

PENGEMBANGAN MEDIA E-KOSI (ELEKTRONIK KOMIK TOLERANSI) TENTANG DAKWAH TOLERANSI ANTAR UMAT BERAGAMA BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 4 SD

Ani Nur Aeni¹, Gita Apriyanti², Kamaelia Nur Athaillah³, Lula Dwi Kemaliah⁴.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar-Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Sumedang, Indonesia.

aninuraeni@upi.edu¹, gitaapriyanti13@upi.edu², kamaelia02@upi.edu³, luladwi05@upi.edu⁴.

Abstract

The diversity of ethnicity, race, culture and religion in Indonesia is both a wealth and a challenge in maintaining national unity and unity. One of the efforts is to instill an attitude of tolerance between religious believers from an early age through religious education in elementary schools. This research aims to develop learning media E-Cosi (Electronic Tolerance Comics) about preaching tolerance between religious communities based on Canva for 4th grade elementary school students. The method used is Design and Development (DnD). E-Kosi media in the form of digital comics was developed using Pixton and Canva, then validated with results of 92,6% (very feasible). In a trial at SDN Cisalak II with 16 students, it was found that previously the students did not understand the concept of inter-religious tolerance. However, after using E-Cosi, learning becomes fun and students are actively involved. The evaluation results show that 14 students obtained scores above 75, which indicates that E-Cosi is effective in increasing students' understanding of inter-religious tolerance. This research succeeded in developing innovative learning media to increase understanding of inter-religious tolerance among elementary school students.

Keywords: E-Comics; Tolerance; Students.

Abstrak

Keragaman suku, ras, budaya, dan agama di Indonesia menjadi kekayaan sekaligus tantangan dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Salah satu upayanya adalah menanamkan sikap toleransi antar umat beragama sejak dini melalui pendidikan agama di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran E-Kosi (Elektronik Komik Toleransi) tentang dakwah toleransi antarumat beragama berbasis Canva untuk siswa kelas 4 SD. Metode yang digunakan adalah Design and Development (DnD). Media E-Kosi berupa komik digital dikembangkan menggunakan Pixton dan Canva, lalu divalidasi dengan hasil 92,6% (sangat layak). Pada uji coba di SDN Cisalak II dengan 16 siswa, ditemukan sebelumnya siswa belum memahami konsep toleransi antarumat beragama. Namun setelah menggunakan E-Kosi, pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa terlibat aktif. Hasil evaluasi menunjukkan 14 siswa

memperoleh nilai di atas 75, yang mengindikasikan E-Kosi efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang toleransi antar umat beragama. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman toleransi antar umat beragama pada siswa SD.

Kata Kunci: E-Komik; Toleransi; dan Siswa.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara majemuk yang memiliki keragaman suku, ras, budaya, adat istiadat, dan agama yang begitu kaya. Keberagaman ini menjadi kekayaan sekaligus tantangan tersendiri bagi bangsa Indonesia. Di satu sisi, keragaman tersebut menjadikan Indonesia sebagai cerminan keindahan dunia yang berada di garis khatulistiwa. Namun di sisi lain, keragaman ini juga berpotensi memicu terjadinya konflik antarmasyarakat jika tidak dibarengi dengan sikap toleransi yang tinggi. Sejalan berdasarkan etimologi, menurut UNESCO (Pitaloka et al., 2021) toleransi adalah bagian yang diperlukan dan penting untuk realisasi hak asasi manusia serta pembentukan perdamaian. Jadi, sikap toleransi adalah perilaku manusia yang memperlihatkan rasa hormat terhadap satu sama lain dan menghargai tindakan dan identitas orang lain.

