

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan di SDIT DOD Medan dengan materi “cita-citaku menjadi anak shalih” yang di uraikan berdasarkan pendekatan ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi), memberikan data hasil dari setiap tahapan prosedur pendekatan tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan Pengembangan Produk

Pengembangan produk pembelajaran dalam bentuk modul berbasis komik secara khusus dipergunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V sekolah dasar merupakan sebagai media yang dapat dipergunakan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar. Tujuan dari pengembangan ini adalah agar dapat memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa dalam penyampaian dan pemahaman materi pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pengembangan produk dilakukan pertama sekali dengan melakukan langkah pertama dari pendekatan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis) yang terdiri atas dua tahap yakni analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

Analisi kinerja dan kebutuhan tersebut diperoleh dari hasil mewawancarai Bapak Sarino selaku kepala sekolah SDIT DOD Medan dan juga ibu Rahma

Dewi yang merupakan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah SDIT DOD Medan pada tanggal 07 september 2021. Hasil analisis tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran jarak jauh yang selama ini dilaksanakan di sekolah, tepatnya di SDIT DOD Medan dilakukan secara bertahap sesuai dengan laju penyebaran covid-19, mulai dari pembelajaran daring sepenuhnya, hingga pengkombinasian antara metode daring dan metode luring.
- b. Pembelajaran jarak jauh dengan metode daring sepenuhnya dilakukan dengan memberikan buklet, yaitu suatu catatan dengan berisikan 1 BAB materi pelajaran yang dipersiapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran yang nantinya buklet tersebut akan di cetak dan orang tua siswa mengambilnya ke sekolah untuk diberikan kepada anak dirumah sebagai bahan belajarnya, juga beberapa vidio terkait materi pembelajaran yang di berikan kepada siswa melalui grup *WhatsApp* sebagai pendukung materi pelajaran.
- c. Pembelajaran daring antara guru dan siswa tersebut memiliki masalah diantaranya adalah siswa kurang memahami materi pelajaran, terlalu lama siswa dapat memahami pelajaran, siswa yang tidak begitu tertarik untuk belajar secara mandiri, orang tua siswa yang tidak memiliki waktu cukup untuk membantu anak belajar dirumah, tidak tersedianya tempat belajar yang layak di rumah, dan lainnya.
- d. Pembelajaran jarak jauh dengan metode pengkombinasian antara daring dan luring kemudian dilakukan, yaitu dengan pembagian jumlah siswa dalam 1 kelas, yaitu seperti pada kelas 5 yang siswanya berjumlah 22 orang dibagi menjadi 2 kelompok. Misalnya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, kelompok 1 mengikuti pembelajaran dengan datang ke sekolah di hari senin dan kelompok 2 belajar dari rumah dengan buklet yang diberikan guru dan pada hari selasa siswa kelompok 2 datang ke sekolah dan siswa kelompok 1

belajar dari rumah. Sehingga masing-masing siswa dapat merasakan pertemuan langsung dengan guru dalam pembelajaran.

- e. Pembelajaran di sekolah dilakukan guru dengan menggunakan metode ceramah yaitu metode yang dominan digunakan oleh guru dalam pembelajaran disebabkan karena kebiasaan yang sudah dilakukan bertahun-tahun dan penggunaan metode ceramah ini dimaksudkan untuk menjaga pemahaman konsep yang melekat pada diri siswa haruslah tepat sehingga perlu diberikan penjelasan yang detail dari guru melalui ceramah.
- f. Siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran seperti biasanya dengan menggunakan buklet yang berisikan materi-materi pelajaran seperti buku paket pada umumnya, ini bermaksud agar guru mudah menyiapkan materi pelajaran dengan panduan materi yang ada pada buku paket tersebut sekaligus menghemat waktu dari pada mempersiapkan materi dengan media pembelajaran yang terlalu rumit.

Berdasarkan hasil analisis di atas adalah siswa yang cenderung mengalami proses pembelajaran yang sama dengan menggunakan metode yang sama dan bahan ajar yang sama akan mengarah kepada kebosanan dalam belajar, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak akan melekat lama pada siswa atau pada dasarnya akan mudah dilupakan oleh siswa dan siswa cenderung tidak tertarik untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan bahan ajar yang sudah sangat umum digunakan. Mengenai hal itu terdapat kebutuhan yang dirasakan oleh siswa terkait dengan ketersediaan media pembelajaran yang lebih menarik minat dan perhatian dari aspek penyajian materi pembelajaran. Dalam hal ini hasil wawancara dengan beberapa siswa yang diwawancarai pada tanggal 07 september 2021 menyatakan menginginkan media pelajaran itu lebih menarik yang tidak dominan hanya berisi teks saja tapi ada juga gambar-gambar yang menarik.

Tersedianya media pembelajaran tersebut kiranya dapat memfasilitasi guru dan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan yaitu terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas, dengan itu pasti terdapat kebutuhan

akan perlunya pengembangan media pembelajaran tersebut. Modul adalah salah satu media yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa baik secara daring maupun luring.

Modul tidak disiapkan secara dominan pada umumnya, karena berdasarkan keterangan dari siswa yang menginginkan media pembelajaran itu tidak hanya berisikan teks saja tapi ada juga gambar-gambar yang menarik. Maka dari itu agar terlihat lebih menarik, modul akan dikembangkan dengan dikemas seperti komik yang di dalamnya berisikan materi pelajaran yang di desain seperti komik dengan tetap memasukkan materi pelajaran di dalamnya sesuai dengan tujuan kompetensi lulusan siswa.

Langkah kedua yang dilakukan adalah *design* (desain). Perancangan produk awal dilakukan dengan mengumpulkan bahan seperti buku guru dan buku siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V beserta tujuan dan kompetensi pencapaian pembelajaran siswa dengan cara mencari melalui internet pada beberapa website tertentu, dan membaca buku terkait, kemudian dilakukan penyusunan materi yang di ambil dari bahan utama yaitu buku guru dan buku siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kemudian dilanjutkan dengan merancang modul berbasis komik dengan tahapan, yaitu:

a. Menentukan gaya desain komik

Gaya desain harus di tentukan dari awal pembuatan komik. Bukan hanya komik, berbagai macam desain juga harus menetapkan gaya desain terlebih dahulu pada awal pengerjaan desain karena isi desain nantinya akan ditentukan oleh gaya awal yang dirancang, dan ini disebut dengan konsep. Karena pengerjaan desain ini adalah berbentuk komik dan diperuntukkan pada tingkat sekolah dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka desain dikonsep seperti:

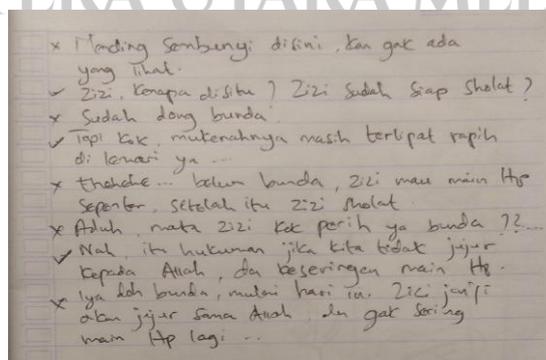
- 1) Karakter dibuat bertemakan anak-anak
- 2) Karakter menampilkan nuansa Islami baik dari segi bahasa maupun busana
- 3) Bahasa yang digunakan tidak rumit, sehingga mudah dimengerti kalangan siswa sekolah dasar

- 4) Situasi yang diangkat juga ringan yang disesuaikan dengan penalaran siswa sekolah dasar
 - 5) Pemilihan warna random (tidak berfokus pada satu warna namun konsisten) agar lebih bervariasi sehingga tidak cenderung membosankan
 - 6) Pemilihan warna yang cerah untuk menghidupkan suasana gambar dan terkesan ceria
 - 7) Memasukkan komponen-komponen modul di dalamnya
- b. Memilih format lembar kerja

Gaya desain yang sudah terkonsep tadi dilanjutkan dengan menentukan format lembar kerja baik itu portrait atau landscape yang disesuaikan dengan keperluan pembuatan komik. Karena komik ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh (daring) maupun tatap muka maka (luring) maka dipilih format portrait, sehingga komik yang telah siap desain dapat disimpan sebagai file berbentuk digital juga jika ingin digunakan untuk keperluan pencetakan hanya tinggal disusun saja sesuai urutan penomoran halaman tanpa harus merubah lagi bentuk orientasi desain.

c. Menulis sebuah naskah

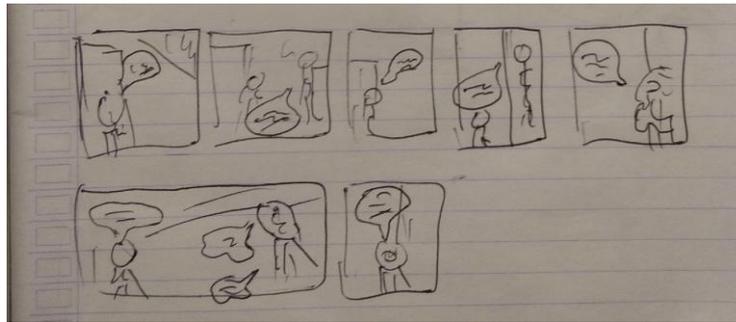
Penulisan naskah pada desain komik ini penulis konsep terlebih dahulu pada sebuah buku, sehingga nantinya ketika menggunakan komputer dan aplikasi desain tidak bingung mau mengerjakan apa lagi karena sudah ada panduan yang dipersiapkan terlebih dahulu.



