

# The Use of Webtoon Digital Comics in Visual-Based Aqidah Akhlak Learning at SMP IT AR-RAHMAN

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

Imroatus Sadiyah<sup>1)</sup>, Ida Rindaningsih<sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: rindaningsih1@umsida.ac.id

**Abstract.** *The use of digital media in education continues to grow, including the use of digital comics in classroom learning. One example is Webtoon, which can be used as a learning medium. This study aims to see how Webtoon is used in teaching Islamic beliefs and morals, especially in discussing topics such as alcohol, gambling, and fighting. This research used a qualitative approach. Data were collected through classroom observation, interviews with the teacher and students, and documentation. The results show that students were more interested and more active during the lesson when Webtoon was used. The storyline and pictures helped them understand why certain behaviors are not allowed in Islam. There were also some challenges, such as limited access to devices and internet connection. Teachers also need to be careful in choosing appropriate content. In general, Webtoon can support moral learning in junior high school students*

**Keywords -** *Webtoon, Islamic moral learning, digital media*

**Abstrak.** *Penggunaan media digital dalam pembelajaran semakin berkembang, termasuk pemanfaatan komik digital seperti Webtoon. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana Webtoon digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi tentang larangan minuman keras, perjudian, dan pertengkaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan Webtoon. Cerita dan gambar yang ditampilkan membantu siswa memahami alasan suatu perilaku dilarang dalam ajaran Islam. Meskipun demikian, terdapat kendala seperti keterbatasan akses gawai dan internet. Guru juga perlu memilih konten yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Secara umum, Webtoon dapat membantu proses pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat SMP.*

**Kata Kunci -** *Webtoon, Akidah Akhlak, media digital*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi pendidikan yang terjadi tidak hanya berfokus pada perangkat teknologi, tetapi juga pada integrasi media digital yang lebih inovatif dalam proses belajar-mengajar [1]. Salah satu dampak dari perubahan besar ini adalah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, yang produknya kini tersebar luas dan telah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat global [2]. Smartphone, yang sering dipakai untuk swafoto, chatting, atau bermain game, sebenarnya bisa dimanfaatkan secara positif sebagai media komunikasi dan pembelajaran. Di era digital saat ini, membaca secara daring pun sudah menjadi kebiasaan umum, terutama di kalangan generasi muda [3]. Sehingga potensi smartphone sebagai sarana literasi dan pembelajaran semakin terbuka lebar.

Kemajuan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah memunculkan berbagai bentuk inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan komik digital sebagai media alternatif dalam menyampaikan materi pendidikan agama, khususnya mata pembelajaran Akidah Akhlak. Media visual seperti komik tidak hanya memudahkan pemahaman konsep yang abstrak, tetapi juga mampu menarik minat belajar siswa secara lebih efektif [4]. [5] Mencatat bahwa penerapan komik dalam pembelajaran Akidah Akhlak terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Salah satunya adalah media pembelajaran yang harus dikembangkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Remaja sebagai kelompok pengguna dominan media digital cenderung lebih tertarik pada konten visual dan interaktif daripada materi teks panjang yang monoton. Dalam hal ini, pendidikan akhlak sering kali menjadi tantangan besar karena pendekatannya yang lebih berbasis narasi verbal yang kurang menarik bagi remaja [6]. Pada masa remaja, peserta didik sedang membentuk identitas diri, termasuk aspek moral dan akhlak yang akan menjadi fondasi perilaku

mereka di masa depan. Oleh karena itu, materi Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan larangan minuman keras, perjudian, dan pertengkaran, perlu disampaikan dengan pendekatan yang mampu menyentuh aspek afektif siswa secara lebih mendalam [7]. Pendekatan yang tepat dapat memperkuat pemahaman dan sikap peserta didik terhadap nilai-nilai Islam dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik.

Salah satu media pembelajaran inovatif yang semakin mendapat perhatian adalah komik digital berbasis visual, khususnya melalui aplikasi Webtoon. Aplikasi ini mengusung pendekatan visual yang kuat dan semakin populer di kalangan generasi muda. Media ini menawarkan keunggulan dalam penyampaian informasi yang bersifat visual, naratif, dan interaktif, sehingga menjadi alat yang sangat potensial untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan karakteristik pelajar masa kini [8]. Kemampuan Webtoon untuk menggabungkan ilustrasi, alur cerita, dan pesan edukatif menjadikannya alternatif yang kuat untuk model pembelajaran konvensional yang mulai kehilangan daya tarik di kalangan siswa [9]. Media Webtoon efektif membentuk kesadaran akhlak siswa melalui narasi visual yang emosional, reflektif, dan sejalan dengan pendidikan karakter berkelanjutan [10], [11].

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Webtoon dapat dijadikan media edukatif yang efektif dalam pembentukan karakter dan peningkatan literasi siswa. Contohnya, sebuah penelitian yang dilakukan oleh [12] menunjukkan bahwa komik digital berbasis Webtoon yang terintegrasi dengan model pembelajaran berbasis STEM dapat memudahkan siswa memahami konsep abstrak dalam pelajaran kimia. Penelitian lain oleh [13] juga mengembangkan komik Webtoon yang berbasis nilai moderasi beragama untuk menanamkan sikap toleransi di kalangan siswa sekolah menengah [14], [15]. Menegaskan bahwa penggunaan media komik digital seperti Webtoon dalam pembelajaran tidak hanya mendorong kreativitas mengajar berbasis konteks, tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman nilai-nilai keagamaan dan pembentukan karakter siswa melalui pendekatan naratif yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini memperkuat gagasan bahwa media komik dapat menjadi sarana pembelajaran afektif yang kuat. Khusus di tingkat SMP, media komik digital berbasis Webtoon dinilai sangat relevan, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan budaya visual digital [16]. [17] Mengungkapkan bahwa media digital cocok untuk menyampaikan nilai keislaman secara menarik, mendukung peran guru sebagai fasilitator pembelajaran aktif dan kontekstual sesuai Kurikulum Merdeka. Berdasarkan berbagai temuan ini, penelitian ini difokuskan pada eksplorasi pemanfaatan komik digital Webtoon dalam mata pembelajaran Akidah Akhlak di SMP, khususnya dalam menyampaikan pesan moral tentang bahaya minuman keras, perjudian, dan pertengkaran, serta mengevaluasi efektivitasnya dan tantangan penerapannya.

Berdasarkan paparan diatas, menunjukkan bahwa komik Webtoon memberi peluang besar bagi guru untuk memanfaatkan Webtoon sebagai media dalam menyampaikan materi yang menuntut pemahaman nilai moral, seperti larangan berjudi, mabuk-mabukan, dan bertengkar. Sejalan dengan hal tersebut, masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi pemanfaatan Webtoon secara spesifik dalam pendidikan akhlak Islam di tingkat sekolah menengah pertama, khususnya dalam konteks mata pembelajaran Akidah Akhlak. Padahal, mengingat urgensi penguatan nilai-nilai moral dalam menghadapi berbagai perilaku menyimpang remaja, sangat penting untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media komik digital Webtoon dapat membantu penyampaian materi akhlak seperti larangan minuman keras, perjudian, dan pertengkaran dalam lingkungan SMP, termasuk di SMP IT Ar-Rahman.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media komik digital berbasis Webtoon dalam pembelajaran Akidah Akhlak di SMP IT Ar-Rahman, serta mengkaji bagaimana media visual tersebut berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran afektif siswa terhadap nilai-nilai akhlak Islam, khususnya terkait larangan minuman keras, perjudian, dan pertengkaran..

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi untuk memahami pengalaman subjektif guru dan siswa dalam memanfaatkan media komik digital Webtoon dalam mata Akidah Akhlak. Pendekatan fenomenologi dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali makna yang diberikan oleh partisipan terhadap pengalaman mereka, serta bagaimana mereka menginterpretasikan penggunaan Webtoon dalam konteks pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh [18], fenomenologi memberikan wawasan mendalam mengenai pengalaman yang dialami individu dan membantu peneliti memahami makna yang terkandung dalam fenomena tersebut dalam konteks sosial. Dengan pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk lebih memahami bagaimana Webtoon mempengaruhi pemahaman siswa dan bagaimana guru menyampaikan materi ajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Ar-Rahman dengan partisipan utama berupa guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan siswa kelas VII. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposif, yaitu dengan memilih mereka yang terlibat langsung dalam penggunaan Webtoon sebagai media pembelajaran. Pemilihan partisipan yang tepat sangat penting untuk menghasilkan data yang lebih kaya dan relevan dengan tujuan penelitian [5]. Dengan pemilihan purposif, peneliti dapat menggali pengalaman yang lebih mendalam dan sesuai dengan tujuan penelitian fenomenologis ini.

