



PENGEMBANGAN ONE-PAGE WEBSITE KUMPULAN CERITA PENDEK ISLAMI SEBAGAI MEDIA DAKWAH KEPADA MAHASISWA

Putri Nur Ikhlas^{*}, Aulia Rahmawati², Ilham Fauzan³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia

*e-mail: sleepingputri@upi.edu; auliara@upi.edu; ilhamfauzan@upi.edu;
aninuraeni@upi.edu

Diterima tanggal: 30 Maret 2022

Selesai tanggal: 30 Juni 2022

ABSTRACT

This research is about a design and development of one-page website-based da'wah media for students of UPI Kampus Sumedang. This research aims to develop a da'wah media based from website 'Carrd.co' with content in the form of Islamic short stories. The use of one-page websites and short stories is considered to be able to reach various groups as well as being effective and efficient in conveying messages even in simple ways. The method used in this research is D&D (Design and Development). The population taken is UPI Kampus Sumedang students from class of 2020 with a sample of 20 people. Data was collected using a questionnaire distributed online. Data analysis starts from the data collection, data presentation, data reduction, until final conclusions and content validation tests are made. Product reviews are divided into three aspects, which is design, the effectiveness of using the site and the quality of short stories. The results of the research indicate that the product is considered to have a practical design and is quite effective for use as a da'wah medium. In addition, the content presented can give a good impression to the reader. Other responses in the form of suggestions were given by respondents as evaluation material related to the design and development of this da'wah media.

[Penelitian ini berisi bahasan mengenai desain dan pengembangan media dakwah berbasis *one-page website* bagi mahasiswa UPI Kampus Sumedang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dakwah berbasis *one-page website* yaitu 'Carrd.co' dengan konten berupa cerita pendek islami. Penggunaan *one-page website* dan cerita pendek dianggap dapat menjangkau berbagai kalangan juga efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan walaupun dengan sederhana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah D&D (*Design and Development*). Populasi yang diambil merupakan mahasiswa UPI Kampus Sumedang angkatan tahun 2020 dengan sampel sebanyak 20 orang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang disebar secara daring. Analisis data dimulai dari tahap pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, hingga akhirnya dibuat kesimpulan serta uji validasi konten. Ulasan produk terbagi dalam tiga aspek, yaitu desain, efektivitas penggunaan situs serta kualitas cerita pendek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk dianggap mempunyai desain yang praktis serta cukup efektif digunakan sebagai media dakwah. Selain itu, konten yang disajikan dapat memberikan kesan baik bagi pembaca. Tanggapan lainnya berupa saran dan masukan diberikan oleh responden sebagai bahan evaluasi terkait desain dan pengembangan media dakwah ini.]

Keywords: *Da'wah; One-page Website; Short Story.*

PENDAHULUAN

Secara bahasa, dakwah () berasal dari – – (da – yad –da’watan) yang artinya memanggil, menyeru, mengajak, undangan, atau doa. Dakwah terdiri dari tiga huruf asal, yaitu *dal*, *‘ain*, dan *wau*. Ketiga gabungan huruf tersebut dapat membentuk beragam makna, beberapa diantaranya yaitu memanggil, mengundang, meminta, meminta tolong, memohon, mendoakan, dan menangisi. Sedangkan dalam Alquran, terdapat sekiranya sepuluh makna dakwah: mengajak dan menyeru baik dalam kebajikan ataupun kemusyrikan, doa, mendakwa/menganggap tidak baik, memanggil, meminta, mengundang, menyeru, panggilan nama, dan anak angkat.¹ Salah satu hadits yang membahas mengenai dakwah adalah hadits yang berasal dari riwayat Bukhori:

أَنْفِذْ عَلَىٰ سُلَيْكٍ حَتَّىٰ تَنْزِلَ بِسَاحَتِهِمْ ثُمَّ أَدْعُهُمْ إِلَى
الْإِسْلَامِ وَأَخْبِرْهُمْ بِمَا يَجِبُ عَلَيْهِمْ مِنْ حَقِّ اللَّهِ فِيهِ
قَوْلَ اللَّهِ لِأَنَّ يَهْدِي اللَّهُ بِكَ رَجُلًا وَاحِدًا خَيْرٌ لَكَ مِنْ
أَنْ يَكُونَ لَكَ حُمْرُ النَّعَمِ) رواه البخاري

“Ajaklah mereka memeluk Islam dan beritahu mereka apa-apa yang diwajibkan atas mereka yang berupa hak Allah di dalamnya. Demi Allah, Allah memberi petunjuk kepada seseorang lantaran engkau, adalah lebih baik bagimu daripada engkau memiliki unta merah.”

