

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL DIAM
WEBTOON PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM UNTUK SISWA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*“Diajukan sebagai salah satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP”*



Oleh :

**YOPI MAULANA
NIM.18004101**

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL DIAM
WEBTOON PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM UNTUK KELAS VII SMP**

Nama	: Yopi Maulana
NIM/BP	: 18004101/ 2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 09 Februari 2023

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.
NIP. 196110111986022001**

Ketua Departemen KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198301262008122002**


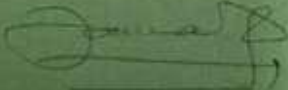
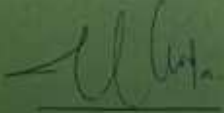
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Diam
Webtoon pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
untuk Kelas VII SMP.
Nama : Yopi Maulana
NIM/BP : 18004101/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 09 Februari 2023

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd. NIP. 196110111986022001	 _____
Anggota 1. Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd. NIP. 195911241986031002	 _____
2. Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T NIP. 199203282019032027	 _____

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yopi Maulana

NIM/BP : 18004101/2018

Prodi : Teknologi Pendidikan

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Diam *Webtoon* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa Kelas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, february 2023



YOPI MAULANA

NIM.18004101

ABSTRAK

Yopi Maulana. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Diam *Webtoon* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP.

Rendahnya minat baca siswa pada mata pelajaran PAI, salah satunya menurut keterangan guru yaitu disebabkan oleh ketergantungan siswa terhadap penggunaan *smartphone* sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung minat belajar siswa. Pengembangan Media Pembelajaran *Webtoon* ini dibuat sebagai upaya dalam pemanfaatan penggunaan *Smartphone* sebagai alat atau media dalam pembelajaran, kemudian media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa bahan ajar buku kurang diminati oleh peserta didik, terutama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Visual Diam *Webtoon* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP yang layak dan praktis.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and development (R&D), model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 21 orang siswa kelas VII SMPN 10 Solok Selatan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian.

Berdasarkan hasil dari validasi materi diperoleh nilai 4,69 “**Sangat Valid**” sehingga materi dinyatakan layak untuk digunakan, hasil validasi media I diperoleh nilai 4,81 “**Sangat Valid dengan revisi ringan**” dan validasi ahli media II diperoleh nilai 4,87 “**Sangat Valid**”, sehingga media dikategorikan layak untuk dicobakan. Selanjutnya uji coba praktikalitas siswa diperoleh diperoleh nilai 4,87 “**Praktis**”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Visual Diam *Webtoon* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP layak dan praktis untuk digunakan.

Kata kunci: *Webtoon*, *Smartphone*, Pendidikan Agama Islam

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, dengan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Visual Diam Webtoon Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP*". Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd selaku penguji I dan Ibu Fitri Maiziani selaku penguji II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik lagi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Ibu Wilda Zaberni, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 10 Solok Selatan sekaligus validator materi dalam penyelesaian skripsi ini, penulis berterimakasih atas kesempatan dan bantuan

yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.

7. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMPN 10 Solok Selatan yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua yaitu Mama Sumarni tercinta dan Papa Yondrialdi, kakak, abang dan adek tercinta, Erico Viyondra, Egit Vazrialdi, Kak Melvi viyona, dan adek tercinta Silvi Viola, serta saudara saudara yang telah memberikan dukungan kepada penulis dengan Do'a dan semangat yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Orang-orang tersayang, yang telah memberikan suport moril kepada penulis selama menyelesaikan skripsi di padang, terutama Apaf Nur Fauzia yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi in.
10. Teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan penulis, terutama untuk geng sarok kuaci, Ara dan Ajis yang sama sama berjuang untuk menyelesaikan pendidikan S1 ini.
11. Teman-teman satu kontrakan Yudi Aksan Tanjung, Donal Andikan Putra, Muhammad Aziz Ikram, Fadil Dwi Jayanto, Gema, Aditia Prayatna Nugraha, Yunaldi, Itmam Kurnia, Egit Satria Suhanda, Alvin Zulrahman, Ahmad Yusuf, Bang Andrijo, Bang Cahyo, dan Bang Redi, yang selalu mendukung dan membantu serta menghibur penulis selama menyusun skripsi ini di kontrakan dan terimakasih juga selalu mendukung selama menempuh pendidikan.
12. Teman-teman Radio TP.FM yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
13. Teman teman magang LPMP, Cici Ullia Rahmi, Aziz Ikaram, Widia, Vira Ingriani, dan Rahmi Ismah yang telah banyak membantu penulis selama melakukan kegiatan magang
14. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Padang, September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi produk.....	10
G. Pentingnya Pengembangan.....	11
H. Asumsi Peneliti.....	12

I. Batasan Pengembangan.....	12
J. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Deskripsi Teori.....	15
1. Media Pembelajaran	15
2. Pendidikan Agama Islam.....	21
4. Webtoon	28
5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Webtoon</i>	30
B. Validitas dan Praktikalitas Media	31
1. Validitas.....	31
2. Praktikalitas	34
C. Penelitian yang Relevan.....	34
D. Kerangka Berfikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Pengembangan	40
D. Instrumen Pengumpulan Data	44
E. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Pengembangan.....	53
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	53
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	54
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	55
4. Tahap implementasi (<i>Implementation</i>).....	64
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	65
B. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rata-rata UH PAI semester II tahun 2021/2022 kelas VII SMPN 10 Solok Selatan.....	7
Tabel 2. Kisi-kisi angket untuk sisiwa	45
Tabel 3. Penentuan skor skala <i>linkert</i>	46
Tabel 4. Pedoman hasil konversi skor ke nilai pada skala 5.....	47
Tabel 5. Kisi-kisi instrument untuk ahli media.....	47
Tabel 6. Kisi-kisi instrument ahli materi.....	48
Tabel 7. Tabel analisis data validitas dan pratikalitas.....	50
Tabel 8. Pedoman hasil konversi skor ke nilai skala 5	51
Tabel 9. Pedoman hasil konversi skor ke nilai skala 5	52
Tabel 10. Validator Media 1	60
Tabel 11. Validator media 2.....	62
Tabel 12. Validasi materi	63
Tabel 13. Uji pratikalitas.....	65
Tabel 14. Hasil perbaikan	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	37
Gambar 2. Pembuatan sketsa awal di kertas	56
Gambar 3. Pembuatan sketsa digital di Adobe Photoshop	57
Gambar 4. Pewarnaan	57
Gambar 5. Penggabungan Gambar	58
Gambar 6. Penambahan balon dialog.....	59
Gambar 7. Pengunggahan ke aplikasi <i>webtoon</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard	77
Lampiran 2 Silabus	80
Lampiran 3. Hasil Validasi Media oleh Validator 1	89
Lampiran 4. Hasil Validasi Media oleh Validator 2 tahap 1	92
Lampiran 5. Hasil Validasi Media oleh Validator 2 tahap 2	95
Lampiran 6. Hasil Validasi Media oleh Validator Materi	98
Lampiran 7. Hasil Praktikalitas	101
Lampiran 8. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Webtoon PAI kelas VII SMP	105
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian dari Depertemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan ..	107
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga	108
Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Unsur penting dalam perbaikan mutu generasi muda untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman adalah pendidikan. Pendidikan diyakini mampu meningkatkan segala aspek dalam memajukan generasi bangsa dari sebuah negara. Melalui pendidikan yang baik dan pengimplementasian pendidikan yang optimal maka tujuan pendidikan nasional guna mewujudkan bangsa yang maju dan membangun karakter bangsa yang bermartabat akan terpenuhi. Adapun langkah yang perlu ditempuh untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi dalam pembelajaran. perkembangan ilmu dan teknologi dijadikan landasan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Wina Sanjaya, (2006: 60) pendidikan yang berkualitas diharapkan memiliki bekal yang mampu bersaing dalam skala nasional maupun internasional dan menghasilkan SDM yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Perkembangan pendidikan tidak terlepas dari teknologi, perkembangan teknologi menjadi tantangan tersendiri di bidang pendidikan, pendidikan diuntut untuk dapat lebih fleksibel dalam memanfaatkan dan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang perkembangannya berkepanjangan. Tantangan pendidikan semakin berat dengan perkembangan teknologi, dengan demikian pembelajaran akan sangat bergantung pada teknologi informasi dan

komunikasi. Pembelajaran daring merupakan penerapan dari teknologi di dunia pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai dengan inovasi dan pembaruan secara bertahap seperti diterapkan kurikulum 2013, dimana pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga siswa di tuntut untuk berperan aktif. Guru berperan sebagai fasilitator dan bukan lagi menjadi satu-satunya informasi. Guru bertanggung jawab dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar nyata yang dapat dicapai melalui inovasi pembelajaran. Hal ini selaras dengan UU nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang intinya bahwa “guru yang professional adalah mereka yang senantiasa mencari dan menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui inovasi belajar mandiri.” Guru dalam hal pendidikan pada saat sekarang harus mampu memanfaatkan apa saja yang menjadi tren dalam kehidupan sehari hari siswa, seperti penggunaan *smartphone*.