Konflik antar etnis, budaya, suku, adat istiadat, dan agama adalah beberapa sumber konflik yang dapat muncul dari keragaman tersebut. Fakta bahwa keberagaman adalah sesuatu yang indah di dunia adalah fakta bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia masih memiliki pola pikir yang sempit tentang ras, agama, suku, adat istiadat, budaya, dan kelompok tertentu yang terbagi menjadi kelompok berbeda. Jika keberagaman ini tidak diimbangi dengan pendidikan toleransi yang cukup, konflik dan perpecahan dapat muncul di masyarakat Indonesia. Menurut Hamidah (2015), rasa toleransi ini tidak hanya perlu dipelajari secara teoritis, tetapi juga dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari di mana pun kita hidup, seperti toleransi agama, toleransi sosial, dan toleransi budaya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan media E-Kosi (Elektronik komik Toleransi) hadir sebagai solusi inovatif. Media komik dipilih karena sifatnya yang sederhana, efektif, dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan teori yang ada, sebagian besar pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang diperoleh melalui indra visual dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, pengembangan media E-Cosi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan toleransi antaumat beragama pada siswa kelas 4 SD melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan memanfaatkan media elektronik berbasis Canva,

materi dakwah toleransi dapat disajikan secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa SD.

Pengembangan media E-Kosi didasari oleh urgensi untuk memperkuat sikap toleransi antarumat beragama sejak dini. Berbagai fakta dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konsep toleransi dan kerukunan antarumat beragama merupakan unsur penting yang harus dijaga di Indonesia, termasuk dalam pendidikan agama di sekolah dasar. Analisis kesenjangan mengungkapkan adanya kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi kurangnya pemahaman dan penghargaan terhadap agama lain di kalangan siswa SD. Dalam konteks status penelitian, pengembangan Media E-Kosi merupakan langkah inovatif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menyebarkan pesan-pesan toleransi secara masif, sejalan dengan urgensi literasi digital bagi masa depan ruang digital di Indonesia.

Kebaruan dari pengembangan Media E-Kosi terletak pada pemanfaatan media sosial sebagai media dakwah yang dapat memperkuat sikap toleransi di era digital. Hal ini sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan akan pendidikan agama yang inklusif di sekolah dasar. Dengan demikian, Media E-Kosi hadir sebagai terobosan dalam menyebarkan nilai-nilai toleransi melalui media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, sehingga dapat menanamkan sikap saling menghormati dan mencegah terjadinya konflik di masa depan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian Design and Development (DnD) yang populer ini digunakan dalam penelitian ini untuk mempelajari proses desain, pengembangan, dan penilaian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun dasar empiris untuk membuat produk dan alat perlengkapan untuk aktivitas pembelajaran dan non-pembelajaran, serta untuk membuat atau meningkatkan model yang mengontrol perkembangan produk. Studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, dan evaluasi adalah empat fase DND (Richey & Klein, 2007).

Tahap perencanaan meliputi penentuan tujuan pengembangan media E-Kosi, pemilihan software Canva sebagai platform pengembangan, dan penyusunan garis besar isi materi. Pada tahap pengembangan produk, dilakukan pembuatan media E-Kosi berupa komik digital tentang dakwah toleransi antarumat beragama menggunakan Canva. Media E-Kosi ini kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan dan keefektifannya.

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengimplementasikan media E-Kosi dalam pembelajaran PAI di kelas 4 SDN Cisalak II yang berjumlah 16 peserta didik. Implementasi dilakukan selama 60 menit dengan menggunakan metode observasi, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan respon peserta didik. Angket digunakan untuk mengukur respon peserta didik terhadap media E-Kosi. Tes dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi toleransi antarumat beragama sebelum dan sesudah menggunakan media E-Kosi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal kegiatan penelitian ini, tim peneliti melakukan tahap persiapan dengan melakukan observasi untuk mengumpulkan data awal dan melihat kondisi di lapangan. Setelah melakukan observasi, tim peneliti menyusun bahan ajar berbasis komik yang akan digunakan dalam penelitian. Tim peneliti juga menyusun rencana dan jadwal kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah terkait.

Selanjutnya, tim penelitian melakukan tahap validasi dengan melakukan uji validasi terhadap bahan ajar berbasis komik kepada dosen pembimbing, Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., dan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut, Ibu Rostini, S.Pd. Berdasarkan masukan dari tim ahli, tim peneliti dapat melakukan revisi terhadap bahan ajar berbasis komik sebelum diimplementasikan.

