

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK ANAK BERBASIS AI
DALAM PENANAMAN SIKAP TOLERANSI RUKUN
ANTAR AGAMA KELAS IV MI TARBIYATUSSYIBAN
SUMBERJOSARI GODONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi
Sebagian Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Disusun Oleh:

Feni Lestari

NIM : 1703096089

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2024

SURAT KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Feni Lestari

Nim : 1703096089

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Pengembangan Media Belajar Komik Anak Berbasis AI dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 19 Juni 2024

Pembuat pernyataan,



Feni Lestari

NIM 17030960989

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : **Pengembangan Media Belajar Komik Anak Berbasis AI dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong**

Nama : Feni Lestari

NIM : 1703096089

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : S1 Pendidikan guru Madrasah Ibtidiyah

Telah diujikan dalam sidang munasosah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 20 Juni 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/ Penguji


Sekretaris sidang/ Penguji


Kristi Lihi Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP. 198107182009122002



Zuanita Adriyani, M.Pd
NIP. 198611222023212024

Penguji Utama I


Penguji Utama II


Zulaikhah, M.Ag., M.Pd
NIP. 197601302005012001




Dr. Ubaidillah, M.Ag.
NIP. 197308262002121001

Pembimbing


Mohammad Rofiq, M.Pd
NIP. 199101152019031013

NOTA DINAS

Semarang, 18 Juni 2024

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Univesitas Islam Negeri Walisongo
di Semarang

Assalamualaiku, wr.wb

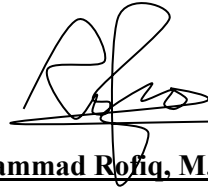
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Nama : Feni Lestari
Nim : 17030960989
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Belajar Komik Anak
Berbasis AI dalam Penanaman Sikap Toleransi
Rukun Antar Agama Kelas IV MI
Tarbiyatussyiban Sumberjosari”

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam sidang munaqosah.

Wassalamualaikum, wr.wb.

Pembimbing



Mohammad Rofiq, M.Pd

NIP.199101152019031013

ABSTRAK

Feni Lestari (NIM 1703096089) Pengembangan Media Belajar Komik Anak Berbasis AI Dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong

Penelitian skripsi ini bertujuan pengembangan media pembelajaran *komik artificial intelligence (AI)* pada materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama di kelas IV MI Tarbiyatussyiban Pembelajaran yang hanya terpaku pada buku paket dan pedoman membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama. Untuk itu dilakukan pengembangan media pembelajaran *komik berbasis artificial intelligence* agar dapat memudahkan penggunaan media belajar.

Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang meliputi define, design, development dan disseminate..Sampel penelitian ini terdiri atas 26 peserta didik kelas IV-A. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh penilaian tingkat dengan kategori sangat layak yaitu validasi ahli media sebesar 87,2% dan validasi ahli materi sebanyak 81,1%. Hasil respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran komik memperoleh skor sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat menarik, dan hasil pretest diperoleh rata-rata persentase 52% diambil kesimpulan bahwa rata-rata peserta didik kurang menguasai materi, setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran menggunakan media belajar komik AI mendapatkan nilai N-Gain yaitu 0,57 nilai masuk dalam kategori penilaian pemahaman sedang dengan rata-rata persentase Posttest peserta didik yaitu 79,8% masuk kedalam kategori efektif artinya pembelajaran dengan penggunaan media belajar komik AI efektif meningkatkan pemahaman sikap toleransi rukun antar agama diantara teman dan lingkungan siswa.

Kata kunci : *Media Belajar, Komik AI, Sikap Toleransi*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan kenikmatan dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga mendapatkan kelancaran dalam menimba ilmu, juga kemudahan menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tak lupa shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di hari akhir nanti. Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas motivasi dan bantuan orang-orang yang berjasa dalam pembuatan skripsi ini kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag.
3. Ketua jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Ibuk Kristi Liani Purwanti, S.Si.,M.Pd. dan Sekretaris jurusan PGMI Bapak Dr.Hamdan Huseuin Batubara, M.Pd. yang memberikan bantuan dan izin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini
4. Dosen pembimbing, Bapak Mohammad Rofiq, M.Pd.I yang telah bersedia menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Dosen wali, Ibuk Zuanita Adriyani M.Pd. yang bersedia memberikan pengarahan, dukungan dalam perkuliahan juga memberikan dukungan dalam segera menyelesaikan skripsi.
6. Dosen PGMI juga staff pegawai UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu, bantuan dan dukungannya.
7. Orang tua terkasih, almarhum Bapak Ndakir dan Ibuk Pik yang cantik, dimana selalu memberikan dukungan dan do'a yang tiada terputus serta kasih sayangnya kepada penulis.
8. Kakak dan adikku, Mas Aik, Mas Agus, Mbak Uca, Mbak suci dan Aripul yang selalu memberikan semangat, dukungan serta do'anya.
9. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong, Ibu Munafi'ah, M.Pd, beserta dengan dewan guru yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabatku Lutfiyatul Khasanah yang selalu menemani dan menyemangati dalam penulisan skripsi.
11. Teman-teman tersayangku: Ana, Nana, Yana, Anggun, Lafi, Mbak Syaza, Gery, Mbak Diah, Jojo, Rendoy, Piyul, Fatuy, Mas abi dan Andriyansyah yang tak lelah memberikan semangat pada penulis.
12. Rekan seperjuangan PGMI 2017 yang selalu semangat maju dan mencari ilmu bersama.
13. Keluarga besar dan pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu telah membantu baik doa dan dukungannya,

dengan segenap hati saya selaku penulis berterimakasih banyak.

Penulis hanya bisa mengucapkan terimakasih kepada mereka semua atas segala do'a pengorbanan dan jasanya, semangat dan motivasinya, semoga mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah yang Maha Esa. Akhirnya dengan segala kesalahan dan kelebihan yang ada, penulis berharap agar karya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, Amiin.

Semarang, 18 Juni 2024
Penulis



Feni Lestari
NIM 1703096089

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Spesifikasi Produk	13
F. Asumsi Pengembangan	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Media Pembelajaran	17
2. Media Komik	20
3. Teknologi Artificial Intelligence (AI)	35
4. Pemahaman Sikap Toleransi	41

B. Kajian Pustaka.....	51
C. Kerangka Berpikir	55
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Model Pengembangan.....	57
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	74
C. Subjek Penelitian	74
D. Pengumpulan Data	75
E. Teknik Analisis Data	77
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	88
A. Hasil Penelitian	88
B. Pembahasan.....	99
BAB V PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kerangka Berfikir Penelitian
Tabel 3.1	Rancangan Desain Awal Komik
Tabel 3.2	Perbedaan Setelah Revisi
Tabel 3.3	Kategori Kriteria Kelayakan
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik
Tabel 3.7	Pedoman Penskoran Angket Respon Peserta Didik
Tabel 3.8	Kriteria Interpretasi Kemenarikan
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest
Tabel 3.10	Kriteria Skor N-Gain ternormalisasi
Tabel 3.11	Kriteria penentuan tingkat keefektifan
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahli Media
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Materi
Tabel 4.3	Hasil Respon Peserta Didik
Tabel 4.7	Rata-rata Nilai dan presentase N-Gain Kelas IV-A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Model 4D

Gambar 3.2 Style/ Genre Komik

Gambar 3.3 Alur Cerita Komik

Gambar 3.4 Pemilihan Karakter

Gambar 3.5 Editing Panel Dialog

Gambar 3.6 Penambahan Teks Dialog Komik

Gambar 3.7 Hasil Media Komik

Gambar 4.1 Tampilan Akhir Media

Gambar 4.2 Hasil akhir Soal Essay

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Nama Responden
- Lampiran 2 Hasil Uji Evaluasi Pretest-Posttest
- Lampiran 3 Lembar Soal Evaluasi
- Lampiran 4 Lembar Respon Siswa
- Lampiran 5 Pedoman Observasi dan Wawancara
- Lampiran 6 Dokumentasi Foto Penelitian
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 8 Media Komik AI
- Lampiran 9 Sejarah Sekolah
- Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media I
- Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media II
- Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi I
- Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Materi II
- Lampiran 14 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 15 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 16 Surat Setelah Penelitian

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Perkembangan pendidikan dalam meningkatkan mutu seperti halnya sarana dan prasarana dikemajuan teknologi membantu proses belajar mengajar. Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan guru dan peserta didik saja, tetapi meliputi seluruh sarana dan prasarana sekolah seperti media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan mendukung atau mengandung maksud-maksud pembelajaran²

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sendiri bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-

¹ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* Bab I Pasal I

² Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017) hal.9

menerus dalam dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebeuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar.³ Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, guru dapat melakukan pembelajaran yang inovatif di dalam kelas. Pembelajaran inovatif mengutamakan siswa sebagai pusat pembelajaran.⁴

Peningkatan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen pendidikan. Adapun komponen pendidikan yaitu metode pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan guru. Dalam proses pembelajaran guru berperan penting sebagai fasilitator untuk meningkatkan prestasi belajar dan mendorong motivasi belajar siswa. Berkenaan dengan hal tersebut bantuan suatu media pembelajaran yang menarik akan dibutuhkan untuk menyampaikan materi. Peran media pembelajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.⁵

Komik adalah suatu media cetak berbasis gambar di susun dalam suatu urutan yang terangkai dalam bingkai serta mengungkapkan karakter yang di kemas dalam cerita untuk

³ Nana Sujdana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2021),hal. 28

⁴ Kristiantari, “Analisis kesiapapun guru Sekaolah Dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran Tematik integratif menyongsong kurikulum 2013”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2014

⁵ Zainal Arifin dan Adhi Setyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, (Yogyakarta: PT Skkripta Media Creative, 2012) hal 125

meningkatkan daya imajinasi pembaca.⁶ Media pembelajaran komik merupakan salah satu pilihan bagi guru sebagai media belajar, yang memiliki banyak kelebihan, yaitu: 1) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya; 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak; 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dalam salah satu bidang studi maupun yang lain; 4) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.⁷ Media yang digunakan harus mampu membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap apa yang disampaikan oleh guru. Kemajuan teknologi dapat digabungkan dengan manfaat komik untuk memberikan materi pembelajaran yang berharga bagi siswa, salah satunya adalah penggunaan komik digital.⁸ Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang mampu membantu siswa dan dapat menggantikan menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua

⁶ Erlanda Nathasia Subroto, abd. Qohar, DwiYana, "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, (2020), hlm.13

⁷ Mawan Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi", *Jurnal Pancar*, Vol. 2, No. 1, (2018), h. 15

⁸ Yuliana Faridatul Hidayat, Siswandari, dan sudiyanto, "Pengembangan Media Komik Digital Akutansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no.2 (Desember 22, 2017) : 239-50, <https://doi.org/10.24832/JPNK.588>.

arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Sebelum komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar apakah karakteristik komik tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan dari siswa tersebut dan bagaimana karakteristik siswa tersebut. penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa.⁹ Daya tarik penggunaan media komik mampu mendorong siswa lebih kritis dalam memahami materi pelajaran, memaksimalkan penyampaian materi dengan secara jelas, runtut, dan menarik.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan sendiri terus berkembang untuk kebutuhan kebutuhan pembaharuan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan teknologi pendidikan sebagai salah satu upaya menyelesaikan permasalahan dalam kebutuhan pembelajaran siswa, pemanfaatan teknologi hakikatnya mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan digital terutama dipendidikan berdampak signifikan terhadap antara guru dan siswa dalam mengoptimalkan pembelajaran yg efektif, dengan pengelolaan informasi dan lingkungan kegiatan belajar. Kecerdasan Buatan atau Artificial Intelligence (AI) adalah cabang ilmu komputer yang menekankan pengembangan intelijen mesin, pola berpikir dan bekerja seperti

⁹ Nur Mazidah Nafala, “ Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa ”, *Jurnal Al-Fikru Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol.3, No.1, 2022), hal.115.

manusia. Misalnya, pengenalan suara, pemecahan masalah, pembelajaran, dan perencanaan.

Tujuan dengan adanya gerakan teori Artificial Intelligence adalah agar memahami benar apa itu kecerdasan dan membuat mesin lebih bermanfaat dalam pendidikan untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran sesuai dengan pengalamannya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia. Konsep yang mendominasi perhatian dunia teknologi dalam beberapa tahun terakhir adalah Artificial Intelligence (AI) berdampak pada aspek ekonomi, politik, dan Pendidikan. AI atau kecerdasan buatan adalah suatu metode yang digunakan untuk meniru kecerdasan yang terdapat pada makhluk hidup maupun objek non-hidup yang ditambahkan pada sistem dan dapat diatur dalam konteks ilmiah.¹⁰ Tren minat masyarakat Indonesia dengan menggunakan kata kunci “AI” semakin tinggi dimana mengalami puncak pada tahun 2023. Hal ini mengindikasikan kata pencarian AI lebih populer pada saat ini dibandingkan dengan kata Artificial Intelligence bagi masyarakat Indonesia¹¹ Di Indonesia ketertarikan masyarakat dibidang teknologi terutama AI dikenal luas namun tingkat presentase mengadopsi Artificial Intelligence itu sendiri belum

¹⁰ Siahaan, Dkk., “Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra”, *Journal of Information System and Tecnology* (Vol.9, 2020), hlm.20

¹¹ Selly, Dkk., “ Analisis Tren Minat Masyarakat Indonesia terhadap Artificial Intelligence dalam Menyongsong Society 5.0: Studi Menggunakan Google Trends ”, *G-Tech : Jurnal Teknologi Terapan* (Vol.7, No.4, 2023), hlm. 1349.

tinggi, perlu adanya dorongan sistem terlebih dalam bidang pendidikan demi menciptakan efisiensi pemecahan permasalahan. Tantangan penerapan Artificial Intelligence terletak pada nilai, karakter, cara dan kecepatan beradaptasi di pendidikan pada tiap individu anak yang berbeda-beda memengaruhi perkembangan anak didik dalam bertindak, merespons dan menyikapi segala masalah yang ada.

Salah satu nilai karakter yang perlu ditanamkan di Indonesia ialah sikap toleransi. H.A.R Tilaar (2000: 180) mengemukakan bahwa wajah Indonesia yang Bhineka menuntut sikap toleran yang tinggi dari setiap anggota masyarakat. Sikap toleransi tersebut harus dapat diwujudkan oleh semua anggota dan lapisan masyarakat agar terbentuk suatu masyarakat yang kompak tetapi beragam sehingga kaya akan ide-ide baru. Sikap toleransi ini perlu dikembangkan dalam Pendidikan.¹² Toleransi dalam perbedaan agama sangat penting karena agama adalah salah satu aspek yang sangat personal dan berarti bagi individu (Fakhrurroji, 2005). Toleransi menjadikan keragaman agama untuk dihargai dan dipelajari. Setiap agama memiliki ajaran, praktik, dan tradisi unik yang memberikan kekayaan budaya kepada masyarakat. Dengan memahami dan menghormati perbedaan ini, kita dapat menghargai dan memperkaya keberagaman budaya kita. Toleransi agama membangun landasan yang kuat untuk kerjasama dan timbal balik

¹² Muhammad, Dkk., “Upaya sekolah Menanamkan Sikap Toleransi”, *Journal Democration Online*, (Vol.1, No.1, 2021) hlm.4

di antara siswa. Anak-anak belajar untuk bekerja sama dan menghormati perbedaan, sehingga mendorong kerjasama dalam proyek kelompok, kegiatan ekstrakurikuler, dan kehidupan sehari-hari di sekolah.¹³ Penanaman sikap toleransi sejak dini dikehidupannya sehari-hari membantu siswa memahami dan menghormati perbedaan antar budaya dan keragaman manusia sehingga mendorong kerjasama dalam proyek kelompok di sekolah maupun diluar kegiatan belajar mengajar.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang demi keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan teknologi pendidikan sebagai salah satu upaya penyelesaian permasalahan dalam kebutuhan pembelajaran siswa. Pemanfaatan teknologi hakikatnya mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan digital terutama di pendidikan berdampak signifikan terhadap antara guru dan siswa dalam mengoptimalkan pembelajaran yg efektif, dengan pengelolaan informasi dan lingkungan kegiatan belajar. Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kompetensi kuantitatif siswa maupun mahasiswa, namun juga berhubungan dengan nilai karakter yang diperoleh selama mereka mengenyam pendidikan dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, berbangsa dan bernegara. Inovasi dalam meningkatkan kualitas kompetensi belajar anak didukung oleh

¹³ Amira DKK, "Toleransi Keragaman Keyakinan Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Education* (Vol.9, No.3, 2023) hlm.1484

sistem kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence memudahkan pendidik mencapai pembelajaran yang komprehensif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengembangan media belajar komik berbasis Artificial Intelligence (AI) memberikan dampak positif ke peserta didik dalam penanaman karakter sikap toleransi, juga diharapkan menjadi sarana alat atau media belajar yang efektif memudahkan guru dalam proses mengajar dikelas. Penggunaan komik digital sebagai sarana pembelajaran sudah banyak, namun belum ada inovasi dalam pengembangan media pembelajaran tersebut sehingga perlu dikembangkan lebih variatif kembali. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah komik yang menggunakan pemanfaatan teknologi artificial intelligence didalamnya. Artificial intelligence sendiri merupakan kecerdasan buatan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu sistem dan mesin yang mampu menyelesaikan tugas seperti kecerdasan manusia.

Berdasarkan hasil awal Observasi wawancara guru kelas di MI Tarbiyatussyiban saat proses pembelajaran terjadi guru kurang menggunakan variasi media belajar, pengajaran seringkali terpaku pada buku paket dan proyektor, penggunaan media terutama komik belum familiar dan jarang digunakan. Dampaknya peserta didik merasa kesulitan dalam memahami satu atau beberapa pembelajaran yang dirasa tidak cukup hanya melalui metode ceramah khususnya pada pembelajaran toleransi beragama, sikap

toleransi dibentuk melalui tindakan nyata dimana guru, sekolah dan lingkungan anak juga ikut memandu supaya peserta didik dapat menerapkannya di kehidupannya. Di luar lingkungan madrasah dan tempat tinggal peserta didik sendiri memiliki bermacam kepercayaan agama, namun siswa belum bisa menyikapi perbedaan tersebut karena kurangnya pemahaman dan tidak sepenuhnya diajarkan mengenai konsep toleransi baik di sekolah atau di rumah, bagaimana cara menghargai keragaman yang berbeda-beda maka timbul permasalahan dimana peserta didik cenderung menjauhi teman atau orang yang agamanya beda dan tidak mau berteman atau pun kurang bisa menghargai niat baik dari yg berbeda. Berkaitan dengan visi-misi madrasah yaitu misi madrasah nomor 2. Mendidik dan mengembangkan budaya berakhlakul karimah untuk mewujudkan siswa yang berakarakter. Sekolah dan guru memiliki tugas penting dalam menanamkan nilai-nilai islam yang mendukung toleransi, menghargai perbedaan agama dan kerukunan untuk mengurangi konflik.¹⁴

Sikap toleransi penting untuk dipelajari sejak dini, menanamkan karakter anak yang mampu menghargai setiap manusia dengan segala perbedaannya, sebab setelah dewasa mereka akan menyesuaikan diri saat berada di lingkungan baru, adat yg berbeda dan perbedaan agama. Tantangan tersendiri bagi guru agar siswa-siswanya memahami proses pembelajaran

¹⁴ *Observasi Wawancara Guru*, Di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong, tanggal 25 April 2024

karakter toleransi dan dapat menerapkannya secara bertahap dikehidupannya. Penggunaan media belajar yang efisien juga kunci utama dalam mendidik, media ajar komik AI menjadi salah satu pilihan sebab memiliki banyak kelebihan seperti tampilan yang menarik, kalimat mudah dipahami dikehidupan sehari-hari siswa, proses pembuatan komik sederhana, tidak memakan banyak waktu dalam pembuatannya, dan tidak membutuhkan keahlian khusus karena berbasis kecerdasan Artificial Intellegence (AI) yang memudahkan penggunaannya. Pentingnya penggunaan media belajar yang menunjang kebutuhan ajar untuk meningkatkan pemahaman siswa akan toleransi beragama disisi lain juga menciptakan proses belajar mengajar menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti bermaksud merancang media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Belajar Komik Anak Berbasis AI Dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong”**

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang diuraikan maka masalah dalam penelitian ini yang perlu dikaji yaitu :

1. Bagaimanakah langkah-langkah desain pengembangan media belajar komik anak berbasis AI dalam penanaman sikap

toleransi rukun antar agama di kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong?

2. Bagaimanakah kelayakan media belajar komik anak berbasis AI dalam penanaman sikap toleransi rukun antar agama di kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong?
3. Bagaimanakah pengaruh media belajar komik anak berbasis AI ke peserta didik dalam penanaman sikap toleransi rukun antar agama di kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong?

C. Tujuan penelitian

Bedasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah desain Pengembangan media belajar komik anak berbasis AI dalam penanaman sikap toleransi rukun antar agama di kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong
2. Untuk menganalisis kelayakan media belajar komik anak berbasis AI dalam penanaman sikap toleransi rukun antar agama di kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong
3. Untuk mengkaji pengaruh media belajar komik anak berbasis AI ke peserta didik dalam penanaman sikap toleransi rukun antar agama di kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran dikelas dan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya wawasan konsep dalam menggunakan media pembelajaran komik bagi peserta didik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peserta didik : sebagai sumber belajar yang menarik dan dapat digunakan secara mandiri dimanapun dan kapanpun.
- b. Bagi Pendidik : sebagai salah satu sumber belajar yang inovatif dan kreatif untuk menciptakan interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dan juga memberikan pengalaman langsung kepada guru agar dapat mengajar dengan bantuan teknologi masa kini
- c. Bagi Sekolah : sebagai alat pembelajaran dan fasilitas pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran karakter.
- d. Bagi Peneliti : sebagai penambah wawasan dalam mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran yang baik dan berkualitas saat digunakan pada proses belajar mengajar.

