

## PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN PAI

Sariana Dewi Rambe

SD Negeri 100308 Panompuan

Email: [sarianadewirambe@gmail.com](mailto:sarianadewirambe@gmail.com)

Jurnal Ilmu  
Tarbiyah dan  
Keguruan  
(JITK)

Vol. 1 No. 1  
2023

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dan mengembangkan modul pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis komik pada mata pelajaran PAI Kelas V di SD Negeri 100308 Panompuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/RnD*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) kelayakan modul PJJ berbasis komik dilakukan validasi oleh ahli materi dengan perolehan persentase 66,25% berkategori valid, validasi oleh ahli media diperoleh persentase 78,75% juga berkategori valid, dan validasi dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Negeri 100308 Panompuan diperoleh persentase 86,67% berkategori sangat valid, sehingga nilai rata-rata keseluruhan persentase 77,22% dengan kategori valid; (2) kepraktisan modul PJJ berbasis komik memperoleh nilai rata-rata keseluruhan persentase 83,67% dengan kategori sangat praktis; dan (3) efektivitas modul PJJ pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh skor *normalized gain* (N-Gain) 0,52 yaitu berada pada kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Komik, Modul Pembelajaran, Pembelajaran Jarak Jauh, PAI.

**Abstract:** *This study aims to analyze and develop comic-based distance learning modules (PJJ) in the fifth grade PAI subject at SD Negeri 100308 Panompuan. This study uses a research and development approach (Research and Development/RnD) with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Data collection instruments in this study, namely observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of this study indicate that (1) the feasibility of the comic-based PJJ module was validated by material experts with a valid percentage of 66.25%, validation by media experts obtained a valid percentage of 78.75%, and validation from Religious Education subject teachers Islamic Elementary School 100308 Panompuan obtained a percentage of 86.67% in the very valid category, so that the overall average score was 77.22% in the valid category; (2) the practicality of comic-based PJJ modules obtained an overall average score of 83.67% in the very practical category; and (3) the effectiveness of the PJJ module on the Islamic Religious Education subject in improving student learning outcomes obtained a normalized gain (N-Gain) score of 0.52, which is in the effective category. So it can be concluded that the product of*

*developing comic-based distance learning modules in Islamic Religious Education subjects is effective in increasing student learning outcomes.*

*Keywords: Comic Media, Learning Modules, Distance Learning, PAI.*

## **Pendahuluan**

Fenomena perkembangan teknologi informasi, terkhusus dalam dunia pendidikan diakibatkan dari wabah Covid-19 yang berimbas kepada tatanan kehidupan masyarakat sehingga mengakibatkan adanya pembatasan pertemuan di antara masyarakat yang dikenal dengan istilah *lockdown* dan tentunya hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Pembelajaran pada masa ini dilakukan dari karak jauh (PJJ) dengan metode daring yaitu peserta didik tidak datang ke sekolah melainkan belajar dari rumah melalui media pembelajaran berbasis digital (Assingkily & Sahlan, 2021).

Hal ini tentunya menimbulkan permasalahan dan kendala pada semua sektor pendidikan, (1) bagi pemerintah: harus menanamkan pola pikir tentang cara baru belajar, menyiapkan regulasi untuk pengembangan sumber belajar digital, dan mencetak tenaga pendidik yang adaptif dalam teknologi pembelajaran. (2) bagi siswa: sulit mengatur waktu, siswa susah memahami pelajaran, sulitnya koneksi internet, sukar memahami instruksi, dan siswa kesulitan mengakses buku-buku penunjang belajar. (3) bagi guru: kesiapan guru dalam memanfaatkan internet dan media-media pembelajaran berbasis *online*, guru sulit mengidentifikasi siswa yang tertinggal pelajaran, dan keterbatasan sarana dan prasarana. (4) bagi orang tua, kesiapan orang tua untuk menerima perubahan yang kini menjadi guru untuk anaknya dirumah, stres karena finansial, kebanyakan orang tua kurang menguasai teknologi, ketersediaan perangkat teknologi informasi, orang tua lebih cemas karena anak lebih sering memegang *smartphone* dan gawai lainnya (Widyastuti, 2021).

Masalah pembelajaran jarak jauh (PJJ) akhirnya dapat ditindaklanjuti setelah pemerintah menetapkan istilah *new normal* pasca *lockdown* akibat wabah Covid-19 pada awal bulan Juni 2020. Dalam kaitan ini, maka layanan pendidikan di era baru, membutuhkan kreasi dan inovasi dari tenaga pendidik untuk melakukan loncatan-loncatan kreativitas guna memenuhi tantangan baru yang ada saat ini (Mardianto & Assingkily, 2021).