Gambar 4.1 Proses Pembuatan Naskah

d. Mengsketsakan frame

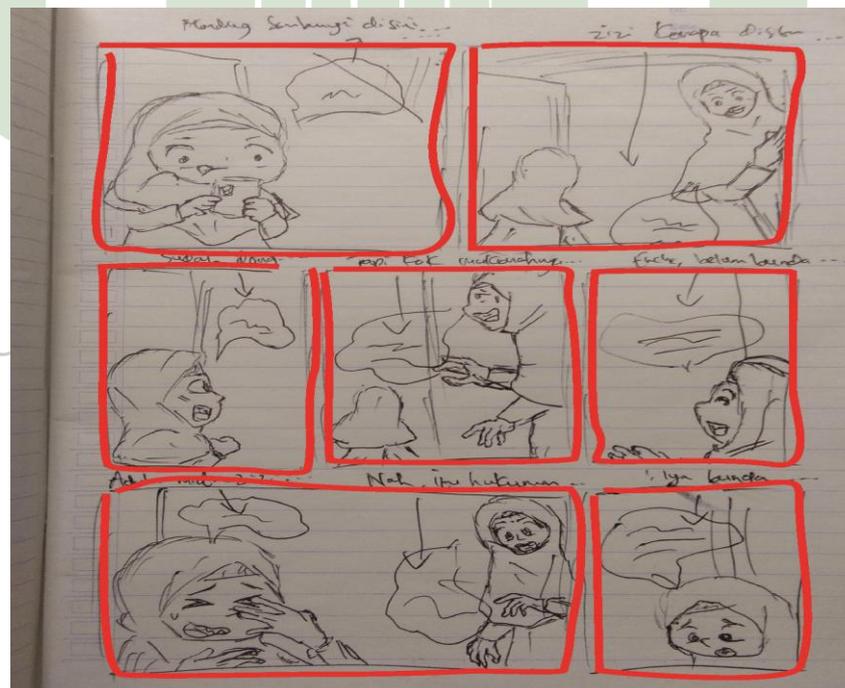
Sketsa frame dibuat untuk mengilustrasikan isi yang hendak dibuat, sehingga memudahkan dalam proses pengaturan panel, parit dan letak karakter serta balon kata.



Gambar 4.2 Proses Pembuatan Sketsa Frame

e. Memastikan pengaturan panel dan parit yang masuk akal

Panel dan parit terlebih dahulu harus disesuaikan karena itu merupakan lembar kerja untuk membuat desain di dalamnya. Panel dan parit dibuat serapi mungkin agar desain yang berada di dalamnya terlihat lebih menarik.



Gambar 4.3 Proses Pembuatan Panel Dan Parit

f. Membuat karakter, situasi kejadian, dan balon kata

Panel dan parit yang sudah dibuat kemudian di isi dengan gambar di dalamnya. Pada tahap ini karakter dan situasi kejadian sudah bisa dibuat sesuai frame yang telah dirancang dan diletakkan pada panel yang sudah disiapkan tadi.



Gambar 4.4 Proses Pembuatan Karakter, Situasi Kejadian, Dan Balon Kata

g. Menyesuaikan font pada balon kata

Tahap ini sudah bisa dilakukan menggunakan komputer dan memakai aplikasi desain, penulis menggunakan aplikasi CorelDraw X7/version 17.0. Untuk menyesuaikan font/memasukkan font ke dalam balon kata akan lebih mudah jika langsung menggunakan aplikasi desain sehingga tata letak bisa langsung disesuaikan.

h. Menyesuaikan efek suara dengan ekspresi karakter

Efek suara dan ekspresi karakter harus disesuaikan agar situasi yang terjadi terkesan nyata. Pada tahap ini merupakan proses penyempurnaan dari pembuatan karakter yang sudah dikonsep dari proses pembuatan karakter sebelumnya. Tahap ini karakter dibuat serapi mungkin, karna dalam penggunaan aplikasi desain memudahkan kita untuk membuat

gambar, kelihain dalam penggunaan pen tool sangat berpengaruh disini untuk menghasilkan gambar yang terlihat bagus.



Gambar 4.5 Pembuatan Komik Menggunakan Aplikasi Coreldraw

i. Melakukan pewarnaan

Tahan akhir dalam pembuatan desain adalah mewarnai. Pewarnaan dapat disesuaikan dengan gaya desain yang sudah ditentukan diawal tadi.



Gambar 4.6 Pewarnaan Komik Menggunakan Aplikasi Coreldraw

2. Kelayakan Produk

Kelayakan produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan melalui pendekatan ADDIE pada langkah ketiga, yaitu *development* (pengembangan) adalah pembuatan dan pengujian produk. Setelah modul berbasis komik dibuat, kemudian dilakukan review dengan memvalidasikan modul tersebut dengan meminta kesediaan ahli materi yaitu Bapak Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag, ahli media yaitu Ibu Dr. Nirwana Anas, M.Pd, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDIT DOD Medan yaitu Ibu Rahma Dewi, S.Pd.I.

Pengembangan media pembelajaran berdasarkan rancangan produk yang telah didesain yaitu dengan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kemudian memperbaiki produk pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga tampilan dan isi modul menjadi lebih baik dari sebelumnya dan dapat digunakan untuk melakukan kegiatan *implementation* (implementasi) sebagai langkah keempat dari pendekatan ADDIE.

a. Validasi ahli materi

Penilaian dilakukan pada tanggal 27 juni 2021 dengan memberikan produk modul berbasis komik beserta angket lembar penilaian yang akan diisi oleh dosen ahli materi yaitu Bapak Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag. Aspek yang dinilai oleh ahli materi terhadap produk pengembangan modul berbasis komik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V terdiri dari tiga bagian utama yaitu: aspek isi, aspek penyajian, dan aspek evaluasi.

Validasi oleh ahli media dideskripsikan berdasarkan aspek yang dinilai sebagai berikut:

- 1) Aspek isi, terdiri dari indikator: (a) materi sesuai dengan judul modul, (b) materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, (c) tingkat kesulitan materi sesuai dengan perkembangan

kognitif peserta didik kelas V, (d) contoh situasi menggambarkan jelas isi materi, (e) relevansi bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan contoh situasi dalam materi, (f) isi percakapan sesuai dengan tema materi pembelajaran, (g) isi materi menggunakan bahasa yang santun dan mudah dipahami, (h) isi materi terkesan humor namun memberi contoh yang baik sehingga tidak bosan untuk dibaca, (i) materi menampilkan contoh perilaku sebagai cerminan dari iman.

- 2) Aspek penyajian, terdiri dari indikator: (a) komunitatif (mudah dipahami), (b) lugas (tidak berbelit-belit), (c) sistematis/runut/alur logika jelas, (d) mendorong siswa untuk mengetahui isi modul, (e) merangsang keterlibatan/partisipasi siswa untuk belajar mandiri/kelompok.
- 3) Aspek evaluasi, terdiri dari indikator: (a) kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan, (b) soal yang disajikan runtut dan komprehensif (luas), (c) tingkat kesulitan soal latihan sesuai dengan kemampuan penalaran siswa, (d) soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar, (e) proporsi soal latihan sesuai dengan isi materi, (f) kunci jawaban sesuai dengan soal latihan.