¹Aziz, M., *Ilmu Dakwah: Edisi Revisi*(Jakarta: Prenada Media, 2019), hlm. 5-8

Secara istilah, terdapat banyak definisi yang dipaparkan oleh para ahli, salah satunya menurut pendapat Arifin, dakwah mengandung pengertian sebagai suatu kegiatan ajakan baik dalam bentuk lisan, tulisan, tingkah laku dan sebagainya yang dilakukan secara sadar dan berencana dalam usaha mempengaruhi orang lain baik secara individual maupun secara kelompok agar supaya timbul dalam dirinya suatu pengertian, kesadaran, sikap penghayatan serta pengamalan terhadap ajaran agama sebagai pesan yang disampaikan kepadanya dengan tanpa adanya unsur-unsur paksaan.²

Terdapat beberapa istilah lainnya yang bermakna sama dengan dakwah: *Tablig* (menyampaikan ajaran Islam kepada orang lain), *Nasihah* (memperbaiki kekurangan atau kekeliruan tingkah laku orang lain baik secara lisan maupun tulisan), *Tabsyir* (penyampaian uraian berupa berita yang menggembirakan bagi orang-orang yang beriman dan beramal saleh), *Tandzir* (penyampaian uraian yang berisi peringatan atau ancaman bagi orang-orang yang melanggar perintah Allah SWT), *Khutbah* (dakwah yang

²Ani Lestari, Skripsi: “Pemikiran KH. Abdul Wahab Hasbullah Tentang Dakwah Islamiyah” (Banten: IAIN Sultan Maulana Hasanuddin, 2015), hlm. 26

disampaikan dalam acara-acara keagamaan secara lisan), *Taushiyah* (kegiatan penyampaian pesan atau perintah tentang suatu hal), *Ta'lim* (pengajaran suatu ilmu), dan *Amar Ma'ruf Nahi Munkar* (menegakkan hal yang benar dan melarang hal yang salah).

Terdapat tiga bagian yang membentuk kegiatan dakwah, yaitu pendakwah, pesan dakwah, dan sasaran dakwah. Masing-masing bagian tersebut mempunyai hubungan yang searah. Adapun tiga sumber yang digunakan sebagai rujukan dalam pembuatan materi dakwah yaitu Alquran, Sunnah Rasul, serta sejarah hidup para Sahabat Nabi dan *Fuqaha*.

Dakwah bersifat persuasif, informatif, dan harus berjalan secara simultan agar mendapatkan hasil yang maksimal. Kegiatan dakwah yang baik terbentuk dari pencarian dan pengumpulan materi yang relevan, pemahaman terhadap keadaan subjek dakwah dengan tepat, pemilihan metode yang representatif, serta menggunakan bahasa yang fasih dan bijaksana. Kegiatan dakwah bertujuan untuk mengembangkan perubahan yang positif dalam diri manusia. Perubahan positif ini terwujud melalui peningkatan iman dan karakter yang sesuai dengan syari'at Islam. Tujuan dakwah ialah untuk menyelamatkan umat dari kehancuran dan