E. Spesifikasi Produk

- a. Produk dikembangkan dengan menggunakan platform website membuat komik AI di web online yaitu comic.ai atau SkyReels penggunaanya dapat diakses gratis menggunakan laptop atau Android di aplikasi playstore.
- b. Platform yang digunakan ialah Comic.ai atau SkyReels berfungsi membuat komik dengan teknologi artificial intelligence AI-generated, mampu membuat komik dengan menjaga keseragaman karakter, cerita, gaya dan latar belakang komik.
- c. Produk yang dibuat berupa visual yang disajikan berupa gambar dan teks, terdiri panel cerita, ilustrasi komik menggunakan karakter kartun.
- d. Produk berisi tentang tujuan pembelajaran yaitu memahami toleransi antar agama diantara teman dan lingkungan.

F. Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau keadaan yang di lakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan.¹⁵ Sedangkan pengembangan media pembelajaran pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik cetak

¹⁵ Tatta Herawati Daulae, "Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran", *Jurnal Forum Paedagogik*, (Vol.11, No.01, 2019), hlm.59

dengan digunakan pendekatan 4D sebagai prosedur penelitian. Adapun pendekatan 4D meliputi tahap define, design, develop dan disseminate.

2. Media pembelajaran berbasis komik merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dalam konteks ini pembelajaran merujuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dengan sumber belajar (komik).¹⁶ Sedangkan media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu media komik yang bertemakan sikap toleransi rukun antar agama , dirancang dengan memadukan materi dan cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari serta dilengkapi gambar animasi agar timbulnya rasa ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan
3. Sikap toleransi rukun antar agama merupakan sikap saling menghormati, saling menghargai setiap keyakinan orang, tidak memaksakan kehendak, serta tidak mencela ataupun menghina agama lain dengan alasan apapun. toleransi beragama berarti bahwa setiap orang memiliki persamaan hak dan harus diperlakukan sama dalam hidupnya demi kedamaian, kenyamanan, dan kesejahteraan bersama.¹⁷ Materi sikap toleransi merupakan materi yang diajarkan di kelas IV SD/MI semester

¹⁶ Ambaryani dan Gamaliel Septian Airianda, “Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan”, *Jurnal pendidikan surya edukasi*, (Vol.3, No.1, 2017), hlm.20

¹⁷ I Wayan Sujana, “Toleransi Beragama” <https://kemenag.go.id/hindu/toleransi-beragama-hyv3ty>, diakses 19 Mei 2024.

genap di kurikulum K13 yang terdapat pada KD 3.2 yaitu “Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.”

4. Uji kelayakan merupakan kriteria penentuan suatu produk yang di kembangkan apakah layak untuk di realisasikan.¹⁸ Uji kelayakan yang di maksud dalam penelitian ini yaitu uji kelayakan dari suatu produk berupa media pembelajaran berbasis komik untuk materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama . Uji kelayakan dilakukan oleh 4 validator, yaitu 2 ahli materi dan 2 ahli media. Untuk ahli materi terdiri dari 9 indikator penilaian berupa aspek penyajian materi, yang mencakup kesesuaian KD dan indikator, penyajian materi jelas dan kompleks, penggunaan bahasa, dan kejelasan petunjuk pengisian soal. sedangkan ahli media penilaian berupa aspek tampilan. Penilaian ini terdiri dari 7 butir indikator yang mencakup kemenarikan background dan cover, pemilihan teks dan ukuran yang jelas, pemilihan gambar dan warna.
5. Respon peserta didik merupakan suatu tanggapan atau perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran.¹⁹ Sedangkan respon

¹⁸ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), hlm.265.

¹⁹ Zeva Agustya, “Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Siduarjo”, *Jurnal pendidikan ekonomi*, (Vol. 5, No. 3, 2017), hlm. 2.

peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini berupa respon siswa terhadap produk/ media yang dihasilkan, sebagai acuan untuk memperbaiki produk menjadi lebih baik. Instrumen yang digunakan berupa angket respon yang terdiri dari 12 butir indikator pernyataan yang mencakup kemenarikan desain, kejelasan tampilan gambar dan kecocokan kombinasi warna, kejelasan penyajian materi dan istilah yang mudah dipahami, kemudahan penggunaan komik. Bentuk penilaian yang dilakukan adalah menggunakan rumus persentase saat penskoran.

6. Hasil uji belajar peserta didik digunakan dalam menghitung seberapa efektif media setelah digunakan dalam pembelajaran dengan memberikan pretest dan posttest berupa 6 buah soal dengan presentase perhitungan dan efektifitas pemahaman dengan rumus N-Gain One Group Pretest-Posttest Design guna memberikan gambaran tentang efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua suku kata, yakni media dan pembelajaran. Menurut terminologi, kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata “wasaaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Sementara Mustofa Abi Hamid menyatakan media merupakan sebuah perangkat yang dapat di manipulasikan, di dengar, di lihat, di baca beserta instrumen yang di gunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.² Lebih lanjut HM Musfiqon, pengertian media dapat di artikan menjadi dua definisi yaitu: arti sempit dan arti luas. Arti sempit menyatakan bahwa media itu berbentuk seperti grafis, alat mekanik, foto dan alat elektronik yang dapat di gunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi.³

¹ Rudy Sumiharsono dan Hasbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), hlm. 9.

² Mustofa Abi Hamid, Dkk, *Media pembelajaran*, (medan :yayasan kita menulis, 2020), hlm.5

³ HM Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 26.

Bedasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami media merupakan perantara dan sarana penunjang dalam kegiatan belajar dapat berbentuk software ataupun hardware sesuai kebutuhan. Adanya media mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan siswa didalam proses pembelajaran.

Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru sebagai aktualisasi dari kemampuan yang dimiliki, sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dijelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

untuk kepentingan pembelajaran.⁴ Pengembangan media pembelajaran memiliki arti penting sebagai upaya mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada dalam proses pembelajaran. Dengan memperkaya variasi media memaksimalkan efektivitas belajar dikelas.

Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan. Kriteria dalam mengkaji media pembelajaran perangkat lunak berdasarkan kualitas. Pertama, kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa. Kedua, kualitas instruksional atau pembelajaran yang meliputi : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak pada siswa dan dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajaran. Ketiga, kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya⁵ Dengan demikian manfaat multimedia pembelajaran adalah terciptanya proses

⁴ *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*, t.t., 12.

⁵ Rina Izlatul Lailah dan Suci Rohayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman", t.t., 1

pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, efisiensi dalam waktu mengajar, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

2. Media Komik

Komik yaitu media grafis pembelajaran dua dimensi. Menurut Rahadian pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. Komik berasal dari kata bahasa belanda “komiek” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno “komikos” yang merupakan kata bentukan dari “kosmos” yang berarti bersuka ria atau bercanda. Erlanda Nathasia Subroto, abd. Qohar, Dwiyana menambahkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang di susun dalam suatu urutan yang terangkai dalam bingkai serta mengungkapkan karakter yang di kemas dalam cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca. Komik adalah sebuah seni yang menggunakan berbagai gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah cerita. Komik biasaya dicetak pada kertas dan dilengkapi menggunakan teks. Adapun komik yang dirancang serta digunakan pada proses pembelajaran disebut media komik pendidikan. Komik berperan sebagai media edukasi memiliki peran untuk memeberikan pemahaman yang cepat kepada pembaca mengenai suatu hal yang bersifat

edukasi. Penggunaan komik pada media pembelajaran dapat menyalurkan informasi dengan mudah dapat dipahami meskipun gambar yang disajikan sederhana.⁶

Media komik adalah salah satu bentuk media grafis (visual) yang menekankan pada indera penglihatan siswa dalam menerima pesan yang disampaikan oleh guru dan berbentuk cerita. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi media yang efektif. Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.⁷ Komik ialah salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik serta dapat menggantikan posisi pendidik dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat di gunakan dalam proses pembelajaran 2 arah yakni sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat di gunakan oleh peserta didik.⁸

⁶ Lutfiyah, Pengaruh Penggunaan Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Gaya”, *Skripsi* (Semarang : Program Studi UIN Walisongo Semarang, 2023), hlm.16-17.

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), hlm.10

⁸ Anip Dwi Saputro, “Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran”, *Jurnal Muaddib*, (Vol. 5, No.1, 2015), hlm. 2.

Berdasarkan segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi 3, yaitu:

1. Komik Strip (Comic Strip)
2. Komik Buku (Comic Books)
3. Novel Grafik (Graphic Novels)

Berdasarkan segi isi, komik dapat dibedakan menjadi 5, yaitu:

1. Komik Humor
2. Komik Petualangan
3. Komik Fantasi
4. Komik Sejarah
5. Komik Nyata (Klasik)⁹

Berdasarkan segi fungsinya, komik dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Komik Komersial,

Komik komersial ini jauh lebih diperlukan dipasaran, karena bersifat personal, menyediakan rumor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral

2. Komik Pendidikan,

Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. Pendekatan kritis sangat diperlukan agar komik dapat memenuhi fungsinya sebagai media pendidikan.¹⁰

⁹ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018), hlm.434

¹⁰ Daryanto, “*Media Pembelajaran..*”, hlm.15

Jenis-Jenis komik ada beberapa macam yaitu:¹¹

1. Buku Komik (Comic Book)
Buku komik merupakan medium yang menggabungkan berbagai unsur, seperti gambar-gambar, teks naratif, dan cerita dalam satu kemasan yang umumnya berbentuk buku dengan sampul dan halaman-halaman yang berisi aliran cerita atau ilustrasi.
2. Komik Novel (Comic Novel)
Komik novel adalah bentuk komik yang memiliki ciri khas cerita yang lebih panjang dan kompleks dibandingkan dengan komik biasa. Biasanya, komik novel mengandung cerita yang lebih mendalam, karakter yang kompleks, dan alur cerita yang lebih rumit.
3. Komik Potongan (Comic Strip) Komik potongan adalah bentuk komik yang berfokus pada cerita pendek yang biasanya terdiri dari beberapa panel gambar. Komik potong sering digunakan dalam surat kabar, majalah, atau daring untuk menghibur pembaca dengan humor, satire, atau cerita-cerita singkat.
4. Komik Tahunan (Comic Annual) Penerbitan komik tahunan (Comic Annual) adalah salah satu model penerbitan yang menghasilkan buku komik atau majalah

¹¹ Wibowo, 'Komik Iklan Komik', *Journal DeKaVe*, (Vol.12, No.2, 2019), hlm.52–64.

komik yang diterbitkan setiap tahun sekali. Model ini umumnya digunakan untuk menerbitkan kompilasi dari beberapa cerita komik pendek yang mungkin telah diterbitkan sebelumnya dalam format lain, seperti majalah komik bulanan atau mingguan.

5. Album Komik (Comic Album) 14 Rahmatullah Rahmatullah and others, 'Developing Thematic Economic Comic with Characters for Early Childhood', Journal of Educational Science and Technology (EST), 6.3 (2020), 293–300 . 11 Album komik adalah wadah atau kumpulan untuk mengoleksi dan menyimpan komik-komik favorit dalam format fisik. Para penggemar komik sering menggunakan album ini untuk merapikan dan melindungi koleksi komik mereka. Album komik dapat menjadi aksesoris yang berguna bagi penggemar komik sejati dan kolektor yang ingin menjaga dan menampilkan koleksi mereka dengan cara yang teratur dan estetik. Mereka juga dapat menjadi bagian penting dalam menjaga komik-komik dalam kondisi terbaik dan tahan lama.
6. Komik Digital (Digital Comic) Komik digital adalah bentuk komik yang dipublikasikan, diakses, dan dibaca secara daring atau elektronik melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Ini adalah alternatif modern terhadap komik cetak, yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan cerita visual dan

naratif kepada pembaca. Komik digital telah menjadi bagian penting dari ekosistem komik modern, memungkinkan pengarang untuk menjelajahi berbagai ide kreatif dan mencapai audiens yang lebih luas secara global. Mereka juga memberikan pembaca fleksibilitas dalam mengakses dan menikmati komik-komik favorit mereka.

7. Buku Instruksi Sebuah Format Komik (Instructional Comic) Buku instruksi dalam format komik atau instructional comic adalah jenis materi pedagogis yang menggunakan komik sebagai medium untuk menyampaikan informasi atau instruksi kepada pembaca. Jenis buku ini biasanya digunakan untuk memberikan panduan atau petunjuk mengenai suatu topik atau tindakan tertentu dengan cara yang lebih visual dan menarik.
8. Rangkaian Ilustrasi (Storyboard) Storyboard atau rangkaian ilustrasi adalah alat yang sangat penting dalam industri perfilman, iklan, animasi, dan produksi visual lainnya. Ini adalah serangkaian gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk merencanakan dan menggambarkan urutan visual dari sebuah proyek, seperti film, iklan, atau animasi, sebelum produksi sebenarnya dimulai.

Karakteristik atau ciri khas komik bila dilihat dari segi bahasa antara lain sebagai berikut:

- a. Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
- b. Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
- c. Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
- d. Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat.
- e. Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.
- f. Penggunaan media komik harus konsistensi huruf dan gambar.¹²

Kelebihan media komik menurut Mawan Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari yaitu komik dapat menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi

¹² Liana Septy, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas VIII”, *Jurnal Didaktik Matematika*, (Vol. 2, No. 2, 2015), hlm.20

yang lain, dan Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.¹³

Kelebihan dan kekurangan Komik sebagai Media Pembelajaran diantaranya ¹⁴

1. Kelebihan media komik yaitu :
 - a. Media sederhana, mudah pembuatannya
 - b. Biaya relatif murah
 - c. Bahan mudah diperoleh
 - d. Dapat menampilkan data atau rangkuman yang disertai gambar
 - e. Mengatasi batasan waktu dan ruang.
 - f. Penggunaannya tanpa memerlukan peralatan khusus dan penempatannya.
 - g. Jelas dan tidak memerlukan informasi tambahan.
 - h. Dapat divariasi dengan media grafis yang satu dengan yang lain.
2. Kekurangan media komik yaitu :
 - a. Tidak dapat menjangkau kelompok besar.
 - b. Hanya menekankan persepsi indera mata (penglihatan)
 - c. Tidak dapat menampilkan unsur audio dan motion

¹³ Mawan Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari, “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi”, *Jurnal Pancar*, (Vol. 2, No. 1, 2018), hlm.15.

¹⁴ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra, 2016), h. 24-25.

Karena media komik ini sifatnya hanya dapat dilihat oleh indera mata (penglihatan) dan tidak dapat menjangkau kelompok besar, maka peran pendidik yang sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar guna meminimalisasi dampak dari kekurangan media komik. Pendidik haruslah memiliki kreativitas dalam mengelola kondisi kelas, misalnya menjelaskan materi dalam komik dengan sejelas-jelasnya dan selalu ada umpan balik antara pendidik dan peserta didik, sehingga antara pendidik dan peserta didik tidak ada miss communication. Cara lain yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat kelas menjadi aktif, dimana peserta didik diberi kesempatan untuk mendemonstrasikan di depan kelas, melakukan diskusi, dan lain sebagainya.¹⁵

Elemen-elemen yang dapat menguatkan ciri khas dari komik dibandingkan dengan media lainnya dibutuhkan dalam kolaborasi antara cerita dan gambar di antaranya:

a. Panel

Panel Merupakan bingkai kotak yang di dalamnya berisi ilustrasi dan teks. Panel ini dapat menjadi representasi dari cerita utama di dalam komik. Bentuk panel di dalam komik bermacam-macam, tidak terpaku pada bentuk kotak,

¹⁵ Nanda Riskilah “ Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/ 2019”, *Skripsi* (Metro: Program Sarjana IAIN Metro, 2019), hlm.27

artinya tidak ada aturan baku untuk bentuk panel. Panel juga membantu pembaca untuk memudahkan pergerakan gambar sesuai dengan alur cerita.

b. Parit

Parit merupakan ruang di antara panel. Keberadaan elemen ini sangat penting karena runtutan cerita dalam panel yang berkesinambungan dapat menjadikannya suatu cerita utuh. Hal ini dapat diartikan juga bahwa parit menyatukan kotak-kotak panel yang terpisah menjadi kesatuan antara kotak panel satu dengan yang lain. Parit ini dapat menjadi perekat cerita sehingga pembaca memiliki petunjuk yang sesuai dengan susunan bentuk cerita yang dibuat oleh komikus. Akan tetapi seiring perkembangan komik, terdapat beberapa perubahan yang menjadikan parit tidak seperti dalam definisi sebelumnya. Beberapa komikus tidak menggunakan garis pembatas warna putih lagi, melainkan menggunakan kesan panel-panel yang tertata hanya seperti ditumpuk atau dijejer saja. Peristiwa ini menjadikan definisi parit sebagai jarak imajiner antara satu panel dengan panel lainnya.

c. Balon Kata

Balon kata atau dapat disebut balon ucapan merupakan bentuk representasi dari dialog atau narasi dari peristiwa yang digambarkan pada suatu komik. Balon kata dapat dibagi menjadi tiga bentuk, yakni balon ucapan, balon

pikiran, dan balon narasi. Balon ucapan dapat berbentuk bulatan dengan ekor yang mengarah pada 14 tokoh yang digambarkan sedang berbicara, sehingga balon ucapan biasa digunakan untuk merepresentasikan ucapan dari karakter tokoh di dalam komik. Sedangkan balon pikiran dibuat bentuk yang berbeda dengan balon ucapan agar pembaca dapat membedakannya, dan balon pikiran ini merepresentasikan pikiran dari tokoh komik yang tidak terucap. Adapun balon narasi dapat berbentuk kotak yang berisi penjelasan naratif non dialog berdasarkan ilustrasi di dalam panel.

- d. Bunyi Huruf Bunyi huruf ini dapat disebut juga dengan Sound Lettering. Fungsi bunyi huruf di dalam komik yaitu membantu mendramatisir suatu adegan. Bentuknya dapat bermacam-macam tergantung kepada pembuat komik. Berdasarkan hal tersebut Sound Lettering adalah ekspresi dari ucapan yang dikeluarkan oleh objek karakter komik.

e. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimaksudkan untuk memberikan suatu penjelasan terhadap suatu maksud tertentu melalui visual. Ilustrasi memiliki kaitan yang sangat dekat dengan komik, namun tetap memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada pelukisan isi cerita. Ilustrasi hanya melukiskan isi dari suatu cerita

dengan memvisualkannya, sedangkan komik mengandung gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita.

f. Cerita

Komik dapat dikatakan sastra gambar, karena komik sebagai sebuah medium untuk narasi visual. Oleh karena itu, terbentuknya komik melibatkan dua unsur, yaitu gambar dan narasi atau cerita. Dari sifat khas dua unsur tersebut pada komik, menjadikan komik dapat juga disebut sebagai medium hibrida.¹⁶

Sistematika pembuatan komik pada kategori *hybrid production hybrid* memiliki tahapan yang tidak ada aturan tertulis dari komikus. Alat-alat yang digunakan perpaduan kombinasi antara teknik manual dengan digital. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut.¹⁷

1. Pembuatan sinopsis cerita

Tahap awal dalam membuat komik yaitu membuat sinopsis cerita. Pembuatan sinopsis cerita ini melibatkan penentuan tema, naskah beserta plot, dan seting yang akan digunakan dalam karya komik.

2. Pembuatan storyline

¹⁶ Indira Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), hlm 91-97.

¹⁷ Maharsi, “*Komik Dunia Kreatif...*”, hlm. 125-149.

Tahapan kedua setelah pembuatan synopsis cerita adalah pembuatan storyline. Pada dasarnya, storyline merupakan pembuatan rancangan tulisan mengenai apa saja yang akan komikus buat baik berupa teks maupun ilustrasinya pada tiap halaman komik. Tahapan ini untuk memudahkan identifikasi cerita dalam setiap halamannya, lengkap dengan sudut pandang dan ukuran gambar yang disesuaikan dengan adegan yang muncul di dalam panel.

3. Pembuatan karakter tokoh verbal

Karakter tokoh verbal merupakan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang dibuat dengan bahasa verbal. Tahapan ini memproduksi deskripsi lengkap dari tokoh tersebut, di antaranya nama, usia, jenis kelamin, ciri-ciri fisik dan sifat sifatnya.

4. Pembuatan karakter tokoh visual

Setelah dilakukan pembuatan karakter tokoh verbal, maka tahap selanjutnya dapat membuat karakter tokoh visual dengan melakukan sket model karakter sesuai dengan deksripsi verbal sebelumnya. Melalui tahapan ini, dapat ditentukan bentuk visual tokoh yang akan memainkan peran di dalam komik.

5. Tahap sket lay out panel, ilustrasi dan balon teks

Tahapan ini adalah visualisasi secara sket dari storyline yang telah dibuat. Deskripsi verbal pada tiap panel

divisualkan dengan sket pensil lengkap dengan ilustrasi dan balon teks.

6. Tahap penintaan

Tahap selanjutnya yaitu pemberian tinta dengan menggunakan bantuan drawing pen. Penintaan ini dilakukan untuk menegaskan kembali gambar-gambar yang sudah divisualkan secara sket sebelumnya

7. Tahap pewarnaan

Setelah melakukan penintaan, maka dapat dilakukan pewarnaan. Pewarnaan ini dilakukan di dalam software ilustrasi yang digunakan.