Hasil validasi dan penilaian ahli materi untuk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tercantum pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Skor Penilaian Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Skor
Aspek isi		
1	Materi sesuai dengan judul modul	3
2	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	2
3	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas V	2
4	Contoh situasi menggambarkan jelas isi materi	3

No	Butir Pertanyaan	Skor
5	Relevansi bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan contoh situasi dalam materi	2
6	Isi percakapan sesuai dengan tema materi pembelajaran	3
7	Isi materi menggunakan bahasa yang santun dan mudah dipahami	3
8	Isi materi terkesan humor namun memberi contoh yang baik sehingga tidak bosan untuk dibaca	3
9	Materi menampilkan contoh perilaku sebagai cerminan dari iman	3
Aspek penyajian		
10	Komunitatif (mudah dipahami)	3
11	Lugas (tidak berbelit-belit)	3
12	Sistematis/runut/alur logikajelas	2
13	Mendorong siswa untukmengetahui isi modul	2
14	Merangsangketerlibatan/partisipasi siswauntuk belajar mandiri/ kelompok	2
Aspek evaluasi		
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan	3
16	Soal yang disajikan runtut dan komprehensif (luas)	3
17	Tingkat kesulitan soal latihan sesuai dengan kemampuan penalaran siswa	3
18	Soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar	3
19	Proporsi soal latihan sesuai dengan isi materi	2
20	Kunci jawaban sesuai dengan soal latihan	3
Jumlah		53
Persentase		66,25%

Merujuk kepada tabel 4.1 di atas dapat dilihat penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh berdasarkan perhitungan dari jumlah bobot angket yang didapat yaitu 53 dikali 100% dan dibagi bobot maksimal setiap butir pertanyaan angket yaitu 80 sehingga diperoleh persentase 66,25% yaitu berada pada kategori valid.

Walaupun produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori valid, ahli materi pembelajaran memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) drama komik disesuaikan dengan bahasa yang familiar pada anak-anak, (2) seluruh gagasan dalam materi harus tergambar dalam komik misalnya; contoh kejujuran harus beragam dan menyentuh hati, (3) cerita komik begitu singkat/alur cerita lebih diperpanjang.

b. Validasi ahli media

Penilaian dilakukan pada tanggal 27 juli 2021 dengan memberikan produk modul berbasis komik beserta angket lembar penilaian yang akan diisi oleh dosen ahli media yaitu Ibu Dr. Nirwana Anas, M.Pd. Aspek yang dinilai oleh ahli media terhadap produk pengembangan modul berbasis komik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V terdiri dari tiga bagian utama yaitu: aspek fisik/tampilan, aspek isi, dan aspek pemanfaatan.

Validasi oleh ahli media dideskripsikan berdasarkan aspek yang dinilai sebagai berikut:

- 1) Aspek fisik/tampilan, terdiri dari indikator: (a) desain cover dan karakter menarik, (b) layout cover/sampul depan (tata letak teks dan gambar) proporsional, (c) proporsi warna (keseimbangan warna) sesuai, (d) tampilan gambar (pemilihan gambar) menarik, (e) pemilihan jenis font (jenis huruf dan angka) menarik, (f) pemilihan ukuran font (ukuran huruf dan angka) sesuai, (g) judul modul sesuai dengan isi, (h) sinkron antar ilustrasi garfis, visual dan verbal.
- 2) Aspek isi, terdiri dari indikator: (a) bagian pendahuluan dan peta konsep sesuai (menggambarkan isi modul), (b) kompetensi inti dan kompetensi dasar ditulis dengan jelas, (c) tujuan dan proses pembelajaran terangkum dengan jelas, (d) petunjuk penggunaan modul mudah dipahami, (e) cerita dalam materi modul sesuai

dengan tingkat berpikir siswa dan mudah dipahami, (f) cerita dalam materi modul menampilkan contoh perilaku sebagai cerminan dari iman, (g) petunjuk pengerjaan soal latihan ditulis dengan jelas, (h) proporsi soal latihan tertulis runtut dengan isi materi, (i) kunci jawaban sesuai dengan soal latihan.

- 3) Aspek pemanfaatan, terdiri dari indikator: (a) mudah dalam penggunaan modul, (b) komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran), (c) modul dapat digunakan secara mandiri/kelompok.

Hasil validasi dan penilaian ahli media untuk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tercantum pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Skor Penilaian Ahli Media

No	Butir Pertanyaan	Skor
Aspek fisik/tampilan		
1	Desain cover dan karakter menarik	4
2	Layout cover/sampul depan (tata letak teks dan gambar) Proporsional	4
3	Proporsi warna (keseimbangan warna) sesuai	4
4	Tampilan gambar (pemilihan gambar) menarik	4
5	pemilihan jenis font (jenis huruf dan angka) menarik	4
6	Pemilihan ukuran font (ukuran huruf dan angka) sesuai	4
7	Judul modul sesuai dengan isi	4
8	Singkron antar ilustrasi garfis, visual dan verbal	3
Aspek isi		
9	Bagian pendahuluan dan peta konsep sesuai (menggambarkan isi modul)	3
10	Kompetensi inti dan kompetensi dasar ditulis dengan jelas	4
11	Tujuan dan proses pembelajaran terangkum dengan jelas	4
12	Petunjuk penggunaan modul mudah dipahami	4

No	Butir Pertanyaan	Skor
13	Cerita dalam materi modul sesuai dengan tingkat berpikir siswa dan mudah dipahami	4
14	Cerita dalam materi modul menampilkan contoh perilaku sebagai cerminan dari iman	4
15	Petunjuk pengerjaan soal latihan ditulis dengan jelas	4
16	Proporsi soal latihan tertulis runtut dengan isi materi	3
17	Kunci jawaban sesuai dengan soal latihan	2
Aspek pemanfaatan		
18	Mudah dalam penggunaan modul	-
19	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)	-
20	Modul dapat digunakan secara mandiri/kelompok	-
Jumlah		63
Persentase		78,75%

Merujuk kepada tabel 4.2 di atas dapat dilihat penilaian ahli media terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh berdasarkan perhitungan dari jumlah bobot angket yang didapat yaitu 63 dikali 100% dan dibagi bobot maksimal setiap butir pertanyaan angket yaitu 80 sehingga diperoleh persentase 78,75% yaitu berada pada kategori valid.

Walaupun produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori valid, ahli media pembelajaran memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) kesalahan dalam penulisan huruf hendaknya menjadi perhatian, (2) alur cerita dibuat lebih runtut, dan (3) kunci jawaban disesuaikan dengan soal latihan.

c. Validasi guru

Penilaian dilakukan pada tanggal 13 september 2021 dengan memberikan produk modul berbasis komik beserta angket lembar penilaian yang akan diisi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SDIT

DOD Medan yaitu Ibu Rahma Dewi, S.Pd.I. Aspek yang dinilai guru terhadap produk pengembangan modul berbasis komik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian alur cerita dengan kompetensi dasar materi “cita-citaku menjadi anak shalih”.
- 2) Isi materi menunjukkan aspek spiritual.
- 3) Isi materi menunjukkan aspek sosial.
- 4) Isi materi menunjukkan aspek pengetahuan.
- 5) Isi materi menunjukkan aspek keterampilan.
- 6) Mudah dalam penggunaan modul komik.
- 7) Modul komik memotivasi peserta didik untuk belajar.
- 8) Fleksibilitas penggunaan modul komik dalam pembelajaran kelompok maupun mandiri.
- 9) Penggunaan gambar, teks atau dialog yang menarik.
- 10) Pemilihan kata dalam penjabaran materi mudah dipahami.
- 11) Soal yang disajikan runtut dan komprehensif (luas).
- 12) Tingkat kesulitan soal latihan sesuai dengan kemampuan penalaran siswa.
- 13) Soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar.
- 14) Proporsi soal latihan sesuai dengan isi materi.
- 15) Kunci jawaban sesuai dengan soal latihan.

Hasil validasi dan penilaian guru untuk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tercantum pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Skor Penilaian Guru

No	Butir Pertanyaan	Skor
1	Kesesuaian alur cerita dengan kompetensi dasar materi “cita-citaku menjadi anak shalih”	3
2	Isi materi menunjukkan aspek spiritual	4
3	Isi materi menunjukkan aspek sosial	4

No	Butir Pertanyaan	Skor
4	Isi materi menunjukkan aspek pengetahuan	4
5	Isi materi menunjukkan aspek keterampilan	4
6	Mudah dalam penggunaan modul komik	4
7	Modul komik memotivasi peserta didik untuk belajar	4
8	Fleksibilitas penggunaan modul komik dalam pembelajaran kelompok maupun mandiri	3
9	Penggunaan gambar, teks atau dialog yang menarik	4
10	Pemilihan kata dalam penjabaran materi mudah dipahami	3
11	Soal yang disajikan runtut dan komprehensif (luas)	3
12	Tingkat kesulitan soal latihan sesuai dengan kemampuan penalaran siswa	3
13	Soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar	3
14	Proporsi soal latihan sesuai dengan isi materi	3
15	Kunci jawaban sesuai dengan soal latihan	3
Jumlah		52
Persentase		86,67%

Merujuk kepada tabel 4.3 di atas dapat dilihat penilaian guru terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh berdasarkan perhitungan dari jumlah bobot angket yang didapat yaitu 52 dikali 100% dan dibagi bobot maksimal setiap butir pertanyaan angket yaitu 60 sehingga diperoleh persentase 86,67% yaitu berada pada kategori sangat valid.