untuk mewujudkan cita-cita ideal masyarakat utama menuju kebahagiaan dan kesejahteraan hidup didunia dan di akhirat yang diridai oleh Allah SWT. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan M. Natsir bahwa tujuan dakwah adalah keridaan Allah yang memungkinkan tercapainya hidup yang bahagia yang terletak pada pertemuan Allah SWT.³ Kegiatan dakwah yang biasa kita lihat dan ketahui adalah berupa penyampaian pesan-pesan keagamaan oleh pemuka agama kepada jamaah yang jumlahnya banyak di satu tempat yang sama. Metode tersebut umum digunakan karena kepraktisannya dalam segi waktu dan tempat. Akan tetapi seiring berkembangnya teknologi, dakwah juga sering dilakukan melalui internet. Media yang digunakan berupa audio, visual, audio-visual, serta tulisan. Cara penyampaian dakwah tersebut dianggap efektif dalam penyampaian dakwah pada zaman sekarang. Melalui internet, dakwah dapat diakses oleh berbagai kalangan di manapun mereka berada.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *one-page website*. *One-page website* adalah website yang dibuat hanya dengan satu halaman HTML. Pada *one-page website*, pengunjung hanya perlu

³Nurwahidah Alimuddin, "Konsep Dakwah Dalam Islam", HUNAF: Jurnal Studia Islamika, Vol.4No.1 (2007), hlm. 76-77.

melakukan *scroll* untuk melihat semua informasi yang tersedia di *website* tersebut. *One-page website* melakukan *load* halaman sekali dan dapat membuat pengunjung seakan berpindah halaman tanpa *load* dari awal lagi. Beberapa alasan mengapa *one-page website* digunakan adalah karena: UI (*user interface*) yang sederhana dan mudah untuk dinavigasikan, efisien karena semua informasi terkumpul dalam satu halaman, serta mudah dan ringan untuk diakses oleh berbagai jenis perangkat.

Konten dari media *one-page website* ini adalah cerita pendek. Menurut Ramzi (2013), cerita pendek merupakan karya sastra yang berupa kisah atau cerita tentang manusia dan seluk beluknya lewat tulisan pendek.⁴Cerita pendek merupakan karya cerita yang menyajikan sebuah emosi dan kesan yang menarik secara lengkap, pendek, dan padat. Cerita pendek dapat menimbulkan rasa senang, gembira, serta menghibur bagi para penikmat atau pembacanya. Selain menghibur, penulisan cerita pendek tetap memperhatikan keindahan dan nilai moral yang terkandung di dalamnya sehingga para penikmat atau pembacanya juga bisa mendapatkan suatu pengajaran dari

dalamnya. Selain karena hal itu, cerita pendek juga bisa memberi pengarahan dan pendidikan karena nilai-nilai kebenaran dan kebaikan yang terkandung di dalamnya. Cerita pendek dapat berisi ajaran agama atau ajaran lainnya yang bisa dijadikan teladan oleh para pembacanya.

Sebagus apapun ide, jika kita tidak mengembangkannya lagi, ide tersebut akan tetap berada di tempatnya sebagai ide. Oleh dari itu, ide sangat penting untuk dipublikasikan agar dapat lebih dikenal oleh khalayak umum. Salah satunya adalah ide untuk mengembangkan media dakwah yang bisa dijangkau oleh banyak orang. Pengembangan media dakwah berupa *one-page website* ini merupakan salah satu ikhtiar yang bisa dilakukan untuk melakukan dakwah. Di lain sisi, semua manusia tetap membutuhkan petunjuk Allah SWT, karena hanya dengan petunjuknya seseorang dapat mencapai keselamatan di dunia dan di akhirat. Sejarah perkembangan agama tauhid, menunjukkan bahwa kebenaran yang diturunkan Allah SWT dapat dikembangkan dengan baik secara terus menerus serta disebarluaskan melalui dakwah oleh para Nabi, ulama dan mubaligh. Dakwah dalam Islam menentukan apakah keislaman suatu masyarakat berdiri tegak dengan kuat atau mungkin runtuh dan hancur. Islam tidak