Banyaknya permasalahan yang muncul dalam pembelajaran jarak jauh dapat sedikit teratasi dengan munculnya era baru yang membolehkan sekolah dibuka kembali untuk memberikan pendidikan secara langsung namun tidak secara full melainkan pembelajaran dikombinasikan antara pembelajaran daring dan luring serta mematuhi protokol kesehatan yang berlaku sebagai tindak pertahanan diri terhadap wabah virus yang sedang melanda negeri. Widyastuti (2021) mengutarakan bahwa solusi era *new normal* agar dapat mengatasi kekurangan PJJ perlu dilakukan kegiatan bervariasi bukan hanya mengandalkan moda daring, yang notabene pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, maka perlu dilakukan juga kegiatan luring. Dengan demikian, seluruh peserta didik dapat terlayani dan terpenuhi hak mereka.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yang tadinya sempat menggunakan sistem daring dan sekarang dikombinasikan dengan pembelajaran luring adalah dengan mengembangkan media pembelajaran agar dapat memunculkan kembali minat belajar siswa atau ketertarikan siswa untuk belajar. Pemenuhan pembelajaran campuran antara daring dan luring tentunya membutuhkan media yang dapat mendukung dari kedua pelaksanaan proses pembelajaran tersebut. Alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan modul pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil penelitian Susanti (2017) ditemukan bahwa (1) modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata 3,65 berdasarkan penilaian validator, (2) modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti termasuk kategori sangat praktis dengan rata-rata 3,92 berdasarkan penilaian guru dan rata-rata 3,85 berdasarkan penilaian siswa. Kemudian modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti termasuk kategori sangat efektif ditinjau dari motivasi siswa dengan rata-rata 94,10, aktivitas belajar siswa dengan rata-rata 92 termasuk kategori aktif sekali, dan hasil belajar siswa dengan rata-rata 85,50.

Yaumi (2018) menjelaskan bahwa penggunaan modul dalam pembelajaran bukan tanpa alasan, bukan pula tanpa kontribusi positif terhadap peningkatan efektifitas pembelajaran, melainkan dapat memengaruhi prestasi belajar peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nursafitri, *et.al.* (2020) menyatakan dalam jurnalnya bahwa hasil uji coba menunjukkan peningkatan nilai rerata siswa yaitu rerata nilai *pre-test* sebesar 60 mengalami kenaikan rerata nilai sebesar 86,7. Hal ini dapat dikatakan bahwa modul pembelajaran PAI efektif digunakan dalam pembelajaran. Kelebihan dari modul pembelajaran PAI ini yaitu lebih menarik, mudah digunakan serta dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri. Di samping kelebihan, dalam modul ini masih terdapat kekurangan yaitu belum terdapat ruang untuk berkolaborasi dalam belajar melalui modul tersebut. Oleh sebab itu, terbuka sekali bagi penelitian selanjutnya baik untuk uji coba maupun mengembangkan modul ini lebih lanjut.

Penelitian yang dilakukan oleh Nursafitri, *et.al.* (2020) menunjukkan bahwa penggunaan modul dalam pembelajaran lebih efektif dengan menunjukkan kenaikan nilai rerata siswa. Namun, penggunaan modul yang konvensional tersebut masih terdapat kekurangan dan perlu adanya pengembangan sehingga dapat merangsang minat belajar siswa menjadi lebih tinggi dan pengembangan modul tersebut dapat digunakan dalam keperluan pembelajaran daring dan luring.

Modul yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan merangsang minat belajar siswa baik secara konvensional maupun mandiri membutuhkan pengembangan lebih lanjut, pengembangan media pembelajaran berbasis modul ini dapat dikembangkan menggunakan bentuk kerangka komik. Karena komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran dengan memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang disajikan dalam bentuk modul kerangka komik dapat mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Dengan modul kerangka komik ini akan mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam belajar, karena sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan dengan modul pada umumnya.

Penelitian pengembangan komik pernah dilakukan oleh beberapa peneliti pada jenis mata pelajaran dan sekolah yang berbeda. Seperti penelitian yang dilakukan Yasa, *et.al.* (2018) mengenai keefektifan modul komik tematik berbasis *Multiple Intelligence* (MI) untuk siswa kelas V menunjukkan hasil yang efektif dengan diperoleh rata-rata skor nilai keefektifan sebesar 76,75 siswa mencapai skor  $\geq 75$ . Presentase ketuntasan modul 74% dengan kategori modul efektif.