Walaupun produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori sangat valid, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan apresiasi dan juga saran sebagai berikut: “Komik yang dibuat bagus, membuat daya tarik anak dalam membaca dan minat anak dalam belajar juga semakin meningkat. Dan sebagai saran, jika ada ayat atau hadis yang bersangkutan dengan materi pelajaran cita-citaku menjadi

anak shalih harap dituliskan juga ayat dan hadisnya, agar anak-anak semakin mantap baca Alqurannya”.

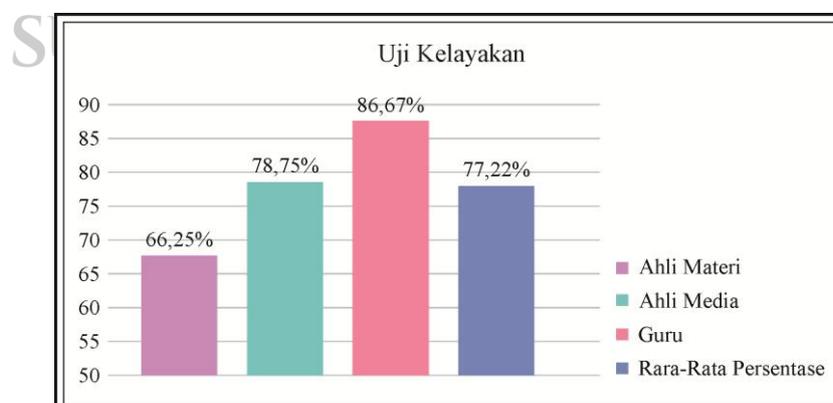
Rekapitulasi hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Dari Para Ahli Dan Guru

No	Validator	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Materi	66,25%	Valid
2	Ahli Media	78,75%	Valid
3	Guru	86,67%	Sangat Valid
Skor Rata-Rata Persentase		77,22%	Valid

Merujuk pada tabel 4.4 di atas maka dapat dilihat bahwa skor rata-rata keseluruhan persentase yaitu 77,22%, sehingga hasil uji kelayakan dari para ahli dan guru terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori valid.

Untuk lebih jelasnya mengenai rekapitulasi hasil uji kelayakan oleh para ahli dan guru terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.7 Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Produk

3. Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan melalui pendekatan ADDIE pada langkah keempat, yaitu *implementation* (implementasi) dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah, ini dilakukan dalam dua tahap yaitu uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil), dan uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas) kemudian dilakukan uji praktikalitas yang merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan suatu produk.

a. Data hasil penelitian uji terbatas

Uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil) dilakukan dengan mengambil sampel 5 orang peserta didik dari kelas V SDIT DOD Medan sebagai responden. Peserta didik yang dipilih memiliki tingkat intelektual tinggi, sedang dan kurang. Penentuan responden dilakukan dengan meminta pertimbangan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Rahma Dewi.

Pembelajaran di SDIT DOD Medan dilakukan secara kombinasi antara daring dan luring sehingga siswa dalam 1 kelas di bagi menjadi 2 kelompok untuk mengurangi kerumunan di dalam ruangan. Maka siswa kelas V yang berjumlah 22 orang di bagi menjadi 2 kelas, dengan kategori kelompok A berjumlah 10 orang dan kelompok B berjumlah 12 orang. Untuk pengambilan data uji terbatas, karena 5 siswa sebagai responden terpecah di kedua kelas, maka uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 20 september 2021 untuk kelompok A dan tanggal 21 september 2021 untuk kelompok B, dengan meminjam salah satu ruang kosong di sekolah dan memohon kepada guru kelas untuk memandu mengawasi siswa yang mengisi angket yang sudah dipersiapkan.

Peserta didik yang tidak dipilih menjadi responden tetap mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan dipandu oleh peneliti, masing-masing siswa diberikan modul berbasis komik, dan peneliti menjelaskan materi yang ada di dalam modul berbasis komik kepada peserta didik.

Aspek yang dinilai terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terdiri dari: (1) Gambar yang terdapat dalam modul komik menarik, (2) Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas, (3) Pewarnaan pada gambar komik menarik, (4) Bahasa yang digunakan dalam modul komik mudah di pahami, (5) Alur cerita dalam modul komik jelas dan mudah dipahami, (6) Modul komik mudah digunakan, (7) Isi materi yang ada pada modul komik sesuai dengan materi yang ada pada buku pelajaran Pendidikan Agama Islam, (8) Cerita dalam modul komik menampilkan tentang “cita-citaku menjadi anak shalih”, (9) Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket, (10) Membaca modul komik dapat menambah pengetahuan mengenai “cita-citaku menjadi anak shalih”, (11) Modul komik menambah motivasi untuk belajar, (12) Modul komik dapat dipelajari sendiri maupun bersama-sama, (13) Soal-soal latihan sesuai dengan isi modul komik, (14) Kunci jawaban soal latihan memudahkan untuk belajar sendiri, (15) Modul komik mengajak untuk berperilaku baik dan memiliki cita-cita menjadi anak shalih.

Hasil pengujian uji terbatas yang dilakukan kepada 5 orang siswa kelas V SDIT DOD Medan terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tercantum pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Terbatas

No	Butir Pertanyaan	Responden					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Gambar yang terdapat dalam modul komik menarik	4	3	3	4	3	17
2	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	3	3	3	3	3	15
3	Pewarnaan pada gambar komik menarik	3	3	3	3	3	15
4	Bahasa yang digunakan dalam modul komik mudah di pahami	4	3	3	3	3	16

No	Butir Pertanyaan	Responden					Skor
		1	2	3	4	5	
5	Alur cerita dalam modul komik jelas dan mudah dipahami	3	3	3	3	4	16
6	Modul komik mudah digunakan	4	4	4	3	4	19
7	Isi materi yang ada pada modul komik sesuai dengan materi yang ada pada buku pelajaran Pendidikan Agama Islam	3	3	2	3	3	14
8	Cerita dalam modul komik menampilkan tentang “cita-citaku menjadi anak shalih”	3	3	3	3	3	15
9	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	3	3	3	3	3	15
10	Membaca modul komik dapat menambah pengetahuan mengenai “cita-citaku menjadi anak shalih”	3	3	3	3	3	15
11	Modul komik menambah motivasi untuk belajar	3	3	3	3	3	15
12	Modul komik dapat dipelajari sendiri maupun bersama-sama	3	4	3	3	3	16
13	Soal-soal latihan sesuai dengan isi modul komik	3	3	3	3	3	15
14	Kunci jawaban soal latihan memudahkan untuk belajar sendiri	4	3	3	3	4	17
15	Modul komik mengajak untuk berperilaku baik dan memiliki cita-cita menjadi anak shalih	3	3	3	3	3	15
Jumlah							235
Persentase							78,33%

Merujuk kepada tabel 4.5 di atas dapat dilihat penilaian uji coba dalam lingkup skala kecil terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh berdasarkan perhitungan dari jumlah bobot angket yang didapat yaitu 235 dikali 100% dan dibagi bobot maksimal setiap

butir pertanyaan angket yaitu 300 sehingga diperoleh persentase 78,33% yaitu berada pada kategori praktis.

b. Data hasil penelitian uji lapangan

Uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas) dilakukan dengan melibatkan seluruh peserta didik dari kelas V SDIT DOD Medan sebagai responden dan dilakukan di dalam ruang belajar kelas V. Karena siswa kelas 5 di bagi menjadi 2 kelompok, maka uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 27 september 2021 untuk kelompok A dan tanggal 28 september 2021 untuk kelompok B. Peneliti memberikan modul berbasis komik kepada siswa dan peneliti menjelaskan isi materi yang ada dalam modul tersebut kemudian siswa mengisi angket yang telah dipersiapkan sebagai lembar penelitian terhadap modul berbasis komik yang telah dipelajari.

