

Pemanfaatan Komik Digital Webtoon dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Visual di SMP IT AR-RAHMAN

Oleh:

Imroatus Sa'diyah (222071000064)

Ida Rindaningsih

Progam Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

April, 2026



Pendahuluan



Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan

Media visual meningkatkan minat belajar siswa

Webtoon sebagai komik digital edukatif

Relevan untuk pembelajaran Akidah Akhlak

Rumusan Masalah

Poin 1

Bagaimana pemanfaatan Webtoon dalam pembelajaran Akidah Akhlak?

Poin 2

Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media visual?

Poin 3

Apa dampaknya terhadap pemahaman nilai moral siswa?

Metode Penelitian



Hasil dan pembahaan

Penggunaan komik digital Webtoon dalam pembelajaran Akidah Akhlak terbukti membuat siswa lebih tertarik dan aktif selama proses belajar. Media visual dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan remaja membantu siswa memahami materi tentang larangan minuman keras, perjudian, dan pertengkaran dengan lebih mudah.

Selain meningkatkan perhatian siswa, Webtoon juga mendorong diskusi kelas menjadi lebih hidup. Siswa mampu mengaitkan isi cerita dengan pengalaman sehari-hari sehingga pemahaman nilai akhlak tidak hanya bersifat teori, tetapi juga lebih kontekstual dan reflektif.

Secara umum, penggunaan Webtoon memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, pemahaman, dan internalisasi nilai moral siswa.

Kesimpulan dan Manfaat Penelitian

Kesimpulan :

- Pemanfaatan komik digital Webtoon dalam pembelajaran Akidah Akhlak terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis visual. Media ini mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak Islam, khususnya mengenai larangan minuman keras, perjudian, dan pertengkaran.
- Melalui cerita dan visual yang menarik, siswa lebih mudah memahami dampak perilaku yang dilarang serta mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Manfaat Penelitian :

- Sebagai referensi media pembelajaran inovatif bagi guru
- Meningkatkan minat dan pemahaman siswa
- Menjadi acuan penelitian selanjutnya

Referensi

1. Darmawati. (2022). *Aplikasi Webtoon sebagai Media Pembelajaran Membaca*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Putri, A. R., Hidayati, A., Zuliarni, & Supendra, D. (2024). *Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
3. Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2017). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*.
4. Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*.
5. Rindaningsih, I., Arifin, B. U. B., & Mustaqim, I. (2023). *Empowering Teachers in Indonesia: A Framework for Project-Based Flipped Learning and Merdeka Belajar*.