⁴Effaizah Syahidan, "Keterampilan Menulis dalam Cerita Pendek" (<https://doi.org/10.31227/osf.io/z8e9h> diakses pada 21 Februari 2022)

bisa berdiri tegak tanpa kehadiran jamaah dan tidak bisa membangun masyarakat tanpa dakwah. Oleh sebab itu, melakukan dakwah merupakan kewajiban bagi umat Islam. Posisi dakwah dalam Islam amat penting karena dakwah Islam akan ikut menentukan jatuh bangunnya suatu masyarakat dalam suatu bangsa. Dalam Al-Qur'an dan Sunnah ditemukan bahwa dakwah Islam menempati posisi yang utama dan strategis. Kegiatan dakwah yang dilakukan umat Islam, baik di dalam sejarahnya ataupun praktiknya, dapat menunjukkan keindahan dan kesesuaian Islam dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan topik desain dan pengembangan *one-page website* kumpulan cerita pendek islami sebagai media dakwah dengan subjek penelitian mahasiswa UPI Kampus Sumedang angkatan 2020 sebagai populasi awal sebelum disebarkan ke khalayak yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah D&D (*Design and Development*). Metode desain dan pengembangan berfokus pada desain dan evaluasi atas suatu produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi

yang mendukung bagi implementasi program tersebut.⁵ Dalam penelitian menggunakan metode ini, seseorang dapat melakukan kegiatan desain sekaligus mengembangkan produk pembelajaran di waktu yang sama. Penelitian D&D berfokus pada hasil penemuan dari penelitian pada suatu produk yang telah dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian D&D dapat menggabungkan dua teknik secara bersamaan, yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Namun penelitian ini lebih berfokus pada penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk meneliti sebuah hal dengan menyeluruh, luas, dan mendalam.⁶ Metode kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk memaparkan dan menjawab permasalahan yang diteliti secara lebih detail dengan mempelajari suatu kejadian atau hasil penelitian dengan sebaik mungkin.

Penelitian dilakukan di UPI Kampus Sumedang yang beralamat di Jl. Mayor Abdurahman No. 211, Kotakaler,

⁵Rita C. Richey dan James D. Klein. "Design and Development Research", New York: Handbook of Research on Educational Communications and Technology (2014), (https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12) diakses pada 25 Februari 2022) hlm. 142

⁶Tiara Nur Zellika, Skripsi: "Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Carrd.co Dalam Melaksanakan Pembelajaran Online Materi Klasifikasi Makhluk Hidup (Studi Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development)" (Bandung: UPI, 2020), hlm. 51-52

Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Adapun populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa UPI Kampus Sumedang angkatan tahun 2020 dan sampel yang diambil sebanyak 20 orang secara acak.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah berupakegiatan presentasi produk kepada ahli dan angket penilaian yang disebar secara daring melalui *Google Form*. Keduanya dilakukan agar peneliti bisa mendapatkan data yang utuh terkait penelitian ini. Instrumen digunakan dalam kegiatan validasi konten yang selanjutnya diuji oleh ahli atau pakar untuk dinilai keefektifannya. Selain itu, pengumpulan data yang dilakukan secara daring dimaksudkan untuk mengetahui penilaian responden terhadap produk yang dimaksud. Setelah semua data didapatkan, selanjutnya dilakukan pengolahan data yang dimulai dari tahap pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, hingga akhirnya dibuat kesimpulan.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang telah ditentukan adalah mahasiswa UPI Kampus Sumedang angkatan tahun 2020. Dari 20 sampel yang diambil, 70% diantaranya merupakan mahasiswa program studi S-1 PGSD yaitu berjumlah 14 orang, 15% mahasiswa program studi S-1 Keperawatan yang

berjumlah tiga orang, 10% mahasiswa program studi S-1 PGSD Penjas yang berjumlah 10 orang, dan 5% mahasiswa program studi D-3 Keperawatan yang berjumlah satu orang. Berdasarkan persentase jenis kelamin, ditemukan lebih banyak perempuan yang tertarik dengan media dakwah yang dimaksud dibandingkan laki-laki yaitu sebesar 85% atau berjumlah 17 orang. Minat seseorang berjenis kelamin laki-laki terhadap media dakwah yang dimaksud hanya menghasilkan persentase 15% atau berjumlah tiga orang.

