

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS KOMIK
MATERI TOLERANSI PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR



Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Disusun oleh:
Wahyu Rusman Dwi Putra
(20104010086)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
TAHUN 2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Rusman Dwi Putra

NIM : 20104010086

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul **"PENGUATAN MATERI TOLERANSI MELALUI KOMIK DIGITAL BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK DI SD NEGERI 8 KELAPA KAMPIT BELITUNG TIMUR"** adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 26 Februari 2024

Yang menyatakan,



Wahyu Rusman Dwi Putra

NIM.20104010086

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Wahyu Rusman Dwi Putra
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Wahyu Rusman Dwi Putra
NIM : 20104010086
Judul Skripsi : Penguatan Materi Toleransi Melalui Komik Digital Berbasis
Kvisoft Flipbook di SD Negeri 8 Kelapa Kampit Belitung
Timur

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 27 Februari 2024

Pembimbing

Dr. H. Rofik, M.Ag

NIP.: 19650405 199303 1 002

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-553/Un.02/DT/PP.00.9/03/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS KOMIK
MATERI TOLERANSI PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH
DASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : WAHYU RUSMAN DWI PUTRA
Nomor Induk Mahasiswa : 20104010086
Telah diujikan pada : Kamis, 07 Maret 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. H. Rofik, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 65f3e353290a9



Penguji I
Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65f404ab61fed



Penguji II
Asniyah Nailasariy, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 65f40b059ce31



Yogyakarta, 07 Maret 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65f40c289e888

MOTTO

“Education is the most powerfull weapon, we can use to change the world”

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh, yang bisa kita gunakan untuk
mengubah dunia”

(Nelson Mandela)¹



¹ Hamid Darmadi (2019), *PENGANTAR PENDIDIKAN ERA GLOBALISASI: Konsep Dasar,Teori, Strategi dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. An1mage.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

WAHYU RUSMAN DWI PUTRA. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Komik Materi Toleransi pada Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.* **Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2024.**

Perkembangan zaman yang semakin maju menjadikan pembelajaran disekolah bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan media digital. Akan tetapi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti belum memanfaatkan dengan maksimal media digital yang sekarang ini sangat mudah digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan materi "Toleransi". Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kevalidan dan kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli dan para guru.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan 5 tahapan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) memperoleh skor rata-rata 3,6 oleh ahli materi dan nilai 3,3 oleh ahli media, sehingga komik digital dikategorikan "Valid" dan sangat layak sesuai dengan penilaian para ahli. 2) uji coba skala kecil dilakukan bersama tiga guru. Uji coba pertama memperoleh rata-rata 3,5. Hasil uji coba kedua memperoleh nilai rata-rata 3,46. Hasil uji coba ketiga memperoleh nilai rata-rata 4. Skor secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 3,65, sehingga dapat dikategorikan "Sangat Baik". Dengan begitu kelayakan produk media pembelajaran digital berbasis komik dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam membantu belajar.

Kata Kunci: *komik, toleransi, media*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى

أَهْلِ وَصْحِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَا بَعْدُ

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada baginda agung Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi merupakan sebuah kajian singkat tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran digital berbasis komik materi toleransi pada sekolah dasar. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Phill Al Makin, S.Ag., M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Eva Latipah, M.Si. selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku sekretaris program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan kalijaga Yogyakarta.

5. Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si. selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan banyak masukan dan arahan selama perkuliahan.
6. Dr. H. Rofik, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar dalam membimbing dan memotivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan terbaik untuk saya dan teman-teman selama berada di bangku perkuliahan.
8. Kepala Sekolah serta Bapak Ibu Guru SD Negeri 8 Kelapa Kampit, Belitung Timur.
9. Bapak dan Ibuku tercinta, beserta seluruh keluargaku yang tidak pernah lelah untuk selalu mendukung dan mendo'akanku.
10. Sahabat dan teman-teman jurusan Pendidikan Agama Islam Angkatan 2020 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
11. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan amin.

Yogyakarta, 25 Februari 2024

Penyusun,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Wahyu Rusman Dwi Putra

NIM.20104010086

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
E. Manfaat Pengembangan	6
F. Asumsi Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Landasan Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Komik	11

3. Aplikasi <i>kvisoft flipbook</i>	17
4. Konsep toleransi sebagai akhlak terpuji.....	21
B. Kajian Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan	32
C. Desain Uji Coba Produk.....	36
1. Desain Uji Coba.....	36
2. Subjek Uji Coba.....	37
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	37
3. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Tahap Analisis	42
a. Analisis Kebutuhan	42
b. Analisis materi pelajaran	43
2. Tahap Desain	44
a. Desain awal komik	45
b. Validasi desain	53
c. Revisi desain komik.....	57
d. Desain Akhir	58
3. Tahap Pengembangan	61
a. Uji coba Pertama.....	61

b. Revisi Produk.....	63
c. Uji Coba Kedua.....	64
d. Revisi Produk.....	66
e. Uji Coba Ketiga.....	67
e. Revisi Produk.....	69
f. Hasil Produk Setelah Uji Coba.....	70
B. Analisis Data	75
C. Kajian Produk Akhir	83
D. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V PENUTUP.....	86
A. Simpulan Tentang Produk	86
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	92

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 2. Instrumen Validasi Ahli Media	38
Tabel 3. Instrumen Uji Coba.....	39
Tabel 4. skor dan klasifikasi validasi ahli	41
Tabel 5. Tahap Digitalisasi Komik.....	47
Tabel 6. Desain Awal Komik	49
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 8. Komentar Dan Saran Ahli Materi	55
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media	56
Tabel 10. Komentar Dan Saran Ahli Media	57
Tabel 11. Hasil Revisi Desain	58
Tabel 12. Perbandingan Desain Komik.....	59
Tabel 13. Hasil Uji Coba Guru PAI SDN 8 Kelapa Kampit	62
Tabel 14. Komentar Dan Saran Guru PAI	63
Tabel 15. Hasil Revisi Uji Coba Pertama.....	64
Tabel 16. Hasil Uji Coba Guru Adab SDIT Salsabilla Baiturrahman	64
Tabel 17. Komentar dan Saran Uji Coba Kedua	66
Tabel 18. Hasil Revisi Uji Coba Kedua	67
Tabel 19. Hasil Uji Coba Guru PAI SDN 1 Kebondalem Lor	68
Tabel 20. Komentar dan Saran Uji Coba Ketiga	69
Tabel 21. Hasil Revisi Ujicoba Ketiga.....	70
Tabel 22. Hasil Produk Setelah Uji Coba	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Masuk Aplikasi Kvisoft flipbook.....	18
Gambar 2. Tampilan Menu Awal Aplikasi Kvisoft flipbook.....	19
Gambar 3. Tampilan Import File Kedalam Aplikasi Kvisoft flipbook.....	19
Gambar 4. Tampilan Loading Proses Memasukkan Gambar.....	19
Gambar 5. Tampilan Menu Edit.....	20
Gambar 6. Tampilan Menu Publikasi Aplikasi Kvisoft flipbook.....	20
Gambar 7. Tampilan Hasil.....	20
Gambar 8. Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 9. Bagan Desain Uji Coba.....	36
Gambar 10. Bagan Alur Pembuatan Komik.....	45
Gambar 11. Bagan Konsep Desain Awal Komik.....	48
Gambar 12. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Gambar 13. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Gambar 14. Bagan Desain Akhir Komik.....	59
Gambar 15. Diagram Batang Hasil Uji Coba Pertama.....	63
Gambar 16. Diagram Batang Hasil Uji Coba Kedua.....	65
Gambar 17. Diagram Batang Hasil Ujicoba Ketiga.....	69

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang sedang berlangsung telah muncul sebagai jalan baru untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi di bidang pendidikan. Teknologi memungkinkan guru untuk membuat dan menyempurnakan materi Pendidikan disesuaikan berdasarkan preferensi dan kebutuhan mereka. Bidang media pendidikan yang dahulu hanya terbatas pada penggunaan papan tulis bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa telah berkembang secara signifikan dengan munculnya beragam media pembelajaran, termasuk format digital dan cetak. Beberapa bentuk media digital seperti presentasi multimedia, CD interaktif, video pendidikan, *platform E-learning*, komik digital, dan banyak lagi. Tingkat keterlibatan media yang digunakan tentu akan berdampak pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, para pendidik diharapkan menunjukkan kecerdasan dalam merumuskan dan menyusun materi pendidikan semenarik mungkin, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.¹

Komik merupakan salah satu media pendidikan yang berpotensi merangsang minat dan kreativitas siswa di dalam kelas. Media komik merupakan

¹Zarkasi dan Ahmad Taufik (2019). Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa, dalam *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, Vol. 7, Edisi 2, Hal. 190.

jenis media visual yang memuat gambar ilustratif yang disertai narasi yang logis dan tidak ambigu. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan dalam media. Karena dengan kemajuan teknologi, khususnya di bidang media digital, komik tidak lagi sebatas media cetak. Pertumbuhan komik digital sangat cocok dengan kemajuan yang terjadi di abad 21 atau era milenial. Dalam perkembangan teknologi dan informasi komik dapat dibuat menggunakan laman penyedia pembuatan komik ataupun melalui aplikasi yang membantu dalam proses pembuatan komik, salah satu aplikasi tersebut ialah *kvisoft flipbook*.²

Pembuatan komik melalui *kvisoft flipbook* menjadikan media tersebut menjadi lebih interaktif. Selain membuat komik menjadi lebih bagus, *kvisoft flipbook* juga memiliki kelebihan lain diantaranya bisa menambahkan suara atau lagu, video, link website, dan masih banyak lagi. Ada sejumlah besar nilai pendidikan dalam gambar komik, terutama dalam hal menarik perhatian atau minat. Gambar komik mempunyai kemampuan mempengaruhi sikap dan perilaku siswa ketika sedang belajar.

Visual yang digunakan dalam komik biasanya memuat substansi pesan yang ingin dikomunikasikan. Gambar-gambar ini biasanya diungkapkan secara lugas, serta menggunakan simbol dan karakter yang mudah dikenali dan dipahami. Selain itu, pemilihan media komik juga didasari bahwa tujuan pembelajaran di kelas tidak hanya sekedar mentransformasikan pengetahuan, namun juga

² Rr Pramesti Vidya Bhakti Eva, M. Syarif Sumantri, dan Murni Winarsih (2020). Media pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa sekolah dasar, dalam *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*, Hal 3.

memerlukan partisipasi aktif siswa.³ Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Termasuk di dalamnya adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang berisi berbagai jenis materi yang berbeda-beda.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah meliputi kajian Aqidah Akhlak, Fikih, Al-Qur'an Hadits, dan Sejarah Peradaban Islam. Media pembelajaran komik dinilai lebih tepat untuk materi yang berkaitan dengan Aqidah Akhlak, karena memfasilitasi penanaman sikap toleran. Jika toleransi hanya dikomunikasikan secara lisan, maka tidak akan mudah diterima atau dipahami oleh anak. Media visual adalah salah satu alat efektif yang digunakan untuk menumbuhkan pola pikir toleransi yang menarik dan menyenangkan pada anak-anak. Dengan menciptakan media pembelajaran berbasis komik pada materi Toleransi yang disesuaikan dengan kemajuan masa kini melalui digitalisasi, diharapkan membantu siswa untuk memahami informasi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah dan efektif.⁴

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar Negeri 8 Kelapa Kampit, diketahui bahwa guru merancang dan melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik dari

³ Ayub Siregar dan Dewi Irmawati Siregar (2021). Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA sekolah dasar, dalam *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)*, Vol. 2, no. 1, Hal 117.