Pada tahap pelaksanaan, sebelum mengimplementasikan bahan ajar berbasis komik, tim peneliti terlebih dahulu menggali pemahaman dasar siswa kelas 4 mengenai materi toleransi antar umat beragama dan mengetahui metode pembelajaran PAI yang biasa dilakukan di kelas tersebut. Ternyata siswa kelas 4 di SDN Cisalak II masih memiliki pemahaman yang kurang tentang konsep toleransi antar umat beragama dan belum pernah menggunakan media pembelajaran komik digital sebelumnya.

Selanjutnya, tim peneliti mengimplementasikan bahan ajar berbasis komik pada siswa kelas 4 di SDN Cisalak II. Dalam tahap pelaksanaan ini, tim peneliti melakukan pengamatan, pengumpulan data, dan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis komik dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Hasil evaluasi ini dapat dijadikan bahan analisis dan rekomendasi untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut terhadap bahan ajar berbasis komik yang telah dikembangkan.

Validasi ahli

Validitas mengacu pada tingkat keakuratan atau ketepatan data yang diperoleh dari objek penelitian dengan data yang disajikan oleh peneliti. Data yang valid adalah data yang tidak menyimpang dari kenyataan di lapangan dan sejalan dengan data yang dikumpulkan dari subjek yang diteliti. Dalam penelitian pengembangan komik digital materi toleransi antar umat beragama ini, tahap validasi dilakukan dengan meminta penilaian dari para ahli terhadap rancangan komik digital yang telah dibuat.

Desain komik digital ini divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Kedua ahli tersebut merupakan dosen dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Daerah Sumedang yang memiliki pengalaman dan keahlian di bidangnya masing-masing.

Menurut Van Den Akker (Rochmad, 2012), validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan saat ini dan berbagai macam komponen intervensi yang berhubungan satu sama lain (validitas konstruk). Sebagai bagian dari proses validasi ahli, elemen seperti kualitas tulisan, keterbacaan, penerapan konten dalam komik digital, dan kelayakan draf dan desain komik digital yang dikembangkan oleh peneliti dievaluasi. Proses validasi menggunakan kuesioner terbuka dengan opsi pemilihan jawaban. Selain itu, kuesioner ini memiliki kolom saran untuk mendapatkan umpan balik dari ahli tentang materi pelajaran dan media yang digunakan untuk komik digital yang sedang dikembangkan.

Setelah melalui proses validasi, hasil akhir berupa rata-rata penilaian dari ahli media dan ahli materi dengan kriteria kelayakan validitas menunjukkan bahwa komik digital pada materi toleransi antar umat beragama ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun rincian penilaian dari masing-masing validator, baik dari aspek materi maupun aspek media, akan menentukan tingkat kelayakan komik digital tersebut secara keseluruhan. Semakin tinggi nilai yang diperoleh dari validasi ahli, maka semakin layak komik digital ini untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

| Tabel 1. Kriteria Validitas | |
|------------------------------------|--------------------------|
| Kriteria Validitas | Tingkat Validitas |
| 85,01% - 100,00% | Sangat Valid |
| 70,01% - 85,00% | Cukup Valid |

| | |
|-----------------|--------------|
| 50,01% - 70,00% | Kurang Valid |
| 01,00% - 50,00% | Tidak Valid |

Sumber: : (Kurniawan et al., 2021)

Rumus untuk mengukur tingkat validasi secara kualitatif:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang dicapai

Tsh : Total skor yang diharapkan

Produk komik digital tentang toleransi antar umat beragama divalidasi menggunakan angket Likert dengan pilihan jawaban yang beragam. Validasi ini melibatkan ahli materi dan ahli media yang memberikan penilaian terhadap berbagai aspek materi dan media. Hasil validasi dihitung dari rata-rata penilaian dari kedua ahli tersebut.