Untuk pengumpulan data, penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mengetahui pandangan mereka mengenai penggunaan Webtoon

dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap pemahaman mereka terhadap materi akhlak. Wawancara ini bersifat persepsi peserta didik, yang memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam pengalaman peserta didik[18]. Observasi dilakukan langsung di kelas untuk mengamati bagaimana Webtoon diterapkan dalam pembelajaran serta dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran. Selain itu, dokumentasi juga dikumpulkan berupa bahan ajar, tugas siswa, dan catatan visual lainnya yang berkaitan dengan penggunaan Webtoon.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis fenomenologis. Proses analisis dimulai dengan langkah bracketing untuk mengesampingkan prasangka pribadi peneliti dan fokus pada pengalaman yang dialami oleh partisipan. Setelah itu, dilakukan pengkodean untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari data[19]. Setelah tema-tema utama ditemukan, peneliti menginterpretasikan makna yang lebih dalam dari pengalaman tersebut dengan mempertimbangkan konteks sosial dan budaya dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan validitas data, peneliti menggunakan triangulasi data, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi ini berguna untuk meningkatkan akurasi dan konsistensi temuan [20]. Selain itu, member checking dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi yang dihasilkan sesuai dengan pengalaman partisipan[21]. Melalui pendekatan fenomenologi ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana penggunaan Webtoon dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat mempengaruhi pemahaman siswa dan bagaimana guru serta siswa memberikan makna terhadap penggunaan media ini dalam konteks pendidikan agama.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti ingin mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung secara langsung di kelas. Fokus penelitian bukan pada angka, tetapi pada pengalaman yang dirasakan oleh guru dan siswa ketika menggunakan Webtoon sebagai media pembelajaran [22]. Data diperoleh melalui observasi selama kegiatan belajar, wawancara dengan guru dan beberapa siswa, serta dokumentasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Setelah itu, data dibaca kembali dan dikelompokkan sesuai dengan temuan yang berkaitan dengan tujuan penelitian.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Media Webtoon yang digunakan dalam kelas

Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan di kelas VIII SMP IT Ar-Rahman, guru menggunakan media komik digital Webtoon sebagai sarana penyampaian materi mengenai larangan minuman keras, perjudian, dan pertengkaran. Pada awal pembelajaran, guru menampilkan Webtoon melalui LCD sehingga seluruh siswa dapat melihat dengan jelas tampilan panel-panel cerita. Saat layar menampilkan adegan pertama, siswa terlihat langsung fokus memperhatikan. Hasil ini sejalan dengan temuan [23] bahwa media komik digital mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa melalui kekuatan visual naratif. Beberapa siswa bahkan berkomentar kecil mengenai tokoh dan warna komik yang menarik perhatian mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media visual yang dekat dengan dunia remaja memiliki daya tarik yang tinggi dalam pembelajaran [24]

Saat diwawancarai, guru menyampaikan bahwa cerita dalam Webtoon itu dipilih karena temanya dekat dengan kehidupan siswa sekarang. Menurut guru, kalau contoh yang diberikan terasa nyata dan sering terjadi di sekitar mereka, siswa jadi lebih mudah mengerti. Guru juga mengatakan bahwa ia tidak ingin siswa hanya mengikuti jalan ceritanya saja, tetapi mencoba memikirkan kembali tindakan tokoh dan akibat yang muncul. Dengan begitu, siswa bisa lebih memahami kenapa perilaku tersebut tidak dianjurkan dalam ajaran Islam [14].

Media Webtoon yang digunakan merupakan komik digital bertema edukatif Pendidikan Agama Islam dengan judul “Menghindari Minuman Keras, Judi, dan Pertengkaran”. Guru membagikan link Webtoon tersebut sehingga siswa dapat mengaksesnya juga melalui gawai pribadi mereka saat dirumah. Format baca vertikal khas Webtoon membuat siswa dapat mengikuti alur cerita secara runtut dari atas ke bawah tanpa kesulitan. Guru sesekali memberi arahan agar siswa memperhatikan ekspresi wajah tokoh dan dialog yang muncul pada panel-panel cerita. Visualisasi karakter yang ekspresif tersebut membantu siswa memahami pesan moral secara lebih mendalam dibandingkan jika guru hanya menyampaikan melalui metode ceramah[25].

#### B. Suasana kelas saat guru menggunakan media Webtoon

Selama kegiatan observasi, peneliti mencatat bahwa suasana kelas tampak hidup dan komunikatif. Siswa terlihat terlibat aktif dalam mengikuti alur cerita, memberikan komentar spontan, dan menunjukkan empati terhadap tokoh yang mengalami dampak buruk dari kesalahan yang diperbuatnya. Melalui pemanfaatan media Webtoon ini, guru dapat membangun interaksi dua arah yang efektif serta menggali pemahaman afektif siswa mengenai nilai akhlak.



Gambar 1. Media Webtoon

Gambar 1 menunjukkan tiga tokoh dalam suasana sosial yang santai sebagai pengantar cerita. Penyajian panel seperti ini berfungsi untuk menarik perhatian siswa sebelum munculnya konflik moral dalam alur cerita [26]. Judul yang ditampilkan pada panel memberikan petunjuk langsung mengenai materi akhlak yang akan disampaikan guru, sehingga siswa memiliki gambaran awal tentang nilai yang akan dipelajari.

### C. Alur penggunaan media Webtoon pada sesi kegiatan inti pembelajaran dalam kelas

Media komik digital Weebtoon ini di tampilkan saat kegiatan inti. Pada kegiatan inti, guru menampilkan media Webtoon melalui LCD yang terhubung dengan laptop. Ketika halaman awal Webtoon muncul, seluruh siswa langsung memperhatikan layar. Guru meminta siswa menyimak cerita selama  $\pm 10$  menit terlebih dahulu. Suasana kelas tampak fokus, beberapa siswa bahkan mencondongkan tubuh ke depan untuk melihat tampilan lebih jelas. Ketika alur cerita mulai menggambarkan perilaku menyimpang seperti minum-minuman keras, berjudi, dan bertengkar, beberapa siswa tampak mengerutkan dahi dan saling berbisik pelan seperti, “Kok dia ikut-ikutan sih?” Reaksi ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami bahwa perilaku tokoh tidak sesuai ajaran Islam.

Setelah cerita selesai, guru memancing respons siswa dengan pertanyaan seperti: “Bagian mana yang menurut kalian tidak baik?”. “Kenapa tokoh mau diajak melakukan hal tersebut?”. “Apa dampaknya bagi dirinya?”. Pertanyaan-pertanyaan tersebut membuat siswa aktif mengangkat tangan dan menyampaikan pendapatnya. Siswa mulai menyadari bahwa perilaku minuman keras, perjudian, dan pertengkaran merupakan perbuatan yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Setelah siswa cukup memahami nilai moral dari cerita, guru menunjuk tiga siswa secara sukarela untuk memerankan drama singkat berdasarkan adegan penting dari Webtoon. Saat Webtoon ditampilkan, siswa terlihat menikmati jalannya cerita. Beberapa sempat tertawa ketika ada adegan yang menurut mereka lucu, tetapi tetap mengikuti sampai selesai. Setelah itu, guru kembali membahas materi tentang larangan minuman keras, perjudian, dan pertengkaran. Guru mencoba menghubungkan cerita tadi dengan kejadian yang mungkin pernah siswa lihat sendiri di lingkungan sekitar, sehingga pembahasannya terasa lebih nyata.

Ketika masuk tahap evaluasi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Mereka diminta membuat peta konsep berdasarkan materi yang sudah dipelajari. Suasana kelas cukup ramai, tetapi tetap terarah. Ada yang menggambar bagian tengah terlebih dahulu, ada juga yang langsung menulis poin-poin penting. Sebagian siswa bahkan berdiskusi kecil untuk memastikan jawaban mereka sudah sesuai. Guru berjalan mengelilingi kelas sambil sesekali memberi arahan atau mengingatkan jika ada yang kurang tepat. Dari pengamatan selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa siswa lebih terlibat dan tidak hanya duduk diam mendengarkan. Kelas terasa lebih aktif dibandingkan pembelajaran biasa.

Dari hasil wawancara, guru mengatakan bahwa penggunaan Webtoon memang sengaja dipakai karena siswa sekarang lebih tertarik dengan media yang berbentuk visual. Guru juga menyampaikan bahwa melalui cerita tersebut, siswa lebih mudah memahami dampak dari perilaku yang tidak sesuai dengan ajaran Islam. Beberapa siswa bahkan bisa menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hal ini juga didukung oleh kajian [27] yang menegaskan bahwa media berbasis cerita visual membantu membangun pemahaman nilai secara kontekstual. Guru juga menyampaikan: “Kalau saya hanya menyampaikan hadis dan ayat itu mereka cepat lupa. Tapi ketika ada tokoh yang digambarkan menyesal, mereka jadi mikir. Saya lihat ekspresi mereka berubah.”

Selain pandangan guru, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan respons yang serupa. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami alasan Islam melarang minuman keras, perjudian, dan pertengkaran karena dapat melihat akibat buruknya secara langsung melalui alur cerita dan pengalaman tokoh dalam Webtoon. Pemahaman

siswa tidak hanya berhenti pada aspek kognitif, tetapi berkembang ke arah kesadaran moral. Hal tersebut sejalan dengan [14] yang menyatakan bahwa komik edukatif dapat memperkuat dimensi afektif peserta didik melalui pengalaman emosional. Salah satu siswa A.N. mengungkapkan: “Biasanya cuma tahu itu dosa, Bu. Tapi di Webtoon itu kelihatan akibatnya. Jadi kita tahu kenapa dilarang, bukan cuma suruh jangan.” Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penerapan media Webtoon. Tidak semua siswa memiliki gawai pribadi atau kuota internet yang memadai untuk mengakses cerita di luar sekolah. Siswa M. S menyampaikan: “Kalau di sekolah bisa nonton bareng. Tapi kalau disuruh baca lagi di rumah, saya kadang nggak punya kuota.” Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital masih bergantung pada kesiapan sarana pendukung siswa. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa diperlukan kehati-hatian dalam menyeleksi konten Webtoon agar tetap sesuai dengan nilai-nilai akhlak Islam. Temuan ini sejalan dengan kajian yang serupa [28], bahwa kesiapan infrastruktur dan literasi digital menjadi tantangan utama dalam implementasi media pembelajaran modern di sekolah menengah.

Secara umum, siswa, guru, dan sekolah menilai bahwa pemanfaatan Webtoon memberikan dampak positif dalam penanaman nilai akhlak. Pengalaman ini menguatkan hasil penelitian [29] bahwa komik digital merupakan media yang efektif untuk pendidikan karakter karena mendekatkan nilai moral dengan dunia siswa masa kini. Siswa terlihat lebih terlibat dan mampu memahami nilai akhlak Islam melalui cerita dan pengalaman tokoh dalam Webtoon, meskipun dukungan fasilitas dan penguatan kompetensi masih perlu ditingkatkan agar pemanfaatan media ini lebih optimal.

#### **D. Analisis yang diperoleh dari pengamatan di sekolah SMP IT Ar-Rahman dengan penggunaan komik Webtoon.**

Analisis yang diperoleh dari pengamatan di SMP IT Ar-Rahman menunjukkan bahwa penggunaan komik Webtoon dalam pembelajaran Akidah Akhlak memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan internalisasi nilai moral siswa. Secara visual, Webtoon menampilkan karakter remaja dengan ekspresi emosional yang jelas sehingga siswa lebih mudah memahami peran serta kondisi psikologis tokoh dalam cerita. Penggunaan warna kontras pada adegan perilaku menyimpang seperti minuman keras, perjudian, dan pertengkaran membantu siswa menangkap makna bahaya dan dampak buruk yang ditampilkan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa cenderung fokus pada perubahan ekspresi tokoh dan latar suasana dalam setiap panel untuk menilai tindakan yang benar atau salah. Dengan demikian, elemen visual tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi menjadi mediator pesan moral yang memperkuat makna cerita, sejalan dengan temuan penelitian komik edukatif yang menyatakan bahwa visual mampu meningkatkan atensi dan memperdalam pemahaman nilai [14], [16]. Visual Webtoon juga memberi ruang bagi siswa untuk melakukan decoding makna secara mandiri; ketika tokoh mengalami penyesalan, siswa dapat merasakan empati melalui ekspresi dan situasi yang digambarkan, sehingga kepekaan afektif mereka berkontribusi pada internalisasi nilai akhlak secara lebih mendalam.

Kalau dilihat dari ceritanya, alurnya cukup mudah diikuti. Saat tokoh melakukan kesalahan, langsung terlihat akibatnya. Setelah itu biasanya ada bagian ketika tokoh menyesal dan mencoba berubah. Bagian seperti ini membuat siswa lebih mudah mengerti kenapa perbuatan tersebut tidak baik. Guru juga mengatakan bahwa bagian konflik dalam cerita sering membuat siswa ikut berpikir. Contohnya saat tokoh terlibat judi, siswa diajak membahas kenapa hal itu bisa terjadi dan apa dampaknya. Dari situ pembahasan diarahkan kembali ke materi akhlak yang sedang dipelajari. Karena ceritanya mirip dengan situasi yang mungkin pernah mereka lihat, siswa jadi lebih berani berbicara. Mereka merasa topiknyanya dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga diskusinya mengalir dan tidak kaku [30].

Pemanfaatan Webtoon dalam pembelajaran juga dilakukan secara dialogis. Berdasarkan wawancara, guru tidak hanya meminta siswa membaca, tetapi mengarahkan mereka untuk menilai tindakan tokoh menggunakan dalil-dalil Akidah Akhlak, sehingga Webtoon berfungsi sebagai fasilitator antara teks agama dan realitas kehidupan. Proses ini menciptakan suasana belajar multimodal yang melibatkan aktivitas melihat, mendengar, berdiskusi, dan merefleksi, sehingga pembelajaran tidak bersifat satu arah. Hal ini sejalan dengan konsep experiential moral learning yang menekankan pentingnya pengalaman emosional dalam memperkuat kesadaran moral [31]. Selain itu, Webtoon terbukti efektif sebagai pemantik pembelajaran berbasis masalah, karena konflik dalam cerita mendorong siswa mencari solusi berdasarkan ajaran Islam. Dengan demikian, indikator keberhasilan pemanfaatan media Webtoon dalam pembelajaran Akidah Akhlak terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa, kemampuan mereka menganalisis perilaku berdasarkan nilai Islam, munculnya empati terhadap tokoh, serta berkembangnya penalaran moral yang lebih reflektif dan kontekstual.

Tabel 1 Indikator keberhasilan pemanfaatan media Webtoon dalam pembelajaran Akidah Akhlak

| <b>Indikator</b>                 | <b>Aktivitas Siswa</b>   |
|----------------------------------|--|
| Pemahaman nilai akhlak meningkat | Siswa dapat menjelaskan alasan larangan perilaku tercela berdasarkan contoh dalam cerita |

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| Keterlibatan belajar tinggi           | Siswa lebih aktif berdiskusi dan mengajukan pendapat terhadap konflik cerita                |
| Internalisasi nilai                   | Muncul empati dan keinginan untuk menjauhi perilaku buruk setelah menyaksikan dampak cerita |
| Retensi dan ingatan materi lebih kuat | Siswa lebih mudah mengingat pesan moral yang dihubungkan dengan visual dan emosi            |
| Perubahan sikap & refleksi pribadi    | Sebagian siswa mengaitkan cerita dengan pengalaman diri atau lingkungan sekitar             |

Indikator tersebut memperkuat argumen bahwa Webtoon dapat menjadi media efektif pendidikan karakter Islam apabila didukung oleh peran guru sebagai fasilitator nilai, sebagaimana direkomendasikan oleh penelitian media komik digital terkini [17], [28]

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media komik digital berbasis Webtoon dalam pembelajaran Akidah Akhlak memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Webtoon mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa melalui visual dan narasi yang dekat dengan kehidupan remaja, sehingga membantu siswa memahami nilai-nilai akhlak Islam tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara afektif. Dalam cerita Webtoon, terlihat jelas apa yang terjadi setelah tokoh melakukan kesalahan. Dari situ siswa bisa melihat sendiri akibatnya. Hal ini membuat mereka lebih mudah memahami kenapa perbuatan tersebut tidak baik. Beberapa siswa juga sempat mengaitkannya dengan kejadian yang pernah mereka lihat di sekitar mereka.