Aspek yang dinilai terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terdiri dari: (1) Gambar yang terdapat dalam modul komik menarik, (2) Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas, (3) Pewarnaan pada gambar komik menarik, (4) Bahasa yang digunakan dalam modul komik mudah di pahami, (5) Alur cerita dalam modul komik jelas dan mudah dipahami, (6) Modul komik mudah digunakan, (7) Isi materi yang ada pada modul komik sesuai dengan materi yang ada pada buku pelajaran Pendidikan Agama Islam, (8) Cerita dalam modul komik menampilkan tentang “cita-citaku menjadi anak shalih”, (9) Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket, (10) Membaca modul komik dapat menambah pengetahuan mengenai “cita-citaku menjadi anak shalih”, (11) Modul komik menambah motivasi untuk belajar, (12) Modul komik dapat dipelajari sendiri maupun bersama-sama, (13) Soal-soal latihan sesuai dengan isi modul komik, (14) Kunci jawaban soal latihan memudahkan untuk belajar sendiri, (15) Modul komik mengajak untuk berperilaku baik dan memiliki cita-cita menjadi anak shalih.

Hasil pengujian uji lapangan yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas V SDIT DOD Medan terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tercantum pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Lapangan

No	Butir Pertanyaan	Skor
1	Gambar yang terdapat dalam modul komik menarik	83
2	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	84
3	Pewarnaan pada gambar komik menarik	78
4	Bahasa yang digunakan dalam modul komik mudah di pahami	78
5	Alur cerita dalam modul komik jelas dan mudah dipahami	75
6	Modul komik mudah digunakan	78
7	Isi materi yang ada pada modul komik sesuai dengan materi yang ada pada buku pelajaran Pendidikan Agama Islam	77
8	Cerita dalam modul komik menampilkan tentang “cita-citaku menjadi anak shalih”	84
9	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	81
10	Membaca modul komik dapat menambah pengetahuan mengenai “cita-citaku menjadi anak shalih”	78
11	Modul komik menambah motivasi untuk belajar	74
12	Modul komik dapat dipelajari sendiri maupun bersama-sama	77
13	Soal-soal latihan sesuai dengan isi modul komik	78
14	Kunci jawaban soal latihan memudahkan untuk belajar sendiri	74
15	Modul komik mengajak untuk berperilaku baik dan memiliki cita-cita menjadi anak shalih	76
Jumlah		1175
Persentase		89,02%

Merujuk kepada tabel 4.6 di atas dapat dilihat penilaian uji coba dalam lingkup skala luas terhadap produk pengembangan modul

pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh berdasarkan perhitungan dari jumlah bobot angket yang didapat yaitu 1175 dikali 100% dan dibagi bobot maksimal setiap butir pertanyaan angket yaitu 1320 sehingga diperoleh persentase 89,02% yaitu berada pada kategori sangat praktis.

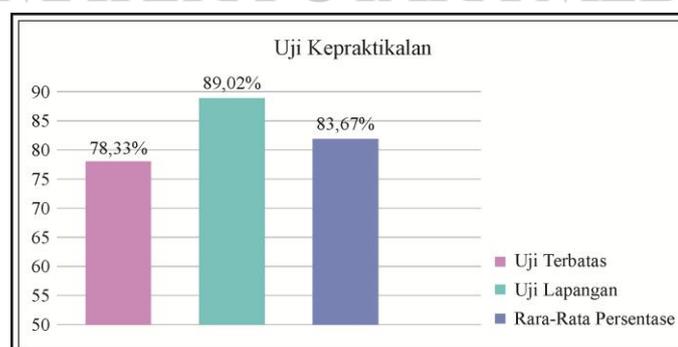
Rekapitulasi hasil uji praktikalitas dari uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil), dan uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas) terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas

No	Kelompok	Persentase (%)	Kategori
1	Uji Terbatas	78,33%	Praktis
2	Uji Lapangan	89,02%	Sangat Praktis
Skor Rata-Rata Persentase		83,67%	Sangat Praktis

Merujuk pada tabel 4.7 di atas maka dapat dilihat bahwa skor rata-rata keseluruhan persentase yaitu 83,67%, sehingga hasil uji praktikalitas terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori sangat praktis.

Untuk lebih jelasnya mengenai rekapitulasi hasil uji praktikalitas terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktikalan Produk

Hasil uji kepraktikalan mulai dari uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil), sampai uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas menunjukkan produk pengembangan modul pembelajaran jaran jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan di SDIT DOD Medan mendapat skor rata-rata keseluruhan persentase 83,67%, yaitu berada pada kategori sangat praktis. Namun demikian, subjek uji coba memberikan catatan berupa saran dan pendapat untuk membuat kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Pendapat yang disampaikan subjek uji coba adalah: a) bukunya cantik gampang dipahami, b) meningkatkan rasa ingin membaca, c) isi cerita dibuat lebih lucu lagi agar lebih menarik.

4. Efektifitas Produk

Pengujian efektifitas produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDIT DOD Medan dilakukan dengan penilaian hasil belajar yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*. Ini merupakan langkah akhir dalam pendekatan ADDIE yaitu *evaluation* (evaluasi), dari tahap implementasi sebelumnya kemudian dilanjutkan dengan tahap evaluasi dilakukan untuk mengambil hasil belajar peserta didik dan kemudian melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi serta hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan.

a. *Pre-test* (tes kemampuan awal)

Pre-test (tes kemampuan awal) dilakukan pada tanggal 20 september 2021 untuk kelompok A dan tanggal 21 september 2021 untuk kelompok B dengan waktu pengerjaan tes 40 menit, karena sisa waktu 20 menit diberikan kepada sebagian siswa yang terpilih untuk melakukan uji coba terbatas. Sebelum melakukan *pre-test* peneliti menjelaskan maksud diadakannya *pre-test*, kemudian memberikan lembaran *pre-test* dan siswa diminta untuk mengerjakannya. Setelah pelaksanaan *pre-test*, maka peneliti memberikan bahan pembelajaran yaitu modul berbentuk komik

kepada siswa kelompok A dan menjelaskannya. Selanjutnya peneliti menjelaskan seperti apa pertemuan berikutnya.

Butir pertanyaan *pre-test* berisikan 20 soal pilihan ganda yang akan dijawab oleh masing-masing siswa, yaitu: (1) Arti dari cita-cita adalah?. (2) Taat kepada Allah Swt., jujur, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, serta menghargai sesama adalah ciri-ciri dari?. (3) Berikut adalah cita-cita yang baik, yaitu?. (4) Manfaat menjadi anak shalih yaitu?. (5) Berikut adalah ciri-ciri anak shalih, kecuali?. (6) Berbuat dan berkata apa adanya disebut sikap?. (7) Zizi dilarang bermain game oleh bundanya, namun Zizi menolak. Zizi termasuk anak yang?. (8) Menghormati berarti... orang lain. (9) Guru harus dihormati dan dipatuhi, karena guru?. (10) Zizi mendapat nilai 50 di sekolah, dan iya juga mengatakan kepada bundanya mendapat nilai 50. Hal itu menunjukkan bahwa Zizi memiliki sikap?. (11) Bagaimana sikap kita jika orang lain memiliki pendirian, keyakinan, dan pendapat yang berbeda dengan kita, yaitu?. (12) Zizi beragama Islam namun memiliki teman yang beragama kristen, akan tetapi mereka selalu main bersama dan saling menghargai. Zizi mempunyai sikap?. (13) Zizi dijahili temannya karena ia lebih menyukai bakso dari pada nasi goreng. Hal itu termasuk sikap?. (14) Zizi adalah anak yang selalu membantu orang tuanya. Selain itu dia juga sopan kepada guru dan selalu membantu teman-temannya yang membutuhkan. Sikap Zizi tersebut akan membuatnya?. (15) Sikap yang benar ketika orang tua menasehati adalah?. (16) Ketika berjumpa guru di jalan hendaknya kita?. (17) Allah SWT. menciptakan manusia dengan bentuk berbeda-beda agar?. (18) Contoh perilaku jujur di sekolah pada pernyataan di bawah ini adalah?. (19) Zizi disuruh sholat oleh bundanya, namun Zizi bersembunyi dan bermain game di handphone. Hal itu merupakan sikap?. (20) Zizi mengajak temannya Shima untuk bermain setelah pulang sekolah. Namun Shima menolaknya karena harus pergi mengaji. Akan tetapi Zizi menyuruh Shima untuk bolos mengaji. Sikap Zizi termasuk?.