Tabel di bawah ini merangkum hasil penilaian ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan komik digital tentang toleransi antar umat beragama. Data menampilkan skor rata-rata penilaian untuk setiap aspek yang divalidasi, serta skor keseluruhan dan kategori kelayakan produk. Data validasi ini memungkinkan peneliti menganalisis kekuatan dan kelemahan komik digital yang dikembangkan untuk perbaikan sebelum uji coba selanjutnya.

| Indikator | Skala Penilaian | |
|---|-----------------|-------------|
| | Ahli Media | Ahli Materi |
| Media pembelajaran E-Kosi dapat mempermudah dalam proses pembelajaran. | 5 | 4 |
| Media pembelajaran E-Kosi membantu memberi kejelasan tentang materi secara konkret. | 5 | 5 |
| Media pembelajaran E-Kosi dapat digunakan secara praktis. | 5 | 4 |

| | | |
|---|-----------|-----------|
| Media pembelajaran E-Kosi mudah untuk digunakan dan diakses. | 5 | 4 |
| Tampilan dan desain E-Kosi menarik saat digunakan. | 5 | 5 |
| Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media. | 5 | 5 |
| Gambar yang disajikan sesuai dengan materi. | 5 | 4 |
| Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media. | 5 | 4 |
| Kejelasan gambar yang disajikan. | 5 | 5 |
| Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media. | 5 | 4 |
| Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD). | 5 | 3 |
| Bahasa tidak menimbulkan makna ganda. | 5 | 4 |
| Bahasa tidak menimbulkan makna ganda. | 5 | 5 |
| C4 | 5 | 5 |
| Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah. | 5 | 3 |
| Jumlah | 75 | 64 |

Hasil kelayakan:

- Ahli media: $75/75 \times 100\% = 100,0\%$
- Ahli materi: $64/75 \times 100\% = 85,3\%$

$100,0 + 85,3/2 = 92,6\%$ (Sangat valid/layak)

Desain Produk Elektronik Komik Toleransi (E-Kosi)

Pertama, tentukan alur cerita dan karakter utama dan pendukung, serta nama karakter pada komik. Setelah itu selesai, langkah selanjutnya adalah menyusun cerita yang isinya tentang karakter utama dan pendukung.

Tabel 3. Tokoh-tokoh Utama dan Pendukung Alur Cerita Komik

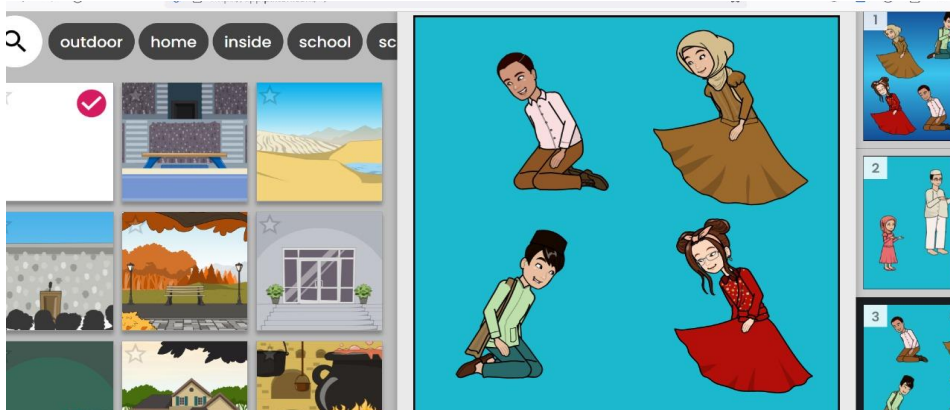
| | |
|-----------------|--|
| Tokoh Utama | Gilang |
| Tokoh Pendukung | <ol style="list-style-type: none">1. Bapak Gilang2. Lula3. Gery4. Gita5. Kamel |

Karakter utama didefinisikan sebagai karakter yang berfungsi sebagai alat atau media untuk menyampaikan nilai-nilai karakter Islam pada subjek keagamaan dalam perspektif Islam yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari.

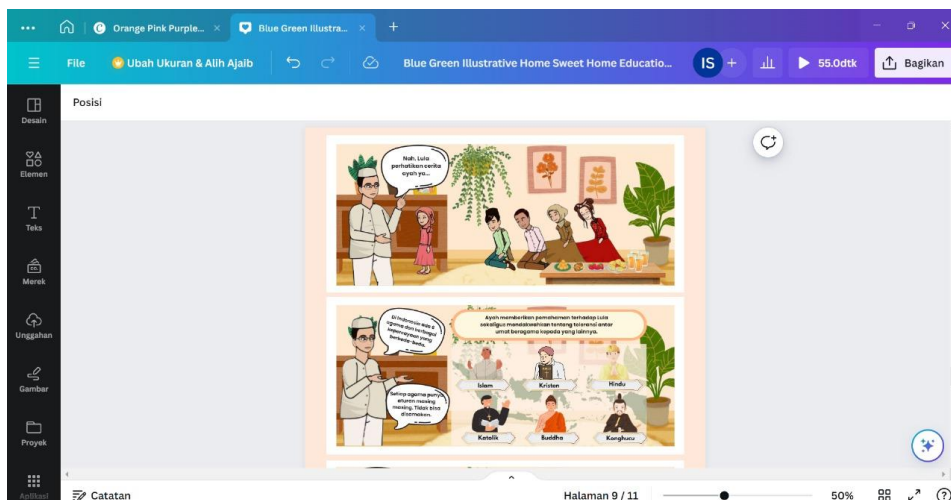
Dengan perilakunya, tokoh utama menunjukkan toleransi antar umat beragama dan berteman tanpa mempertimbangkan ras, suku, atau agama mereka. Dengan demikian, karakter tersebut diharapkan dapat menjadi teladan bagi pengguna komik, terutama siswa sekolah dasar. Menurut Solihat & Riansi (2018) Semoga siswa sekolah dasar dapat menerapkan perilaku ini dalam kehidupan sehari-hari juga. Menurut Pengantar Pemahaman Dunia Ana K (2010), cerita anak adalah cerita di mana subjek utamanya adalah anak-anak, yang berarti anak-anak merasa sedang bermain sambil belajar dengan komik digital ini.

Kedua, alur cerita disesuaikan dengan materi yang ada dalam kurikulum PAI. Peneliti memilih tema Menghargai Perbedaan (Toleransi Antar Umat Beragama) pada BAB 3 Kelas IV Fase B Semester I. Kami mengemas cerita tersebut dengan judul "Sunatan Gilang dan Sahabat Berbeda Iman," yang merupakan bagian dari tema produk yaitu menghargai perbedaan.

Ketiga, peneliti terutama tim desain memutuskan metode yang akan digunakan untuk membuat komik digital. Hasil diskusi menunjukkan bahwa aplikasi Pixton adalah pilihan yang tepat bagi peneliti untuk merancang sketsa karakter dan latar tempat. Kami menggunakan aplikasi Canva sebagai pendukung setelah gambar selesai untuk membuat balon percakapan dan membuat *scene* komik.



Gambar 1. Tampilan Website *Pixton*



Gambar 2. Tampilan Aplikasi *Canva*

Uji Coba

Hasil validasi menunjukkan bahwa pembuatan media E-Kosi (Komik Toleransi) memenuhi kriteria dengan sangat layak atau valid. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah mengujicobakan media E-Kosi pada siswa. 16 siswa dari kelas 4 SDN Cisalak II terlibat dalam uji coba ini. Uji coba ini bertujuan untuk menentukan apakah media yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang topik Toleransi Antar Umat Beragama.

Uji coba ini terdiri dari beberapa tahapan. Pertama, orientasi materi dan menggali pengetahuan awal siswa mengenai toleransi antar umat beragama serta menanyakan apakah materi ini sudah dipelajari sebelumnya atau belum. Kemudian, tim peneliti mengenalkan produk media E-Kosi yang telah dikembangkan. Selanjutnya, dilakukan implementasi penggunaan produk dengan membagi siswa menjadi dua kelompok. Setiap kelompok secara bergantian membacakan dialog yang terdapat dalam komik dengan menggunakan laptop. Terakhir, terdapat evaluasi pembelajaran di mana tim peneliti memberikan 5 soal esai kepada siswa.

Pembelajaran dimulai dengan berdoa, menanyakan apakah materi ini sudah dipelajari dan sejauh mana siswa memahami konsep toleransi antar umat beragama, serta menanyakan apakah mereka pernah menggunakan media komik dalam pembelajaran sebelumnya. Dari hasil diskusi tersebut, tim peneliti menemukan bahwa siswa di kelas tersebut belum begitu memahami konsep toleransi antar umat beragama. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang kurang lengkap ketika ditanya oleh tim peneliti. Selain itu, siswa juga belum pernah menggunakan komik dalam pembelajaran sebelumnya.

Setelah menggali pengetahuan awal siswa, tim peneliti kemudian memperkenalkan media E-Kosi yang telah mereka buat. Siswa diminta untuk duduk dalam dua kelompok karena akan menggunakan laptop untuk menampilkan media E-Kosi. Secara bergantian, siswa diminta untuk membacakan dialog yang terdapat dalam komik. Setelah seluruh dialog terbaca, tim peneliti bersama-sama dengan siswa menyimpulkan cerita yang ada di dalam komik tersebut. Suasana pembelajaran yang berlangsung terlihat sangat menyenangkan dan hampir semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

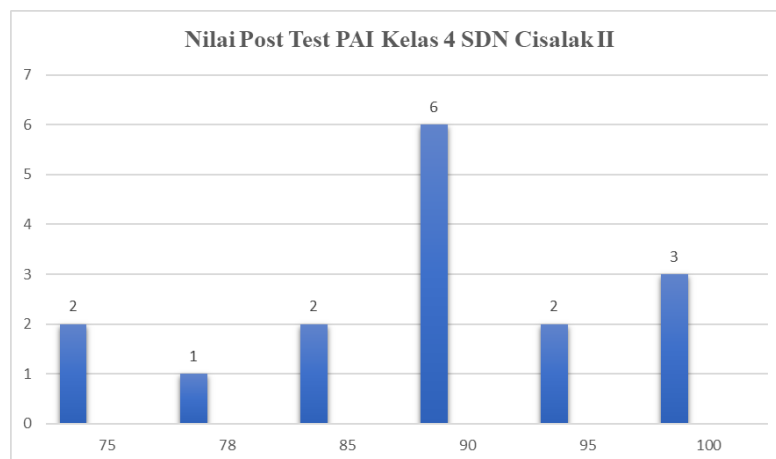
Evaluasi

Setelah seluruh tahapan pembelajaran dengan menggunakan media E-Kosi selesai dilakukan, tim peneliti kemudian meminta siswa untuk kembali duduk seperti formasi awal. Pada tahap ini, tim peneliti melakukan evaluasi atau post test untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Toleransi Antar Umat Beragama setelah menggunakan media E-Kosi. Evaluasi dilakukan dengan memberikan 5 soal esai kepada siswa.

Soal esai yang diberikan mencakup berbagai aspek terkait toleransi antar umat beragama, seperti pengertian toleransi, sikap toleran dalam pertemanan, pengetahuan tentang keragaman agama di Indonesia, contoh kegiatan lintas agama yang bisa dilakukan

bersama, serta alasan pentingnya menghargai perbedaan agama dan keyakinan. Soal-soal tersebut memang dirancang untuk menguji pemahaman siswa secara mendalam, tidak hanya sekedar hafalan tetapi juga kemampuan menganalisis dan mengaplikasikan konsep toleransi dalam situasi nyata. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media E-Kosi dalam membantu siswa memahami materi toleransi beragama secara komprehensif. Dengan soal-soal yang menuntut penalaran dan analisis, siswa diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai toleransi sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat yang multikultural.