Smartphone ialah salah satu alat yang menyediakan banyak aplikasi yang siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka tentang apa saja, termasuk kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris, jika mereka memaksimalkan fungsi dari fitur-fitur dan aplikasi di dalam *smartphone* tersebut Penggunaan *smartphone* pada dunia pendidikan di masa pandemi merupakan suatu kebutuhan mendasar, dimana peserta didik melaksanakan pembelajaran di rumah menggunakan *smartphone* atau *PC* untuk melakukan

pembelajaran daring, tidak menutup kemungkinan meningkatnya penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar. *Smartphone* cenderung digunakan hanya sebagai alat bermain *game* dan media untuk mengirim pesan saja bahkan dalam lingkup sekolah, siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* yang didukung dengan adanya jaringan *wifi* milik sekolah baik di luar kelas maupun dalam proses pembelajaran. Ini adalah salah satu tugas dan juga tanggung jawab bagi seorang pendidik dalam menggunakan teknologi untuk di implementasikan pada proses pembelajaran. Begitu juga penggunaan media pembelajaran yang beriringan dengan penggunaan *Smartphone*.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. Materi yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap, dan menarik bagi siswa. Sapriah, (2019) mengungkapkan bahwasannya media pembelajaran sangat besar pengaruhnya bagi indera dan menjamin pemahaman.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, seperti yang di kemukakan oleh Rudy Brets (Ekayani,2017) mengelompokkan 7 jenis media yaitu, (1) media cetak, yang mana media cetak terdiri dari bahan ajar mandiri, buku, modul dan sejenisnya, (2) media Audio, media audio terdiri dari pita audio, radio dan telepon, (3) media visual diam. Media visual diam terdiri dari *slide* bisu, halaman cetak non cetak, gambar dan sejenisnya, (4) media visual

bergerak, media visual bergerak terdiri dari film bisu, (5) audio semi gerak, berupa tulisan jauh yang bersuara, (6) media audio visual diam, terdiri dari halaman suara dan film rangkaian suara, (7) media *audio* visual gerak, terdiri dari tv, film, video, dan sejenisnya. Sedangkan menurut Nana Sudjana Rohani, (2019) mengelompokan media menjadi dua yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi seperti media grafis seperti kartun, komik, grafik, foto, dan sejenisnya. Media tiga dimensi seperti diorama, *mockup*, dan sejenisnya.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen penunjang pada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut berjalan dengan baik. Media merupakan perantara atau penghubung antara pengembang media dan orang yang menggunakan media dalam pembelajaran. Media merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Menurut Asyhar, (2012) media merupakan komponen yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Pada pengembangan media pembelajaran visual diam *Webtoon* peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) pada materi empati terhadap sesama, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mana tertuang dalam GBPP PAI di sekolah umum adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengimani dan mengamalkan agama islam dari sumber utama kitab suci Al-Quran dan hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, pelatihan, serta penggunaan pengalaman. Jadi pembelajaran PAI adalah proses interaktif yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan meyakini, menghayati dan mengenalkan ajaran agama islam.

Menurut Damayanti (2018) Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup. Pendidikan agama islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah di tentukan untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan. Pada mata pelajaran PAI guru menggunakan media pembelajaran berupa buku, modul dan lain lain. Sehubung observasi yang dilakukan peneliti ke SMPN 10 Solok Selatan pada Mata Pelajaran PAI masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak yang digunakan guru dalam pembelajaran.

Bahan ajar yang ada di sekolah biasanya berupa buku cetak dan beberapa media pembelajaran lainnya, Menurut data UNESCO pada tahun 2016, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca. Minat baca Indonesia berada di peringkat 60, data di atas menggambarkan betapa kurangnya minat baca masyarakat Indonesia, buku yang merupakan salah satu bahan ajar yang sering di gunakan oleh guru dalam pembelajaran ataupun siswa untuk bahan belajar mereka memiliki peminat yang sedikit untuk membaca dan memahaminya.