Penggunaan Webtoon juga membuat suasana diskusi jadi lebih aktif. Siswa lebih berani menyampaikan pendapat karena sudah punya gambaran dari cerita yang ditonton. Meski begitu, penggunaan media ini tetap perlu pendampingan dari guru. Guru perlu memastikan cerita yang dipilih sesuai dengan materi dan nilai yang ingin disampaikan. Selain itu, ketersediaan fasilitas seperti gawai dan internet juga masih menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, komik digital Webtoon dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak yang inovatif dan relevan, dengan dukungan fasilitas yang memadai dan penguatan kompetensi guru sebagai fasilitator nilai.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital Webtoon tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana dialog nilai yang efektif dalam pendidikan akhlak, karena mampu menghubungkan ajaran normatif Islam dengan pengalaman sosial siswa melalui narasi visual yang reflektif dan kontekstual.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) dan SMP IT Ar-Rahman yang telah memberikan izin dan membantu selama penelitian ini berlangsung. Peneliti berharap tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

## REFERENSI

- [1] M. L. Hennelly and I. Ctori, "Technology in education," *Community Eye Heal. J.*, vol. 35, no. 114, pp. 22–23, 2022, doi: 10.47413/vidya.v2i2.197.
- [2] R. Sugihartati, "Dampak Kemajuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Perilaku Membaca," vol. 3, 2011.
- [3] K. D. Okviawati, Zulhaini, and I. Mailani, "Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Agama Islam," *Jom Ftk Uniks*, vol. 2, no. 1, pp. 75–90, 2020, [Online]. Available: <http://www.ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1036%0A>
- [4] C. R. Apandini, "Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Media Komik Digital," *Primary*, vol. 2, no. 2, pp. 111–116, 2023, [Online]. Available: <https://primary.ump.ac.id/index.php/primary/article/view/54>
- [5] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, no. January. 2020.
- [6] A. Aminah, H. Hairida, and A. Hartoyo, "Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8349–8358, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3791.
- [7] J. Arjuna, P. Ilmu, and B. Matematika, "Penggunaan Media dan Penerapan Teori Pembelajaran dalam

- Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang , Indonesia Penggunaan media dan penerapan teori pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang memainkan peran sentral dalam memper,” vol. 2, no. 6, 2024.
- [8] Darmawati, “Aplikasi Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Membaca,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs. Indones.*, vol. 11, no. 2, pp. 201–204, 2022, [Online]. Available: [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bahasa/article/view/695](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/695)
- [9] Z. Arifin, H. Indra, E. Bahruddin, and B. Handrianto, “The Concept of Digital-Based Islamic Religious Education at the Elementary Madrasah ( MI ) Level Konsep Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah ( MI ),” vol. 3, no. 10, pp. 2229–2246, 2024.
- [10] Hilda Melani Purba, Humairoh Sakinah Zainuri, M. Falih Daffa, Nurhafizah Nurhafizah, and Yunita Azhari, “Pendidikan Karakter di Era Digital: Tantangan dan Strategi,” *J. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 3, pp. 236–246, 2024, doi: 10.54066/jupendis.v2i3.2038.
- [11] Tebi Hariyadi Purna, Candra Viamita Prakoso, and Ratna Sari Dewi, “Pentingnya Karakter Untuk Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital,” *Pop. J. Penelit. Mhs.*, vol. 2, no. 1, pp. 192–202, 2023, doi: 10.58192/populer.v2i1.614.
- [12] D. Rika Widianita, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Webtoon Terintegrasi STEM Pada Mata Pelajaran Kimia Materi Gaya Antarmolekul,” *AT-TAWASSUTH J. Ekon. Islam*, vol. VIII, no. I, pp. 1–19, 2023.
- [13] R. R. Zaitun, Kasmia, “Pengembangan Komik Webtoon Berbasis Nilai Moderasi Beragama (Analisis Kebutuhan Di Smp Negeri Kotam Batam),” no. 2001, pp. 1–9, 2007.
- [14] A. N. Aeni, D. Vandini, D. L. Putri, and N. R. Wigena, “Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah,” *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 3, p. 1121, 2023, doi: 10.35931/am.v7i3.2121.
- [15] M. K. Siwi, R. Syofyan, and A. F. Hayati, “Pengembangan Webtoon sebagai Media Pembelajaran Micro Teaching di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang,” *Pakar Pendidik.*, vol. 16, no. 1, pp. 47–59, 2018.
- [16] A. R. Putri, A. Hidayati, Zuliarni, and D. Supendra, “Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, no. 1, pp. 5265–5272, 2024.
- [17] I. Rindaningsih, B. U. B. Arifin, and I. Mustaqim, *Empowering Teachers in Indonesia: A Framework for Project-Based Flipped Learning and Merdeka Belajar*, vol. 1. Atlantis Press SARL, 2023. doi: 10.2991/978-2-38476-052-7\_20.
- [18] J. W. Creswell and C. N. Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications, 2017. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Pz5RvgAACAAJ>
- [19] M. S. Ummah, “Phenomenological Research Methods,” *Sustain.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019, [Online]. Available: [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- [20] Rachmayani Asiva N, *Qualitative Research & Evaluation Methods*. 2015.
- [21] M. Repass, “Words of Wisdom, For Now ...The Constructivist Credo,” *Qual. Rep.*, vol. 18, no. 37, pp. 1–2, 2015, doi: 10.46743/2160-3715/2013.1469.
- [22] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications, 2013. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=p0wXBAAAQBAJ>
- [23] F. Alfiani, T. Kurniawati, and M. Siwi, “Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di SMP,” *J. Ecogen*, vol. 1, p. 439, Dec. 2018, doi: 10.24036/jmpe.v1i2.4766.
- [24] P. B. Mawarsih, I. E. Hidayati, U. Pairin, and T. Indarti, “Jurnal Teknologi Pendidikan : The Impact of Using Digital Comic as A Media for Learning Short Stories Jurnal Teknologi Pendidikan :,” vol. 9, no. 3, pp. 387–394, 2024.
- [25] N. Suci and S. Tri, “Enhancing elementary learning with Webtoon-based digital comics,” 2023.
- [26] K. Barliani, U. Kuswari, and D. Koswara, “Efektivitas Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Membaca Cerita Pendek,” vol. 14, no. 1, pp. 1–14, 2025, doi: 10.22460/semantik.v14i1.p1-14.
- [27] A. Nafira, L. W. Safutri, and U. Samudra, “Penerapan Media E-Comic dalam Pendidikan Karakter Kejujuran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 16 Kota Langsa,” no. 2023, 2025.
- [28] M. Nashrullah, S. Rahman, A. Majid, N. Hariyati, and U. N. Surabaya, “Transformasi Digital Dalam Pendidikan Indonesia : Analisis Kebijakan Dan Implikasinya Terhadap Kualitas,” vol. 7, 2025.
- [29] M. S. Sumantri and A. S. D. Putri, “Pemanfaatan Komik Digital pada Pembelajaran IPA di kelas tinggi

- Sekolah Dasar,” vol. 02, no. 92, pp. 67–73, 2021.
- [30] I. Rindaningsih, Y. Findawati, W. D. Hastuti, and E. F. Fahyuni, “Synchronous and Asynchronous With Flipped Learning Environment In Primary School,” vol. 5, no. 1, pp. 33–44, 2021.
- [31] I. Rindaningsih, W. Awaliyah, L. I. Rocmah, and I. R. I. Stutik, “Pelatihan Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Perancangan Poster Dan Pembelajaran Flippedclassroom Di Igaba Sidoarjo,” *J. Abdimas Bina Bangsa*, vol. 5, no. 2, pp. 1339–1345, 2024.

***Conflict of Interest Statement:***

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*