Berikut dari hasil evaluasi siswa:



Gambar 3. Nilai Post Test PAI Kelas 4 SDN Cisalak II

Dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 14 orang siswa mendapatkan nilai evaluasi di atas atau sama dengan 75, sedangkan hanya 2 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 75. Nilai 75 biasanya dijadikan sebagai batas minimal ketuntasan dalam penilaian di sekolah dasar. Oleh karena itu, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yaitu 14 dari total siswa, memiliki pemahaman yang baik terhadap materi Toleransi Antar Umat Beragama setelah menggunakan media E-Kosi. Hal ini mengindikasikan bahwa media E-Kosi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep toleransi antar umat beragama. Siswa mampu menguasai materi dengan baik, mulai dari pengertian, contoh-contoh perilaku toleran, pentingnya menerapkan sikap toleran, serta cara-cara untuk memupuk sikap toleransi di lingkungan sekitar.

Meskipun demikian, masih terdapat 2 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 75, yang menunjukkan pemahaman yang kurang terhadap materi tersebut. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kemampuan individu siswa, motivasi belajar, atau bahkan kondisi psikologis saat mengikuti evaluasi. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini cukup menggembirakan dan menunjukkan bahwa penggunaan media E-Kosi dalam pembelajaran Toleransi Antar Umat Beragama di kelas 4 SDN Cisalak II dapat dikatakan berhasil dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran E-Kosi, yang disebut Toleransi Komik Elektronik, untuk mengajarkan toleransi antar umat beragama kepada siswa di kelas empat Sekolah Dasar Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode Desain dan Pengembangan (DnD) digunakan, yang terdiri dari empat tahap: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, dan evaluasi.

Pada tahap pengembangan produk, media E-Kosi berupa komik digital dibuat menggunakan aplikasi Pixton dan Canva. Komik digital ini kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, dengan hasil akhir validasi 92,6% yang masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Selanjutnya, media E-Kosi diujicobakan pada 16 siswa kelas 4 SDN Cisalak II. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebelumnya siswa belum begitu memahami konsep toleransi antar umat beragama dan belum pernah menggunakan media komik dalam pembelajaran. Namun, setelah menggunakan media E-Kosi, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan hampir semua siswa terlibat aktif.

Pada tahap evaluasi, siswa diberikan 5 soal esai terkait toleransi antar umat beragama. Hasilnya, sebanyak 14 siswa (87,5%) mendapatkan nilai di atas 75, sedangkan 2 siswa (12,5%) mendapatkan nilai di bawah 75. Hal ini menunjukkan bahwa media E-Kosi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep toleransi antar umat beragama. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil mengembangkan media E-Kosi sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa sekolah dasar tentang toleransi antar umat beragama.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Fachrina, A. Z., Nursyafitri, A. A., & Putri, T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah

- Bagi Siswa Smp Kelas Viii. *Al-Tsiqoh : Jurnal Ekonomi Dan Dakwah Islam*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.31538/altsiq.v7i1.2208>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Pratidina, S. K., Ananda Awaliyah Rahmah, & Irma Nurhalimah. (2022). Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i1.4601>
- Aeni, A. N., Vandini, D., Putri, D. L., & Wigena, N. R. (2023). Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1121. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121>
- Assaidah, I., Mulyasari, E., & Heryanto, D. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar 11 JPGSD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 11–20.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Hamidah, S. (2015). *Toleransi Perguruan Pencak Silat*. 11–31. <http://etheses.uin-malang.ac.id/>
- Kosanke, R. M. (2019). *Sosial Keagamaan*.
- Kurniawan, S. K., Rachman, A., & Indahwati, N. (2021). Pengembangan Permainan Bola Besar (Bolavoli) Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Putri. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 49–56. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1692>
- Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. (2010).
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*.

Jurnal Kreano, 3(1), 59–72.

Solihat, I., & Riansi, E. S. (2018). Literasi Cerita Anak Dalam Keluarga Berperan Sebagai Pembelajaran Pembentuk Karakter Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 258. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3869>

Tresna, S. A. T. A., Carl Vinson, V. A. C., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi RuBer PAI Sebagai Media Pengenalan Dakwah di Kelas 5 SD. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 3(1), 82–92. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v3i1.366>

Trisnaningtyas, F., & Jafar, N. A. (2020). ANTAR UMAT BERAGAMA DALAM MASYARAKAT (Studi di Desa Kapencar Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo). *Al-Qalam*, 3, 53–63.