Hasil *pre-test* yang dilakukan oleh seluruh siswa kelompok A dan kelompok B terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tercantum pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil *Pre-Test* Kelompok A dan B

No	Nama Siswa	Skor
Kelompok A		
1	Aksel Sahdika	35
2	Diponegoro Subiannto	45
3	Fauzan Rajiwa Abdillah	70
4	Feeza	45
5	Keysa Ramadhani	60
6	Luthfi	75
7	Muhammad Syamil Basayer	70
8	Putiana Alfia Jasmin	60
9	Syahlid Al Maqrub	75
10	Ziyad Syafiq Perangin-angin	90
Kelompok B		
11	Asril Fauzi	45
12	Best Kim Fenino	40
13	Chika Latifah Az Zikra	75
14	Fathiyatush Sholehah	70
15	Ghani Ilmi Rizki	55
16	Gusti Hamdani	55
17	Muhammad Adam Haikal	25
18	Naira Putri Rasidi	60
19	Sayan	10
20	Syfa Adnia	65
21	Wahyu Tri Nugroho	30

No	Nama Siswa	Skor
22	Zahira Shafa Putri	75
Jumlah		1230
rata-rata skor <i>pre-test</i>		55,91

Merujuk kepada tabel 4.8 di atas dapat dilihat hasil *pre-test* (tes kemampuan awal) kelompok A dan B terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh berdasarkan perhitungan dari jumlah skor soal *pre-test* yang didapat yaitu 1230 dan dibagi jumlah siswa 22 sehingga diperoleh rata-rata skor *pre-test* 55,91.

b. *Post-test* (tes kemampuan akhir)

Post-test (tes kemampuan akhir) dilakukan pada tanggal 4 oktober 2021 untuk kelompok A dan tanggal 5 oktober 2021 untuk kelompok B dengan waktu pengerjaan tes 40 menit, karena sisa waktu 20 menit untuk melakukan evaluasi terhadap kegiatan selama penelitian dan untuk perpisahan dengan siswa kelas V SDIT DOD Medan.

Butir pertanyaan *post-test* berisikan 20 soal pilihan ganda yang akan dijawab oleh masing-masing siswa, yaitu: (1) Arti dari cita-cita adalah?. (2) Taat kepada Allah Swt., jujur, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, serta menghargai sesama adalah ciri-ciri dari?. (3) Berikut adalah cita-cita yang baik, yaitu?. (4) Manfaat menjadi anak shalih yaitu?. (5) Berikut adalah ciri-ciri anak shalih, kecuali?. (6) Berbuat dan berkata apa adanya disebut sikap?. (7) Zizi dilarang bermain game oleh bundanya, namun Zizi menolak. Zizi termasuk anak yang?. (8) Menghormati berarti... orang lain. (9) Guru harus dihormati dan dipatuhi, karena guru?. (10) Zizi mendapat nilai 50 di sekolah, dan iya juga mengatakan kepada bundanya mendapat nilai 50. Hal itu menunjukkan bahwa Zizi memiliki sikap?. (11) Bagaimana sikap kita jika orang lain memiliki pendirian, keyakinan, dan pendapat yang berbeda dengan kita, yaitu?. (12) Zizi beragama Islam namun memiliki teman yang beragama kristen, akan

tetapi mereka selalu main bersama dan saling menghargai. Zizi mempunyai sikap?. (13) Zizi dijahili temannya karena ia lebih menyukai bakso dari pada nasi goreng. Hal itu termasuk sikap?. (14) Zizi adalah anak yang selalu membantu orang tuanya. Selain itu dia juga sopan kepada guru dan selalu membantu teman-temannya yang membutuhkan. Sikap Zizi tersebut akan membuatnya?. (15) Sikap yang benar ketika orang tua menasehati adalah?. (16) Ketika berjumpa guru di jalan hendaknya kita?. (17) Allah SWT. menciptakan manusia dengan bentuk berbeda-beda agar?. (18) Contoh perilaku jujur di sekolah pada pernyataan di bawah ini adalah?. (19) Zizi disuruh sholat oleh bundanya, namun Zizi bersembunyi dan bermain game di handphone. Hal itu merupakan sikap?. (20) Zizi mengajak temannya Shima untuk bermain setelah pulang sekolah. Namun Shima menolaknya karena harus pergi mengaji. Akan tetapi Zizi menyuruh Shima untuk bolos mengaji. Sikap Zizi termasuk?.

Hasil *post-test* yang dilakukan oleh seluruh siswa kelompok A dan kelompok B terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tercantum pada tabel berikut:

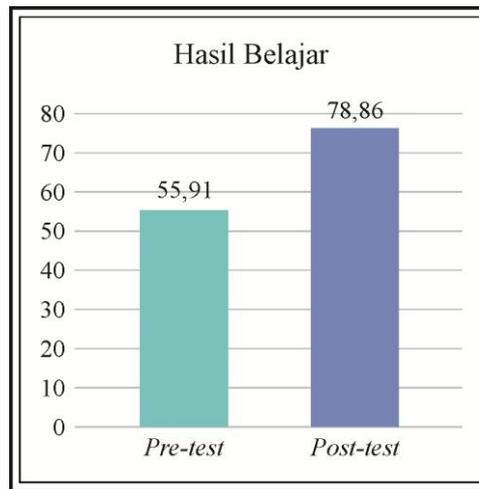
Tabel 4.9 Hasil *Post-Test* Kelompok A dan B

No	Nama Siswa	Skor
Kelompok A		
1	Aksel Sahdika	80
2	Diponegoro Subiannto	80
3	Fauzan Rajiwa Abdillah	75
4	Feeza	75
5	Keysa Ramadhani	70
6	Luthfi	80
7	Muhammad Syamil Basayer	85
8	Putiana Alfia Jasmin	80

No	Nama Siswa	Skor
9	Syahlid Al Maqrub	85
10	Ziyad Syafiq Perangin-angin	95
Kelompok B		
11	Asril Fauzi	80
12	Best Kim Fenino	75
13	Chika Latifah Az Zikra	90
14	Fathiyyatush Sholehah	95
15	Ghani Ilmi Rizki	75
16	Gusti Hamdani	75
17	Muhammad Adam Haikal	55
18	Naira Putri Rasidi	80
19	Sayan	55
20	Syfa Adnia	85
21	Wahyu Tri Nugroho	70
22	Zahira Shafa Putri	95
Jumlah		1735
rata-rata skor <i>post-test</i>		78,86

Merujuk kepada tabel 4.9 di atas dapat dilihat hasil *post-test* (tes kemampuan akhir) kelompok A dan B terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh berdasarkan perhitungan dari jumlah skor soal *post-test* yang didapat yaitu 1735 dibagi jumlah siswa 22 sehingga diperoleh rata-rata skor *post-test* 78,86.

Hasil pemberian *pre-test* dan *post-test* berupa skor capaian hasil belajar dari 22 siswa kelas V SDIT DOD Medan yang menjadi subjek penelitian dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.9 Rata-Rata Skor Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan data yang terdapat pada gambar di atas maka dapat dihitung N-Gain sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{N-Gain} &= \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \\
 &= \frac{78,86 - 55,91}{100 - 55,91} \\
 &= \frac{22,95}{44,09} \\
 &= 0,52
 \end{aligned}$$

Dengan demikian nilai N-Gain adalah 0,52. Selanjutnya hasil ini dikonfirmasi kepada skor gain ternormalisasi sebagai berikut:

Tabel 4.10 Kriteria Keefektifan

Nilai N-Gain	Kriteria
$\text{N-Gain} > 0,70$	Sangat Efektif
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$	Efektif
$\text{N-Gain} < 0,30$	Kurang Efektif

Berdasarkan tabel 4.10 di atas maka skor *normalized gain* (N-Gain) adalah 0,52 yaitu berada pada kategori efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diujikan

pada kelas V SDIT DOD Medan efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi cita-citaku menjadi anak shalih untuk kelas V telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Modul berbasis komik sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi dialog cerita tentang cita-citaku menjadi anak shalih sehingga lebih konkrit dan menarik bagi peserta didik, komik disusun dalam ilustrasi gambar kartun yang dilengkapi dengan teks narasi dan dialog dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan modul berbasis komik ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang variatif dan layak untuk pembelajaran.

1. Pembahasan Terhadap Hasil Tahapan Pengembangan Produk

Pengembangan produk pembelajaran dalam bentuk modul berbasis komik secara khusus dipergunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas V sekolah dasar merupakan sebagai media yang dapat dipergunakan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar. Produk ini dibuat untuk mengubah perhatian siswa terhadap buku pelajaran sebagai bahan bacaan yang kumuh yang sudah tergantikan oleh jejaring luas yang berisikan berbagai informasi luas dengan dilengkapi berbagai fitur kecanggihan dalam gagasan era internet sekarang.