⁴ Marwany Marwany, Heru Kurniawan, dan Yuyun Ayu Lestari (2022). Penanaman Sikap Toleransi Anak Usia Dini dalam Buku Dongeng Binatang Penyelamat Penyu Belimbing, dalam *Generasi Emas*, Vol. 5, no. 2, Hal 58.

aspek metode dan strategi, namun belum bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal. Proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah dan diselingi dengan menggunakan pembelajaran lewat digital seperti menggunakan chromebook ataupun sekedar melihat video yang ditampilkan dengan proyektor agar siswa tidak bosan saat belajar. Ketersediaan laptop di SD tersebut sudah memadai berbanding terbalik dengan penggunaannya yang masih kurang.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap delapan SD yang terdapat di daerah Prambanan hingga Sleman, adanya pengembangan media pembelajaran digital berbasis komik materi “Toleransi” dibutuhkan oleh delapan guru Pendidikan Agama Islam di sekolah sebagai berikut: SD Islam Terpadu Salsabila Baiturrahman, SDIT Baitussalam Prambanan, SDN 2 Kokosan, SDN 1 Prambanan, SDN 2 Prambanan, SDN 1 Kebondalem Lor, SDN 2 Kebondalem Lor, dan SDN 2 Bugisan. Pengembangan media digital berbasis komik diharapkan menjadi solusi untuk pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, dan praktis. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang, “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Komik Materi Toleransi Pada Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini diambil dari uraian latar belakang, berikut ini rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah media pembelajaran digital berbasis komik materi “Toleransi” pada Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan peneliti layak berdasarkan penilaian validator tim ahli?
2. Apakah media pembelajaran digital berbasis komik materi “Toleransi” pada Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan peneliti layak berdasarkan hasil uji coba penggunaan produk?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran digital berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikembangkan peneliti berdasarkan penilaian validator tim ahli.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran digital berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikembangkan peneliti berdasarkan hasil uji coba penggunaan produk.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dikhususkan pada mata pelajaran PAI SD kelas atas dalam materi yang memiliki topik toleransi.
2. Media dibuat dengan bantuan aplikasi *kvisoft flipbook* yang bisa membuat komik menjadi lebih interaktif.

3. Media yang dikembangkan berupa Komik pembelajaran yang didalamnya terdapat 2 cerita terkait materi toleransi serta surah Al-Kafirun dan pemahamannya.
4. Media yang dikembangkan memudahkan siswa untuk melakukan belajar mandiri.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai acuan atau referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian pengembangan selanjutnya, khususnya mahasiswa PAI.
 - b. Dapat memperkaya ilmu pengetahuan serta menjadi inovasi terkait media pembelajaran PAI.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Hasil penelitian dapat menambah Pustaka sebagai acuan meningkatkan inovasi pembelajaran PAI.
 - b. Bagi Siswa
Media yang dikembangkan diharapkan bisa menjadi salah satu sumber belajar yang dapat meningkatkan pola pikir kreatif, semangat serta minat siswa dalam belajar PAI.
 - c. Bagi guru PAI

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan guru PAI pilihan untuk menggunakan beragam media pembelajaran, dan menjadi inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran PAI yang efektif, efisien, dan menarik.

d. Bagi peneliti

Memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori yang sudah dipelajari selama berada di bangku perkuliahan, mengembangkan pemikiran, serta mengeluarkan sisi kreatifitas peneliti dalam melaksanakan penelitian pengembangan media komik digital ini.

F. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media komik digital ini dilandaskan pada sejumlah asumsi sebagai berikut:

1. Media komik digital berbasis *kvisoft flipbook* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PAI bagi siswa dalam bentuk komik pembelajaran.
2. Media komik digital berbasis *kvisoft flipbook* diharapkan mampu membantu siswa dengan mudah dalam mendapatkan pemahaman terkait materi yang diajarkan guru.
3. Media komik digital berbasis *kvisoft flipbook* dapat dijadikan inovasi baru, khususnya bagi guru dalam upaya mengoptimalkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dalam hal penyampaian materi.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan “Penguatan Materi Toleransi Melalui Komik Digital Berbasis *Kvisoft flipbook* di SD Negeri 8 Kelapa Kampit Belitung Timur” maka kesimpulan yang dapat dikemukakan diantaranya:

1. Penilaian validasi oleh tim ahli terbagi menjadi 2 tahap, yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai 3,6 dan berkategori “Sangat Baik”. Kemudian hasil validasi ahli media mendapat nilai 3,3 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan begitu, kelayakan produk media pembelajaran digital berbasis komik dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI.
2. Hasil uji coba penggunaan media bersama guru memperoleh nilai yang sangat baik. Dalam uji coba pertama memperoleh nilai rata-rata 3,5. Hasil uji coba kedua memperoleh nilai rata-rata 3,46. Hasil uji coba ketiga memperoleh nilai rata-rata 4. Berdasarkan ketiga hasil uji coba tersebut, maka produk memperoleh nilai rata-rata 3,65, sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Dengan begitu kelayakan produk media pembelajaran digital berbasis komik dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam membantu belajar.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Setelah dilakukan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran komik digital berbasis *kvisoft flipbook*, maka peneliti merumuskan saran pemanfaatan produk diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital berbasis *kvisoft flipbook* digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV, V, dan VI SD khususnya ruang lingkup penanaman toleransi.
2. Media pembelajaran komik digital berbasis *kvisoft flipbook* digunakan baik ketika pembelajaran di sekolah ataupun belajar mandiri di luar sekolah.
3. Media pembelajaran komik digital berbasis *kvisoft flipbook* digunakan untuk mengembangkan kreatifitas baik itu guru maupun murid.
4. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan bisa menambahkan suara karakter agar komik menjadi lebih menarik.
5. Karena penelitian ini hanya fokus kepada tahap pengembangannya saja, sehingga tidak sampai pada tahap implementasi dan evaluasi. Maka dari itu pada penelitian dan pengembangan selanjutnya peneliti diharapkan dapat memenuhi semua tahapan yang ada sehingga kevalidan dan kebermanfaatan produk dapat lebih terlihat.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Yuni, Erianti, dan Rosmawati (2023). Development of Volleyball Learning Practice Media Based on Kvisoft Flipbook Maker, dalam *Hong Kong Journal of Social Sciences*, no. 61.
- Azizah, Balqis Nur, Mahrawi Mahrawi, dan Dwi Ratnasari (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Kontekstual, dalam *JUTECH: Journal Education and Technology* 3, no. 1.
- Batubara, Hamdan Husein (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*.
- Darmadi, Hamid (2019). *PENGANTAR PENDIDIKAN ERA GLOBALISASI: Konsep Dasar, Teori, Strategi Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*. dalam An1mage.
- Daulay, Musnar Indra, dan Nurmnalina (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru, dalam *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 7, no. 1.
- Dewi, Fransiska Rizkiana, dan Eunice Widyanti Setyaningtyas (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif Untuk Memperkuat Kemampuan Membaca Pada Materi Pengukuran Panjang Dan Berat Kelas II SD, dalam *Jurnal Basicedu* 6, no. 5.
- Dwiyani, Aryanti, dan Eva Sofia Sari (2021). Pembentukan Sikap Toleransi Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Multikultural Di SMAN 2 Mataram, *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1.
- Effendi, Muhammad Ridwan, Yoga Dwi Alfauzan, dan Muhammad Hafizh Nurinda (2021). Menjaga Toleransi Melalui Pendidikan Multikulturalisme, dalam *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 1.
- Eva, Rr Pramesti Vidya Bhakti, M. Syarif Sumantri, dan Murni Winarsih (2020). Media pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa sekolah dasar, dalam *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.

- Fajar, Satrio Mohammaf, dan Arif Yudianto (2023). Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran PAI untuk Kelas VIII di SMP Negeri 3 Cibeber, dalam *utile: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1.
- Fitri, Elva Rohmatul, dan Triensninda Pahlevi (2021), Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di SMKN 2 Nganjuk, dalam *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2.
- Hanafi, Imam (2019). Teologi Toleransi; Dari Toleransi Recognize Menuju Toleransi Nilai, dalam *Progresiva : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 8, no. 2.
- Harsiwi, Udi Budi, dan Liss Dyah Dewi Arini (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Basicedu* 4, no. 4.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, dkk. (2021). Media pembelajaran, dalam Tahta media group.
- Hidayattulloh, Viqri Khaikal, dan Joko Sukoyo (2021). Komik Serat Tripama: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Webtoon, dalam *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 9, no. 2.
- Khoerunajah, Nisa, Farah Nur Fadhilah, dkk. (2022). Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak 'SABELAK' sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Kelas II, dalam *FASHLUNA* 3, no. 1.
- Kudadiri, Saidup (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Basicedu* 7, no. 5.
- Maghfiroh, Shofia, dan Dadan Suryana (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini, dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1.
- Mariana, Dielfi (2023). Pengembangan Media E - Komik Dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo, dalam *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2.
- Marwany, Marwany, Heru Kurniawan, dan Yuyun Ayu Lestari (2022). Penanaman Sikap Toleransi Anak Usia Dini dalam Buku Dongeng Binatang Penyelamat Penyulung Belimbing, dalam *Generasi Emas* 5, no. 2.

- Murni, Dewi (2018). Toleransi Dan Kebebasan Beragama Dalam Perspektif Al-Quran, dalam *Syahadah: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Keislaman* 6, no. 2.
- Narestuti, Agi Septiari, Diah Sudiarti, dan Umi Nurjanah (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, dalam *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2.
- Nurhayati, Ida, Sholeh Hidayat, dan Luluk Asmawati (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKN di SMA, dalam *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal* 6, no. 1.
- Putri, Indah Permata, Nury Yuniasih, dan Siti Halimatus Sakdiyah (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan Di Kelas IV Sekolah Dasar, dalam *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 4, no. 1.
- Rahmatullah, Deri, Erma Suryani, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020, dalam *Indonesian Journal of Teacher Education* 1, no. 4.
- Ramadhani, Ayu, Marlina Agkris Tambunan, dkk. (2022). Pengaruh Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek, dalam *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 02.
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti (2019). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. dalam Lembaga Academic & Research Institute, t.t.
- Riwanto, Mawan Akhir, dan Mey Prihandani Wulandari (1019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ, dalam *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 2, no. 1.
- Rosyida, Ais (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, dalam *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 11, no. 1.
- Rusmayana, Taufik (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19.

- Salahuddin, Erifa Syahnaz, Vanie Wijaya, dan Sri Wahyuni (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas Iii Kab. Sambas, *Journal of Scientech Research and Development* 2, no. 2.
- Sapriyah, Sapriyah (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1.
- Sirait, Zulkarnain (2021). "Penggunaan Bahasa Indonesia Di Ruang Publik Yang Tidak Memenuhi Bahasa Baku, dalam *LINGUISTIK : Jurnal Bahasa dan Sastra* 6, no. 1.
- Siregar, Ayub, dan Dewi Irmawati Siregar (2021). Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA sekolah dasar, dalam *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)* 2, no. 1.
- Subroto, Erlanda Nathasia, Abd Qohar, dan Dwiwana Dwiwana (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika, dalam *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 5, no. 2.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 19 ed. Bandung: Alfabeta.
- Suharti, Suharti, Retno Danu Rusmawati, dan Nunung Nurjati (2022). Pengembangan Komik Digital Huruf Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII Di SMP Negeri 29 Surabaya." *Tafhim Al-'Ilmi* 14, no. 1.
- Witanta, Vivian Alfinia, Baiduri Baiduri, dan Siti Inganah (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematikapada Materi Perbandingan Kelas Vii Smp, dalam *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 1.
- Zarkasi, Zarkasi, dan Ahmad Taufik (2019). Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa, dalam *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)* 7, no. 2.