PEMBAHASAN

Produk *one-page website* yang dikembangkan bernama “Qishah”. Pranala dari situs Qishah adalah “qishah.carrd.co”. Qishah merupakan produk *one-page website* yang dibuat melalui *platform* “Carrd.co”. Carrd.co merupakan salah satu *platform* pembuat situs web *one-page*. Pengembangan situs web *one-page* dalam Carrd.co banyak diminati oleh pengguna awam maupun profesional karena bisa digunakan tanpa membayar. Selain tidak membayar, Carrd.co juga menawarkan opsional membayar untuk beberapa fitur yang biasa digunakan secara formal. Namun secara keseluruhan, baik gratis ataupun membayar, fitur yang disediakan oleh Carrd.co cukup

lengkap. Selain itu, *platform Carrd.co* banyak diminati karena efisien dan mudah untuk digunakan oleh siapapun karena tidak memerlukan pemahaman mengenai bahasa pemrograman yang mumpuni untuk membangun situs. Alamat situsnya pun bisa disesuaikan dengan keinginan kita sendiri.⁷

Di tahap awal, peneliti melakukan analisis mengenai konten yang akan dibuat, *platform* yang akan digunakan, serta sasaran pengguna produk tersebut. Hasil dari kegiatan analisis didapatkan bahwa konten dari produk yang dibuat adalah berupa cerita pendek. Penggunaan cerita pendek diharapkan dapat memudahkan penyampaian dakwah dan membuat kegiatan dakwah menjadi lebih menarik dan menyenangkan namun tetap bermaknabagi pembaca, khususnya responden. Semua cerita pendek yang dipilih sebagai konten ditulis dan disunting oleh para peneliti. Pemilihan tema didasarkan pada keadaan dan peristiwa yang biasa terjadi di lingkungan sekitar. Setiap cerita pendek mempunyai tema yang berbeda-beda seperti nasihat, nilai kemanusiaan, perintah serta larangan dari Allah SWT. Pemilihan *platform* dilakukan dengan mempertimbangkan

kemudahan akses serta kemudahan dalam perancangan desain dan kontennya. Dalam penelitian ini, sasaran pengguna *website* adalah mahasiswa, namun diharapkan semua orang dari berbagai usiadan kalangan dapat menikmati konten berupa cerita pendek yang telah peneliti susun ini. Selain itu, diharapkan para pembaca dapat mengambil ilmu dan hikmah dari cerita-cerita yang disajikan. Setelah kegiatan analisis dilakukan, dihasilkanlah lima cerita pendek sebagai sampel awal konten dalam penelitian ini.

Selanjutnya, dilakukan pembentukan dan pengembangan desain serta konten. *Website* yang sudah dibangun diisi dengan cerita-cerita pendek serta informasi kontak penulis cerita berupa pranala akun sosial media *Instagram*. Beberapa penyesuaian yang dilakukan selama pengembangan *website* adalah penyesuaian *button*, jenis dan ukuran *font*, dan navigasi halaman. Berbagai penyesuaian dilakukan agar situs web mudah untuk dieksplor oleh pengguna. Setelahnya, dilakukan validasi oleh ahli materi dan media serta penilaian oleh responden yaitu mahasiswa untuk menguji berbagai aspek yang berkaitan dengan desain dan konten produk.

Berikut pemaparan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli. Validasi yang dilakukan mencakup lima indikator, yaitu

⁷Shafira Anjani Adardam, "Memilih di Antara Website Single-Page dan Multi-Page" (<https://www.tokotalk.com/blog/single-page-atau-multi-page/> diakses pada 19 Februari 2022)

kesesuaian materi dengan sasaran pengguna, kualitas tampilan *website*, keseluruhan konten *website*, daya tarik bagi sasaran pengguna, dan kemudahan penggunaan *website*. Rentang skala penilaian berada di angka 1-4 dengan keterangan: '1' yang bermakna kurang, '2' yang bermakna cukup, '3' yang bermakna baik, dan '4' yang bermakna sangat baik. Dari kesesuaian materi dengan sasaran, produk mendapat nilai 4 (sangat baik) yang menandakan bahwa materi sudah sesuai dengan sasaran yang ingin dituju. Dari kualitas tampilan, produk mendapatkan nilai 3 (baik) yang dapat diartikan bahwa kualitas tampilan sudah dapat dikatakan baik namun tampilannya kurang bervariasi dan cenderung monoton. Dari konten secara keseluruhan, produk mendapatkan nilai 4 (sangat baik). Dari segi daya tarik bagi sasaran, produk mendapat nilai 3 (baik) yang dapat diartikan bahwa produk menarik untuk dikunjungi oleh sasaran namun desainnya masih terlalu sederhana. Terakhir dari kemudahan penggunaan, produk mendapat nilai 4 (sangat baik) yang menandakan bahwa produk mudah untuk diakses dan digunakan. Secara keseluruhan, produk dapat dikatakan baik dan layak untuk diakses atau digunakan.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli, selanjutnya dilakukan penilaian oleh