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika melakukan observasi ke SMP 10 Solok Selatan pada tanggal 9 Mei 2022 yang mana peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, diperoleh beberapa informasi mengenai beberapa masalah yang terjadi pada pembelajaran yang berlangsung di antaranya sulitnya siswa memahami materi pembelajaran khususnya pada materi materi yang mengharuskan guru memberikan ilustrasi ilustrasi dalam pembelajaran, pada pembelajaran yang berlangsung sebelumnya, guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa power point dan juga video, namun pada materi tertentu. Seperti pada materi akhlak, disana guru sering memberikan ilustrasi-ilustrasi dan kisah yang mencerminkan akhlak itu sendiri, namun siswa kurang mengerti dan memahami ilustrasi-ilustrasi yang diberikan guru tersebut. Penggunaan buku sebagai bahan ajar selama ini kurang efektif dirasakan guru, karena guru sebagai bahan ajar menuntut siswa

untuk membaca materi dan memahami isi dari buku tersebut, namun minat baca siswa di SMP 10 khususnya kelas VII sangat rendah. Menurut keterangan guru bidang studi PAI, minat baca siswa terutama kelas VII di SMP 10 sangat rendah yang mana menurut guru itu disebabkan oleh ketergantungan siswa dengan *smartphone* sehingga siswa kurang tertarik untuk membaca. Sehingga menyebabkan kurang tercapainya tujuan pembelajaran di mana dapat dilihat dari hasil ulangan siswa yang mana rata-rata ulangan siswa masih dibawah KKM. Ini dapat dilihat dari rata-rata UH siswa kelas VII SMPN 10 Solok Selatan, dimana KKM pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah 70. Berikut rata rata nilai UH mata pelajaran PAI di SMPN 10 Solok Selatan :

Tabel 1. Rata-rata UH PAI semester II tahun 2021/2022 kelas VII SMPN 10 Solok Selatan

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai
VII.1	23	65
VII.2	24	64
VII.3	23	67

Pada penelitian ini, peneliti membuat media pembelajaran, di mana peneliti menggunakan aplikasi *webtoon* , pada Mata Pelajaran PAI di SMP. *Webtoon* merupakan aplikasi yang mengemas banyak cerita bergambar di dalamnya, berupa komik digital berwarna, komik digital merupakan bacaan yang menarik bagi peserta didik terutama di SMP dan SMA, aplikasi yang beroperasi di *smartphone* ini menyuguhkan cerita-cerita menarik dan menjadi tren bagi anak-anak muda zaman sekarang dalam membaca sebuah cerita,

penggunaan *smartpone* dan juga internet yang tinggi di Indonesia menjadi faktor utama pesatnya perkembangan *webtoon*. Menurut Rizka (et al., 2021) mengatakan bahwa *webtoon* merupakan kepanjangan dari website dan *Cartoon* (kartun) serta berisi kumpulan gambar-gambar seperti komik yang dipublikasikan secara digital melalui web serta dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* android/ios, laptop, tablet dan lainnya dengan syarat harus terhubung data internet. Rizka menyatakan bahwa *webtoon* singkatan dari website dan cartoon dan kumpulan berupa gambar dengan alur cerita di dalamnya. Sejalan dengan Hamidah, (2020) *webtoon* dapat digunakan oleh guru sebagai pendukung pembelajaran dengan suasana baru, yakni komik digital berbasis web untuk menambah pengetahuan dan mengimplemetasikan yang ada pada cerita *webtoon* tersebut

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Visual Diam *Webtoon* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP”**. Media pembelajaran *webtoon* dikembangkan sebagai penunjang dalam pembelajaran. Media pembelajaran *webtoon* dipilih peneliti sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang mana bertujuan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga siswa mudah untuk memahami pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam pembelajaran PAI di SMP 10 Solok Selatan adalah:

1. Buku sebagai bahan ajar kurang diminati oleh siswa.
2. Guru mengalami kesulitan mengajar dengan media buku saja.
3. Media pembelajaran yang telah digunakan kurang menarik minat siswa untuk belajar dikarenakan kurangnya ilustrasi pada media pembelajaran.
4. Kurang dimanfaatkannya penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan, yang mana siswa kebanyakan sudah memiliki *smartphone*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas akan keterbatasan maka peneliti membatasi permasalahan dengan membuat media pembelajaran *webtoon* untuk siswa SMP kelas VII materi Empati terhadap sesama, hormat, patuh kepada orang tua dan guru:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada pokok bahasan PAI kelas VII materi Empati terhadap sesama, hormat, patuh kepada orang tua dan guru.
2. Bahan ajar yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *Webtoon*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah di kemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan media pembelajaran *webtoon* pada mata pelajaran PAI di SMPN 10 Solok Selatan?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *webtoon* pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 10 Solok Selatan?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *webtoon* pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 10 Solok Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran *webtoon* pada mata pelajaran PAI di SMPN 10 Solok Selatan.
2. Menghasilkan produk media pembelajaran berupa web kartoon pada aplikasi *webtoon* yang valid.
3. Menghasilkan produk media pembelajaran yang praktis bagi siswa di SMPN 10 Solok Selatan.

F. Spesifikasi produk

Pada penelitian ini produk yang diharapkan adalah media pembelajaran berupa web *cartoon* atau bisa di katakan sebagai komik online yang peneliti kemas dalam aplikasi *webtoon* pada Mata Pelajaran PAI di SMP.

Media pembelajaran *webtoon* dirancang dengan menggunakan 2 (dua) jenis aplikasi, yaitu *ibis paint X* yang pengoperasiannya menggunakan android dan aplikasi *Photoshop CS6* yang dioperasikan menggunakan PC/ Laptop. Aplikasi *ibis paint x* di fungsikan untuk merancang gambar tokoh dalam *webtoon*, sedangkan aplikasi *photoshop CS6* difokuskan untuk merancang *background*. Supaya produk yang di hasilkan praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan spesifikasi produk yang diharapkan, yaitu:

1. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran *webtoon* pada mata pelajaran PAI sesuai dengan KD dan silabus sehingga peserta didik lebih terarah dalam menggunakannya.
2. Media pembelajaran yang memenuhi aspek kriteria kualitas media dan materi.
3. Menyajikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran agar peserta didik menjadi terarah dalam proses pembelajaran.

G. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan yang dilakukan peneliti berdasarkan dari fenomena di lapangan. Dimana menurut data dari UNESCO pada tahun 2016, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca. Minat baca Indonesia berada di peringkat 60, data di atas menggambarkan betapa kurangnya minat baca masyarakat Indonesia, buku yang merupakan salah satu

bahan ajar yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran ataupun siswa untuk bahan belajar mereka memiliki peminat yang sedikit untuk membaca dan memahaminya. Dari data di atas peneliti memberikan sebuah inovasi dalam memahami dan meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *web cartoon* yang dikemas dalam aplikasi *webtoon*, cerita bergambar akan meningkatkan minat baca siswa sehingga akan lebih mudah menangkap materi pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran PAI di SMP.

H. Asumsi Peneliti

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *webtoon* di SMP kelas VII di dasarkan kepada:

1. Penggunaan *webtoon* dapat dijadikan alternatif pembelajaran di sekolah, dimana berupa cerita bergambar yang dikemas dengan baik pada aplikasi *webtoon* dimana memiliki tingkat kesulitan yang rendah dalam mengakses aplikasi tersebut.
2. Siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan adanya ilustrasi berupa gambar berwarna yang di iringi dengan cerita yang dibuat khusus sesuai dengan materi pembelajaran.

I. Batasan Pengembangan

Batasan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dibatasi hanya pada dua KD atau dua pokok bahasan materi yaitu pada materi Empati terhadap sesama dan materi Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
2. Uji coba dilaksanakan sampai pada uji praktikalitas.
3. Uji coba di batasi pada satu kelas eksperimen kontrol di SMPN 10 Solok Selatan pada mata pelajaran PAI.

J. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ada dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis yaitu sebagai referensi rujukan terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran *webtoon* pada mata pelajaran PAI di SMPN 10 Solok Selatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan serta pengalaman peneliti dalam kegiatan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *webtoon* pada mata pelajaran PAI di SMPN 10 Solok Selatan

b. Bagi Guru

Sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik

c. Bagi Peserta Didik.

Sebagai sumber belajar dan supaya peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.