

Pengembangan KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi) Sebagai Media Dakwah Pembelajaran PAI Kelas 4 SD

¹Anisa Ayundasari, ²Nurul Meilina Azizah, ³Zahra Nurmayusanti
¹Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, ²Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, ³Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang,
¹anisaayundasari05@upi.edu, ²nurulmeiazz.17@upi.edu,
³zhraanurmayu.12@upi.edu

Abstract: *The foundation of quality education is the ability of educators to convey knowledge effectively so that students can understand and practice the values contained in the material. However, because the learning provided is still traditional, it causes students to have a poor understanding of the material presented. Making interesting and interactive learning media can help increase their involvement and understanding of the material being studied. Thus, the purpose of this study was to see how effective the KOACI (I Love Tolerance Comic) learning media is in increasing student participation and understanding in Islamic Religious Education subjects at SDN Sukamanah. The research method used is the D&D method with a qualitative approach. A total of 14 fourth grade elementary school students and Islamic Religious Education teachers at SDN Sukamanah participated in this study. The methods used to obtain data were observation, student questionnaires, assessments given to media experts (Islamic Religious Education Seminar Lecturers), interviews with material experts (teachers), and media trials on students. Based on the research results, the development of the KOACI (I Love Tolerance Comic) product is feasible to use, as evidenced by the average value of 95% for the validation test results from media experts and material experts. Likewise, the results of observations and filling out student questionnaires showed the enthusiasm of students. Thus, it can be said that the electronic comic learning media "I Love Tolerance Comic" (KOACI) can be the right alternative as a teaching material that can improve students' understanding of the need for tolerance.*

Keywords: *e-comics, da'wah, tolerance, instructional media*

Abstrak: Landasan pendidikan yang bermutu adalah kemampuan pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan secara efektif sehingga peserta didik dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi tersebut. Akan tetapi, karena pembelajaran yang diberikan masih bersifat tradisional, sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan

demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa efektif media pembelajaran KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi) untuk meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Sukamanah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode D&D dengan pendekatan kualitatif. Sebanyak 14 siswa kelas IV SD dan guru PAI SDN Sukamanah berpartisipasi dalam penelitian ini. Metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah observasi, angket siswa, penilaian yang diberikan kepada ahli media (Dosen Seminar Pendidikan Agama Islam), wawancara dengan ahli materi (guru), dan uji coba media kepada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan produk KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi) layak untuk digunakan, terbukti dari perolehan nilai rata-rata 95% untuk hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi. Begitu pula dengan hasil observasi dan pengisian angket siswa, menunjukkan adanya antusias peserta didik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik elektronik “Komik Aku Cinta Toleransi” (KOACI) dapat menjadi alternatif yang tepat sebagai bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang perlunya toleransi.

Kata Kunci: e-komik, dakwah, toleransi, media pembelajaran

Pendahuluan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mempunyai peranan sangat strategis dalam membentuk jati diri bangsa dan individu masyarakat dan juga salah satu mata kuliah yang ditawarkan di jenjang perguruan tinggi, dalam rangka mengembangkan kepribadian masyarakat dan bangsa yang kuat. Sekolah memegang peranan penting dalam menumbuhkan moralitas serta aspek-aspek kehidupan lainnya. Ilmu pengetahuan dan teknologi¹. Namun kenyataan yang bisa kita lihat pada saat ini adalah pembelajaran PAI di sekolah mendapat kecaman dari para profesional pendidikan yang menyatakan pembelajaran PAI kurang efektif dalam meningkatkan nilai moral dan agama siswa. Kemajuan pembelajaran PAI saat ini, mereka kurang menerima kemajuan dalam revolusi industri. Di sisi lain, jika kita melihat realitas peserta didik saat ini, kita menemukan bahwa sebagian besar dari mereka sudah familiar dengan perangkat digital seperti komputer dan telepon pintar.

Untuk membangun strategi pembelajaran yang tepat bagi dunia anak masa kini, pendidik PAI perlu peka terhadap situasi tersebut serta

¹ Akhmad Shunhaji, “Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar,” *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.1, No. 1 (2019): hal.1-22, <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.46>.

berpikir kreatif dan inovatif.² Pendidikan agama Islam, menurut Zakiyah Darajat, merupakan upaya untuk menumbuhkan dan membina peserta didik agar memahami ajaran Islam secara utuh, mencapai tujuannya, dan pada akhirnya mampu mengamalkannya. Menjadi pengikut Islam. Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa pendidikan Islam akan terdiri dari dua komponen utama: mengajar peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan prinsip atau nilai-nilai Islam. Kedua, mendidik peserta didik dalam kajian Islam (pemahaman ajaran Islam sebagai subjek kajian).³ Sehubungan dengan hal tersebut, Hamka Abdul Aziz membagi tujuan pendidikan nasional dalam dua kategori tujuan pendidikan: yang pertama adalah sasaran pendidikan hati, yang terdiri atas: keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, Orang baik akan lahir dalam lingkungan yang sehat, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Kedua, pendidikan otak bertujuan untuk menghasilkan manusia cerdas yang berpengetahuan, kompeten, kreatif, dan berkemampuan.⁴

Melalui berbagai kegiatan, pengajaran, pelatihan, dan pengalaman langsung, pendidikan agama Islam bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar mampu mengetahui, memahami, beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia. Ajaran yang diajarkan bersumber dari dua sumber utama ajaran Islam, yaitu kitab suci Al-Qur'an dan Hadits. Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar dan terorganisir untuk mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia, serta mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya, kitab suci al-Quran dan al-Hadits, melalui kegiatan, pendidikan, latihan, dan pengalaman pribadi⁵. Oleh karena itu, agar peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan, seorang pendidik harus mampu menyampaikan dan mengamalkan pesan-pesan secara efektif dan tepat, khususnya dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Untuk menjamin pengalaman belajar yang menarik dan dinamis bagi peserta didik yang mengikuti program Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, pendidik tentu perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan

² Asep Abdul Aziz et al., "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol.9, No. 1 (2021): hal.63, <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>.