responden yaitu mahasiswa. Penilaian yang diberikan oleh responden berkaitan dengan desain produk, efektivitas penggunaan *website* sebagai media dakwah, efektivitas penggunaan cerita pendek sebagai konten dakwah, kesan terhadap cerita-cerita pendek yang dibuat, serta tema cerita pendek yang dianggap menarik bagi responden, baik yang ada di dalam *website* ataupun tidak. Selain itu, responden juga memberikan saran dan masukan mengenai hal-hal yang harus ditingkatkan dan diperbaiki demi berkembangnya media dakwah ini. Rentang skala penilaian berada di angka 1-5, dengan keterangan: '1' yang bermakna sangat buruk atau sangat tidak efektif, '2' yang bermakna kurang baik atau kurang efektif, '3' yang bermakna cukup baik atau cukup efektif, '4' yang bermakna baik atau efektif, dan '5' dengan makna sangat baik atau sangat efektif. Selain penilaian yang diberikan menggunakan rentang skala, juga terdapat kolom uraian mengenai tema-tema cerita yang diminati oleh responden serta saran dan masukan dari responden mengenai desain dan konten produk.

Pada penilaian yang pertama mengenai kesan yang timbul dari desain produk, berdasarkan penilaian yang telah dilakukan didapatkan bahwa desain dari produk "Qishah" dianggap baik oleh

responden. Dari total 20 penilaian, sebanyak enam responden memilih angka '5' yang menyatakan bahwa desain produk sangat baik, 12 responden memilih angka '4' yang menyatakan bahwa desain produk baik, sedangkan dua responden lainnya memilih angka '3' yang menyatakan bahwa produk dianggap cukup baik. Beberapa saran yang diberikan oleh responden mengenai desain produk diantaranya pembuatan atau penambahantemplate yang beragam di setiap cerita, penggantian warna website menjadi lebih terang, penambahan gambar atau ilustrasi pendukung, serta penambahan *background* agar desain website lebih menarik dan estetik. Namun untuk saran mengenai pembuatan *template* yang beragam di setiap cerita dianggap kurang valid sebagai kritik karena tampilan *one-page website* hanya berbentuk satu halaman sehingga tentu tidak dapat diatur sehingga mempunyai *template* yang bisa disesuaikan secara berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik dan penggunaan dari *one-page website* ini masih kurang dikenal khalayak umum.

Dalam penilaian mengenai efektivitas produk *one-page website* sebagai media dakwah, sebanyak enam responden memilih angka '5' yang berarti menganggap bahwa produk sangat efektif

digunakan sebagai media dakwah, sebanyak 11 responden memilih angka '4' yang berarti menyatakan bahwa produk efektif digunakan sebagai media dakwah dan tiga responden lainnya memilih angka '3' yang berarti menganggap bahwa produk cukup efektif untuk digunakan sebagai media dakwah.

Sedangkan dalam penilaian mengenai efektivitas konten yaitu cerita pendek, sebanyak 11 responden memilih angka '5' yang berarti menganggap bahwa cerita pendek sangat efektif digunakan sebagai konten dakwah, sebanyak tujuh responden memilih angka '4' yang berarti menganggap cerita pendek efektif digunakan sebagai konten dakwah dan dua responden memilih angka '3' yang berarti menganggap cerita pendek cukup efektif digunakan sebagai konten dakwah.