Buku pelajaran yang pada dasarnya berisikan deretan tulisan yang begitu banyak membuat siswa menghabiskan waktu lebih lama untuk membaca dan memahami materi sehingga ketertarikan untuk membaca semakin berkurang, apalagi informasi yang tersaji tidak sesuai keinginan maka lembaran-lembaran seperti itu akan semakin ditinggalkan oleh siswa. Dengan adanya modul berbasis komik ini akan mengubah bahan bacaan siswa, dengan gambar-gambar yang ada akan merelisasikan lagi imajinasi siswa untuk memahami materi pelajaran lewat dialog atau peristiwa yang ada dalam modul berbasis komik tersebut.

Nurdiyantoro (2018:407) menjelaskan bahwa komik hadir dengan keunikannya sendiri sebagai sebuah bacaan, tampil dengan deretan gambar dalam panel-panel (kotak) gambar dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam baton-balon. Bahkan, gambar-gambar yang ditampilkan juga bermacam-macam yang diusahakan semenarik mungkin sehingga mampu mengikat pembaca. Gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara”, dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan alur cerita. Sedikitnya tulisan pada komik dapat dipandang menguntungkan karena dalam waktu singkat anak dan pembaca dewasa sudah dapat menyelesaikan pembacaan cerita. Bagi pembaca anak, hal itu terlihat menguntungkan karena tidak harus berlelah-lelah membaca tulisan dan lebih banyak melihat gambar-gambarnya. Tampaknya, pembaca anak sering lebih banyak menatap gambar-gambarnya daripada tulisannya. Di pihak lain, bagi pembaca dewasa penggemar komik, hal itu juga terlihat menguntungkan karena dengan hanya sedikit waktu dan di tengah kesibukan masih dapat menikmati komik yang menyajikan sebuah rangkaian cerita.

Pratama (2018:347-371) dalam jurnalnya yang berjudul “Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung”, juga menguraikan bahwa media komik merupakan media yang sederhana, efektif, dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dipertegas dengan sebuah teori yang menyatakan bahwa totalitas persentase banyaknya ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indra mata dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dengar dengan dan indra lainnya.

Penjelasan tersebut sejalan dengan perspektif guru Pendidikan Agama Islam SDIT DOD Medan yang menyatakan bahwa media pembelajaran itu harus di perkarya agar guru dapat menyampaikan informasi terkait pembejaran dengan cara beragam sehingga siswa tidak hanya merasakan aura pembelajaran yang sama dari para guru yang berbeda. Bu Rahma Dewi sebagai guru Pendidikan Agama Islam menyatakan bahwa modul berbasis

komik ini adalah hal yang sangat baru dan belum pernah digunakan selama pembelajaran di sekolah, dan ini patut dicoba karena siswa selama ini masih menggunakan bahan bacaan yang sama, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tergantung dari gurunya dan di masa pandemi dengan pembelajaran yang dikombinasikan antara daring dan luring seperti sekarang ini siswa tidak secara optimal mendapat penjelasan materi dari guru melainkan mereka harus belajar secara mandiri dari rumah, dengan mengandalkan bahan bacaan yang ringan seperti komik ini tentu akan mempermudah siswa untuk memahami materi dan ketertarikan siswa untuk membaca materi secara mandiri akan meningkat karena modul ini disuguhkan dengan gambar yang menarik dan dilengkapi soal-soal serta kunci jawaban sehingga siswa bisa mengevaluasi hasil belajar mereka.

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan beberapa penjelasan di atas yaitu, modul pembelajaran berbasis komik yang disiapkan dengan berbagai tahapan sedemikian rupa ini tentunya dapat diberikan kepada siswa sebagai bahan pembelajaran, karena sifat modul ini menambah rasa kemandirian siswa untuk belajar dan mendukung pemahaman siswa terhadap suatu materi yang diangkat di dalam modul karena disuguhkan dengan cerita dan visualisasi yang menarik.

2. Pembahasan Terhadap Hasil Kelayakan Produk

Modul yang hendak diujicobakan kepada siswa, terlebih dahulu divalidasi oleh ahli atau pakar (Sa'adah dan Wahyu, 2020:36). Berdasarkan deskripsi data yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diketahui bahwa pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah memenuhi kriteria valid dengan deskripsi sebagai berikut: a) Hasil penilaian dari ahli materi berkategori valid dengan perolehan persentase 66,25%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan di dalam modul tersajikan secara lengkap dan sistematis sesuai dengan ketentuan kompetensi dasar yang ada pada materi pelajaran. Namun, ahli materi memberikan beberapa saran sebagai penguatan agar modul tentunya

menjadi lebih baik lagi. b) Hasil penilaian dari ahli media juga berkategori valid dengan perolehan persentase 78,75%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan tampilan modul cukup menarik mulai dari topik pembelajaran yang diangkat, latar belakang lokasi peristiwa, desain tokoh/karakter dan juga pewarnaan. Namun, ahli media memberikan beberapa saran sebagai penguatan agar modul tentunya menjadi lebih baik lagi. c) Hasil penilaian dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SDIT DOD Medan berkategori sangat valid dengan perolehan persentase 86,67%. Hal ini menunjukkan bahwa modul telah berisikan materi yang cukup dan sesuai dengan buku pelajaran yang digunakan siswa di sekolah dan modul tersaji dengan tampilan desain yang menarik. Namun, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga memberikan beberapa saran sebagai penguatan agar modul tentunya menjadi lebih baik lagi.

Rekapitulasi hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan skor rata-rata keseluruhan persentase yaitu 77,22%, sehingga hasil uji kelayakan dari para ahli dan guru terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori valid.

Hasil penelitian tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitria, dkk. (2019:1-52) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Modul Akidah Akhlak Berbasis Komik Kelas V Semester I di MI Thawalib Padang Panjang”, menyatakan bahwa produk tentang modul pembelajaran Akidah Akhlak yang sudah dikembangkan telah nilai oleh 3 (tiga) orang validator dinyatakan sangat valid. Dengan rata-rata validasi secara keseluruhan yang diperoleh 84,2%. Untuk persentasi aspek materi sebesar 91,7% dengan sangat valid, aspek penyajian sebesar 86,7% dengan kategori sangat valid, aspek gambar komik 83,3% kategori sangat valid, aspek bahasa 75% kategori valid. Temuan dari hasil penelitian tersebut yaitu Penggunaan sumber belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V MI Padang

Panjang belum memadai karena hanya menggunakan buku paket dan tidak menggunakan sumber belajar lainnya.

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan penjelasan di atas yaitu, hasil validasi yang dilakukan oleh validator sangat mempengaruhi kelayakan modul sehingga apakah modul dapat digunakan atau tidak. Saran dari validator dan guru sangat memberikan masukan yang peneliti butuhkan terhadap modul berbasis komik yang di buat sehingga modul menjadi layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Saran dari validator ahli materi turut melengkapi sehingga isi materi menjadi lebih beragam dengan pernyataan seperti, drama komik hendaknya disesuaikan dengan bahasa yang familiar pada anak-anak, seluruh gagasan dalam materi harus tergambar dalam komik misalnya; contoh kejujuran harus beragam dan menyentuh hati, cerita komik juga dibuat agar tidak terlalu singkat. Saran dari validator ahli media juga turut melengkapi tampilan modul berbasis komik, dengan memberi pernyataan bahwa, kesalahan dalam penulisan huruf hendaknya menjadi perhatian, alur cerita dibuat lebih runtut, dan kunci jawaban harus menjadi perhatian sehingga disesuaikan dengan soal latihan. Begitupun saran dari guru Pendidikan Agama Islam juga turut melengkapi sehingga materi produk menjadi lebih baik dari sebelumnya, dengan pernyataan bahwa ayat Alquran dan hadis yang berkenaan dengan materi pelajaran hendaknya turut di tuliskan tidak hanya artinya saja namun juga dalam berbahasa arab, agar anak-anak semakin mantap baca Alqurannya dan juga bahasa arabnya.

3. Pembahasan Terhadap Hasil Kepraktisan Produk

Modul pembelajaran berbasis komik yang telah dinyatakan layak oleh validator kemudian dilakukan ujicoba yang dilalui dengan dua tahap yaitu uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil), dan uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas) yang merupakan ujicoba untuk mengembangkan kualitas model atau produk (Sa'adah dan Wahyu, 2020:36). Kemudian dilakukan uji praktikalitas yang merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan suatu produk sehingga modul berbasis komik yang dibuat dapat dikatakan efisien atau tepat

dan sesuai untuk mengerjakan (menghasilkan) sesuatu (dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, biaya) terkait dengan aktivitas dan proses pembelajaran yang memanfaatkan sumber daya relatif untuk mencapai tujuan secara optimal.