8. Tahap pembuatan balon teks beserta isinya Apabila semua panel sudah tersusun dengan baik, maka tahap selanjutnya dapat dilakukan pembuatan balon teks beserta dengan kata-kata di dalamnya.

9. Finishing

Tahapan ini dilakukan apabila semua tahapan sebelumnya telah selesai, sehingga komik dapat diperiksa terlebih dahulu pada bagian teks, dan ilustrasi yang sudah dibuat.

Dalam penggunaan media komik secara efektif pada saat proses belajar mengajar, guru diwajibkan untuk menggunakan motivasi potensial dari buku komik yang dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat

pengajaran yang efektif.¹⁸ Langkah-langkah Penggunaan Media Komik Penggunaan media komik dalam pembelajaran terdiri dari 6 langkah, yaitu:

1. Menetapkan materi yang akan dibuat komik
2. Merumuskan ide jalannya cerita dan pembentukan karakter dalam komik.
3. Pembuatan teks pada komik.
4. Pembuatan sketsa, yaitu menuangkan gagasan atau ide ke dalam bentuk gambar secara kasar dengan menggunakan pensil.
5. Penintaan pada goresan pensil di sketsa.
6. Pewarnaan komik Pencetakan komik¹⁹

Di simpulkan bahwa media komik menjadi salah satu media pembelajaran yg digunakan dalam proses belajar mengajar. Komik merupakan kumpulan gambar yang di susun dalam suatu urutan yang terangkai dalam bingkai serta mempunyai karakter yang di kemas dalam bentuk cerita. Penggunaan komik tidak terbatas untuk hiburan semata, seiring perkembangan pendidikan komik dapat di gunakan sebagai media yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran. Media komik yang disesuaikan dengan

¹⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo: 2011), hlm. 67.

¹⁹ Riskilah, "Penggunaan media komik...", hlm.28

kebutuhan pengajaran dan mengandung pesan-pesan yang dapat merangsang minat belajar. Sebagai salah satu media pembelajaran, media komik merupakan alat penyampaian pesan pembelajaran yang dapat berfungsi dengan baik sebagai media komunikasi visual karena konteksnya mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar yang penyampaianannya menggunakan gambar sehingga dapat memicu motivasi belajar peserta didik.

3. Teknologi Artificial Intelligence (AI)

Dalam bentuknya yang paling sederhana, kecerdasan buatan adalah bidang yang menggabungkan ilmu komputer dan kumpulan data yang kuat untuk memungkinkan pemecahan masalah. Ini juga mencakup sub-bidang machine learning dan deep learning, yang sering disebutkan bersamaan dengan kecerdasan buatan. Disiplin ini terdiri dari algoritme AI yang berupaya membuat sistem pakar yang membuat prediksi atau klasifikasi berdasarkan data masukan. Kecerdasan Buatan (AI) merupakan sebuah studi tentang bagaimana membuat komputer melakukan hal-hal yang pada saat ini dapat dilakukan lebih baik oleh manusia. AI berfungsi untuk mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar dapat menirukan perilaku manusia. Cerdas, berarti memiliki pengetahuan ditambah pengalaman, penalaran

(bagaimana membuat keputusan dan mengambil tindakan), moral yang baik.²⁰

Dapat kita simpulkan bahwa kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence menyangkut studi proses berpikir manusia dan berhubungan dengan merepresentasikan proses berpikir tersebut melalui mesin memudahkan pekerjaan manusia. Informasi yang dihasilkan AI ini dapat digunakan untuk mengarahkan upaya pengembangan pendidikan cerdas, merancang kebijakan yang sesuai, dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan manfaat dan tantangan dalam pemanfaatan teknologi ini.

AI dapat digunakan untuk mengembangkan sistem pembelajaran adaptif yang dapat menyesuaikan materi dan metode pengajaran berdasarkan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Dengan menggunakan analisis data dan machine learning, sistem ini dapat memberikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dan membantu mereka mengatasi kesulitan dalam mempelajari materi kejuruan. Meskipun AI memiliki dampak positif dalam pendidikan kejuruan, penting untuk mengimbangnya dengan peran manusia yang tetap penting. Guru dan pendidik memiliki peran krusial dalam memberikan

²⁰ Yanuar, Dkk., “ Pemanfaatan ChatGpt sebagai Bahan Refrensi Kerja”, *Jurnal Ilmiah Mulidisiplin Ilmu Komputer*, (Vol.1, No.1, 2023) hlm.4.

panduan, dukungan emosional, pengembangan keterampilan sosial, dan penilaian yang holistik terhadap siswa.²¹

Penggunaan kecerdasan buatan dalam bidang pendidikan adalah sebagai media dan pendukung pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan maksimal, dengan penggunaan kecerdasan buatan sebagai media pembelajaran dapat membantu guru, pendidik, maupun mentor dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dan menjadikan peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami pembelajaran.

Pembuatan media komik dengan menggunakan teknologi Artificial Intelligence memiliki langkah-langkah sebagai berikut ²²

1. Deskripsi adegan dan cerita

Buka situs websites/ aplikasi komik AI yang akan digunakan, deskripsi adegan, karakter dan cerita yang ingin Anda buat. juga dapat menggambarkan lokasi adegan dan membuat aksinya berlangsung di restoran, di atas gedung, di Times Square, atau di luar angkasa. Lebih detail deskripsi akan menghasilkan bervariasi tergantung pada berapa banyak halaman yang akan dimuat dalam buku komik Anda.

²¹ M Yahya, Dkk., “ Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0”, *Journal UNM*, (2023) hlm.194.

²² Lance Whitney, “How to create your own comic books with AI” <https://www.zdnet.com/article/how-to-create-your-own-comic-books-with-ai/>, diakses 11 Juli 2024.

Jika Anda hanya membuat satu halaman, Anda perlu menyertakan semua elemen dalam deskripsi Anda. Jika Anda merencanakan komik multihalaman, jelaskan adegan pembuka untuk halaman pertama dan kemudian kembangkan di halaman-halaman berikutnya.

2. Genre/ gaya komik

Selanjutnya, peilihan genre/ gaya gambar komik yang memiliki bermacam-macam genre, seperti genre Amerika, Jepang, Piring Terbang, Humanoid, 3D, Abad Pertengahan, atau Mesir, dan lain-lain. Setiap genre komik menawarkan tampilan dan estetika yang unik.

3. Tata letak

Tata Letak. menawarkan empat tata letak unik, masing-masing dengan jumlah panel yang berbeda dengan ukuran yang bervariasi. Jika membuat beberapa halaman, juga harus memvariasikan tata letak dari halaman ke halaman.

4. Teks

Pememilihan untuk menambahkan teks yang muncul di bagian atas setiap panel. Teks tersebut menggambarkan atau mendefinisikan adegan yang sedang berlangsung dan dapat menambah alur dan keterbacaan setiap panel. Secara otomatis, alat AI dapat menambahkan balon dialog di panel tertentu, meskipun Anda tidak memiliki kendali atas hal ini. Dialog tersebut hanya terdiri dari teks yang tidak jelas, jadi

ini lebih merupakan elemen visual untuk membuat halaman tersebut tampak seperti dari buku komik sungguhan.

5. Halaman

Bila komik AI sudah siap, klik tombol Buka di ujung kanan, mungkin perlu menunggu satu atau dua menit hingga semua panel muncul. Anda akhirnya akan melihat seluruh halaman dengan semua panel dalam tata letak yang Anda pilih..

6. Ubah Halaman

Pada langkah ini masih dapat mengubah elemen apa pun, seperti gaya atau tata letak.

7. Gambar ulang panel

Pengubahan salah satu panel digambar ulang. panel keseluruhan, arahkan kursor ke panel tersebut dan klik tombol Gambar Ulang. Panel tersebut kemudian akan dibuat ulang dengan gambar yang berbeda.

8. Mengedit panel

Pengubah deskripsi untuk panel tertentu, arahkan kursor ke panel tersebut lalu klik Edit. Di jendela Edit, revisi teks untuk deskripsi sesuai keinginan, setelah selesai, klik Simpan. Kembali ke halaman, panel akan dibuat ulang berdasarkan perubahan yang sudah dibuat pada deskripsi.

9. Simpan dan muat ulang halaman

Klik tombol Simpan di bagian bawah. Halaman tersebut kemudian akan disimpan sebagai file CLAP.

10.Lanjutkan dengan buku komik

Lanjutkan dengan halaman kedua, dengan menyimpan setiap halaman sebagai berkas CLAP dapat membuat deskripsi menggunakan karakter yang sama, tetapi ubah skenarionya untuk melanjutkan cerita. Atau ingin mempertahankan gaya yang sama tetapi mengubah tata letaknya untuk memvariasikan tampilannya. Buat buku komik

11. Buat buku komik

Setelah selesai, Anda dapat mencetak atau menyimpan semua halaman dan menggabungkannya untuk membuat komik cetak Anda. Untuk mencetak halaman, klik tombol Dapatkan PDF di bagian bawah. Di jendela Pratinjau Cetak, klik bidang Tujuan dan pilih printer yang ingin Anda gunakan. Klik Cetak.

Komik digital berbasis AI mampu menghasilkan ilustrasi yang lebih canggih dan menarik, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan AI dalam pembuatan komik juga memungkinkan pembuatan konten yang lebih cepat dan efisien, sehingga pendidik dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan materi ini dalam pengajaran. Integrasi AI dalam komik digital tidak hanya memperkaya

materi pembelajaran tetapi juga membawa inovasi baru yang dapat mendukung proses pendidikan secara keseluruhan.²³

Demikian media komik berbasis teknologi Artificial Intelligence(AI) telah terbukti sebagai salah satu metode pengajaran yang efektif dengan cara yang menarik. Gabungan unsur visual dan naratif memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, sementara pengalaman belajar yang interaktif meningkatkan motivasi para siswa.

4. Pemahaman Sikap Toleransi

Menurut W.J.S Poerwadarminta toleransi yaitu sifat atau sikap menenggang (menghargai, membiarkan, membolehkan) pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan, kelakuan dan lain sebagainya yang berbeda dengan pendiriannya sendiri. Contohnya ialah toleransi agama, suku, ras, dan sebagainya. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa toleransi yaitu sikap menghargai dan menerima perbedaan yang dimiliki oleh orang lain.²⁴ Toleransi yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan

²³ Abdillah, Dkk., 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berrbasis Artificial Intelligence di Sekolah Dasar', *journal* (Vol.9, No.2, 2024) hlm.4880.

²⁴ Departemen Pendidikan Nasional. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta: Balai Pustaka. 2005)) hlm.1084.

orang lain yang berbeda dari dirinya.²⁵ Fatchul Mu'in mengemukakan bahwa toleransi ialah suatu sikap menghormati orang lain yang berbeda dengan kita atau yang kadang seakan menentang kita dan memusuhi kita. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kita harus menjauhkan prasangka kita terhadap orang lain yang berbeda dengan kita. Meskipun seakan-akan orang lain memusuhi kita, namun kita harus tetap menghargai dan menghormatinya.²⁶

Ada beberapa faktor penyebab terjadinya toleransi yaitu:

1. Adanya sikap saling menghormati dan menghargai antara penduduk agama.
2. Tidak meremehkan agama lain.
3. Menciptakan persatuan dan kesatuan umat beragama,
4. Menghargai agama yang berbeda
5. Membantu orang lain yang membutuhkan pertolongan,
6. Memperkokoh silaturahmi dan menerima perbedaan,
7. Mempunyai rasa peduli terhadap sesama²⁷

²⁵ Kemendiknas, *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2010), hlm.25.

²⁶ Fatchul Mu'in.. *Pendidikan Karakter*, (Ar-Ruzz Media, Yogyakarta: 2011).hlm.213.

²⁷ Bagastio, Dkk., "Upaya Menanamkan sikap Toleransi", *Journal Democration Online* (Vol.1, No.1, 2021) hlm.7

Berdasarkan pengertian tentang toleransi di atas, disimpulkan toleransi ialah sikap menerima dan menghargai perbedaan-perbedaan yang ada pada seseorang, tidak melakukan diskriminasi terhadap kaum minoritas. Perbedaan yang dimaksud meliputi perbedaan agama, ras, suku, bangsa, budaya, penampilan, kemampuan dan lain-lain. Tujuan dari sikap toleransi meminimalisir terjadinya konflik perpecahan, menyatukan perbedaan antar individu sehingga terciptalah keharmonisan masyarakat.

Dijelaskan oleh Rosidin batasan toleransi dalam Islam dibagi menjadi dua yaitu di bidang ibadah dan muamalah. Batasan-batasan ini penting untuk dipahami sekaligus dijaga agar tetap berada di jalan yang benar.

1. Batas Toleransi dalam Bidang Ibadah

Batas toleransi di bidang ibadah ini terbagi lagi menjadi tiga macam, yaitu akidah, fikih dan akhlak. Dalam akidah, Islam tidak menolerir apapun. Hal ini dicontohkan Rasulullah SAW ketika diajak bertukar ibadah oleh kafir Quraisy, mereka menawarkan untuk bertukar ibadah secara bergiliran. Nabi Muhammad SAW lantas menolaknya. Selain itu, batas toleransi dalam bidang fikih meliputi perbedaan awal bacaan Al Fatihah dalam salat pada mazhab Syafi'i dan Maliki. Mazhab Syafi'i menilai bahwa bacaan diawali dengan basmalah, sementara mazhab Maliki adalah hamdalah. Kedua mazhab memiliki landasan

dalil yang shahih. Sebab, mazhab tersebut saling dihormati bukan sebaliknya. Adapun batas toleransi di bidang akhlak sudah sewajarnya bagi seorang muslim yang melihat suatu kemunkaran dalam syariat Islam untuk segera melakukan nahi munkar atau mencegahnya. Sebagaimana disampaikan dalam hadis yang diriwayatkan dari Abu Sa'id al-Khudriy, Rasulullah SAW bersabda:

"Barangsiapa di antara kamu melihat kemungkaran, hendaklah ia mencegah kemungkaran itu dengan tangannya. Jika tidak mampu, hendaklah mencegahnya dengan lisan, jika tidak mampu juga, hendaklah mencegahnya dengan hatinya. Itulah selemah-lemahnya iman." (HR Muslim)

Karenanya, apabila umat muslim melihat kemungkaran, tak boleh ada toleransi dalam dirinya. Lakukanlah nahi munkar, sesuai dengan kemampuan diri masing-masing.

2. Batas Toleransi dalam Bidang Muamalah

Toleransi dalam bidang muamalah mencakup interaksi sosial dan ekonomi. Allah SWT berfirman dalam surah Al Mumtahanah ayat 8 "Allah tidak melarang kamu berbuat baik dan berlaku adil terhadap orang-orang yang tidak memerangimu dalam urusan agama dan tidak mengusir kamu dari kampung halamanmu. Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berlaku adil." Merujuk pada

ayat di atas, kaum muslimin boleh berinteraksi dengan umat agama lain. Hanya saja, interaksi tersebut tidak mengancam jiwa, harga diri, harta dan lain sebagainya.²⁸

Bentuk-bentuk sikap toleransi, antara lain sebagai berikut:

1. Berlapang dada dalam menerima semua perbedaan, karena perbedaan merupakan Rahmat dari Allah SWT.
2. Tidak membedakan teman yang berbeda keyakinan.
3. Tidak memaksakan orang lain dalam hal keyakinan atau agama.
4. Memberikan kebebasan orang lain untuk memilih keyakinan atau agama.
5. Tidak mengganggu dan menghormati orang lain yang berbeda keyakinan ketika mereka beribadah.
6. Tetap bergaul dan bersikap baik dengan orang yang berbeda keyakinan dalam kehidupan sehari-hari.
7. Tidak membenci dan menyakiti perasaan seseorang yang berbeda keyakinan atau berbeda pendapat dengan kita.²⁹

Adapun menurut Bukhori beberapa aspek-aspek sikap toleransi beragama, yakni sebagai berikut:

²⁸ Anisa Riski Febriani, Mengenal Dua Macam Batasan Toleransi dalam Islam, <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-7185940/mengenal-dua-macam-batasan-toleransi-dalam-islam> diakses pada tanggal 12 Juli 2024

²⁹ Pasurdi Suparlan, *Pembentukan Karakter* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 78.

a. Kesabaran

Adapun aspek yang sabar dalam bertoleransi. Kesabaran berkaitan dengan emotional quotient, bahwa keyakinan berkaitan pada makna ajaran, dan akhlak seseorang yang bersifat sensitif. Individu yang sabar mampu simpatik terhadap perbedaan, dan sikap setiap orang. Kesadaran terhadap lingkungan, bahwa sesama masyarakat adalah potensi orang lain sebagai pembatas dalam kehidupan. Fenomena mengenai asosiasi simbolis menghadapi seseorang pada proses psikologis. Bilamana unsur mengandung hubungan simbol dan emosional atas kedua bola. Mengakibatkan rangsangan pada lingkup tertentu, yaitu ide (komplek) oleh pengkategorian elemen mental yang berbeda. Menjadi faktor perubahan psikis individual yang signifikan dalam berbagai fase kehidupan.

b. Penerimaan

Setiap golongan menerima pendapat, dan nilai agama yang berlainan. Masyarakat tidak memperhitungkan perbedaan karena bisa saling menerima. Bahwasanya, setiap golongan memahami sudut pandang, dan perilaku yang berbeda karena implementasi nilai ajaran agama. Seseorang dengan pemikiran toleransi berdaya saing yang terakhir. Memunculkan pernyataan baru tanpa unsur pribadi yang membuat pendengar mengalami iritasi. Agresifitas yang terkait dengan kekecewaan persaingan bisa mengakibatkan

reaksi secara emosional. Bahwasanya, ide yang berbeda antara pembicara dan pendengar bersifat sangat sensitif. Merangsang persaingan yang kompleks, mendasar, dan signifikan.

c. Kebebasan

Kebebasan beragama mendapat jaminan secara penuh, dan tidak mendiskriminasi. Seluruh masyarakat mendukung kebebasan untuk berkeyakinan. Selain itu, negara memenuhi hak sebagai warga yang terkandung dalam UUD 1945. Setiap orang memiliki hak untuk memeluk agama yang sesuai dengan keyakinan. Bahwasanya, kebutuhan individu berhubungan dengan Tuhannya. Disamping penerapan UUD 1945 mengenai kebebasan beragama, bahwa dalam implementasinya terdapat masalah yang lain. Kesulitan yang mendalam mengenai proses moral karena selera pada orang lain, seperti penolakan antar kutub medan magnet. Kebebasan beragama dapat memicu persaingan kompleks, bahwa mengharapkan lingkungan yang ideal sesuai keinginan setiap kelompok. Memuat emosi yang bisa membangkitkan antagonisme, dan kebencian karena memandang pada sudut dangkal. Asumsi dari gagasan tersebut membangkitkan kesadaran, bahwa sesama adalah penyusup dalam lingkup yang konkret. Pembatas dalam orientasi yang materialistis, bahwa pemikiran memiliki cukup realitas untuk pengoprasian secara nyata atau fisik.

Menganggap toleransi sebagai ancaman terhadap hak untuk mempertimbangkan secara umum atau jadi amoral. Sebaliknya, menjaga moral dengan harus intoleransi atau memberi batas dalam kehidupan bersosial. Pandangan menjadi salah dan kesimpulan tentang hal tersebut menjadi kegagalan partikular.

d. Penghargaan

Masyarakat saling mengapresiasi sebagai penghargaan terhadap umat yang berlainan, seperti menghormati tempat, serta pelaksanaan ibadah. Setiap pemeluk mempunyai komitmen untuk menjaga kerukunan, dan menerima menjadi bagian dalam hidup. Seluruh pihak merasa sebangsa bersaudara, dan Tuhan sebagai pencipta. Bahwasanya, kerukunan dan persaudaraan terjalin apabila bisa saling menghargai. Adapun penolakan antar dua kutub menjadi prinsip yang aneh, kemudian secara asosiasi simbolis membangkitkan kompleks kompetitif dengan membatasi sesama manusia pada umumnya. Bagi mereka yang kurang toleran jika melihat sifat dengan jiwa universal menjadi sebuah pengganggu pikiran, dan sebagai penyebut abstrak umum atau mekanisme kerja mental dari semua orang. Bahkan mengira sebagai amoral dan nyeleneh karena pemahaman memang bisa berbeda, bahwa sangat sulit untuk mencari titik tengah atau temu pada dua posisi.

e. Kerjasama kemasyarakatan

Setiap orang saling menolong adalah hal yang umum. Bahwasanya, dasar untuk mewujudkan toleransi apabila berlangsung dengan baik. Masyarakat merasa terikat pada lingkungan, keakraban, persaudaraan, serta saling hormat menghormati. Toleransi terhadap perbedaan keyakinan bisa terwujud dalam masyarakat melalui rasa ketergantungan seperti kebutuhan satu sama lain mengenai hal apapun.³⁰

Memahami dan menghormati merupakan hal penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara agar hidup damai dan sejahtera baik lokal, nasional maupun global. Perlunya menangani toleransi dan keberagaman di sekolah untuk membekali siswa dari berbagai perbedaan dan keberagaman agar memiliki sikap toleran dan kerukunan³¹ Studi selama satu dekade terakhir telah memberikan informasi penting tentang sikap atau perilaku keberagaman anak di sekolah. Perkembangan perilaku keagamaan pada anak terjadi melalui pengalaman hidupnya sejak kecil, dalam keluarga, di sekolah dan dalam masyarakat. Semakin banyak pengalaman yang bersifat agama akan semakin banyak unsur agama, maka sikap,

³⁰ Baidi Bukhori, *Toleransi beragama: Peran Fundamental Agama dan Kontrol Diri*, (Semarang: CV.Pilar Nusantara, 2022), hlm.18.

³¹ Widiyanto, D.. Pembelajaran toleransi dan keragaman dalam pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar, Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan, (2017) III p-ISSN, 2598, 5973

tindakan, kelakuan, dan caranya menghadapi hidup akan sesuai dengan ajaran agama³²

Sekolah dasar adalah tempat di mana anak-anak pertama kali terpapar dengan perbedaan budaya dan agama. Dengan mempromosikan toleransi, sekolah dapat memberikan pendidikan yang kuat tentang nilai-nilai kemanusiaan yang meliputi penghargaan terhadap perbedaan dan keragaman.³³ Toleransi dalam perbedaan agama membantu anak-anak membangun hubungan sosial yang sehat. Mereka belajar menghormati dan menerima teman-teman mereka yang memiliki keyakinan agama yang berbeda, sehingga menciptakan lingkungan yang inklusif, ramah, dan tanpa prasangka di sekolah. Toleransi agama juga menjadikan siswa belajar tentang berbagai agama yang ada di dunia. Melalui pendidikan agama yang inklusif dan pemahaman yang mendalam, anak-anak dapat mengembangkan pengetahuan yang lebih baik tentang keyakinan dan praktik agama yang berbeda. Ini juga membantu mereka menghargai perbedaan dan menghilangkan stereotip negatif. Toleransi agama di sekolah

³² Mutia, H. N, “Perilaku Keberagaan Anak Di Yayasan Panti Asuhan Bumi Moro Kabupaten Aceh Besar”, *Skripsi* (Aceh: Fakultas Dakwa Dan Komunikasi Universitas Islam Ar-Raniry, 2014), Hlm. 32.

³³ Muliadi.E, “Urgensi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multikultural di sekolah” , *Jurnal Pendidikan Islam*, (Vol.1, No.1, 2012), hlm.55-68.

dasar juga membantu mengurangi kasus bullying dan diskriminasi terkait agama.³⁴

Toleransi keragaman agama memiliki makna bahwa tiap agama memiliki ajaran, praktik, dan tradisinya masing-masing memperlihatkan kekayaan budaya yang ada di masyarakat. Menyadari perbedaan ini, kita dapat menghargai dan menghormati keberagaman budaya kita. Toleransi agama sendiri sebagai landasan untuk kerjasama dan timbal balik di antara anak, menghormati adanya perbedaan. Dalam kegiatan pembelajaran dikelas mendorong kerjasama dalam proyek kelompok, kegiatan diluar jam pelajaran, dan kehidupan sehari-hari di sekolah.

B. Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka ini penulis mengambil dari beberapa sumber dari buku dan skripsi yang ada kaitannya dalam penulisan skripsi penulis, dengan tujuan sebagai pertimbangan dan penulisan selanjutnya.

1. Rani Parera, (2021). “ Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Peserta Peserta Didik Kelas IV SD/MI”. Hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwasannya Penelitian yang menghasilkan suatu produk berupa komik yang berbentuk digital sebagai

³⁴ Khofipah, A. N, “Peran Guru Agama Islam Dalam Mengimplementasikan Nilai-Nilai Multikultural Pada Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 1 Cileungsi”, *disertasi*, (Bekasi: Doctoral dissertation Universitas Islam 45, 2023).

media pembelajaran hasil penelitian penilaian dari para ahli materi mendapatkan persentase sebesar 84,2% yang berkategori “Sangat Layak”, para ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 87% yang berkategori “Sangat Layak”, para ahli media mendapatkan persentase sebesar 87% yang berkategori “Sangat Layak”. respon peserta didik suatu uji coba skala kecil adalah sangat setuju dapat digunakan media pembelajaran berupa media komik dengan persentase 86,63194 % , sedangkan dalam uji coba skala besar yang berkategori sangat setuju media yang akan digunakan dalam pembelajaran berupa media komik yang berbentuk digital dengan persentase sebesar 94,1287% dan suatu hasil dari penilaian pendidik yang dapat menghasilkan yang berkategori sangat layak dengan persentase 95,1 %.³⁵

2. Dibrina Raseuki Ginting, (2022). “ Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar” Hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwasannya media komik digital, khususnya pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V yang dikemas dalam bentuk website. Media komik digital dinilai layak untuk

³⁵ Rani Parera, “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas IV SD/MI”, *Skripsi* (Lampung : Program Studi Sarjana UIN Raden Intan, 2021), hlm i.

digunakan sebagai salah satu sumber media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli instrument yaitu ahli media dengan tingkat kelayakan 93.3 %, ahli materi sebanyak 88%, dan respon guru 93,3%. Hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa pretest dengan sebesar 22, 68 kemudian hasil minat belajar posttest meningkat dengan nilai rata-rata 34, 84. Hasil belajar dari perbandingan nilai rata-rata pretest 61 dan nilai rata-rata posttest 74, 60. Karakteristik media komik digital yang dibentuk dalam cerita dipilih sesuai dengan rancangan dan kebutuhan siswa berupa alur cerita yang terintegrasi dengan unsur agama, tokoh dan karakteristik yang dikembangkan dengan berbusana sopan. Karakteristik lainnya komik digital dibuat dalam 1,15 spasi dan komik digital tidak menggunakan memori penyimpanan karena diakses menggunakan website. Hasil perhitungan uji paired sampel t-test diperoleh dari perbandingan nilai pre-test minat belajar siswa dan posttest minat belajar siswa serta pretest hasil belajar dan posttest hasil belajar siswa memperoleh hasil nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan antara minat dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media komik digital.³⁶

³⁶ Dibrina Raseuki Ginting, “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar”, *Tesis*(Yogyakarta : Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2022), hlm. Xiv-XV.

3. Baihaqi Siddik Lubis, Suci Perwita Sari, Eko Febri Syahputra Siregar , Ismail Hanif Batubara, *Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, “Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik”, Hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwasannya kegiatan membuat bahan ajar berbasis komik dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu: teknologi yang digunakan, kesulitan dalam desain dan motivasi guru. Kegiatan PKM ini memberikan pemaparan yang jelas dalam pemanfaatan aplikasi adobe illusutrador (AI) dalam proses pembuatan bahan ajar berbasis komik.³⁷
4. Muhammad Bagastio Jauhari , Srihadi, Sri Sayekti, *Joural Democratia Online*, “Upaya Sekolah Menanamkan Sikap Toleransi”, Hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwasannya (1) upaya yang dilakukan oleh kepala sekolah dan guru dalam menanamkan sikap toleransi yaitu melalui kebijakan sekolah yaitu melalui visi, misi, tujuan, dan juga peraturan sekolah, membiasakan siswa melalui kegiatan rutin dengan cara membiasakan siswa untuk bersalaman dengan guru dan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, melalui keteladanan dengan cara memberikan contoh sikap toleransi kepada para siswa, melalui kegiatan spontan

³⁷ Baihaqi, Dkk., “ Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik”, *Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (Vol. 6, No. 4, 2022), hlm.642

yang dilakukan pada saat guru menjumpai siswa yang bersikap tidak toleran terhadap orang lain, membantu siswa melihat persamaan, melatih siswa melihat perbedaan sejak dini, dan mengintegrasikan dalam mata pelajaran. Dalam pengintegrasian ke dalam mata pelajaran, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menyisipkan penanaman sikap toleransi kepada para siswa, (2) dalam penanaman sikap toleransi ditemui kendala yaitu guru masih kesulitan dalam menanamkan sikap toleransi kepada siswa yang nakal. (3) Dan juga bagaimana upaya sekolah mengatasi kendala yang ada³⁸

C. Kerangka Berfikir

Mengingat pentingnya suatu peran sebagai bahan ajar atau media ajar berupa Komik pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dipenelitian ini. Peneliti mengharapkan bahan ajar yang akan diteliti ini dapat akan dapat membantu peserta didik dan pendidik pada proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar, maka karena hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian untuk mengembangkan suatu bahan ajar atau media ajar berupa komik pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan mora. Adapun

³⁸ Muhammad Bagastio Jauhari dan Srihadi, Sri Sayekti, "Upaya Sekolah Menanamkan Sikap Toleransi", *Joural Democratia Online*, (Vol.1, No.1, 2021) hlm.1

peneliti membuat suatu kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan pendekatan 4D. Penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), dalam bidang pendidikan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Secara etimologi, penelitian berasal dari bahasa Inggris research (re berarti kembali dan search berarti mencari). Dengan demikian, research berarti mencari kembali. Penelitian adalah suatu penyelidikan atau suatu usaha pegujian yang dilakukan secara teliti dan kritis dalam mencari fakta-fakta atau prinsip-prinsip dengan menggunakan langkah-langkah tertentu. Dalam mencari fakta-fakta ini diperlukan usaha yang sistematis untuk menemukan jawaban ilmiah terhadap suatu masalah³⁹

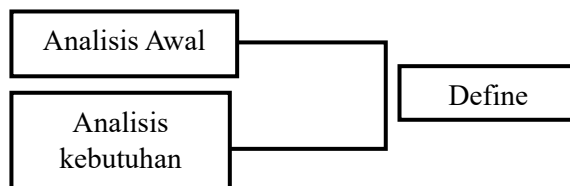
Penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (Research and Development), bertujuan untuk

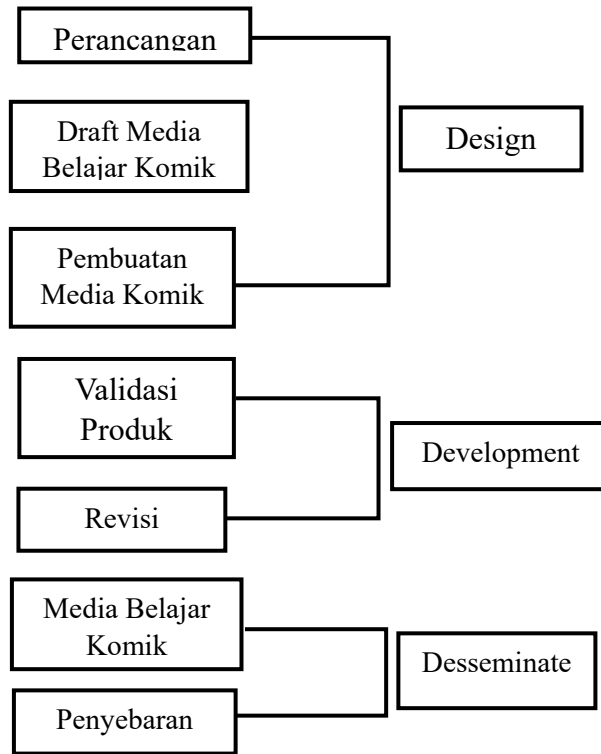
³⁹ Hanafi,” Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan”, *Jurnal Kajian Keislaman*, (Vol.4, No.2, 2017),hlm. 130-131

mengembangkan media pembelajaran berbasis komik. Jenis penelitian ini ada beberapa pendekatan antara lain:

1. Pendekatan Assure
2. Pendekatan Addie
3. Pendekatan Kemp
4. Pendekatan Dick And Carrey
5. Pendekatan Hannafin dan Peck
6. Pendekatan Gagne and Briggs
7. Pendekatan Borg & Gall
8. Pendekatan 4D.

Penelitian ini menggunakan pendekatan 4D yang mana model pengembangan 4-D (Four-D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel yang terdiri atas 4 tahap utama yaitu: define (pembatasan), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, maka dijabarkan tahap-tahap tersebut dalam bentuk bagan yang dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:





Gambar di atas, apabila di laksanakan dengan sistematis dan tepat, maka di hasilkannya penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk yang layak pakai dari segi isi materi, kebahasaan, kepraktisan dan menarik saat di gunakan setelah di uji coba di lapangan. Tahap-tahap prosedur penelitian yang sesuai metode R&D dengan model pengembangan 4-D (Four-D) akan di uraikan sebagai berikut:⁴⁰

⁴⁰ Rabiul Yuselita, “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Ikatan Kimia”, *Jurnal JOM FTK UNIKS*, (Vol.1, No.1, 2019), hlm.106

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap awal peneliti melakukan pendefinisian sebelum melakukan desain media yang akan dikembangkan pada pembelajaran. Pendefinisian dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang mengacu dengan kurikulum yang digunakan. Tahapan pendefinisian dilakukan sesuai dengan syarat-syarat pengembangan media terkait analisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis kebutuhan.

- a. Analisis Kurikulum
- b. Analisis Karakter Peserta Didik
- c. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan suatu media pembelajaran berupa komik pada toleransi rukun antar agama, sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh peserta didik. Komik ini nantinya akan memuat materi dengan cara penyampaian yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik secara individual.

2. Design (Perancangan)

Tahap desain meliputi beberapa perencanaan yang terdiri dari rancangan materi, desain dan beberapa instrumen yang akan di gunakan dalam tahap pengembangan. Dalam tahapan ini bertujuan merancang dan menyusun media pembelajaran yang akan di kembangkan, produk akan masuk ke tahap desain

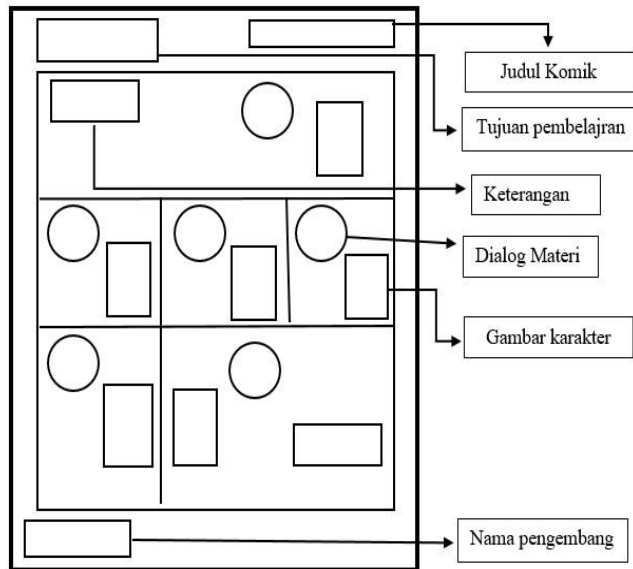
setelah sudah menentukan materi pokok contoh toleransi yang sesuai dengan analisis di atas, lalu membuat instrumen berupa angket yang di gunakan untuk memvalidasi. Penyusunan desain awal di konsultasikan dengan dosen pembimbing. Data materi diperoleh dari pengumpulan dari buku-buku dan gambar yang relevan.

Penyusunan desain media komik melalui pemanfaatan artificial intelligence dimulai dengan pembuatan karakter melalui aplikasi website SkyReels dimana dapat membuat karakter yang bisa menyesuaikan sesuai cerita dan tokoh komik dengan bantuan teknologi AI-Generated. Karakter yang telah dibuat dapat digabungkan dengan berbagai latar belakang yang menarik sesuai dengan aktivitas yang dilakukan tokoh komik sesuai dengan materi. Fitur yang telah disediakan dalam website comic.ai atau SKyReels mencakup beberapa elemen design yaitu pengeditan penataan bingkai komik, panel-panel dialog percakapan komik dan ikon-ikon tambahan dalam komik. Berikut adalah tahapan perencanaan awal media komik yaitu :

a. Perancangan Desain Media

Perancangan desain media yaitu dengan menyusun kerangka yang terdiri dari desain cover, halaman pengenalan karakter dan halaman materi. Adapun bentuk desain awal komik pembelajaran sebelum melalui tahap validasi dan perbaikan disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Rancangan Desain Awal Komik



b. Perancangan Sajian Materi

Materi yang dikembangkan berupa materi Sikap Toleransi Antar Agama. Pemilihan materi dilakukan berdasarkan hasil analisis kurikulum dan wawancara kebutuhan guru akan media pembelajaran. Penyajian materi yang dimuat dalam komik ini disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan di sekolah. Penyusunan materi diambil dari berbagai referensi seperti buku tematik terpadu kurikulum 2013 kelas IV Sekolah Dasar, buku guru dan jurnal yang terkait.

c. Perancangan Instrumen

Instrumen merupakan lembar penilaian yang berisikan pernyataan-pernyataan yang ditujukan kepada para ahli validasi dan peserta didik untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan komik pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang dibuat berdasarkan pedoman skala likert dengan daftar isian checklist untuk setiap butir indikator pernyataan. Instrumen yang disusun berdasarkan tujuan penelitian dan diserahkan kepada ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik terhadap kemenarikan komik pembelajaran.

1. Instrumen Ahli Materi berisi tentang, Aspek kualitas isi dengan indikator materi yang disajikan mencakup kesesuaian materi dengan KD dan indikator, Keaslian referensi materi, Materi disajikan secara jelas dan kompleks, Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi, Contoh Yangg diberikan sesuai dengan materi, Kejelasan petunjuk pengisian soal, Kalimat soal tidak menimbulkan makna ganda, dan Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.
2. Instrumen Ahli Media berdasarkan; Aspek tampilan media yang meliputi Pemilihan background, Kemenarikan desain cover, Teks terbaca dengan baik,

Ukuran teks dan jenis huruf, Warna dan grafis, Gambar pendukung dan Sajian gambar jelas.

3. Instrumen Respon Peserta Didik digunakan untuk mengetahui kemenarikan komik pembelajaran yang dikembangkan, menggunakan lembar angket respon. Penilaian yang dilakukan berdasarkan aspek materi yang meliputi Kejelasan materi yang disajikan, Kemenarikan penyampaian materi, Kemudahan memahami materi dan kebermanfaatan materi. Aspek media yang meliputi Kemenarikan warna dalam media komik, Kemenarikan desain komik, Kejelasan tampilan gambar dalam media komik, Kejelasan tulisan dalam media komik, Kemudahan memahami kalimat dalam komik, dan Kebermanfaatan media. Aspek isi cerita yang meliputi Kemenarikan cerita dan Kemudahan memahami isi cerita. Dan Tes evaluasi untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dengan penggunaan media belajar komik AI.

4. Instrumen Hasil Belajar

Instrumen hasil belajar kognitif berupa soal pretest dan posttest yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan materi sikap toleransi antar agama dalam tema 7 indahny keberagaman di negeriku.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan yaitu mengimpor rancangan materi desain ke platform website online comic.ai/ SkyReels yang memiliki fitur dalam pembuatan komik AI (*Artificial Intelligence*) yang bisa diakses dengan gratis menggunakan laptop/ android. Media komik yang dikembangkan tidak lepas dari kritik dan saran dari para ahli saat proses validasi, bertujuan untuk perbaikan, agar komik pembelajaran layak untuk digunakan. Hasil masukan 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Respon peserta didik melalui kuesioner untuk mengetahui kelayakan dari media serta memberikan saran, penilaian dan komentar tentang media yang dikembangkan.

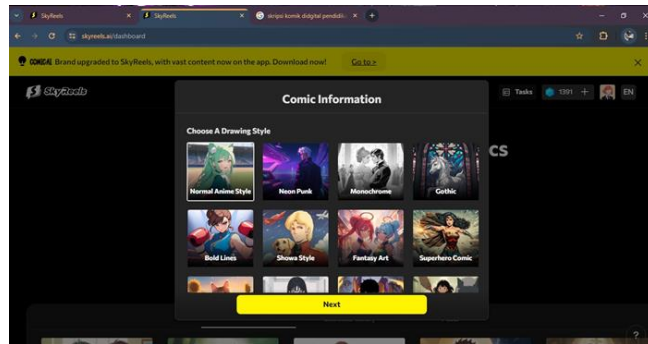
a. Langkah pembuatan media komik

Langkah-langkah pembuatan media komik belajar AI menggunakan teknologi Artificial Intelligence melalui platform Comic.ai/ Skyreels ialah sebagai berikut :

1. Pemilihan gaya komik

Awal pembuatan dengan website SkyReels kita dihadapkan dengan pilihan gaya gambar atau genre komik, terdapat beberapa pilihan seperti fantasy art, normal anime style, monochrome, gothis, neon punk, bold lines, showa style, superhero comic, high definition,

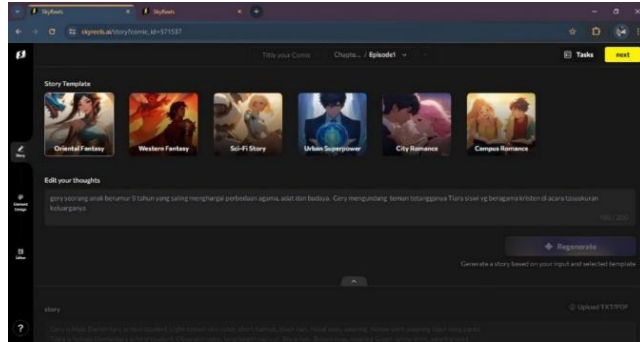
romance manhwa style, action manhwa style, cute&wholesome, american realism style, pixel art dan low poly.



Gambar 3.2 Style/ genre komik

2. Pemilihan alur cerita dan detail alur komik

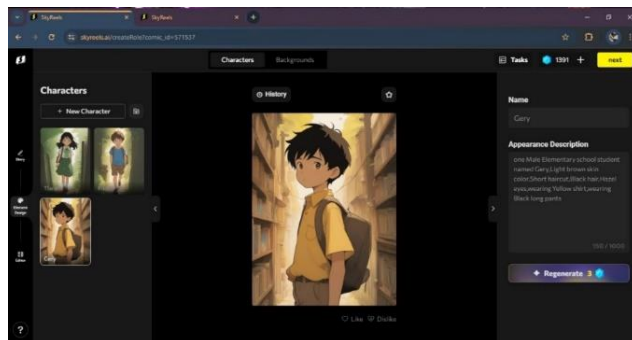
Selanjutnya memasuki pembuatan cerita dan latar belakang komik, dalam skyreels dihadapkan pilihan story template yang menjadi orientasi awal arah cerita komik, langkah berikutnya memasukan ide cerita dengan bantuan teknologi AI-Generated secara otomatis cerita dibuat, pada tahap tersebut kita bisa mengedit dan memilih detail karakter atau latar belakang yang diinginkan, semakin banyak detail cerita lebih maksimal hasilnya.



Gambar 3.3 Alur cerita komik

3. Pemilihan karakter tokoh

Memasuki langkah berikutnya yaitu pemilihan karakter apa saja yang akan ditambahkan dalam komik, step ini sangat penting guna membentuk karakter. Detail bagian tubuh seperti, mata, rambut, tinggi, pakaian, dan tampilan fisik karakter. Seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

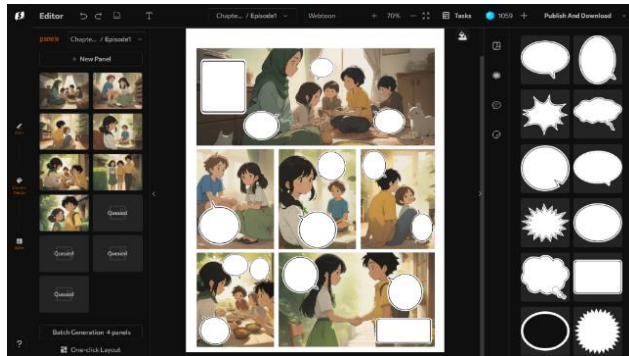


Gambar 3.4 Pemilihan karakter

4. Edit tata letak komik

Tahap selanjutnya dalam platform SkyReels ialah pengeditan tata letak gambar komik, ada beberapa elemen

yang harus kita perhatikan yaitu, panel komik yang berisi chapter/ episode dikomik, template layout komik, frame, balon dialog, isi teks cerita komik, dan unsur tambahan ikon komik.



Gambar 3.5 Editing panel dialog

5. Teks dialog

Penambahan teks dapat dilakukan secara otomatis atau pun manual untuk merubah isi teks, gaya font atau ukuran dan warna teks



Gambar 3.6 Penambahan teks dialog komik

6. Hasil finish komik

Setelah semua tahap dilakukan terakhir adalah mendownload hasil komik, dan dapat diunduh gratis dengan hasil seperti gambar dibawah.



Gambar 3.7 Hasil media komik

b. Revisi media belajar

Bedasarkan saran dari validasi ahli media dan ahli materi maka peneliti meninjau kembali media komik menjadi lebih bervariasi agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media dilakukan menggunakan lembar validasi ahli media untuk memperbaiki kualitas komik, rincian saran dari validator ahli media sebagai berikut :

1. Visualisasi suara pada dialog belum ada

Hasil awal	Sesudah revisi

2. Cover font judul komik masih kurang menarik

Hasil awal	Sesudah revisi

3. Penggunaan tata bahasa ada yang salah

Hasil awal	Sesudah revisi

1. Menambahkan sumber referensi materi

Hasil awal	Sesudah revisi
<p>"Cerita si Gery"</p> <p>belajar toleransi diantara teman dan lingkungan</p> <p>komik by feny.i</p>	<p>MEDIA BELAJAR KOMIK AI</p> <p>Bedasarkan Penelitian Skripsi Feni Lestari NIM. 1703096089</p> <p>"Pengembangan Media Komik Anak Berbasis AI dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Kelas IV Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong"</p> <p>Sumber Referensi : Buku tematik terpadu K13 SD-MI kelas IV, Jurnal penelitian dan Artikel terkait toleransi dan rukun antar agama</p>

2. Tambahkan materi lebih ke penanaman karakter toleransi.

Hasil awal	Sesudah revisi
<p>komik by feny.i</p>	

Setelah peneliti melakukan pengembangan ulang terkait saran yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi mendapat hasil akhir media yang diharapkan, dapat dilihat dibawah ini.

Tampilan depan	Tampilan belakang
	

Tabel 3.8 Media komik AI setelah revisi

4. Desseminate (Penyebaran)

Sesudah produk di kembangkan dan di peroleh hasil layak pada tahap validasi, maka produk yang di kembangkan sudah dapat di implementasikan atau di uji coba pada situasi nyata di kelas. Proses penyebaran di lakukan kepada 26 peserta didik kelas IV di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari dengan

mengisi Lembar tanggapan respon peserta didik diberikan untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang dikembangkan. Dan soal tes evaluasi untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, terididir dari 6 buah soal uraian.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Tarbiyatussyiban, Desa Sumberjosari, Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan Sebagai tempat untuk memperoleh data mengenai waktu penelitian dimulai bulan Mei 2024 sampai dengan bulan Juni 2024 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024

C. Subjek Penelitian

1. Penguji Ahli Penguji ahli

yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator media komik yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

- a. Ahli materi Ahli media berperan untuk memberikan saran dan komentar mengenai kualitas isi, kebahasaan, penyajian dan kesesuaian mengenai media pembelajaran komik. Ahli materi yang di maksud adalah dosen pendidikan guru madrasah ibtidaiah dan pendidik bidang multimedia.
- b. Ahli media Ahli materi berperan dalam memberikan komentar, saran dan memvalidasi media komik yang di

kembangkan berdasarkan aspek kebahasaan, kualitas isi, tampilan media dan penggunaan. Ahli media yang dimaksud adalah dosen pendidikan guru madrasah ibtdaiyah dan pendidik bidang guru kelas SD/MI

2. Subjek uji coba

Pemilihan subjek di lakukan secara purposive sampling. Adapun Purposive sampling ialah menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴¹ Dalam hal ini pengambilan sampel dilakukan atas pertimbangan dari guru kelas IV. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV-A MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari yang berjumlah 26 peserta didik.

D. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan ditujukan untuk mendeskripsikan kevalidan media komik pembelajaran, langlah pengumpulan data yang digukan ialah dengan cara :

a. Validitas Para Ahli

Data yang dikumpulkan merupakan hasil penilaian atau validasi oleh ahli media dan ahli materi baik dari dosen dan guru terhadap penerapan dan penggunaan media komik pembelajaran. Produk yang telah selesai dirancang selanjutnya divalidasi oleh validator ahli yang berjumlah 4 orang yang terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Validasi dilakukan

⁴¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm.65.

bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran dari validator ahli untuk direvisi atau dilakukan perbaikan media agar media yang akan dikembangkan berkualitas. Hal ini sejalan dengan Muhammad Haranuddin Arsyad dan Fatmawati yang menyatakan bahwa penilaian terhadap media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran sebelum diterapkan pada proses pembelajaran⁴².

Hasil validasi yang diperoleh dari para validator selanjutnya di analisis. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi untuk menilai aspek penyajian isi materi dan soal evaluasi yang disertai masukan untuk merevisi materi. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media untuk menilai aspek tempilan, kualitas teks dan kegunaan yang disertai saran masukan untuk merevisi media. Berdasarkan dari keseluruhan data diatas, diperoleh bahwa media komik pembelajaran sangat valid dan layak untuk digunakan sehingga dapat di terapkan kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan Fitri Muliani bahwa media pembelajaran komik salah satu media yang menarik dan

⁴² Muhammad Haranuddin Arsyad dan Fatmawati, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang”, *Jurnal Agasty*, (Vol. 8, No. 2, 2018), hlm. 194.

dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan.⁴³

b. Questioner (Kuesioner/Angket)

Kuesioner menjadi salah satu dari pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan daftar pertanyaan kepada responden untuk diisi. Kuesioner yang dilakukan adalah kuesioner tertutup (close and items), responden akan menjawab pertanyaan di kolom yang telah disediakan. Skala skor jawaban yang digunakan adalah skala likert, dengan pemberian skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup), 4, (setuju) dan 5 (sangat setuju). Pengisian angket dilakukan oleh peserta didik kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari.

c. Tes Evaluasi

Tes yaitu sederetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pengumpulan data berupa soal/ tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik AI. Soal tes yang digunakan 6 soal berupa soal uraian yang dibagikan ke semua siswa kelas IV-A MI Tarbiyatussiban Sumberjosari Godong diharapkan dengan soal tes menghasilkan data akurat.

⁴³ Fitri Muliani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah Di Sekolah Dasar", *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, (Vol.1, No.1, 2020), hlm.41.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengukur serta mengambil data primer melalui beberapa kajian empiris dan sistematis dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari suatu produk yang akan dikembangkan. Instrumen ini diisi oleh validator dan peserta didik. Dengan memberi instrumen penelitian, maka validator dapat memberikan saran serta masukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Berikut instrumen-instrumen yang digunakan dalam penelitian :

1. Instrumen Pra Penelitian

Instrumen pra penelitian ini ditujukan kepada kepala sekolah dan guru melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan, permasalahan dan ketertarikan peserta didik terhadap media, kesesuaian kebutuhan bahan ajar menggunakan media yang praktis.

2. Instrumen Para Ahli

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk analisis skor total penilaian dalam bentuk presentase adalah:

$$\rho = \frac{fN}{N} \times 100$$

Keterangan:

ρ = Presentase skor penilaian

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal yang diharapkan⁴⁴

Tahap selanjutnya adalah menyimpulkan skor yang diperoleh berdasarkan kategori dari segi aspek kelayakan. Tahap ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kategori Kriteria Kelayakan⁴⁵

Skor penilaian	Rata-rata Skor	Klasifikasi
5	$81\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Layak
4	$61\% \leq p \leq 80\%$	Layak
3	$41\% \leq p \leq 60\%$	Cukup Layak
2	$21\% \leq p \leq 40\%$	Tidak Layak
1	$10\% \leq p \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Validator materi akan menilai materi meliputi aspek kualitas isi, aspek kebahasaan dan kesesuaian materi. Berikut kisi-kisi instrumen mengenai lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

⁴⁴ Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya, "Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat KoTidakligatif sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA", *Unesa Journal of Chemical Education*, (Vol. 1, No. 2, 2012), hlm. 49.

⁴⁵ Lis ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media ...", hlm. 207.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi⁴⁶

Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah butir
Penyajian Isi Materi	Kesesuaian dengan KD dan indikator	1
	Keaslian refrensi materi	1
	Materi disajikan secara jelas dan kompleks	1
	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	1
	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi	1
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	1
	Kejelasan petunjuk pengisian soal	1
	Kalimat soal tidak menimbulkan makna ganda	1
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	1
Total		9

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang di lihat dari aspek tampilan dan penggunaan media yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen mengenai lembar validasi yang akan di gunakan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

⁴⁶ Eko Yuli Supriyanta, “Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo”, *Skripsi*, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hlm.66.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media⁴⁷

Aspek penelitian	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan	Pemilihan background	1
	Kemenarikan desain cover	1
	Teks terbaca dengan baik	1
	Ukuran teks dan jenis huruf	1
	Warna dan grafis	1
	Gambar Pendukung	1
	Sajian gambar jelas	1
Total		7

3. Instrumen Respon Peserta Didik

Respon peserta didik di lakukan setelah produk yang di kembangkan sudah dinyatakan layak oleh validator. Media komik yang di implementasikan, akan di uji tingkat kemenarikannya berdasarkan respon peserta didik dengan menggunakan angket. Lembar anngket peserta didik terdidri dari pertanyaanpertanyaan, saran serta komentar untuk perbaikan media komik. Berikut kisi-kisi instrumen respon peserta didik.

⁴⁷ Eko Yuli Supriyanta, *Skripsi*, “Pengembangan Media Komik ...”, hlm.66

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik⁴⁸

Aspek penelitian	Indikator	Jumlah butir
Materi	Kejelasan materi yang disajikan	1
	Kemenarikan penyampaian materi	1
	Kemudahan memahami materi	1
	Kebermanfaatan materi	1
Media	Kemenarikan warna dmedia komik	1
	Kemenarikan desain komik	1
	Kejelasan tampilan gambar media komik	1
	Kejelasan tulisan media komik	1
	Kemudahan memahami kalimat komik	1
	Kebermanfaatan media	1
Isi Cerita	Kemenarikan cerita	1
	Kemudahan memahami isi cerita	1
Total		12

Respon peserta didik juga dilakukan untuk melihat penilaian peserta didik terhadap kemenarikan media komik yang dinilai berdasarkan lembar angket respon yang dibagikan sesuai

⁴⁸ Sri Puji Mulyani, “Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung”, *Skripsi*, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hlm.54

dengan kriteria. Rumus yang digunakan untuk analisis skor total penilaian dalam bentuk presentase adalah:

$$\rho = \frac{fN}{N} \times 100$$

Keterangan:

ρ = Presentase skor penilaian

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal yang diharapkan⁴⁹

Adapun pedoman kriteria respon peserta didik dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.7 Pedoman Penskoran Angket Respon Peserta Didik⁵⁰

Skor Penilaian	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju(TS)
1	Sangat Tidak Setuju(STS)

⁴⁹ Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya, “Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA”, *Unesa Journal of Chemical Education*, (Vol. 1, No. 2, 2012), hlm. 49.

⁵⁰ Rizki Wahyu Yunian Putra dan Aan Subhan Pamungkas, “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siswa MTS”, *Jurnal JPPM*, (Vol. 12, No.1, 2019), hlm. 187.

Lalu dikelompokkanlah hasil skor yang diperoleh berdasarkan nilai persentase sesuai dengan kriteria interpretasi skor kemenarikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kemenarikan⁵¹

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$82\% \leq p \leq 100\%$	Sangat menarik
$62\% \leq p \leq 81\%$	Menarik
$42\% \leq p \leq 61\%$	Kurang Menarik
$22\% \leq p \leq 41\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq p \leq 21\%$	Sangat Tidak Menarik

4. Instrumen Hasil belajar

Instrumen hasil belajar kognitif berupa soal uraian pretest dan posttest yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas dari media yang dikembangkan dengan penerapan model desain eksperimen One Grup Pretest-Posttest design yaitu dengan membandingkan

⁵¹ Rizki Wahyu Yunian Putra dan Aan Subhan Pamungkas, “Pengembangan ... hlm.187.

keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan⁵² Kisi-kisi instrumen hasil belajar dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel 3. Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest

No Soal	Indikator	Jawaban	Skor Nilai
1.	Menjelaskan pengertian toleransi	Toleransi adalah sikap menghargai, menghormati sesama manusia dan menerima perbedaan antar manusia, dalam hal keyakinan, pendapat atau kepercayaan.	30
2.	Menyebutkan contoh toleransi agama	Tidak memaksakan dan menghormati keyakinan agama yang dianut, tidak membedakan dan saling berteman	30
3.	Menyebutkan keragaman di Indonesia	Di indonesia memiliki keragaman budaya, ras, suku bangsa, kepercayaan agama, dan bahasa.	30
4.	Menyebutkan manfaat dari sikap toleransi	menguatkan tali persaudaraan sebangsa setanah air, Menghindari perpecahan, meningkatkan kekuatan iman, meningkatkan kerjasama, dan mempersatukan perbedaan	30

⁵² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Prenadamedia, 20213) hlm.34

5.	Menjelaskan cara bersikap toleransi beda agama	Saling menghormati, saling membantu, tetap saling berteman dan tidak membedakan sesama manusia.	30
6.	Menjelaskan tujuan sikap toleransi keberagaman agama dan budaya di Indonesia	Untuk menciptakan kerukunan sosial, membangun keadilan/ kesetaraan, menciptakan lingkungan yang damai dan tenang, saling menghormati keragaman yang ada di Indonesia.	30

Analisis terhadap hasil belajar dapat diketahui dengan Uji N-Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Gain adalah selisih nilai posttest dan pretest, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan. Menurut hake untuk mengetahui peningkatan hasil posttest-pretest dalam hasil belajar pemahaman adalah dengan menggunakan rumus gain score . Dalam analisis data menggunakan gain score

melibatkan kemampuan awal peserta didik, maka perhitungan dilakukan dengan cara sebagai berikut: ⁵³

- a. Menghitung gain score masing-masing peserta didik

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{pretest}}$$

- b. Menentukan kriteria peningkatan pemahaman

Tabel 3. Kriteria Skor N-Gain ternormalisasi

Batasan	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
$g = 0,0$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,0 \leq g < 0,0$	Terjadi penurunan

Untuk menentukan hasil presentase maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor Maksimal}} \times 100$$

⁵³ Irma Sukarelawan, dkk., *N-Gain vs Stacking*, (Yogyakarta: Suryacahya, 2024), hlm. 9

NP : Nilai Presentase

Skor Perolehan : Jumlah total skor yang diperoleh

Skor Maksimal : Jumlah Skor yang diharapkan

Tabel 3. Kriteria penentuan tingkat keefektifan

Presentase (%)	Kategori
> 76%	Efektif
56% - 75 %	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
< 40%	Tidak Efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini berupa sebuah produk media pembelajaran komik untuk kelas IV di MI Sumberjosari Godong pada materi Sikap Toleransi Antar Agama. Komik ini tmemuat materi pembelajaran, gambar animasi. Pembuatan media pembelajaran komik, software yang digunakan adalah aplikasi website comic.ai atau SkyReels sehingga tampilan komik terkesan lebih menarik sehingga peserta didik tidak bosan mengikuti proses pembelajarn. Dipilihnya aplikasi SkyReels sebagai software pembuatan komik dikarenakan aplikasinya telah dikuasai oleh peneliti dan aplikasi ini memiliki fitur yang lengkap dalam bidang desain grafis sehingga dapat membuat tampilan komik menjadi lebih menarik.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dimulai pada tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Untuk penyajian materi Sikap Toleransi Rukun Antar Agama dilakukan berdasarkan Kompetensi Dasar yang ditentukan berdasarkan hasil analisis kurikulum di sekolah. Untuk lebih jelasnya tahapan 4D akan diuraikan sebagai berikut.

a. Define (pendefinisian)

Tahap ini berupa tahap awal untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dengan acuan kurikulum. Pendefinisian yang dilakukan berupa analisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis kebutuhan.

1. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di MI Tarbiyatussyiban adalah Kurikulum 2013 dengan pembahasan materi mengenai Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama. Adapun cakupan Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

2. Analisis Karakter Peserta Didik

Setelah mengamati proses pembelajaran saat observasi kelas dan proses wawancara dengan guru kelas IV disimpulkan bahwa peserta didik kurang tertarik dan memahami dalam belajar khususnya materi toleransi rukun antar agama, terlebih lagi media yang diterapkan kurang bervariasi, pembelajaran menggunakan media buku paket dan Proyektor. Guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang berbeda yang terkesan menarik dan

mudah dipahami yaitu kebutuhan media komik pembelajaran pada materi toleransi rukun antar agama

3. Analisis Kebutuhan

Bedasarkan hasil wawancara guru dan kepala madrasah MI tarbiyatussyiban Sumberjosari godong kepala madrasah Munafi'ah menuturkan “ Pembelajaran dikelas masih sering menggunakan metode ceramah, dimana guru menjelaskan materi didepan kelas terkadang menggunakan proyektor di MI Tarbiyatussyiban juga memfasilitasi kebutuhan guru saat mengajar yaitu memiliki LCD dan beberapa proyektor” terkait pertanyaan “ Bagaimana peran Ibuk selaku kepala madrasah dalam meningkatkan nilai-nilai tolerransi di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong? Beliau menerangkan “ saya selalu meluangkan waktu untuk memantau siswa dan para guru-guru dengan melakukan rapat per tiap semester dengan selalu memberi arahan agar kiranya lebih mengontrol siswa ataupun rekan guru yang yang belum paham tentaang toleransi, kadang pula pembinaan dilakukan di sela-sela upacara bendera setiap hari senin ataupun apel pagi. Contohnya dalam lingkup sekolah untuk saling menghargai dan menghormati sesama umat manusia, gotong-royong dan tetap kompak dalam kegiatan apapun contoh kedukaan, menjenguk yang sakit, jumat bersih bersama dan saling membantu saat ada yg tertimpa

musibah, pembinaan di dalam maupun di luar kelas contoh kegiatan ibadah, dan saat KBM juga memberikan pendidikan agama yang mengajarkan semua agama itu baik. ” dalam penerangan beliau terksit kebutuhan media dan perbedaan saat pembelajaran menggunakan media yaitu “ Jelas berbeda mbak, pemakaian media belajar saat proses belajar-mengajar tentu mengurangi hambatan atau memuat materi yang tidak cukup disampaikan lewat buku saja. Supaya siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Sekolah juga memfasilitasi kebutuhan guru saat mengajar, di MI Tarbiyatussyiban sendiri memiliki LCD dan beberapa proyektor”

Sedangkan menurut penuturan guru kelas IV-A pemakaian media belajar saat proses belajar-mengajar penting dan sangat bermanfaat terutama mengurangi hambatan atau memuat materi yang tidak cukup disampaikan lewat buku saja dan supaya siswa mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai yang diharapkan. Sekolah juga memfasilitasi kebutuhan guru saat mengajar, di MI Tarbiyatussyiban sendiri memiliki LCD dan beberapa proyektor. Pada pertanyaan “Apakah pernah ada masalah mengenai suatu perbedaan ?” Bapak Sholikin menjawab bahwa “Permasalahan dihadapi ialah variasi dalam penggunaan media oleh guru masih sedikit, sebenarnya dari dalam lingkungan madrasah sendiri tidak

ada permasalahan terkait perbedaan toleransi keberagaman agama sebab semuanya beragama islam, tidak ada yang berbeda agama namun saya sering mendapat laporan dan pertanyaan dari para siswa terkait perbedaan agama, ketika siswa diluar madrasah atau pulang kerumah mempunyai tetangga, dan teman yang berbeda agama, kebanyakan menghindari mereka yang berbeda atau tidak mau berteman. Edukasi toleransi beragama sendiri kurang di sampaikan dengan baik oleh orang tua siswa” beliau juga menerangkan salah satu misi MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Mendidik dan mengembangkan budaya berakhlakul karimah untuk mewujudkan siswa yang berkarakter. Demi mewujudkan misi itu selaku pendidik tentu ingin mengupayakan mengatasi permasalahan tersebut. Berawal dari permasalahan yang sudah disebutkan peneliti ingin mengembangkan media belajar yang efektif dan mudah dalam pelaksanaanya terutama membantu dalam proses belajar penanaman sikap toleransi rukun antar agama di kelas IV-A MI Tarbitayussyiban Sumberjosari Godong.

b. Design (perancangan)

Tahapan Design yaitu merancang konsep produk yang dikembangkan berupa desain awal media, penyajian materi dan instrumen validasi yang akan digunakan dalam tahap

pengembangan. Kegiatan perancangan dilakukan sesuai dengan data pada tahap analisis dan membuat storyboard yang merupakan gambaran awal isi media secara umum. Berikut penjabaran mengenai tahapan design.

1. Perancangan Desain Media

Perancangan desain media yaitu dengan menyusun kerangka yang terdiri dari desain cover, halaman pengenalan karakter, halaman materi dan halaman soal. Adapun bentuk desain awal komik pembelajaran diperlihatkan yaitu :

- a. Mempersiapkan materi dan soal untuk evaluasi
- b. Pemilihan awal karakter untuk digunakan dalam media
- c. Setelah pengumpulan materi, maka dibuatlah kerangka awal alur yang sesuai.
- d. Jika semua ide awal untuk media sudah terkumpul, dilanjutkan pembuatan media ke platform SkyReels.

2. Perancangan Sajian Materi

Pemilihan materi dilakukan berdasarkan hasil analisis kurikulum dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan di sekolah. Penyusunan materi diambil buku paket kelas VII, buku guru dan jurnal penelitian yaitu Materi sikap toleransi merupakan materi yang diajarkan di kelas IV SD/MI semester genap di kurikulum K13 yang

terdapat pada KD 3.2 yaitu “Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

3. Perancangan Instrumen

Instrumen merupakan lembar penilaian yang berisikan pernyataan-pernyataan yang ditujukan kepada para ahli validasi dan peserta didik untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan komik pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang dibuat berdasarkan pedoman skala likert dengan daftar isian cheklist untuk setiap butir indikator pernyataan. Instrumen yang disusun berdasarkan tujuan penelitian dan diserahkan kepada ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik terhadap kemenarikan komik pembelajaran.

Untuk instrumen ahli materi berisi tentang, Aspek kualitas isi dengan indikator materi yang disajikan mencakup kesesuaian materi dengan KD dan indikator, Keaslian referensi materi, Materi disajikan secara jelas dan kompleks, Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi, Contoh Yangg diberikan sesuai dengan materi, Kejelasan petunjuk pengisian soal, Kalimat soal tidak menimbulkan makna ganda, dan Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.

Untuk ahli media, instrumen penelitian berdasarkan; Aspek tampilan media yang meliputi Pemilihan background, Kemenarikan desain cover, Teks terbaca dengan baik, Ukuran teks dan jenis huruf, Warna dan grafis, Gambar pendukung dan Sajian gambar jelas. Selanjutnya untuk peserta didik digunakan instrumen yang digunakan berupa angket respon untuk mengetahui kemenarikan komik pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian yang dilakukan berdasarkan:

- a) Aspek materi yang meliputi ; Kejelasan materi yang disajikan, Kemenarikan penyampaian materi, Kemudahan memahami materi dan kebermanfaatan materi.
- b) Aspek media yang meliputi; Kemenarikan warna dalam media komik, Kemenarikan desain komik, Kejelasan tampilan gambar dalam 54 media komik, Kejelasan tulisan dalam media komik, Kemudahan memahami kalimat dalam komik, dan Kebermanfaatan media.
- c) Aspek isi cerita yang meliputi; Kemenarikan cerita dan Kemudahan memahami isi cerita.

Untuk instrumen respon peserta didik terhadap media meliputi

Untuk instrumen uji tes soal

c. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan ini dibuat berdasarkan storyboard yang telah disusun dan mengupload rancangan desain ke aplikasi website comic.ai atau SkyReels. Setelah itu, ditela dan dilakukan penilaian kelayakan media yang dikembangkan oleh para validator. Komik pembelajaran yang dikembangkan juga akan di uji coba lapangan yang bertujuan untuk memperoleh respon peserta didik melalui quesioner. Dari hasil tela dan respon peserta didik tersebut, dapat digunakan sebagai masukan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

a) Pengembangan produk

Pada tahap pengembangan produk, file microsoft word yang berisikan materi akan di upload website online SkyReels, di mulai dari pembuatan rincian karakter, tempat dan dialog percakapan yang dibutuhkan, selanjutnya disatukan dalam aplikasi AI untuk membuat dengan mudah, berwarna dan terkesan menarik.

Berikut dijabarkan langkah pembuatan komik pembelajaran pada platform website comic.ai atau SkyReels.

1. Pemilihan gaya komik

Awal pembuatan memilih gaya gambar atau genre komik seperti fantasy art, normal anime style dan monochrome.

2. Pelmlihan alulr celrita dan deltail alulr komik

Pembuatan cerita dan latar belakang komik, dalam Skyreels dihadapkan pilihan story template yang menjadi orientasi awal arah cerita komik, memasukan ide cerita dengan bantuan teknologi AI-Generated secara otomatis cerita dibuat dan memilih atau mengedit detail karakter atau latar belakang yang diinginkan.

3. Pemilihan karakter tokoh

Pemilihan detail karakter tubuh seperti bagian mata, rambut, tinggi, pakaian, dan karakter guna membentuk tampilan fisik tokoh yang diinginkan. komik

4. Edit tata letak

Pengeditan tata letak gambar komik memiliki beberapa elemen yang harus kita perhatikan yaitu panel komik yang berisi chapter/ episode dikomik, template layout komik, frame, balon dialog, isi teks cerita komik, dan unsur tambahan ikon komik

5. Teks dialog

Penambahan teks dapat dilakukan secara otomatis atau pun manual untuk merubah isi teks, gaya font atau ukuran dan warna teks.

6. Hasil finish media

Setelah semua tahap dilakukan terakhir adalah mendownload hasil komik, dan dapat diunduh gratis

Produk yang dikembangkan tidak lepas dari kritik dan saran dari para ahli saat proses validasi. Kritik dan saran tersebut menjadi tujuan untuk perbaikan, agar komik pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan. Berikut penjabaran dari para ahli secara terperinci. Saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi yang telah dilakukan dengan Uji validasi memperoleh ragam aspek. Adapun saran yang diberikan diantaranya aspek kualitas, tata bahasa, materi dalam komik, dan pemilihan soal hendak nya lebih divariasikan. maka peneliti mengganti dan meninjau kembali media pembelajaran agar memperoleh hasil dapat menarik minat peserta didik, seperti dibawah ini.



Gambar 4.1 Tampilan akhir media

d. Disseminate (penyebaran)

Penyebaran merupakan tahap yang dilakukan setelah media komik pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan layak untuk diterapkan kepada peserta didik. Tahap penyebaran ini dilakukan kepada 26 orang peserta didik kelas IV-A di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong untuk menguji kemenarikan komik pembelajaran. Lembar tanggapan peserta didik diberikan untuk mengetahui tanggapan terhadap media belajar komik yang dikembangkan dan Tes soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media komik AI.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 di MI Tarbiyatussyiban. Rendahnya keaktifan pada pembelajaran pemahaman sikap toleransi disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam membaca karena minimnya variasi media yang difasilitasi oleh guru. Pembahasan hasil mengacu pada perolehan nilai yang dicapai siswa melalui angket tanggapan peserta dan latihan soal. Tes evaluasi dilakukan menggunakan lembar soal yang terdiri dari 6 soal pertanyaan uraian terkait materi yang diajarkan untuk menilai pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Angket respon yang diberikan terdiri dari 12 butir pernyataan dengan menggunakan skala penilaian yang terdiri dari pilihan skor penilaian. Media Media komik selanjutnya di terapkan

kepada 26 responden peserta didik di MI Tarbiyatussyiban. Pada tahap ini juga dilakukan validasi media oleh dua validator, yaitu ahli media yang terdiri dari 1 validator dosen Program Studi Pendidikan Multimedia dan 1 validator guru bidang studi Multimedia. Validasi ahli materi yang terdiri dari 1 validator dosen Program Studi Pendidikan Guru Kelas SD/MI dan 1 validator guru kelas 4A di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong.

a. Hasil Validitas Media

Berdasarkan ahli validasi ahli materi yaitu untuk melihat cakupan materi, kesesuaian materi dengan KD, Kesesuaian materi dengan peserta didik, Kejelasan materi, Penyesuaian kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda, Kejelasan petunjuk soal. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validitas Media

Aspek	Pernyataan	Skor	
		V1	V2
Tampilan	Pemilihan background menarik	5	4
	Warna dan grafis	4	5
	Pemilihan gambar tepat	4	4
	Kombinasi warna menarik	4	4
	Tampilan gambar tidak membuat salah persepsi	5	4
	Teks terbaca dengan baik	5	5

Kualitas Teks	Ukuran teks dan huruf	3	4
	Ketepatan pemilihan huruf	4	5
Kegunaan	Mempermudah proses pembelajaran	4	5
	Menjadi metode alternatif dalam proses pembelajaran	5	4
	Kemudahan penggunaan	5	4
Jumlah		48	48
Jumlah total skor		96	
Persentase		87, 2%	
Kriteria		Sangat Layak	

Keterangan skor penilaian:

Skor penilaian	Rata-rata Skor	Klasifikasi
5	$81\% \leq \rho \leq 100\%$	Sangat Layak
4	$61\% \leq \rho \leq 80\%$	Layak
3	$41\% \leq \rho \leq 60\%$	Cukup Layak
2	$21\% \leq \rho \leq 40\%$	Tidak Layak
1	$10\% \leq \rho \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Dari keseluruhan data, memperoleh jumlah skor total adalah 96 dan nilai rata-rata skor adalah 4,3. Setelah dikonversikan dengan skala 5, menunjukkan kriteria “sangat layak” dengan persentase 87, 2%. Hasil validasi media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran sangat layak digunakan .

b. Hasil Validitas Materi

Validasi ahli materi yaitu untuk melihat cakupan materi, kesesuaian materi dengan KD, Kesesuaian materi dengan peserta didik, Kejelasan materi, Penyesuaian kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda, Kejelasan petunjuk soal. Berdasarkan ahli validasi oleh para ahli media dapat diketahui kualitas media yang meliputi aspek tampilan dan kualitas gambar dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Validitas Materi

Aspek Penelitian	Indikator	Skor	
		VI	V2
Penyajian	Kesesuaian materi dengan KD	4	5
Isi Materi	Keaslian refrensi materi	3	5
	Materi disajikan secara jelas dan kompleks	3	4
	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	4	4
	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi	3	5
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	4	5
Soal	Kejelasan petunjuk pengisian soal	2	4
Evaluasi	Kalimat soal tidak menimbulkan makna ganda	4	5
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	5
Total		31	42
Jumlah Total Skor		73	
Persentase		81,1%	
Kriteria		Sangat layak	

Berdasarkan data yang diperoleh diatas validasi ahli materi memperoleh jumlah skor total adalah 73 dan nilai rata-rata skor adalah 8,1 Setelah dikonversikan skala 5, menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 81,1%. Hasil validasi ahli materi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran sangat layak digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu dalam penambahan materi penanaman karakter toleransi.

c. Hasil Respon Peserta Didik

Media pembelajaram yang sudah dirancang dan dikembangkan dan suadah melalui validasi oleh para ahli validator kemudian digunakan dalam pembelajaran kelas IV-A di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari yang berjumlah 26 peserta didik.

Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Pernyataan	Skors				
		SS	S	KS	TS	STS
Materi	Penyajian materi yang disampaikan di media belajar ini mudah dipahami dan jelas	16	7	1		1
	Menurut saya penyampaian materi sangat menarik	11	10	4		2
	Penyampaian materi dalam media komik sangat mudah dipahami	12	11	2	1	1

	Materi yang dimuat dalam media komik membantu saya dalam belajar	20	5		1	
Media	Menurut saya desain media belajar komik sangat menarik	13	8			
	Penggunaan warna pada media belajar menurut saya sudah cocok	17	6	3		
	Menurut saya tampilan gambar dalam media komik sudah jelas	18	2	6		
	Penyajian tulisan dalam media komik dapat saya baca dengan jelas	18	1	5	2	
	Penyajian kalimat dalam media komik mudah dipahami	12	12	2		
	Dengan menggunakan media komik dapat membantu saya memahami materi sikap toleransi rukun antar agama	20	5	1		
Isi cerita	Penayjian cerita dalam media komik menarik untuk dibaca	13	9		2	2
	Menurut saya isi cerita mudah dipahami	19	6	1		
Total		189	82	25	6	6
Jumlah Skor		945	328	75	12	6
Jumlah Total Skor		1.366				
Persentase		87,5 %				
Kriteria		Sangat Menarik				

Keterangan penilaian:

Skor penilaian	Penilaian	Kriteria Interpretasi
1	$82\% \leq \rho \leq 100\%$	Sangat menarik
2	$62\% \leq \rho \leq 81\%$	Menarik
3	$42\% \leq \rho \leq 61\%$	Kurang Menarik
4	$22\% \leq \rho \leq 41\%$	Tidak Menarik
5	$0\% \leq \rho \leq 21\%$	Sangat Tidak Menarik

Berdasarkan data, diperoleh hasil respon peserta didik mengenai kemenarikan media komik pembelajaran dalam setiap indikator menunjukkan ketegori yang sangat bervariasi yaitu sangat setuju, setuju dan kurang setuju. Untuk aspek materi Mengenai hasil respon peserta didik, memperoleh jumlah skor total yaitu 1.366. setelah dikonversikan dengan skala 5, menunjukkan kriteria “sangat menarik” dengan persentase 87,5%. Maka hasil respon peserta didik disimpulkan bahwa media komik pembelajaran media komik berbasis artificial intelligence dalam penanaman sikap toleransi rukun antar agama sangat menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman duku bangsa dan agama kelas IV.

d. Hasil Uji Tes Soal

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan rumus N-Gain yaitu melalui Pretest dan Posttest, yang telah diberikan oleh peneliti pada peserta didik kelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong dengan jumlah 26 peserta didik. Perhitungan One Group Pretest-Posttest Design dengan hasil belajar Pre Test dan Post Test peserta didik dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel rata-rata nilai dan presentase N-Gain kelas IV-A

NO.	KOMPONEN	NILAI SISWA	
		PRETEST	POSTEST
1.	Jumlah total	1358	2076,8
2.	Rata-rata	52,2	79,8
3.	Skor Tertinggi	67	100
4.	Skor Terendah	33	50
5.	Nilai Presentase	52%	79,8%
6.	Nilai N-Gain	0,57	

Kriteria Penilaian Skor N-Gain

Batasan	Kategori
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Tabel Kriteria presentase tingkat keefektifan

Presentase (%)	Kategori
> 76%	Efektif
56% - 75 %	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
< 40%	Tidak Efektif

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar Pre Test diperoleh rata-rata persentase 52% atau 15 peserta didik yang telah mencapai KKM dari 26 peserta didik. Hasil dari Pre Test ini dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata peserta didik kurang menguasai materi memahami toleransi antar agama diantara teman dan lingkungan yang akan di ajarkan oleh pendidik (peneliti). Kemudian setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran menggunakan media komik, nilai N-Gain yang diperoleh ialah 0,57 masuk dalam penilaian kategori sedang, rata-rata persentase Posttest peserta didik yang telah mencapai KKM meningkat menjadi 79,8% dari 52%, atau sebanyak 20 peserta didik telah berhasil mencapai KKM dari 26 peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran komik berbasis artificial intelligence (AI) berbasis model 4D pada materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama pada kelas 4 di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (Define), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Develop) dan tahap penyebaran (Disseminate). Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, kurangnya variasi media pembelajaran menurunkan motivasi siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar dan daya tangkap siswa akan materi belajar. Proses pengumpulan data, dokumen-dokumen yang diperlukan dalam perancangan media dilakukan untuk selanjutnya dilakukan proses pengembangan media melalui platform web online yaitu comic.ai atau SkyReels. Dengan bantuan teknologi AI (Artificial Intelligence) memudahkan proses pembuatan media belajar baik dari segi waktu dan ide komik. Setelah media tersebut dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan proses validasi, media tersebut dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran komik berbasis artificial intelligence (AI) dalam materi sikap toleransi rukun antar agama di MI Tarbiyatussyban Sumberjosari Godong layak untuk digunakan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran spinning wheel dalam materi alat panca indera manusia telah melewati tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur dan divalidasi oleh ahli media dan materi. Persentase skor validasi rata-rata ahli media yaitu 87, 2%. Persentase skor validasi rata-rata ahli materi yaitu 81,1%. Berdasarkan persentase rata-rata tersebut maka media belajar komik termasuk dalam kategori layak menurut ahli media dan ahli materi. Sedangkan berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh hasil penilaian 87,5 % di mana nilai ini menunjukkan kriteria "sangat menarik". Dalam tes hasil belajar Pre Test diperoleh rata-rata persentase 52% Hasil dari Pre Test ini dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata peserta didik kurang menguasai materi memahami toleransi antar agama diantara teman dan lingkungan kemudian setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran menggunakan media belajar komik AI mendapatkan nilai N-Gain yaitu 0,57 nilai masuk dalam kategori penilaian pemahaman sedang dengan rata-rata persentase Posttest peserta didik yaitu 79,8% artinya setelah pembelajaran dengan penggunaan media belajar komik AI efektif.meningkatkan pemahaman peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan penulis adalah perlunya penggunaan media komik berbasis artificial intelligence dalam membantu guru dan peserta didik saat proses belajar dikelas sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan proses belajar seperti kurangnya perhatian siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Pengembangan media pembelajaran ini masih sampai pada uji kelayakan dan uji kemenarikan, dapat dikembangkan untuk menguji tingkat keefektivan media dan pengujian apakah media pembelajaran komik anak berbasis artificial intelligence ini bisa dikembangkan pada materi dan mata pelajaran yang lain atau tidak. Setelah dikembangkan, maka media pembelajaran berbasis artificial intelligence ini harus mengacu pada KI dan KD yang digunakan di sekolah dasar, diharapkan dapat semaksimal mungkin digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berrbasis Artificial Intelligence di Sekolah Dasar*”, Jurnal Vol. 9 No 2
- Ambaryani dan Gamaliel Septian Airianda, 2017. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Koknitif Materi Perubahan Lingkungan*. Jurnal pendidikan surya edukasi, Vol 3 No 1
- Amira 2023, *Toleranssi Keragaman Keyakinan Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Education Vol.9 No.3,
- Anip Dwi Saputro, 2015. *Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran*”, Jurnal Muaddib, Vol. 5 No.1
- Anisa Riski Febriani, *Mengenal Dua Macam Batasan Toleransi daklam Islam*, <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-7185940/mengenal-dua-macam-batasan-toleransi-dalam-islam> diakses pada tanggal 12 Juli 2024
- Bagastio, 2021. *Upaya Menanamkan sikap Toleransi*, Journal Democration Online, Vol 1 No1
- Baihaqi, 2022. *Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik*, Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 6 No 4
- Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018

- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Gava Media)
- Departemen Pendidikan Nasional, 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Dibrina Raseuki Ginting, *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar*
- Eko Yuli Supriyanta, 2015. *Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*, Skripsi, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Erlanda Nathasia Subroto, abd. Qohar, DwiYana, 2020. *Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No. 2
- Fatchul Mu'in, 2011. Pendidikan Karakter, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta
- Fitri Muliani, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah Di Sekolah Dasar*, Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran, Vol.1 No.1
- Hanafi, 2017. *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*", Jurnal Kajian Keislaman, Vol.4, No.2
- HM Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

- Indira Maharsi, 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, (Yogyakarta: Kata Buku)
- I Wayan Sujana, “Toleransi Beragama”
[“https://kemenag.go.id/hindu/toleransi-beragama-hyv3tv](https://kemenag.go.id/hindu/toleransi-beragama-hyv3tv), diakses 19 Mei 2024.
- Kemendiknas, 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*, Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Khofifah, A. N, “Peran Guru Agama Islam Dalam Mengimplementasikan Nilai-Nilai Multikultural Pada Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 1 Cileungsi”, *disertasi*, (Bekasi: Doctoral dissertation Universitas Islam 45, 2023).
- Kristiantari, 2014. *Analisis kesiapapun guru Sekolah Dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran Tematik integratif menyongsong kurikulum*, Jurnal Pendidikan Indonesia.
- Lance Whitney, “How to create your own comic books with AI”
<https://www.zdnet.com/article/how-to-create-your-own-comic-books-with-ai/>, diakses 11 Juli 2024.
- Lutfiyah, Pengaruh Penggunaan Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Gaya”, *Skripsi*, Semarang : Program Studi UIN Walisongo Semarang 2023

- Liana Septy 2015 “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas VIII*”, Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2, No. 2
- Mawan Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari, 2018, “*Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi*”, Jurnal Pancar, Vol. 2, No. 1
- Moh. Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno dan Suci Musvita Ayu, 2024. *N-Gain vs Stacking*, (Yogyakarta: Suryacahya,)
- Muhammad Bagastio Jauhari dan Srihadi, Sri Sayekti, , 2021 “*Upaya Sekolah Menanamkan Sikap Toleransi*”, Jorunal Democratia Online, (Vol.1, No.1)
- Muhammad Haranuddin Arsyad dan Fatmawati, 2018. “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang*”, Jurnal Agastya, Vol. 8, No. 2
- Muhammad, 2021. *Upaya sekolah Menanamkan Sikap Toleransi*”, Journal Democration Online, Vol.1, No.1
- Mutia, H. N, “Perilaku Keberagaan Anak Di Yayasan Panti Asuhan Bumi Moro Kabupaten Aceh Besar”, *Skripsi* (Aceh: Fakultas Dakwa Dan Komunikasi Universitas Islam Ar-Raniry, 2014),
- Muliadi.E, 2012 . “*Urgensi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multikultural di sekolah*” , Jurnal Pendidikan Islam, Vol.1, No.1,

- Mustofa Abi Hamid, 2020, *Media pembelajaran*, (medan :yayasan kita menulis)
- M Yahya, 2023, Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0”, Journal UNM.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, t.t., 12.
- Nana Sujdana, 2021. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production)
- Nur Mazidah Nafala, 2022. Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Al-Fikru Jurnal Pendidikan dan Sains, Vol.3, No.1
- Punaji Setyosari, 2016. Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan, (Jakarta: Prenadamedia Group)
- Rani Parera, “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Peserta Peserta Didik Kelas IV SD/MI”, Skripsi (Lampung : Program Studi Sarjana UIN Raden Intan, 2021)
- Rabiul Yuselita, 2019. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Ikatan Kimia*”, Jurnal JOM FTK UNIKS, Vol.1, No.1,
- Rina Izlatul Lailah dan Suci Rohayati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Jurnal

Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK
Muhammadiyah 1 Taman

- Rizki Wahyu Yunian Putra dan Aan Subhan Pamungkas, 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siswa MTS*, Jurnal JPPM, (Vol. 12, No.1,
- Rudy Sumiharsono dan Hasbiyatul Hasanah 2017, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi)
- Rusman, 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Sri Puji Mulyani, “Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung”, Skripsi, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)
- Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya, 2012. *Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA*”, Unesa Journal of Chemical Education, Vol. 1, No. 2,
- Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya, “2012, *Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat KoTidakligatif sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA*, Unesa Journal of Chemical Education, Vol. 1, No. 2
- , hlm. 49. Siahaan, 2020, “*Penerapan Artificial Intellgence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitass Tunanetra*”, Journal of Informatian System and Tecnology Vol.9,

- Selly, 2023. *Analisis Tren Minat Masyarakat Indonesia terhadap Artificial Intelligence dalam Menyongsong Society 5.0: Studi Menggunakan Google Trends* ", *G-Tech : Jurnal Teknologi Terapan* , T Vol.7, No.4,
- Tatta Herawati Daulae, 2019 "*Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran*", *Jurnal Forum Paedagogik*, Vol.11, No.01,
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I
- Usep Kustiawan, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra)
- Wibowo2019, *Komik Iklan Komik*, *Journal DeKaVe*, (Vol.12, No.2,
- Widiyanto, 2017. *Pembelajaran toleransi dan keragaman dalam pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar, Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan*, III p-ISSN, 2598, 5973
- Yanuar, 2023. *Pemanfaatan ChatGpt sebagai Bahan Refrensi Kerja*", *Jurnal Ilmiah Meidisiplin Ilmu Komputer*, Vol.1, No.1,
- Yuliana Faridatul Hidayat, Siswandari, dan sudiyanto , "*Pengembangan Media Komik Digital Akutansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK*," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no.2 (, <https://doi.org/10.24832/JPNK.588>).

Zainal Arifin dan Adhi Setyawan, 2012. Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT, (Yogyakarta: PT Skkripta Media Creative.

Zeva Agustya, 2023“*Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Siduarjo*”, Jurnal pendidikan ekonomi,(Vol. 5, No. 3,

Lampiran 1

DAFTAR NAMA RESPONDEN

Daftar Nama Responden Kelas IV A

NO	Nama
1	ABDIEL TRISTAN ALOVA
2	ANANDA OKTAVIA EKA ADELLIA
3	FAQIH BAZIL RUWAIDA
4	FARID AGHA PRADIPTA
5	FARREL CAVAN ARGANA
6	GHISKA KHAIRUNNISA
7	KHANZA AZALIATUL NASTAIN
8	MUHAMMAD ASRORI RAMADHANI
9	MUHAMMAD DALIL
10	MUHAMMAD NAILUL BARRI
11	MUHAMMAD WAFI AUFARIZAL
12	MUHAMMAD WILDAN SAPUTRA
13	MUHAMMAD YASYFI FIDININA
14	NADIRA SAFIRA ANWAR
15	NAILUL AUTHOR AHMAD
16	NISRINA FATIN LAILA
17	RAMA ROSID MAULANA
18	RAMDAN ALAMSYAH
19	RESTU KURNIA RAMDHANI
20	REZA ADI SAPUTRA
21	RISYAD ADIB AL MUSTAFA
22	ROYHAN AKBARUDIN
23	SEPTIA AISYATUN NISA
24	TOPAN RAHARDIAN MANALU
25	XANX HZENNA RAHMAN
26	XENA DWI SAFARA

Lampiran 2

HASIL UJI EVALUASI PRETEST-POSTEST

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	Jumlah Nilai
1	ABDIEL TRISTAN ALOVA	63	72,2	135,2
2	ANANDA OKTAVIA EKA ADELLIA	43	55,5	98,5
3	FAQIH BAZIL RUWAIDA	62	94,4	156,4
4	FARID AGHA PRADIPTA	67	72,2	139,2
5	FARREL CAVAN ARGANA	62	83,3	145,3
6	GHISKA KHAIRUNNISA	65	100	165
7	KHANZA AZALIATUL NASTAIN	65	100	165
8	MUHAMMAD ASRORI RAMADHANI	63	77,7	140,7
9	MUHAMMAD NAILUL BARRI	62	83,3	145,3
10	ADELIA SAPUTRI	35	50	85
11	MUHAMMAD WAFI AUFARIZAL	48	88,8	136,8
12	MUHAMMAD WILDAN SAPUTRA	55	72,2	127,2
13	MUHAMMAD YASYFI FIDININA	42	72,2	114,2
14	NADIRA SAFIRA ANWAR	38	94,4	132,4
15	NAILUL AUTHOR AHMAD	42	100	142
16	NISRINA FATIN LAILA	43	83,3	126,3
17	RAMA ROSID MAULANA	40	72,2	112,2
18	RAMDAN ALAMSYAH	50	72,2	122,2
19	RESTU KURNIA RAMDHANI	52	88,8	140,8
20	REZA ADI SAPUTRA	33	66,6	99,6
21	RISYAD ADIB AL MUSTAFA	67	100	167

22	ROYHAN AKBARUDIN	50	72,2	122,2
23	SEPTIA AISYATUN NISA	42	66,6	108,6
24	TOPAN RAHARDIAN MANALU	52	88,8	140,8
25	XANX HZENNA RAHMAN	50	66,6	116,6
26	XENA DWI SAFARA	67	83,3	150,3
Jumlah Total Nilai		1358	2076,8	3434,8

Lampiran 3

LEMBAR SOAL EVALUASI PRETEST-POSTEST

Lembar soal

99,4

Nama : Nadira Safira Anwar
Kelas : 4A

1. Apa itu toleransi?

3 toleransi adalah seperti tidak membedakan agama yang lain dengan agama kita.

2. Sebutkan contoh toleransi agama yg ada pada komik!

2 Meski mereka berbeda agama tapi saling bersama

3. Di Indonesia memiliki keberagaman apa saja? Sebutkan diantaranya!

3 Adat istiadat, agama suku.

4. Apa saja manfaat dari sikap toleransi?

3 Menghargai banyak teman hidup tenang tanpa ada permusuhan.

5. Apa yang akan kamu lakukan jika mempunyai teman berbeda agama?

3 menghargainya dan tidak membedakan ken dia dengan yg lain

6. Kenapa kita harus saling menghargai perbedaan budaya di Indonesia?

3 biar tidak ada permusuhan antara budaya lain dengan budaya kita

Lembar soal

72,2

Nama : Tristan
Kelas : 4A

1. Apa itu toleransi?

3 saling menghormati, toleransi, menghargai, saling menghargai

2. Sebutkan contoh toleransi agama yg ada pada komik!

1 K. Iseng Hindu

3. Di Indonesia memiliki keberagaman apa saja? Sebutkan diantaranya!

3 agama, suku, bangsa

4. Apa saja manfaat dari sikap toleransi?

2 toleransi, menghargai, menghormati

5. Apa yang akan kamu lakukan jika mempunyai teman berbeda agama?

2 Kita harus toleransi

6. Kenapa kita harus saling menghargai perbedaan budaya di Indonesia?

2 Karena kita harus saling menghargai perbedaan budaya

Lembar soal

Nama : KHANZA AZOLIAHUL NASTAIN
Kelas : 4A

100

1. Apa itu toleransi?

3 toleransi adalah saling menghormati kepercayaan dan adat orang lain biasa mengatasi perbedaan

2. Sebutkan contoh toleransi agama yg ada pada komik!

3 Mengundang teman berbeda agama
Saling bertanya hari besar

3. Di Indonesia memiliki keberagaman apa saja? Sebutkan diantaranya!

3 suku, adat, budaya, agama, bangsa, kebiasaan

4. Apa saja manfaat dari sikap toleransi?

3 mendapat teman, damai, bisa tau agama

5. Apa yang akan kamu lakukan jika mempunyai teman berbeda agama?

3 saling menghormati, tolong menolong, toleransi

6. Kenapa kita harus saling menghargai perbedaan budaya di Indonesia?

3 karena jika Indonesia mempunyai banyak budaya dan suku

Lampiran 4

LEMBAR RESPON SISWA

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ANAK BERBASIS AI (ARTIFICIAL
INTELLIGENCE) DALAM PENANAMAN SIKAP TOLERANSI RUKUN ANTAR
AGAMA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Belajar komik anka Berbasis AI (artificial Intelligence) Dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Di MI Tarbiyatussyiban

Sasaran program : Peserta didik kelas IV MI Tarbiyatussyiban

Penyusun : Feni Lestari

Nama Peserta didik : *Nisrina Fatin Iaila*

Kelas : *4a*

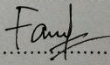
Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai responden tentang media belajar berbasis komik pada materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

3. Mohon diberi tanda check List (☐) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda
 4. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang sudah disediakan
- Atas kesedian peserta didik untuk menegisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih banyak.

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Menurut saya desain media belajar komik sangat menarik		✓			
2	Penggunaan warna pada media belajar menurut saya sudah cocok	✓				
3	Menurut saya tampilan gambar dalam media komik sudah jelas	✓				
4	Penyajian tulisan dalam media komik dapat saya baca dengan jelas	✓				
5	Penyajian kalimat dalam media komik mudah dipahami		✓			
6	Dengan menggunakan media komik dapat membantu saya memahami materi toleransi rukun antar agama		✓			
7	Penyajian cerita dalam media komik menarik untuk dibaca	✓				
8	Menurut saya isi cerita mudah dipahami	✓				
9	Penyajian materi yang disampaikan di media belajar ini mudah dipahami dan jelas	✓				
10	Menurut saya penyampaian materi sangat menarik		✓			
11	Penyampaian materi dalam media komik sangat mudah dipahami		✓			
12	Materi yang dimuat dalam media komik membantu saya dalam belajar	✓				



 Peserta Didik

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ANAK BERBASIS AI (ARTIFICIAL
INTELLIGENCE) DALAM PENANAMAN SIKAP TOLERANSI RUKUN ANTAR
AGAMA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Belajar komik anka Berbasis AI (artificial Intelligence) Dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Di MI Tarbiyatussyiban

Sasaran program : Peserta didik kelas IV MI Tarbiyatussyiban

Penyusun : Feni Lestari

Nama Peserta didik : *n-d ramadani*

Kelas : *4A*

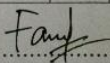
Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai responden tentang media belajar berbasis komik pada materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

3. Mohon diberi tanda check List (☐) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang sudah disediakan Atas kesedian peserta didik untuk menegisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih banyak.

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Menurut saya desain media belajar komik sangat menarik		✓			
2	Penggunaan warna pada media belajar menurut saya sudah cocok	✓				
3	Menurut saya tampilan gambar dalam media komik sudah jelas	✓				
4	Penyajian tulisan dalam media komik dapat saya baca dengan jelas	✓				
5	Penyajian kalimat dalam media komik mudah dipahami		✓			
6	Dengan menggunakan media komik dapat membantu saya memahami materi toleransi rukun antar agama		✓			
7	Penyajian cerita dalam media komik menarik untuk dibaca	✓				
8	Menurut saya isi cerita mudah dipahami	✓				
9	Penyajian materi yang disampaikan di media belajar ini mudah dipahami dan jelas	✓				
10	Menurut saya penyampaian materi sangat menarik		✓			
11	Penyampaian materi dalam media komik sangat mudah dipahami		✓			
12	Materi yang dimuat dalam media komik membantu saya dalam belajar	✓				


 Peserta Didik

Lampiran 5

Observasi dan Wawancara

Hari/ Tanggal : 25 Mei 2024
Tempat : MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong
Responden : Kepala sekolah dan Guru

Hal-hal yang di Observasi

1. Mengetahui sejarah sekolah dan sistem pembelajaran yang ada di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari
2. Mengetahui permasalahan terkait pemahaman siswa akan toleransi keberagaman.
3. Mengamati guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas IV MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong
4. Mengamati siswa kelas IV-A dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

A. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah

Nama : Munafi'ah, M.Pd.

Jabatan : Kepala MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kapan berdirinya MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari?	MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong berdiri pada tanggal 9 September 2015
2.	Apa visi dan misi MI	MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari memiliki Visi terwujudnya peserta didik yang religius, berakhlakul karimah,

	Tarbiyatussyiban Sumberjosari?	terampil, dan unggul dalam berprestasi. Sedangkan misi MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari ialah Menyelenggarakan pendidikan bernuansa islam dan menciptakan lingkungan yang religius di madrasah, Mendidik dan mengembangkan budaya berakhlakul karimah untuk mewujudkan siswa yang berkarakter, Mendidik dan mengembangkan potensi siswa secara optimal agar terampil dan memiliki prestasi yang unggul.
3.	Apa konsep toleransi menurut Ibuk?	Menghargai, menghormati sebuah perbedaan dalam hidup berdampingan serta tidak memusuhi satu sama lainnya
4.	Bagaimana peran kepala madrasah dalam meningkatkan nilai-nilai tolerransi di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari?	Selalu meluangkan waktu untuk memantau siswa dan para guru-guru dengan melakukan rapat per tiap semester dengan selalu memberi arahan agar kiranya lebih mengontrol siswa ataupun rekan guru yang yang belum paham tentaang toleransi, kadang pula pembinaan dilakukan di sela-sela upacara bendera setiap hari senin ataupun apel pagi.
5.	Apa saja nilai toleransi yang sudah diterapkan selama ini ?	<ul style="list-style-type: none"> - Saling menghargai dan menghormati sesama umat manusia - Gotong-royong dan tetap kompak dalam kegiatan apapun contoh kedukaan, menjenguk yang sakit, jumat bersih bersama dan saling membantu saat ada yg tertimpa musibah

		<ul style="list-style-type: none"> - Pembinaan di dalam maupun di luar kelas contoh kegiatan ibadah, dan saat KBM - Memberikan pendidikan agama yang mengajarkan semua agama itu baik.
6.	Model pembelajaran apa yang sering digunakan di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari?	Di MI tarbiyatussyiban Sumberjosari menggunakan metode ceramah, dimana guru menjelaskan materi didepan kelas terkadang menggunakan laptop, proyektor dan juga media. Tapi tidak sering karena memang ada keterbatasan jumlah alat/ media.
7.	Menurut ibu seberapa penting media pembelajaran?	Pemakaian media belajar saat proses belajar-mengajar tentu mengurangi hambatan atau memuat materi yang tidak cukup disampaikan lewat buku saja. Supaya siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Sekolah juga memfasilitasi kebutuhan guru saat mengajar, di MI Tarbiyatussyiban sendiri memiliki LCD dan beberapa proyektor.
8.	Adakah perbedaan saat mengajar dengan media?	Peserta didik jadi lebih mudah memahami materi, meningkatkan interaksi antar siswa dan guru juga kualitas pembelajaran ikut naik dimana menghasilkan nilai siswa dengan baik pula.

B. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

Nama : Imam Sholikhin, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelas IV-A

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ada berapa jumlah murid dalam satu kelas di kelas 4-A MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari?	Untuk ajaran 2023-2024 kelas IV-A saat ini ada 26 Peserta didik, terdiri dari 8 siswi putri dan 18 siswa putra.
2.	Bagaimana konsep toleransi umat beragama di sekolah menurut bapak?	Islam adalah Agama Rahmatan lil Alamiin ‘‘Rahmat bagi seluruh alam’’. mengenai konsep toleransi disekolah saya selaku guru agama tidak membatasi siswa muslim untuk bergaul dengan yang non muslim baik diluar lingkungan sekolah, yang pasti tetap menjaga aqidah. Toleransi adalah saling menghargai tanpa merusak aqidah, Jangan terlalu fanatisme dan kita akan bisa hidup berdampingan rukun dan damai.
3.	Bagaimana contoh keteladanan nilai toleransi yang bapak berikan kepada siswa?	<ul style="list-style-type: none">- Menerapkan 3 S (senyum, salam, sapa) saya selaku guru kelas mengajarkan dan mencontohkan untuk saling bertegur sapa dan menghargai orang lain dan sesama teman- Melakukan pembinaan saat kegiatan belajar mengajar, menjelaskan tentang pentingnya saling menghargai keyakinan masing-masing agama tanpa memusuhi sesama.- gotong-royong adalah usaha kerja sama antar warga sekolah dalam suatu kegiatan ataupun suatu perayaan yang sedang diadakan, semisal perayaan hari besar natal, nyepi dan lain-lain peserta didik diberi edukasi ada banyak agama, suku

		dan budaya yang berbeda-beda di indonesia.
4.	Apakah pernah ada masalah mengenai suatu perbedaan ?	Dari dalam lingkungan madrasah sendiri tidak ada permasalahan sebab semuanya beragama islam, tidak ada yang berbeda agama namun saya sering mendapat laporan dan pertanyaan dari para siswa terkait perbedaan agama, ketika siswa diluar madrasah atau pulang kerumah mempunyai tetangga, dan teman yang berbeda agama, kebanyakan menghindari mereka yang berbeda atau tidak mau berteman. Edukasi toleransi beragama sendiri kurang di sampaikan dengan baik oleh orang tua siswa.
5.	Metode pembelajaran apa yang bapak gunakan saat mengajar di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari?	Saat mengajar di MI terutama di kelas IV biasanya menggunakan metode ceramah atau metode demonstrasi.
6.	Media apa yang Bapak gunakan	Media gambar dan Proyektor namun tidak sering kerana jumlah proyektor sedikit

	terutama materi mengenai toleransi di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari?	semisal video pembelajaran tetapi itu hanya pada materi tertentu saja. Untuk materi toleransi tidak menggunakan media hanya melalui buku dan diskusi.
6.	Apakah sudah pernah menggunakan media komik AI dalam pembelajaran?	Tidak pernah dan hanya menggunakan media yang simple saja seperti video dan gambar.
7.	Bagaimana pembelajaran di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosar sebelum dan sesudah menggunakan media belajar?	Sebelum menggunakan media belajar beebraapa peserta didik khususnya kelas IV-A mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran, sering merasakan bosan ketika guru mengajar dan setelah menggunakan media belajar semisal video/ gambar pembelajaran peserta didik jadi lebih kondusif dan menyimak penjelasan guru, ketika diberi tugas soal dan pertanyaan kebanyakan siswa bisa menjawabnya dengan baik.

Pedoman Observasi Pengamatan Siswa

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan
1.	Mengamati aktivitas pembelajaran sebelum pelajaran dimulai	Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a bersama, memeriksa kehadiran dan mempersiapkan bahan ajar
2.	Mengamati anak pada saat masuk kelas	Siswa masuk kelas dengan tertib dan duduk rapi dikelas.
3.	Mengamati proses belajar mengajar dikelas	Pembelajaran berjalan baik saat guru pembukaan pelajaran, menjelaskan materi pelajaran dengan jelas dan rinci, guru memberikan pertanyaan pada siswa untuk saling berdiskusi dan mengetes pemahaman siswa, kemudian menyimpulkan materi dan memberikan tes soal. Diakhiri penutupan kegiatan pembelajaran dengan membaca doa bersama dan mengucapkan salam
4.	Mengamati anak pada saat pembelajaran berlangsung	Siswa mampu membaca dengan aktif (misal dengan pensil di tangan untuk menggaris bawahi atau membuat catatan kecil atau tanda-tanda tertentu pada teks),

		<p>mendengarkan dengan aktif seperti merespon guru dengan menanyakan materi yang tidak dipahami, Siswa mampu menjelaskan pengertian materi pelajaran dengan jelas, siswa berdiskusi dengan teman sebangku atau sebelahny dan saling bertukar pendapat.</p>
5.	<p>Mengamati aktivitas siswa setelah jam pelajaran selesai</p>	<p>Setelah selesai pelajaran para siswa menghormati guru dengan bersalaman ketika guru ingin keluar kelas, menata kursi kelas agar rapi dan keluar beristirahat di kantin atau mengobrol dikelas.</p>

Lampiran 6

DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN



Keterangan :

Pelaksanaan pembelajaran di
kelas IV-A MI
Tarbiyatussyiban Sumberjosari



Keterangan :

Peserta didik membaca dan
memahami pembelajaran
menggunakan media komik



Keterangan :

Siswa bertanya pada guru
terkait materi toleransi dan
keberagaman yang dalam
media komik AI



Keterangan :

Siswa mempraktekan bagaimana saling menghargai perbedaan antar teman



Keterangan :

Guru membagikan soal latihan pada peserta didik untuk menilai pemahaman siswa



Keterangan :

Peserta didik bersama menyimpulkan hasil diskusi belajar yang telah diikuti

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari Godong
Kelas / Semester	: IV / 2
Tema 7	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema 1	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 4.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

C. INDIKATOR

- Memahami sikap-sikap dan manfaat toleransi beragama
- Menganalisis manfaat dari sikap toleransi atas keberagaman suku, budaya dan agam di Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami hubungan toleransi antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.
2. Setelah adanya media komik AI, siswa mampu mengidentifikasi makna dari toleransi,
3. Setelah melakukan pembelajaran, siswa mampu bersikap menghargai dan menghormati perbedaan budaya, suku dan agama disekitar lingkungannya.

E. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- Media : Komik Belajar AI
- Buku Pedoman Guru Tema : Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

- Buku Siswa Tema : Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas 4
(Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta:
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific

Model : Direct intruction

Metode : Diskusi, penugasan dan ceramah.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Indahnya Keragaman di Negeriku". Dengan materi keberagaman agama 	10 menit

Inti	<p><i>(Mengamati)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengingatkan siswa mengenai materi yang akan dipelajari mengenai perbedaan suku, budaya dan agama. • Guru mengajak siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan bersama • Guru membagikan sebuah media komik AI berkaitan materi • Setiap kelompok diberi waktu membaca media komik untuk dianalisis dan didiskusikan. <p><i>(Menanya dan Mengumpulkan data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Salah satu anggota kelompok berkeliling ke setiap kelompok dan bertanya saling bertukar pendapat mengenai media komik yang berkaitan : Tema, Konten komik, Permasalahan dalam komik, Solusi yang disampaikan dalam komik. 	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Anggota tersebut kembali kepada kelompoknya masing-masing setelah mendapatkan informasi tersebut. • Setiap kelompok mendiskusikan hasil temuan tersebut. • Setiap siswa dapat menanyakan ke guru mengenai keragaman masyarakat Indonesia dan makna bersikap toleransi antar agama. <p><i>(Mengasosisasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah siswa melakukan kegiatan diskusi, siswa dapat menuliskan hasilnya dalam buku masing-masing. <p><i>(Mengkomunikasikan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok melakukan kegiatan presentasi mengenai hasil diskusi yang telah dibuatnya di depan kelas. • Setiap kelompok dalam kelas tersebut dapat menanggapi presentasi temannya. 	
--	--	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru juga memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang telah diikuti. • Guru membagikan Lembar Kerja Siswa dan mengarahkan mengisi LKS kepada setiap • Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan mengungkapkan pemahaman baru dalam kegiatan pembelajaran saat itu • Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dipimpin salah satu siswa. 	10 menit
---------	--	-------------

H. PENILAIAN

Alat Penelitian : Soal Test

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Tes uraian

Soal Evaluasi Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Jawablah soal dibawah ini dengan benar pada kolom titik-titik yang sudah disediakan!

1. Apa itu toleransi?
2. Sebutkan contoh toleransi agama yg ada pada komik!
3. Di Indonesia memiliki keberagaman apa saja? Sebutkan diantaranya!
4. Apa saja manfaat dari sikap toleransi?
5. Apa yang akan kamu lakukan jika mempunyai teman berbeda agama?
6. Kenapa kita harus saling menghargai perbedaan budaya di indonesia?

Godong, 4 Juni 2024

Guru Kelas IV



Imam Sholikhin, S.Pd.

Praktikan



Feni Lestari

Mengetahui

Kepala MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari



Munafi'ah, M.Pd

NIP.198203252005012003

Lampiran 8

MEDIA KOMIK AI

TAMPILAN DEPAN MEDIA KOMIK

CERITA GERY!

• BELAJAR TOLERANSI DIANTARA TEMAN DAN LINGKUNGAN

Feni Lestari

Suatu hari sepulang sekolah Gery ingin mengundang Tiara temannya yang beragama Kristen ke acara tasyakuran kakaknya, di jalan ia pun bertemu Rudi.

Hey Rudi, habis darimana? Mau ikut aku ke rumah Tiara ga? Mau ngundang dia buat tasyakuran nanti sore

Habis disuruh mama beli masako

Haa?! Ga salah Ger? Tiara kan kristen. Beda ajaran sama kita lho!! Takutnya salah ngundang kamu

kamu lupa Rud? Di Islam diajarkan untuk toleransi, tidak membedakan teman yang berbeda agama atau adat

Kita tetap berteman, dan mau saling membantu

Iya sih. Aku kemaren jatuh dari pohon terus ditolongin Andi, dia hindu lho. yokk lah aku temenein kesana!

Sorenya Tiara datang ke rumah Gery untuk ikut acara tasyakuran keluarga Gery dengan teman-teman. Mereka duduk mengobrol dan makan bersama.

silahkan dek Tiara santai aja... Gery ditemenin ya tiaranya

makasih tante udah diundang kesini

jangan malu-malu Tiara

anak-anak kalian harus saling menghargai teman yah... jangan sering berantem!

eh, Tiara! di islam kan ada perayaan idul Fitri, Ramadhan, atau Tasyakuran kalo di Kristen apa aja?

banyak, ada Natal, Paskah dan tiap minggu aku pergi ke gereja beribadah bersama keluarga

Itu contoh keragaman agama. Masih ada budaya, etnis dan sosial

Wiih! keren banget ya Indonesia

Iya!! aku juga senang bisa berkumpul bareng kalian.

HAHA!

Makasih Tiara mau ikut tasyakuran kakakku!

Setelah acara selesai Tiara pun pamit pulang. Pertemanan Gery, Rudi dan Tiara ialah contoh toleransi. Coba kalian sebutkan contoh toleransi lainnya!

TAMPILAN BELAKANG MEDIA KOMIK

MEDIA BELAJAR KOMIK AI

Bedasarkan Penelitian Skripsi
Feni Lestari
NIM. 1703096089

**"Pengembangan Media Komik
Anak Berbasis AI dalam
Penanaman Sikap Tolcransi
Rukun Antar Agama Kelas IV MI
Tarbiyatussyiban Sumberjosari
Godong "**

Sumber Referensi : Buku tematik terpadu K13 SD/MI kelas IV,
jurnal penelitian dan Artikel terkait toleransi dan rukun antar
agama

Lampiran 9

SEJARAH SEKOLAH

Sebelum berdiri MI Tarbiyatussibyan pada tahun 1960 sudah berdiri lembaga pendidikan yaitu madrasah Diniyah (MADIN) dengan kapasitas 4 ruang kelas. Karena kebutuhan umat untuk *melek agamo yo melek aksara (bahasa jawa)* mengenal agama dan mengenal aksara (ilmu umum) , maka atas usulan Bapak Harun dan KH. Fauzan melalui musyawarah tokoh – tokoh agama desa setempat , maka pada tahun 1960 didirikan sekolah formal pertama yang bernama Sekolah Dasar Islam (SDI) Tarbiyatussibyan. Pada perkembangan selanjutnya pada tahun 1970 SDI berubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah (MI) di bawah naungan Yayasan Semangat Islam dengan kepala Madrasah Ibu Sri Wahyuni,S.Ag.

Pada tanggal 10 Februari 1975 MI Tarbiyatussibyan mendapat ijin operasional. Di bawah naungan Yayasan Semangat Islam Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan dengan keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor : AHU-0004661.AH.01.07 Tahun 2015,Sesuai dengan Akta Nomor 109 tanggal 09 September 2015 yang dibuat notaris Hadi Suwignyo, SH, M.KN yang berkedudukan di Kabupaten Grobogan.

Awal mula berdirinya MI Tarbiyatussibyan tidak ubahnya seperti lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya. Meski bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Kecamatan Karangrayung. Akhirnya jumlah siswa MI Tarbiyatussibyan yang dulunya hanya enam kelas, Alhamdulillah saat ini mengalami

peningkatan menjadi 10 kelas, yang dulunya masih menumpang di Madin Tarbiyatussibyan Alhamdulillah saat ini memiliki gedung sendiri dengan jumlah 11 ruang. Di samping itu juga, Alhamdulillah saat ini jumlah guru dan jumlah siswa mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Ahirnya MI Tarbiyatussibyan merupakan salah satu sekolah favorit di Kecamatan Karangrayung dengan jumlah murid sebanyak 360 siswa.

a. Letak Geografis

MI Tarbiyatussibyan merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Desa Sumberjosari, Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan. Adapun lokasi MI Tarbiyatussibyan terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah kota Karangrayung. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman. Adapun batas – batas dari lokasi MI Tarbiyatussibyan adalah sebelah utara berbatasan dengan Pondok Pesantren Roudloul Alif, sebelah Timur berbatasan

dengan KUA sebelah selatan berbatasan dengan Masjid Jami'
Roudlotun Na'im.

b. Identitas MI Tarbiyatussibyan

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| 1. Nama Lembaga | : MI Tarbiyatussibyan |
| 2. Alamat / desa | : Sumberjosari |
| 3. Kecamatan | : Karangrayung |
| 4. Kabupaten | : Grobogan |
| 5. Propinsi | : Jawa Tengah |
| 6. Kode Pos | : 58163 |
| 7. No.Telepon | : (0292) 658479 |
| 8. Nama Yayasan | : Yayasan Semangat Islam |
| 9. Status Sekolah | : Swasta |
| 10. Status Lembaga MI | : Terakreditasi "A". |
| 11. No SK Kelembagaan | : K/1385/III/75 |
| 12. NSM | : 111233150006 |
| 13. NIS / NPSN | : 6071974 |
| 14. Tahun didirikan/beroperasi | : 1960 |
| 15. Status Tanah | : Hak Pakai |
| 16. Luas Tanah | : 1.500 m2 |
| 17. Nama Kepala Sekolah | : Munafi'ah,S.Pd.I |
| 18. No.SK Kepala Sekolah | : 012/YSI/SK/KRY/VII/2020 |
| 19. Masa Kerja Kepala Sekolah | : 14 Tahun |
| 20. Status akreditasi | : Terakreditasi "A" |
| 21. No dan SK akreditasi | : 1347/BAN-SM/SK/2021 |

c. Sarana Dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di MI Tarbiyatussibyan cukup memadai. Diantaranya, Madrasah menyediakan LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang dapat dipasang di beberapa kelas. Di perpustakaan tersedia al-Qur'an, dan guru PAI juga memberikan Getajuti (Gerakan Tahfidz Juz Tiga Puluh) untuk peserta didik.

d. Visi dan Misi

- a.) Visi madrasah yaitu Terwujudnya peserta didik yang religius, berakhlakul karimah, terampil, dan unggul dalam berprestasi.
- b.) Misi madrasah
 - 1. Menyelenggarakan pendidikan bernuansa islam dan menciptakan lingkungan yang religius di madrasah.
 - 2. Mendidik dan mengembangkan budaya berakhlakul karimah untuk mewujudkan siswa yang berkarakter.
 - 3. Mendidik dan mengembangkan potensi siswa secara optimal agar terampil dan memiliki prestasi yang unggul.

Lampiran 10

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA 1

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ANAK BERBASIS AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM PENANAMAN SIKAP TOLERANSI RUKUN ANTAR AGAMA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Belajar komik anka Berbasis AI (Artificial Intelligence) Dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Di MI Tarbiyatussyiban

Sasaran program : Peserta didik kelas IV MI Tarbiyatussyiban

Penyusun : Feni Lestari

Validator : Hamdan Husein Batubara, M.Pd

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu/Bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis komik pada materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

3. Mohon diberi tanda check List (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang sudah disediakan

Atas kesedian waktu Bapak/ ibu untuk menegisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih banyak.

A. Aspek Media

No.	Kategori	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Tampilan	Pemilihan backround menarik	✓				
		Warna dan grafis		✓			
		Pemilihan gambar tepat		✓			
		Kombinasi warna menarik		✓			
		Tampilan gambar tidak membuat salah persepsi	✓				
2	Kualitas Teks	Teks terbaca dengan baik	✓				
		Ukuran teks dan huruf			✓		
		Ketepatan pemilihan huruf		✓			
3	Kegunaan	Mempermudah proses pembelajaran		✓			
		Menjadi metode alternatif dalam proses pembelajaran	✓				
		Kemudahan penggunaan	✓				

B. Saran dan Komentar

*Alur cerita perlu disisipkan dengan konflik
 dan dialog, dengan kualitas yang dgn mengajikannya
 lebih ringkas & komunikatif, & Ringan. Kemudian komite disebarkan*

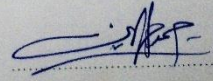
C. Kesimpulan

Media belajar ini dinyatakan*)

1.	Layak untuk digunakan tanpa revisi	
2.	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
3.	Tidak layak digunakan	

*)Mohon check list (✓) pada salah satu kolom.

Ahli Media


 Hamdan Husein Butukura, M.Pd

Lampiran 11

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA 11

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ANAK BERBASIS AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM PENANAMAN SIKAP TOLERANSI RUKUN ANTAR AGAMA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Belajar komik anka Berbasis AI (artificial Intelligence) Dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Di MI Tarbiyatussyiban

Sasaran program : Peserta didik kelas IV MI Tarbiyatussyiban

Penyusun : Feni Lestari

Validator : *Suci Lestari S. Pd*

Petunjuk:

5. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu/Bapak sebagai ahli materi tentang media pembelajaran berbasis komik pada materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama.
6. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

7. Mohon diberi tanda check List (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda
8. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang sudah disediakan

Atas kesedian waktu Bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih banyak.

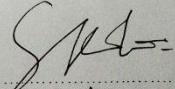
A. Aspek Penyajian Isi Materi

No.	Kategori	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Isi Materi	Sesuai materi dengan tema	✓				
		Keaslian refrensi materi	✓				
		Materi disajikan secara jelas dan kompleks		✓			
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik		✓			
		Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi	✓				
		Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	✓				
2	Soal Evaluasi	Kejelasan petunjuk pengisian soal		✓			
		Kalimat soal tidak menimbulkan makna ganda	✓				
		Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	✓				

B. Saran dan Komentar

Materi dalam komik sudah cukup, mudah dipahami,
 tambahan variasi soal tidak hanya soal essay.

Ahli Materi


 Suci Lestari - S.Pd.

Lampiran 12

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI 1

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ANAK BERBASIS AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM PENANAMAN SIKAP TOLERANSI RUKUN ANTAR AGAMA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Belajar komik anak Berbasis AI (artificial Intelligence) Dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari

Sasaran program : Peserta didik kelas IV MI Tarbiyatussyiban

Penyusun : Feni Lestari

Validator : Mohammad Rofiq, M.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu/Bapak sebagai ahli materi tentang media pembelajaran berbasis komik pada materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

3. Mohon diberi tanda check List (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda
 4. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang sudah disediakan
- Atas kesedian waktu Bapak/ ibu untuk menegisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih banyak.


A. Aspek Penyajian Isi Materi

Materi sikap toleransi merupakan materi yang diajarkan di kelas IV SD/MI Tema 7 semester genap di kurikulum K13 yang terdapat pada KD 3.2 yaitu "Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang."

No.	Kategori	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Isi Materi	Sesuai materi dengan KD		V			
		Keaslian refrensi materi			V		
		Materi disajikan secara jelas dan kompleks			V		
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik		V			
		Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi			v		
		Contoh yang diberikan sesuai dengan materi		V			
2	Soal Evaluasi	Kejelasan petunjuk pengisian soal				V	
		Kalimat soal tidak menimbulkan makna ganda		V			
		Penggunaan bahasa yang mudah dipahami		V			

B. Saran dan Komentar

- Tambahkan sumber referensi materi
- tambahkan materi, tidak hanya menyebutkan perayaan hari besar keagamaan saja, tapi lebih pada penanaman karakter toleransi.

Ahli Materi

Mohammad Rofiq, M.Pd.

Lampiran 13

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI 11

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ANAK BERBASIS AI (ARTIFICIAL
INTELLIGENCE) DALAM PENANAMAN SIKAP TOLERANSI RUKUN ANTAR
AGAMA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Belajar komik anka Berbasis AI (Artificial Intelligence) Dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Di MI Tarbiyatussyiban

Sasaran program : Peserta didik kelas IV MI Tarbiyatussyiban

Penyusun : Feni Lestari

Validator : Imam Sholikhin, S.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu/Bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis komik pada materi penanaman sikap toleransi rukun antar agama.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

3. Mohon diberi tanda check List (☐) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang sudah disediakan

Atas kesedian waktu Bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih banyak.

A. Aspek Media

No.	Kategori	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Tampilan	Pemilihan background menarik		✓			
		Warna dan grafis	✓				
		Pemilihan gambar tepat		✓			
		Kombinasi warna menarik		✓			
		Tampilan gambar tidak membuat salah persepsi		✓			
2	Kualitas Teks	Teks terbaca dengan baik	✓				
		Ukuran teks dan huruf		✓			
		Ketepatan memilih huruf	✓				
3	Kegunaan	Mempermudah proses pembelajaran	✓				
		Menjadi metode alternatif dalam proses pembelajaran		✓			
		Kemudahan penggunaan		✓			

B. Saran dan Komentar

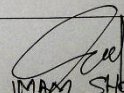
Media konik sudah cukup bagus untuk digunakan,
 Karakter Menarik, Kemudahan dalam Pembuatan,
 Lebih Variatif dan bermacam lagi.

C. Kesimpulan

Media belajar ini dinyatakan*)

1.	Layak untuk digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	
3.	Tidak layak digunakan	

*)Mohon check list () pada salah satu kolom.


 IMAM SHOLIKHIN, S.Pd.
 Ahli Media

Lampiran 14

SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Husein (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

Nomor : 0517/Un.10.3/J5/DA.04.09/03/2024

:Semarang, 18 Maret 2024

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada,
Mohammad Rofiq, M.Pd.

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Feni Lestari
NIM : 1703096089
Judul : **"Pengembangan Media Belajar Komik Anak Berbasis AI (Artificial Intelligence) dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Kelas IV Di MI Tarbiyatussyiban Sumberjesari Godong"**

Dan Menunjuk Saudara : **Mohammad Rofiq, M.Pd.** sebagai pembimbing
Demikian Penunjukan Pembimbing Skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Ka. n Dekan
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI,

Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd
NIP. 198107182009122002

Lampiran 15

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor : 1817/Un.10.3/D1/TA.00.03/06/2024 Semarang, 3 Juni 2024
Lamp : -
Hal : Pengantar Ijin Riset
a.n. : Feni Iestari
NIM : 1703096089

Kepada Yth.
Bpk/Ibu Kepala MI TARBIYATUSSYIBAN
di Grobogan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Feni Lestari
NIM : 1703096089
Alamat : Desa Sumberjesari Rt 2 Rw 2 Kec. Karangayung Kab. Grobogan
Judul skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ANAK BERBASIS AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM PENANAMAN SIKAP TOLERANSI RUKUN ANTAR AGAMA DI KELAS IV MI TARBIYATUSSYIBAN

Pembimbing : Mohammad Rofiq, M.Pd.

Bahwa mahasiswa tersebut membutuhkan data dengan tema/ judul skripsi yang sedang disusun, dan oleh karena itu kami mohon diberi ijin riset selama 2 minggu, pada tanggal 4 Juni 2024 sampai 17 Juni 2024

Demikian atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu/Sdr. Disampaikan terimakasih.
Wasalamualaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Mauli Dekan Bidang Akademik



Mauli Dekan Bidang Akademik
Mauli Dekan Bidang Akademik
NIP. 196903201998031004

Lampiran 16

SURAT SETELAH PENELITIAN



**YAYASAN SEMANGAT ISLAM
MI TARBİYATUSSIBYAN SUMBERJOSARI**

Alamat: Sumberjosari RT.02 RW.02 Kcc.Karangrayung Kab.Grobogan Prov.Jawa Tengah
Email:mitarbiyatussibyan sumberjosari@yahoo.co.id Telp.0292658479 Kode Pos 58163

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-23MI.01.02/PP.00.9/06/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUNAFFAH, S.Pd.I, M.Pd.

NIP : 198203252005012003

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa

Nama : Feni Lestari

NIM : 1703096089

Jenis Kelamin : Perempuan

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan riset dengan judul skripsi " Pengembangan Media Belajar Komik Anak Berbasis AI (Artificial Intelligence) Dalam Penanaman Sikap Toleransi Rukun Antar Agama Di MI Tarbiyatussyiban Sumberjosari" selama 14 hari mulai tanggal 2 Juni 2024 sampai dengan 14 Juni 2024. Dengan surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Grobogan, Kamis 9 Juni 2024

Kepala Madrasah

Munaffah, S.Pd.I, M.Pd.

NIP. 198203252005012003

BIODATA PENULIS

A. Identitas Diri

Nama : Feni Lestari
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Purwasari 2 Juni 1999
NIM : 1703096089
Alamat : Jl. Batang Bungo Purwasari
Kuamang Kuning Kec. Pelepat Ilir
Kab. Bungo Jambi
Email : fenyylestaryy@gmail.com
No HP : 083820429140

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Hidayatul 2 Purwasari
2. SD Negeri 178 Purwasari
3. SMP Negeri 1 Pelepat Ilir
4. SMK NU Kunduran Blora
5. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang

Semarang, 19 Juni 2024



Feni Lestari
1703096089