³ Tri Era Khoiriyah, Hakimian Hakimian, and Aminudin Aminudin, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontekstual Di Sekolah Dasar Alam," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.4, No. 2 (2021): hal.62-71, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.147>.

⁵ Burhanudin Ata Gusman et al., "Strategi Komunikasi Dakwah Dalam Pesan Lagu Cari Berkah Wali Band," *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, Vol.5, No. 1 (2022): hal.17-40, <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.227>.

kurikulum yang terus berubah. Dengan demikian seorang pendidik harus mampu menyampaikan dan mengimplementasikan pesan dengan baik dan benar, sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan. Terkhusus pada mata pelajaran PAI di SD. Pada pembelajaran PAI di SD seorang pendidik tentu harus mengikuti perkembangan zaman dalam menyampaikan materi, supaya menghasilkan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Ani Nur Aeni, dkk. Berpendapat bahwa dakwah adalah usaha untuk memperluas pemahaman keagamaan individu yang tidak memiliki pemahaman dasar tentang agama, dengan tujuan mengubah cara pandang mereka terhadap kehidupan, serta segala sikap atau perilaku internal yang tidak sejalan dengan ajaran Islam, agar sesuai dengan ketentuan syariah dan menjalani kehidupan yang memuaskan yang akan membawa mereka pada kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat. Secara alami, dakwah membutuhkan sejumlah komponen, termasuk penyampai pesan (*da'i*), materi atau pesan yang diberikan (*maddah*), penerima pesan (*mad'u*), media dakwah (*wasilah*), dan metode penyampaian dakwah (*thariqah*).⁶ Adapun penyebaran dakwah dapat terjadi melalui berbagai jenis media dalam penyampiannya, diantaranya: seperti media visual, audio, audiovisual, media cetak, dan lain-lain.⁷

Di era digital saat ini, teknologi hadir sebagai sarana untuk membantu setiap aspek kehidupan manusia. Bahkan, sebagian orang menjadikan teknologi sebagai suatu ketergantungan. Tentu saja, seiring dengan kemajuan teknologi, ada saja kekurangan bagi penggunaannya. Salah satu kekurangannya adalah banyak orang yang tidak dapat mengontrol penggunaan teknologinya, yang dapat berujung pada penggunaan gadget yang berlebihan, yang dapat berdampak buruk pada perilaku dan karakter. Misalnya, perilaku seseorang menjadi lebih apatis. Bahkan orang-orang yang sadar akan bahaya teknologi dan tahu kapan harus menggunakannya dengan tepat, masih saja menggunakannya secara tidak tepat, apalagi anak-anak sekolah dasar. Belum lagi peserta didik sekolah dasar yang masih memerlukan pengawasan ketat saat memanfaatkan teknologi. Meskipun

⁶ Jurnal Ilmiah, Pendidikan Madrasah, and Ibtidaiyah Vol, "PENGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Delvarina Vandini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Dyah Laksmi Putri Universi" 7, no. 3 (2023): 1121–30, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>.

⁷ Anisa Rahmaniya et al., "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar 'Kino Dan Kiya Anak Sholeh' Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.6, No. 3 (2022): hal.828–37, <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>.

karakter dan kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, peserta didik sekolah dasar tetap menginginkan panutan yang positif di lingkungannya. Ketika seorang anak menggunakan teknologi secara berlebihan, salah satu variabel yang membentuk karakter anak adalah gadget.⁸

Anak-anak yang menggunakan teknologi secara berlebihan dan tidak diimbangi dengan kematangan kognitif akan tumbuh menjadi anak yang konsumtif dan canggung dalam bersosialisasi. Saat ini, banyak anak yang lebih suka berteman secara *daring* daripada berinteraksi dengan teman sebayanya secara langsung. Kemajuan teknologi seperti itu pasti akan menimbulkan sejumlah kontroversi dalam pemikiran manusia. Akibatnya, anak-anak akan mengembangkan ketergantungan pada teknologi atau barang elektronik. Pecandu teknologi akan merasa sulit untuk meninggalkannya karena mereka sudah sangat terikat secara emosional dengan keadaan tersebut. Terkait dampak teknologi, banyak orang yang menyuarakan pendapatnya, salah satunya menurut Firdania⁹. Oleh karena itu, peran orang tua dan orang dewasa lainnya menjadi sangat penting, terutama orang tua sebagai orang pertama yang mendidik anak-anak mereka. Selain membimbing anak-anaknya dalam pengajaran pembentukan dan penanaman kepribadian agar mereka menjadi orang yang selalu bertaqwa kepada Allah SWT dan Rasul-Nya, orang tua hendaknya selalu mendampingi anak-anaknya saat bermain dengan teknologi. Orang tua juga hendaknya mendampingi anak-anaknya dalam mengembangkan akhlak dan kepribadian yang baik.¹⁰

Seorang pendidik memegang peranan penting dalam membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan yang lebih baik tentang hal-hal yang mereka pelajari. Tentu saja, seorang guru harus mampu menghasilkan materi pengajaran yang menarik dan relevan yang dapat digunakan di kelas. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konten yang diajarkan dengan memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik

⁸ Ai Siti et al., "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.5, No. 3 (2021): hal.9331-35, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2473>.

⁹ Siti et al.

¹⁰ Ani Nur Aeni et al., "Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, Vol.2, No. 6 (2022): hal.279-87, <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>.

dan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan memanfaatkan berbagai elemen media, termasuk animasi, video, audio, dan grafik. Dalam upaya untuk memicu minat peserta didik dalam belajar, media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk menyajikan konten dengan cara yang lebih dinamis dan bervariasi. Lebih jauh lagi, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep abstrak atau yang menantang secara vokal, yang akan mempercepat proses pemahaman mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk membantu guru menyampaikan konten dan cara yang lebih efisien untuk meningkatkan pemahaman dan standar pembelajaran peserta didik.

Menurut Sudjana¹¹ menyebutkan bahwa komik merupakan sebuah cerita bergambar yang disusun dan dimaksudkan untuk dibacakan dengan suara keras atau sebagai dialog tertulis dengan tujuan menyampaikan informasi. Selain itu, komik juga berguna untuk menyajikan konten pendidikan di kelas dengan cara yang menarik. Karena informasi disajikan dengan cara yang menyenangkan dan lebih nyata dalam komik, ada potensi peningkatan pemahaman di antara siswa. Ketika guru menyajikan materi pembelajaran, siswa akan lebih terlibat dan penuh perhatian setiap saat.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan agar komik elektronik dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dengan menggunakan teknologi sebagai media dakwah, komik elektronik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memberikan pemahaman agama serta pesan melalui cerita yang dikandungnya. serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan didalamnya terdapat beberapa karakter serta percakapan dialog yang menarik perhatian peserta didik, serta adanya soal kuis sehingga terciptanya pembelajaran yang interaktif. komik digital ini mampu memberikan motivasi belajar karena mengandung sejumlah karakter, pertukaran dialog yang menarik minat peserta didik, dan pertanyaan kuis yang memfasilitasi pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, komik elektronik dapat berfungsi sebagai pengganti media dakwah di kelas tentang nilai menghargai keragaman dan saling pengertian. Dalam contoh khusus ini, membiarkan anak-anak bermain dengan perangkat tentu saja memerlukan pengawasan orang dewasa.

Metode Penelitian

¹¹ Putri Itsna Salsabila, Indhra Musthofa, and Mutiara Sari Dewi, "PENELITIAN E-KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI DI SMA NU PAKIS," n.d., <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>.

Metode penelitian pada hakikatnya merupakan pendekatan ilmiah yang diterapkan dalam penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi bagi suatu keperluan tertentu. (Sugiono, 2013) Metode *Design and Development* (D&D) dengan pendekatan kualitatif merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Metode *Design and Development* (D&D) merupakan suatu proses sistematis yang digunakan untuk mengembangkan materi dan produk pendidikan serta menyempurnakan model yang mengendalikan pengembangannya.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk. Metode Richey dan Klein, model pengembangan *Design and Development* (D&D), adalah metodologi pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik desain dan pengembangan (D&D) Richey dan Klein adalah penyelidikan metodis tentang cara membuat suatu produk dan menilai kinerjanya. Metode ini terdiri dari tiga tahapan yaitu Perancangan (*Planning*), Produksi (*Production*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\rho = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase validasi per aspek
- Σx = jumlah jawaban responden per aspek
- Σxi = nilai ideal per aspek

Menurut islamia¹²

Kriteria dalam menentukan hasil dari validasi:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

Kriteria	Persentase
Tidak layak	0% - 20%
Kurang layak	21% - 40%
Sedang	41% - 60%

¹² Ririn Violadini and Dea Mustika, “Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No. 3 (2021): hal.1210–22, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>.

Layak	61% - 80%
Sangat layak	81% - 100%

Data tentang respon peserta didik terhadap media pembelajaran KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi) yang dihasilkan dengan menggunakan metode D&D berdasarkan Skala Guttman dikumpulkan dengan menggunakan angket respons. Menurut Ridwan, Skala Guttman digunakan untuk jawaban yang konsisten dan tidak ambigu (tegas). Ya-Tidak Yakin, Ya-Tidak, Benar-Salah, Positif-Negatif, Setuju-Tidak Setuju, dan sebagainya¹³ Perhitungan berikut dilakukan untuk menentukan posisi persentase jawaban "ya" dari angket, yang kemudian diplot dalam rentang skala persentase:

Nilai Jawaban "ya" = 10

Nilai Jawaban "Tidak" = 0

Dikonversikan dalam persentase:

Jawaban "Ya" : $10 \times 10 \times 100\% = 100\%$

Jawaban "Tidak" : $0 \times 10 \times 100\% = 0\%$

Pada hari Jumat, 8 Maret 2024 telah dilaksanakan penelitian di SDN Sukamanah 1 Jl. Pagar Betis KM 03 nomor 299A RT 01/03 Desa Baginda, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Sebanyak 14 orang peserta didik beserta guru kelas IV dan guru mata pelajaran PAI turut serta menjadi partisipan dalam penelitian ini. Untuk memberikan informasi yang spesifik kepada peneliti tentang apa yang dicari dan diharapkan dari penelitian ini, maka proses seleksi peserta disesuaikan dengan tujuan dan teknik penelitian. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi dakwah dalam mempelajari dan menjaga toleransi dalam kehidupan sehari-hari secara umum menjadi latar belakang penelitian ini. Hal ini dikarenakan minimnya media dan alat peraga pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik terhadap materi pelajaran, sehingga peserta didik kurang mampu memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

A. Pengembangan KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi) Sebagai Media Dakwah

¹³ Violadini and Mustika.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, diharapkan proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru yang masih memberikan materi pelajaran dengan metode belajar yang masih tradisional, khususnya dalam mata pelajaran PAI, sehingga kurang mampu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. menurut Hamalik salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Untuk memastikan siswa memahami materi yang diajarkan, guru menggunakan media pembelajaran sebagai mediator.¹⁴

Oleh karena itu, Media pembelajaran berbasis komik digital dibuat dengan tujuan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar dan sebagai media dakwah tentang nilai keberagaman dan rasa hormat terhadap sesama. Berdasarkan hasil pengumpulan data, pembelajaran dengan metode ceramah tanpa dibantu media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi peserta didik. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana tahapan pengembangan *e-comic* sebagai media dakwah terhadap peserta didik sekolah dasar, dan juga untuk mengetahui bagaimana efektivitas belajar peserta didik setelah menggunakan media yang baru mereka gunakan dan untuk mengetahui bagaimana respon mereka terhadap media pembelajaran Komik Digital Aku Cinta Toleransi (KOACI) ini.¹⁵

Penulis mengembangkan alat evaluasi untuk mengukur kelayakan produk KOACI di kalangan peserta didik, ahli media, dan ahli materi. Setelah itu, peneliti mengirimkan produk (KOACI) tersebut kepada ahli materi guru Pendidikan Agama Islam Kelas 4 di SDN Sukamanah untuk menentukan apakah konten tersebut layak untuk diajarkan. Peneliti juga memberikan ahli media alat validasi produk untuk menilai kelayakan produk. Agar peneliti

¹⁴ Yulita Dwi Lestari, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.16, No. 1 (2023): hal.73–80, <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>.

¹⁵ Aeni et al., "DISEMINASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD BERBASIS APLIKASI Prodi PGSD , Universitas Pendidikan Indonesia , Sumedang , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Diseminasi Ini Dilatarbelakangi Oleh Tergeraknya Tim Pelaksana Untuk Menyebarkan Hasil Penelitian Kepada Kh" 5 (2023): hal.388–403.

dapat melihat dan mempelajari perspektif seorang pendidik, peneliti juga mengirimkan penilaian data kepada guru, dengan harapan bahwa *e-comic* edukasi ini merupakan cara yang ideal untuk menyebarkan pengetahuan dan dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.¹⁶

B. Tahapan Pengembangan Media Komik Digital

Pada pembuatan media pembelajaran komik digital KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi) untuk menjadikannya sebagai sarana dakwah dan pembelajaran bagi siswa kelas 4 sekolah dasar. Peneliti mengadopsi metode Design and Development (D&D), yang meliputi serangkaian tahapan khusus, diantaranya:

1) Perancangan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti melihat berbagai kebutuhan untuk mengidentifikasi target audiens, yaitu siswa sekolah dasar kelas 4. Setelah mengumpulkan berbagai elemen serta materi yang cocok digunakan, peneliti menulis naskah untuk cerita yang akan ditampilkan dalam komik digital. Peneliti menggunakan aplikasi Pinterest untuk mengumpulkan inspirasi sebelum mulai mengembangkan komik digital, termasuk desain latar belakang dan karakter. Aplikasi ini dapat membantu peneliti menemukan berbagai komponen dengan lebih mudah dan berfungsi sebagai panduan serta menjadi sumber inspirasi untuk membuat komik digital ini.

2) Produksi (*Production*)

Peneliti mulai membuat komik digital yang telah dirancang sebelumnya, setelah mengumpulkan bahan-bahan dari pencarian sebelumnya. Dimulai dengan pembuatan naskah atau naskah cerita, dengan mempertimbangkan alur yang menarik dan kemampuan pemahaman anak-anak sekolah dasar di kelas empat. Selanjutnya, peneliti membuat karakter dan latar yang paling sesuai dengan konteks cerita dan mendukung pesan dakwah mengenai indahnyasaling menghargai dalam keberagaman. Naskah dialog antara karakter ditambahkan setelah karakter dan latar dirancang. Saat membuat berbagai komponen, peneliti menggunakan website *Heyzine* pada Canva

¹⁶ Ani Nur Aeni et al., "Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Pada Materi Dakwah," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.7, No. 3 (2023): hal.1121, <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121>.

untuk mengubah cerita yang telah didesain sebelumnya menjadi bentuk buku digital (*flip book*).

Setelah melalui beberapa tahapan tersebut, peneliti berhasil membuat komik digital yang diberi nama KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi). Peneliti akhirnya menciptakan komik digital yang dikenal sebagai KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi). KOACI awalnya terdiri dari beberapa halaman, dengan daftar isi dan kata pengantar untuk membantu pembaca menemukan materi yang diperlukan. Untuk membantu peserta didik menentukan apa yang harus mereka capai setelah membaca komik digital, pembaca diberikan akses ke tujuan pembelajaran dan capaian di halaman berikutnya. Pembaca selanjutnya akan diperlihatkan berbagai kisah menarik tentang nilai menghargai keberagaman di halaman berikutnya. Dengan menggunakan berbagai foto karakter yang memikat dan tulisan untuk membantu pemahaman, diharapkan materi akan menjadi lebih baik serta dapat meningkatkan pemahaman dan lebih menarik perhatian peserta didik dalam belajar.¹⁷



Gambar 1. Cover KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi)

Pada media pembelajaran ini ada pula pertanyaan kuis dalam komik ini untuk mengukur seberapa baik peserta didik memahami konten yang disampaikan melalui komik digital. Setiap halaman cerita diakhiri dengan serangkaian pertanyaan. Selain itu, sebuah ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan pokok

¹⁷ Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.8, No. 2 (2023): hal.28, <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375>.

bahasan yang dibahas disertakan pada halaman terakhir, khususnya ayat 13 dari surat al-Hujurat. Surat ini menggambarkan siapa kita sebagai ciptaan Yang Mahakuasa. Terlepas dari alasannya materi, warna kulit, ras, suku, atau perbedaan fisik lainnya kita tidak boleh berprasangka buruk terhadap orang lain. Namun, karena taqwa kita kepada Allah SWT, kita dididik untuk menjadi manusia yang bermoral baik. Selain itu, diharapkan peserta didik dapat menerapkan pengetahuan ini di masyarakat¹⁸.

Halaman berikutnya terdapat referensi aplikasi yang digunakan untuk membuat komik digital ini dapat ditemukan di halaman berikut. Aplikasi ini menggunakan Canva untuk mengedit desain yang telah ditemukan sebelumnya dan mengubah komik elektronik menjadi buku digital melalui situs web Heyzine. Canva juga digunakan untuk mengedit berbagai karakter animasi dan latar belakang untuk cerita komik Aku Cinta Toleransi. Aplikasi berikutnya adalah Pinterest, yang digunakan untuk mencari berbagai elemen yang diperlukan untuk membuat karakter dan desain latar belakang untuk KOACI. Nama editor juga dicantumkan di halaman berikutnya. Selain itu, kreator komik digital ini tentu saja membuat *QR Code* yang dihiasi dengan beberapa aspek karakter KOACI untuk menarik perhatian dan memudahkan prosesnya. Tentu saja, penulis membuat *QR Code* yang dihiasi dengan berbagai elemen karakter KOACI untuk menarik perhatian dan memudahkan akses bagi guru dan siswa. Hal ini memungkinkan produk KOACI tersedia kapan saja, di mana saja bagi pembaca, khususnya guru PAI sekolah dasar dan siswa kelas empat, untuk membaca dan belajar. Oleh karena itu, KOACI tidak terbatas untuk digunakan di dalam kelas saja.

¹⁸ Saidup Kudadiri, "Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol.7, No. 5 (2023): hal.3140-47, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>.



Gambar 2. Barcode untuk mengakses KOACI

Melalui penggunaan komik digital ini, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif, selain itu juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar kelas empat, mengenai materi mengenai indahnya menghargai dalam keberagaman. Sehingga peserta didik mampu mengetahui berbagai keberagaman yang ada di lingkungan sekitarnya dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita komik tersebut.

3) Evaluasi (*Evaluation*)

Untuk mengetahui efektivitas dan tingkat partisipasi media komik digital, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba di kelas 4 SDN Sukamanah dan menerbitkan surat validasi produk kepada ahli media (Dosen SPAI) dan ahli materi, khususnya guru PAI di SDN Sukamanah. setelah surat validasi produk diserahkan. Untuk mengetahui perkembangan selanjutnya dalam pembuatan media pembelajaran, peneliti menunggu tanggapan dari para ahli. Tanggapan dari para ahli peneliti jadikan sebagai acuan perbaikan untuk kedepannya apabila peneliti membuat media pembelajaran selanjutnya.

C. Data Hasil Validasi Ahli

Setelah selesai membuat produk *e-comic* KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi), peneliti melakukan proses validasi produk. Hal ini meliputi pengiriman produk beserta angket validasi produk dalam format soft-file dan hard-file untuk memastikan bahwa produk dan

material yang akan dikirimkan sudah sesuai. Tabel penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

1) Respon Ahli Materi

Tabel 2. Instrumen Validasi Kelayakan Komik Digital “KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi)”

Indikator	Pertanyaan	Nilai	
		Ya	Tidak
Kualitas Media	Apakah Media Komik Digital dapat diakses dengan mudah?	✓	
	Apakah Media Komik Digital yang digunakan dapat berfungsi dengan baik?	✓	
	Apakah Media Komik Digital ini menarik untuk anak SD kelas 4? baik dari segi tampilan dan isinya?	✓	
	Apakah pemilihan huruf dan tata letak pada komik sudah tepat?	✓	
	Apakah dengan adanya Media Komik Digital pembelajaran akan menjadi lebih efektif.	✓	
	Apakah dengan adanya kartu QR Code dapat memudahkan akses untuk membuka Komik Digital tersebut?	✓	
Bahasa	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Interaktif ini sesuai untuk murid SD kelas 4?	✓	

Indikator	Pertanyaan	Nilai	
		Ya	Tidak
	Apakah kata-kata yang digunakan sederhana dan komunikatif?	✓	
Konten	Apakah ilustrasi yang ada di dalam media interaktif ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan?	✓	
	Apakah soal-soal yang terdapat pada media Komik digital sesuai dan dapat mengevaluasi pemahaman siswa mengenai materi?	✓	

Menurut hasil angket penilaian yang telah diisi oleh ahli materi guru PAI SDN Sukamanah, dapat dilihat pada produk Komik Digital Aku Cinta Toleransi (KOACI), komponen antar media di dalamnya sudah sesuai dan saling berhubungan, alur cerita yang diberikan sangat menarik sehingga pada saat ahli materi melihat secara langsung pada saat peserta didik mengakses produk tersebut terlihat sangat antusias, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam materi dakwah yang disalurkan lewat KOACI. Selain itu, tidak hanya peserta didik yang antusias kepada produk KOACI tersebut. Namun para ahli juga sangat mengapresiasi produk yang telah kami buat dan juga menawarkan serta mengajak untuk bisa berkolaborasi kedepannya dengan sekolahnya terhadap produk yang telah diciptakan.

Produk Komik Digital Aku Cinta Toleransi (KOACI) telah menunjukkan hasil yang sangat positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi dakwah. Berikut adalah penjelasan rinci dan panjang tentang materi tersebut:

a. Komponen Antar Media dan Alur Cerita

KOACI memiliki komponen antar media yang sangat sesuai dan saling berhubungan. Komponen ini

meliputi gambar, teks, dan animasi yang digunakan untuk menceritakan alur cerita yang sangat menarik. Alur cerita yang diberikan sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dan membuat mereka antusias dalam mengakses produk tersebut.

b. Manfaat untuk Pendidik dan Peserta Didik

Produk KOACI memberikan manfaat yang sangat besar bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik, produk ini dapat dijadikan sebagai referensi yang sangat berguna dalam mengajar materi dakwah. Produk ini juga dapat membantu pendidik dalam memahami materi yang akan disampaikan, sehingga dapat lebih mudah dalam mengajar. Bagi peserta didik, produk ini dapat membantu mereka dalam memahami materi dakwah dengan lebih efektif. Produk ini juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi dakwah, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan kesadaran siswa terhadap pentingnya toleransi dalam beragama.

c. Kolaborasi dengan Sekolah

Para ahli juga sangat mengapresiasi produk KOACI dan menawarkan serta mengajak untuk berkolaborasi dengan sekolah dalam mengembangkan produk tersebut. Kolaborasi ini dapat membantu dalam meningkatkan kualitas produk dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi pendidik dan peserta didik.

Dengan demikian, produk yang kelompok kami buat telah menghasilkan manfaat, baik itu untuk pendidik untuk dijadikan sebuah referensi, bahwasannya sudah memenuhi dan layak untuk dijadikan media pembelajaran yang dapat memberikan sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan, serta memudahkan tenaga pendidik untuk dapat lebih mudah terhadap materi yang akan disampaikan, dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

2) Respon Ahli Media

Tabel 3. Instrumen Validasi Produk

Indikator	Pertanyaan	Nilai	
		Ya	Tidak
Kualitas Media	Apakah Media Komik Digital dapat diakses dengan mudah?	✓	
	Apakah Media Komik Digital yang digunakan dapat berfungsi dengan baik?		✓
	Apakah Media Komik Digital ini menarik untuk anak SD kelas 4? baik dari segi tampilan dan isinya?	✓	
	Apakah pemilihan huruf dan tata letak pada komik sudah tepat?	✓	
	Apakah dengan adanya Media Komik Digital pembelajaran akan menjadi lebih efektif.	✓	
	Apakah dengan adanya kartu QR Code dapat memudahkan akses untuk membuka Komik Digital tersebut?	✓	
Bahasa	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Interaktif ini sesuai untuk murid SD kelas 4?	✓	
	Apakah kata-kata yang digunakan sederhana dan komunikatif?	✓	
Konten	Apakah ilustrasi yang ada di dalam media interaktif ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan?	✓	

Indikator	Pertanyaan	Nilai	
		Ya	Tidak
	Apakah soal-soal yang terdapat pada media Komik digital sesuai dan dapat mengevaluasi pemahaman siswa mengenai materi?	✓	

Selain itu, dilihat dari hasil instrument yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat dan peneliti dapat dilihat bahwa media pembelajaran Komik Digital Aku Cinta Toleransi (KOACI) berdasarkan penilaian ahli materi memiliki respon yang positif mengenai media KOACI. Adapun kendala dalam penggunaan komik digital ini ialah perlu adanya jaringan internet yang kuat dan stabil untuk memperlancar keberfungsian media komik digital tersebut. Dan juga karakter dan elemen yang digunakan sudah tepat, memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu peserta didik untuk dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran mengenai indahnya menghargai keberagaman yang ada di lingkungan sekitar kita.

Tabel 4. Hasil Persentase Uji Validasi

No	Aspek Penilaian	Ahli Materi	Ahli Media
1	Kualitas Media	60 x 100%	50 x 100%
2	Penggunaan Bahasa	20 x 100%	20 x 100%
3	Konten	20 x 100%	20 x 100%
Rata-rata		100 x 100%	90 x 100%
		95%	

Dilihat dari perhitungan persentase yang dilakukan pada hasil uji validitas dari ahli materi (guru PAI) dan ahli media (dosen SPAI) dihasilkan rata-rata skor sebesar 95% yang apabila dilihat dari tabel 1 mengenai kriteria hasil validasi menunjukkan bahwa produk KOACI ini dapat dikategorikan sangat layak untuk dijadikan sebagai media dakwah ataupun media pembelajaran di SD kelas 4. Dengan demikian penilaian terhadap materi yang ada pada media KOACI memperlihatkan pembahasan materi dapat dengan cepat dimengerti karena berfokus pada konsep. Elemen, karakter, dan bahasa yang digunakan pada produk dinilai baik, setelah membaca dan memahami KOACI tentunya dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan minat baca peserta didik dalam pembelajaran. Namun, masih terdapat kekurangan dalam produk tersebut yaitu tulisannya lebih baik diperbesar agar terlihat lebih jelas oleh peserta didik, dan telah direvisi sehingga pada saat diperlihatkan kepada peserta didik sudah bisa dibaca dengan mudah.

D. Hasil Observasi

1) Respon Siswa

Tabel 5. Instrumen Validasi Materi

Indikator	Pertanyaan	Nilai	
		Ya	Tidak
Kualitas Media	Apakah Media Komik Digital dapat diakses dengan mudah?		
	Apakah Media Komik Digital ini menarik?		

Indikator	Pertanyaan	Nilai	
		Ya	Tidak
	Apakah Anda memerlukan bantuan orang lain untuk menggunakan Komik Digital?		
Manfaat Produk	Apakah produk Komik Digital bermanfaat bagi Anda dalam belajar?		
	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran komik digital materi pembelajaran menjadi seru dan mudah dipahami?		
	Apakah produk ini menarik?		
	Apakah produk ini membantu Anda memahami materi pelajaran dengan lebih baik?		
	Apakah Anda puas dengan kinerja produk Komik Digital ini?		
	Apakah produk Komik Digital ini berjalan dengan lancar dan stabil?		
	Apakah Anda mengalami kendala atau masalah saat menggunakan produk Komik Digital ini?		

Dilihat dari hasil instrumen penilaian yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN Sukamanah, media pembelajaran Komik Digital Aku Cinta Toleransi (KOACI) mendapat penilaian yang cukup baik. Evaluasi peserta didik menghasilkan sejumlah indikasi dan dikategorikan berdasarkan pertanyaan dan pernyataan yang kami ajukan.

Berdasarkan evaluasi terhadap media juga dapat dinilai bahwa KOACI ramah pengguna dan berkinerja baik. Bagian-bagian yang berbeda kemudian diposisikan secara tepat di antara elemen-elemen untuk memberikan kesan bahwa mereka terhubung. Hal ini menunjukkan pemilihan media KOACI disajikan secara menarik untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Sementara itu, evaluasi terhadap bahasa yang digunakan menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahaminya. Selain itu, dari segi isi yang sesuai dengan ide cerita komik dan dirasa cukup sederhana untuk dipahami peserta didik. Berdasarkan hasil yang memuaskan, jawaban peserta didik terhadap materi dan produk yang dikembangkan peneliti menunjukkan kualitas yang tinggi. Evaluasi ini menghasilkan tanggapan bahwa produk peneliti memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat pembelajaran untuk membantu siswa sekolah dasar kelas IV pada mata pelajaran PAI.

Namun, meskipun dengan peserta didik membaca KOACI mereka akan paham dengan isi materi di dalamnya, penilaian produk ini terbilang sangat bagus begitupun dengan point-point seterusnya. Dilihat dari hasil penilaian tersebut, dapat dilihat bahwa media pembelajaran KOACI memiliki kemampuan untuk menjadi media yang efektif dalam menumbuhkan motivasi peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran KOACI ini dapat memberikan bantuan kepada peserta didik dan guru untuk lebih mudah memahami dan menyampaikan materi pelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif, interaktif dan menarik. Guru banyak yang memberikan tanggapan positif terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam survei tersebut, dengan mengatakan "YA", yang menunjukkan bahwa produk tersebut adalah produk yang sangat baik untuk digunakan oleh peserta didik. Tanggapan peserta didik mengenai produk yang diciptakan oleh peneliti menandakan bahwa produk dan materi terbilang cukup baik karena mendapatkan hasil yang memuaskan. Dari evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran mata pelajaran PAI pada siswa kelas IV SD.

Dalam proses menggunakan Media Komik Digital, sebagian peserta didik berpendapat bahwa aksesnya relatif mudah dan dapat dijangkau dengan cepat. Selain itu, siswa menganggap media ini sangat menarik dan dapat merangsang perhatiannya untuk terus belajar. Dalam beberapa kasus, terdapat peserta didik yang memerlukan bantuan orang lain untuk menggunakan fitur yang kompleks, tetapi secara umum, peserta didik dapat menggunakan produk ini dengan sendirinya. Dalam proses belajar, peserta didik merasa bahwa produk ini sangat bermanfaat dan membantu untuk memahami materi dengan lebih baik. Materi pembelajaran menjadi lebih seru, tidak mudah bosan dan mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Peserta didik juga merasa bahwa produk ini menarik dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dalam beberapa kesempatan, peserta didik mengalami kendala atau masalah saat menggunakan produk Komik Digital ini. Namun, peserta didik tidak mengalami masalah yang serius dan dapat diatasi dengan cepat. Dalam keseluruhan, mereka puas dengan kinerja produk Komik Digital ini dan tidak mengalami kendala atau masalah saat menggunakan produk ini.

Dalam proses menggunakan Media Komik Digital ini, produk ini berjalan dengan lancar dan stabil, terbukti dari penggunaan Media Komik Digital produk ini berfungsi dengan baik dan tanpa gangguan, peserta didik dapat menggunakan produk ini tanpa merasa kesulitan dan dengan mudah untuk mengaksesnya. Peneliti secara umum merasa puas dengan kinerja produk Komik Digital ini. Peserta didik tidak mengalami masalah yang serius dan dapat menggunakan produk ini dengan lancar. Dalam beberapa kesempatan, peserta didik tidak menghadapi masalah besar dan dapat dengan mudah menggunakan produk ini. Dalam keseluruhan, peserta didik sangat puas dengan kinerja produk Komik Digital ini. Mereka merasa bahwa produk ini sangat bermanfaat dan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Materi pembelajaran menjadi lebih seru dan mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Peserta didik juga merasa bahwa produk ini menarik dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran komik

digital menjadikan materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Peserta didik juga menganggap produk ini menarik, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik tentang topik tersebut.