Berdasarkan deskripsi data dari uji praktikalitas diketahui bahwa pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memenuhi kriteria sangat valid dengan deskripsi sebagai berikut: a) Hasil uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil) dilakukan dengan mengambil sampel 5 orang peserta didik dari kelas V SDIT DOD Medan sebagai responden berkategori praktis dengan perolehan persentase 78,33%. b) Hasil uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas) dengan melibatkan seluruh peserta didik dari kelas V SDIT DOD Medan sebagai responden berkategori sangat praktis dengan perolehan persentase 89,02%.

Rekapitulasi hasil uji praktikalitas dari uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil), dan uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas) terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan skor rata-rata keseluruhan persentase yaitu 83,67%, berada pada kategori sangat praktis. Hal ini berarti siswa dapat menggunakan dan memahami modul berbasis komik yang telah dikembangkan. Materi pada modul berbasis komik memudahkan siswa dalam memahami konsep materi pelajaran karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Modul berbasis komik ini juga memudahkan siswa untuk mempelajari materi di rumah secara mandiri, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di kelas.

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian di atas yaitu, penggunaan modul berbasis komik dapat memudahkan siswa dalam belajar dan rasa antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat terasa, hal itu dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam menyampaikan pemahaman mereka terkait menceritakan materi yang terdapat dalam modul berbasis komik. Namun demikian, subjek uji coba memberikan catatan berupa saran dan pendapat

untuk membuat kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Pendapat yang disampaikan subjek uji coba adalah: a) tampilan komik cantik dengan karakter dan warna yang menarik, (b) cerita dalam komik meningkatkan rasa ingin membaca, (c) isi cerita kalau bisa dibuat lebih lucu lagi agar lebih menarik.

Hasil penelitain dan temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyati, dkk. (2021:28-38) dalam jurnalnya yang berjudul “Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi” menyatakan bahwa pembelajaran interaktif melalui media komik sebagai solusi pembelajaran dimasa pandemi cukup memenuhi kriteria dan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran.

Suasana baru yang dirasakan siswa dalam belajar tentunya dapat membangkitkan rasa antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Rasa antusias ini tumbuh dikarenakan minat kuat yang dimiliki siswa untuk mengikuti pembelajaran, seperti yang diungkap oleh Nurtika (2021:53) bahwa minat adalah keinginan, kesukaan, dan kemauan terhadap sesuatu hal.

Keinginan, kesukaan, dan kemauan terhadap sesuatu hal tersebut akan membangkitkan rasa antusias yang membuat siswa bergairah atau bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

4. Pembahasan Terhadap Hasil Efektifitas Produk

Hasil efektifitas produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDIT DOD Medan didapat dari penilaian hasil belajar yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*.

Hasil pengujian efektifitas produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *pre-test* diperoleh skor rata-rata 55,91 dan *post-test* diperoleh skor rata-rata 78,86 dengan demikian diperoleh skor *normalized gain* (N-Gain) adalah 0,52 yaitu berada pada kategori efektif. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh

berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Temuan ini bermakna bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa. Namun demikian dalam penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan keperluannya dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas, menjadi hal yang penting. Selain itu seorang pendidik seharusnya mempunyai kemampuan untuk menggunakan semua media pembelajaran, karena media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa (Suryadi, 2020:22). Begitu pula Pakpahan, dkk. (2020:8) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar.

Media pembelajaran yang jika tidak mampu menguasai seluruhnya, maka gunakanlah media pembelajaran yang benar-benar mampu dilakukan oleh pendidik. Untuk itu, sudah selayaknya kita menggunakan media bukan lagi sebagai alat bantu untuk mengajar, akan tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh pendidik, akan tetapi yang lebih penting dapat pula digunakan oleh peserta didik.

Temuan pada penelitian ini tentunya mendukung temuan penelitian sebelumnya, diantaranya adalah:

- a. Penelitian oleh Nursafitri, dkk. (2020:91-99) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah” dari temuan penelitian tersebut disimpulkan bahwa kelebihan dari modul pembelajaran PAI lebih menarik, mudah digunakan serta dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri. Disamping kelebihan dalam modul ini masih terdapat

kekurangan yaitu belum terdapat ruang untuk berkolaborasi dalam belajar melalui modul tersebut. Selain itu, masih membutuhkan uji coba dengan subjek yang lebih luas agar efektifitas modul menjadi lebih valid.

- b. Penelitian oleh fitria, dkk. (2019:1-52) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Modul Akidah Akhlak Berbasis Komik Kelas V Semester I di MI Thawalib Padang Panjang”, munguraikan bahwa dalam menghadapi minat siswa belajar guru dituntut lebih kreatif untuk mengembangkan bahan ajar sehingga membangkitkan kembali semangat siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan temuan peneliti yaitu belum tersedianya bahan ajar berupa modul pada mata pelajaran Akidah Akhlak, kurangnya ketersediaan buku paket dan buku pendukung di sekolah tersebut, sehingga proses pembelajaran bersifat fasif dan masih berpusat pada guru. Dari pengamatan peneliti siswa lebih suka buku bacaan berupa komik. Penulis bertanya ke salah satu siswa kenapa memilih buku bacaan yang disukai itu komik kenapa tidak buku Islami berupa cerita teladan para nabi dan rasul?. Salah satu siswa menjawab buku cerita komik menarik, bukunya berwarna dan kalimatnya pendek-pendek.
- c. Penelitian oleh Yasa, dkk. (2017:175-181) dalam jurnal yang berjudul “Modul Komik Tematik Berbasis *Multiple Intellegence* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, munguraikan bahwa gaya belajar siswa berbeda-beda, model pembelajaran yang dapat mewedahi kebutuhan siswa secara mandiri adalah pembelajaran individual menggunakan modul. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul komik tematik berbasis *Multiple Intellegence* (MI) yang valid. Suatu modul harus menggambarkan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh siswa, serta disajikan dengan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi/gambar. Pengembangan modul yang berkualitas perlu memperhatikan karakteristik yang diperlukan pada modul, antara lain: 1) *self instruction*, 2) *self contained*, 3) berdiri

sendiri (*stand alone*), 4) adaptif, 5) bersahabat/akrab (*user friendly*), 6) konsistensi dalam penggunaan *font, space, layout*, 7) memiliki organisasi penulisan yang jelas. Penyusun modul juga memiliki beberapa tahapan mulai dari tahap persiapan, penyusunan, validasi dan penyempurnaan. Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa modul komik tematik berbasis MI untuk siswa kelas V Tema Lingkungan dengan Sub Tema Lingkungan Rumah, Sekolah dan Masyarakat. Modul komik tematik berbasis MI yang dikembangkan terdiri atas modul siswa dan pedoman guru. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa modul siswa dan pedoman guru yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid. Valid tergambar dari hasil penilaian validator bahwa semua validator menyatakan hasil yang baik di ketiga aspek, yaitu materi, bahasa dan desain pembelajaran. Modul komik tematik berbasis MI layak digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, memberikan implikasi bahwa pengembangan media komik dapat digunakan untuk materi lainnya secara luas tidak pada 1 materi tertentu saja. Tentunya keberagaman dari kemenarikan desain tampilan dan isi akan lebih memperkuat keterlibatan modul berbasis komik dalam capaian pembelajaran siswa, dalam hal ini desain modul berbasis komik sangat menentukan keberhasilan pembelajaran bagi siswa karena daya tarik modul berbasis komik didesain agar siswa tertarik untuk membaca, mempelajari modul secara kelompok maupun mandiri.

Produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi cita-citaku menjadi anak shalih di kelas V SDIT DOD Medan ini tentunya memiliki keterbatasan-keterbatasan yang dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Produk ini bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa, produk ini dibuat sebagai sumber pendukung agar siswa dapat belajar secara

kelompok di sekolah maupun secara mandiri di rumah. Oleh karena keterbatasan pemaparan materi di dalamnya, perlu juga diperkuat oleh penjelasan dari guru dan menggunakan sumber belajar lainnya untuk saling melengkapi agar ketercapaian pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

- b. Produk ini dirancang dalam bentuk bahan pembelajaran cetak dan non cetak dalam bentuk *softcopy*, sehingga bisa dipergunakan untuk pembelajaran jarak jauh berbasis daring dan luring. Jika dipergunakan sebagai bahan cetak, modul berbasis komik ini tentu akan mengeluarkan biaya yang cukup banyak.
- c. Produk ini memerlukan waktu yang cukup banyak juga untuk mempersiapkannya, sehingga harus memiliki banyak waktu luang agar modul berbasis komik dapat diselesaikan dengan cepat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN