. Y., suyadi, b., & hartanto, w. (2018). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas x ips di man 1 jember. *Jurnal pendidikan ekonomi: jurnal ilmiah ilmu pendidikan, ilmu ekonomi dan ilmu sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>

Lestari, a. F., & irwansyah. (2020). Line webtoon sebagai industri komik digital. *Jurnal ilmu komunikasi*, 6(2), 134–148.

Mahfud, m. (2018). Membumikan konsep etika islam abdurrahman wahid dalam mengatasi problematika kelompok minoritas di indonesia. *Tafaqquh: jurnal penelitian dan kajian keislaman*, 6(1), 42–60.

Mulyani, a., kurniadi, d., & akbar musadad, m. (2021). Rancang bangun aplikasi

- pengenalan rukun islam sebagai media pembelajaran menggunakan teknologi augmented reality. *Jurnal algoritma*, 18(1), 50–61.  
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.936>
- Mutia, r., adlim, a., & halim, a. (2018). Pengembangan video pembelajaran ipa pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan. *Jurnal pendidikan sains indonesia*, 5(2), 110–116.  
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Nursyanah, zakiah, l., fahrurrozi, & hasanah, u. (2021). Pengembangan media pembelajaran webtoon untuk menanamkan sikap toleransi siswa di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3050–3060.
- Priyatmoko, s. (2018). Memperkuat eksistensi pendidikan islam di era 4.0. *Ta'lim: jurnal studi pendidikan islam*, 1(2), 1–19.
- Puspasari, r., & suryaningsih, t. (2019). Pengembangan buku ajar kompilasi teori graf dengan model addie aplikasinya penulis kiki ariyanti. 3(1), 137–152.
- Ramadhan, b. S., & rasuardie, r. (2020). Kajian industri komik daring indonesia: studi komik tahlilats. *Jsrw (jurnal senirupa warna)*, 8(1), 2–18.  
<https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80>
- Ramadhani, a. A., yunus, a. F., daeng, j., raya, t., & selatan, s. (2021). Pengembangan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media webtoon. *Jurnal pembelajaran bahasa dan sastra indonesia*, 2(1), 46–51.
- Rosida, a. T., & hastuti, h. (2020). Inovasi komik strip berlandaskan analisis historical thinking sebagai media pembelajaran sejarah sma. *Kronologi*, 2(4), 224–234.
- Rosmiati, m. (2019). Animasi interaktif sebagai media pembelajaran bahasa inggris menggunakan metode addie. *Paradigma - jurnal komputer dan informatika*, 21(2), 261–268.  
<https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Ulum, m. (2020). Pendekatan studi islam: sejarah awal pengenalan islam dengan tasawuf. *Al-mada: jurnal agama, sosial, dan budaya*, 3(2), 203–217.  
<https://doi.org/10.31538/almada.v3i2.632>
- Wahyudin, a. Y., jepri, d., simamora, m. W., pratiwi, i. W., & rina, a. (2020). Penggunaan komik digital toondoo dalam pembelajaran bahasa inggris tingkat sekolah menengah. *Journal of social sciences and technology for community service (jsstcs)*, 1(1), 1.  
<https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.673>
- Wicaksana, i. P. G. C. R., agung, a. A. G., & jampel, i. N. (2020). Pengembangan e-komik dengan model addie untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia. *Jurnal edutech undiksha*, 7(2), 48.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>