Gambar 3. Dokumentasi uji coba produk di kelas 4 SDN Sukamanah



Gambar 4. Dokumentasi bersama siswa kelas 4 SDN Sukamanah

Gambar di atas merupakan dokumentasi kegiatan peneliti di SDN Sukamanah. Kami para peneliti dan anak-anak mengambil foto bersama dengan memperlihatkan kartu berkode QR yang memungkinkan mereka mengakses produk komik digital "KOACI" dari Aku Cinta Toleransi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Pengembangan KOACI (Komik Aku Cinta Toleransi) Sebagai Media Dakwah Pembelajaran PAI Kelas 4 SDN Sukamanah dapat disimpulkan bahwa Pengembangan KOACI dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDN Sukamanah khususnya pada kelas 4 mengenai materi mata pelajaran PAI tentang indahnya saling menghargai dalam keberagaman, selain itu KOACI ini mampu memberikan pemahaman agama serta pesan melalui cerita yang dikandungnya. Komik digital ini mampu memberikan motivasi belajar karena mengandung sejumlah karakter, pertukaran dialog yang menarik minat peserta didik, dan pertanyaan kuis yang memfasilitasi pembelajaran interaktif. Terbukti dari perhitungan persentase yang dilakukan pada hasil uji validitas dari ahli materi (guru PAI) dan ahli media (dosen SPAI) dihasilkan rata-rata skor sebesar 95% yang apabila dilihat dari kriteria hasil validasi menunjukkan bahwa produk KOACI ini dapat dikategorikan sangat layak untuk dijadikan sebagai media dakwah ataupun media pembelajaran di SD kelas 4. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, penilaian terhadap materi yang ada pada media KOACI memperlihatkan pembahasan materi dapat dengan cepat dimengerti karena berfokus pada konsep. Elemen, karakter, dan bahasa yang digunakan pada produk dinilai baik, setelah membaca dan memahami KOACI tentunya dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan minat baca peserta didik dalam pembelajaran. Namun, masih terdapat kekurangan dalam produk tersebut yaitu tulisannya lebih baik diperbesar agar terlihat lebih jelas oleh peserta didik, dan telah direvisi sehingga pada saat diperlihatkan kepada peserta didik sudah bisa dibaca dengan mudah. KOACI telah menjadi sumber belajar yang efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya toleransi dalam beragama.¹⁹²⁰

Daftar Pustaka

Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and

¹⁹ Aeni et al., “DISEMINASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD BERBASIS APLIKASI Prodi PGSD , Universitas Pendidikan Indonesia , Sumedang , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Diseminasi Ini Dilatarbelakangi Oleh Tergeraknya Tim Pelaksana Untuk Menyebarkanluaskan Hasil Penelitian Kepada Kh.”

²⁰ Ani Nur Aeni et al., “Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.6, No. 3 (2022): hal.721, <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.

- Salsabila Baliani Putri Sopian. "Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar", *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 8, No. 2 (2023) hal.28. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375>.
- Aeni, Ani Nur, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, and Wira Sakti Sutiana. "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD", *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, No. 3 (2022): hal.721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.
- Aeni, Ani Nur, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, and Nezar Raksa Wigena. "Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Pada Materi Dakwah". *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 3 (2023): hal.1121. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121>.
- Aeni, Ani Nur, Hanifah, Nurdinah, Djuanda, and Dadan. *Diseminasi Media Pembelajaran Pai Sd Berbasis Aplikasi Prodi Pgsd , Universitas Pendidikan Indonesia , Sumedang , Indonesia Abstrak Pendahuluan Diseminasi Ini Dilatarbelakangi Oleh Tergeraknya Tim Pelaksana Untuk Menyebarluaskan Hasil Penelitian Kepada Kh"* 5 (2023): hal.388–403.
- Aziz, Asep Abdul, Ajat Syarif Hidayatullah, Uus Ruswandi, and Bambang Samsul Arifin. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 1 (2021): hal.63. <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>.
- Burhanudin Ata Gusman, Yazida Ichsan, Faradina Nur Setianingsih, and Istiani Nur Kasanah. "Strategi Komunikasi Dakwah Dalam Pesan Lagu Cari Berkah Wali Band". *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, Vol. 5, No. 1 (2022): hal.17–40. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.227>.
- Delvarina Vandini. "Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran Pai Sd Pada Materi Dakwah Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang". *Ilmiah, Jurnal, Pendidikan Madrasah, and Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 3, (2021): hal.1121–30. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>.
- Khoiriyah, Tri Era, Hakiman Hakiman, and Aminudin Aminudin. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontekstual Di Sekolah Dasar Alam". *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4, no. 2 (2021): hal.62–71. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.147>.
- Kudadiri, Saidup. "Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, no. 5 (2023): hal.3140–

47. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>.
- Lestari, Yulita Dwi. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar". *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 16, No. 1 (2023): hal. 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>.
- Nur Aeni, Ani, Anissa Nur Nofriani, Irsa Ayuni Fauziah, and Irgi Ahmad Fauzi. "Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4". *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, Vol. 2, No. 6 (2022): hal.279–87. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>.
- Rahmaniyah, Anisa, Dea Kania, Nur Ela, Siti Deti Nurhamidah, Ani Nur Aeni, and Abstrak Zaman. "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar ‘Kino Dan Kiya Anak Sholeh’ Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, no. 3 (2022): hal.828–37. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>.
- Salsabila, Putri Itsna, Indhra Musthofa, and Mutiara Sari Dewi. 2019. *Penelitian E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Xi Di Sma Nu Pakis*, n.d. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>.
- Shunhaji, Akhmad. "Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar". *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 1: hal.1–22. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.46>.
- Siti, Ai, Gina Nur Agnia, Yayang Furi Furnamasari, and Dinie Anggraeni Dewi. "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pembentukan Karakter Siswa". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 3 (2021): hal.9331–35. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2473>.
- Violadini, Ririn, and Dea Mustika. "Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 3 (2021): hal.1210–22. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>.