Cerita-cerita pendek yang terdapat dalam website memberikan kesan yang sangat baik bagi sembilan responden dengan nilai '5', memberikan kesan yang baik bagi sepuluh responden dengan nilai '4' serta memberikan kesan yang cukup baik bagi satu responden dengan nilai '3'. Beberapa tema cerita yang dianggap menarik oleh responden adalah tema-tema yang berkaitan erat dengan kebiasaan manusia di kehidupan sehari-harinya. Beberapa diantaranya berkaitan dengan pergaulan, kekerabatan, ketentuan-

ketentuan atau sunnah dalam Islam yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, kegiatan sosial dan kemanusiaan, nasihat-nasihat, komedi, dan lainnya. Selain itu, kisah-kisah yang mengandung hikmah dan kisah-kisah yang berkaitan dengan akhir zaman juga dianggap menarik untuk disertakan dalam *website*. Tema lainnya yang dianggap menarik oleh pembaca adalah kisah-kisah Nabi atau Rasul dan sahabat Nabi serta tokoh-tokoh Islam lainnya yang mempunyai pengaruh dalam berkembangnya ajaran Islam. Kisah tokoh-tokoh tersebut dapat dijadikan teladan dan pembelajaran bagi para pembaca. Untuk beberapa responden, cerita-cerita yang disajikan dalam *website* dianggap menarik karena dikemas dengan cara yang berbeda dibanding penyajian konten cerita pendek dengan media lainnya.

KESIMPULAN

Terdapat beberapa kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini. Kesimpulan didapat dari hasil validasi ahli dan penilaian responden. Berdasarkan hasil validasi, kualitas materi dari produk ini sangat baik dan relevan dengan sasaran pengguna yang dituju. Produk pun mudah diakses dan digunakan. Namun untuk kualitas tampilan produk masih kurang bervariasi bahkan cenderung monoton sehingga tidak menimbulkan daya tarik

yang besar bagi sasaran pengguna dan pembaca umum. Sedangkan berdasarkan hasil penilaian koresponden disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, secara keseluruhan, desain produk dianggap baik oleh para responden. *Kedua*, produk *one-page website* yang dibuat dapat dikatakan efektif digunakan sebagai media dakwah. *Ketiga*, cerita pendek yang ada di dalam *website* dianggap menarik dan efektif digunakan sebagai konten dakwah. Selain itu, cerita-cerita pendek yang ada juga dapat meninggalkan kesan yang baik bagi pembaca (responden).

Penggunaan *one-page website* seperti Carrd.co masih jarang digunakan sebagai media penyebaran informasi atau media pembelajaran. Diharapkan semoga di masa yang akan datang terdapat lebih banyak penelitian dan pengembangan lainnya yang dilakukan dalam pemanfaatan *one-page website* ini menjadi media penyebaran informasi atau media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adardam, S.A. (2020). Memilih di Antara Website Single-Page dan Multi-Page. Diambil 24 Maret 2022, dari <https://www.tokotalk.com/blog/single-page-atau-multi-page/>
- Akbar, F. (2012). Hadits-hadits Dakwah. Diambil 24 Maret 2022, dari

- <http://www.follyakbar.id/2012/07/hadits-hadits-dakwah.html>
- Alimuddin, N. (2007). KONSEP DAKWAH DALAM ISLAM. HUNAF: Jurnal Studia Islamika, 4(1), 73–78. <https://doi.org/10.24239/jsi.v4i1.195.73-78>
- Arrasyid, A. H., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 2(1), 99-103.
- Aziz, M. (2019). Ilmu Dakwah: Edisi Revisi. Prenada Media.
- Bungo, S. (2014). Pendekatan Dakwah Kultural Dalam Masyarakat Plural. Jurnal Dakwah Tabligh, 15(2), 209-219.
- Lestari, A. (2015). PEMIKIRAN KH. ABDUL WAHAB HASBULLAH TENTANG DAKWAH ISLAMIAH [Diploma, IAIN SMH Banten]. <http://repository.uinbanten.ac.id/129/>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and Development Research. Dalam J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Ed.), Handbook of Research on Educational Communications and Technology (hlm. 141–150). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12
- Syahidan, E. (2019). Keterampilan Menulis dalam Cerita Pendek. INARxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/z8e9h>
- Zellika, T. (2020). DESAIN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE CARRD.CO DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN ONLINE MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP (Studi Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development). Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.