Nuraini & Saputro (2017) dengan penelitiannya menuliskan bahwa media pembelajaran komik PAI yang digunakan pada siswa tingkat SMP/MTs adalah media pembelajaran berupa komik atau cerita bergambar tentang materi pembelajaran PAI

yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan bersifat multiguna sehingga memberi kesempatan pada guru dan siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya sehingga tercapai pembelajaran di kelas yang efektif dan efisien. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kelas *treatment* yang menggunakan media komik PAI mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Ambaryani & Airlanda (2017) tentang efektifitas media komik “Menemukan Perubahan Lingkungan di Sekitarku” diperoleh kesimpulan (1) hasil validasi media 88% dengan kategori sangat baik dan hasil validasi materi 76% dengan kategori sangat baik, (2) hasil angket respon siswa 90% dengan kategori sangat baik dan hasil angket respon guru 82% dengan kategori sangat baik, (3) hasil belajar kognitif dapat dilihat dari *pre-test* dengan rata-rata 60 dan *post-test* 81.

Komik merupakan suatu media belajar yang dapat digunakan sebagai alat untuk membantu orangtua/guru ketika terjadinya proses belajar khususnya pada masa pandemi Covid-19 karena komik memiliki karakteristik yang menyenangkan sehingga anak/siswa dapat belajar secara mandiri dirumah. Bukan hanya gambar maupun cerita saja yang dimiliki komik, tetapi dapat membentuk karakter maupun kecerdasan interpersonal anak/siswa, khususnya pada anak sekolah dasar. Dengan media visualnya, komik dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Kelebihan pada komik adalah terletak pada penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Komik belajar diharapkan mampu meningkatkan minat anak/siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan literasi bagi anak/siswa. Untuk memenuhi harapan tersebut, akan dilakukan pengembangan modul berbentuk komik yang akan dirancang khusus sesuai dengan standar kompetensi lulusan pendidikan dasar yang disuguhkan ragam cerita dan visualisasi yang menarik sehingga siswa sangat termotivasi untuk belajar sekaligus terpenuhi juga standar kompetensi lulusannya.

Fenomena di atas adalah dasar dari penelitian ini yaitu tentang “*Pengembangan Modul Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*”, dengan tujuan untuk menggali potensi dan meningkatkan kreatifitas guru di Masa Pandemi Covid-19 Era New Normal serta dapat memilih bahan ajar yang tidak monoton melainkan bervariasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara jarak jauh maupun dekat (daring maupun luring).

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, implementation dan evaluation*) (Sugiyono, 2010). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 100308 Panompuan, sedangkan objek penelitian ini adalah kemampuan dalam pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik SD Negeri 100308 Panompuan. Instrumen pengumpulan data adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

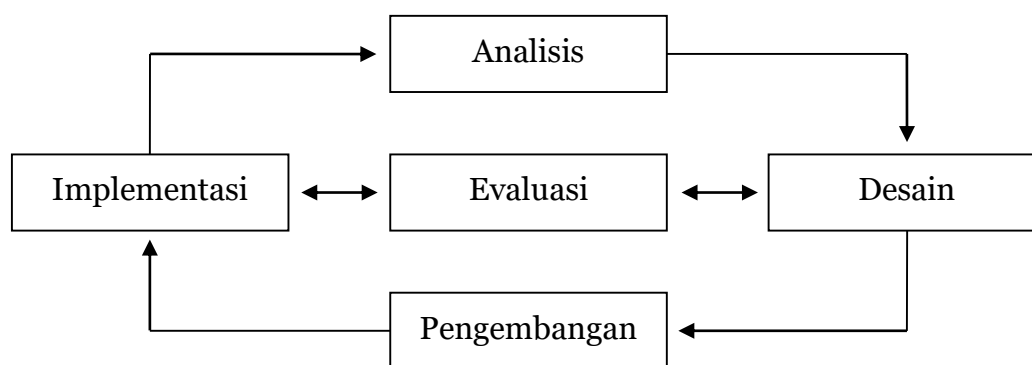


Figure 1. Model pengembangan ADDIE

## Hasil dan Pembahasan

### ***Tahapan Pengembangan Produk***

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa siswa yang 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 dan siswa cenderung tidak tertarik untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan bahan ajar yang sudah sangat umum digunakan. Dalam hal ini, hasil wawancara dengan beberapa siswa yang diwawancarai pada tanggal 07 september 2022 menyatakan menginginkan media pelajaran itu lebih menarik yang tidak dominan hanya berisi teks saja tapi ada juga gambar-gambar yang menarik.

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 kemudian dilakukan penyusunan materi. Setelahnya dilanjutkan dengan merancang modul berbasis komik dengan tahapan:

#### **1. Menentukan gaya desain komik**

Karena desain ini berbentuk komik dan diperuntukkan pada tingkat sekolah dasar, 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.

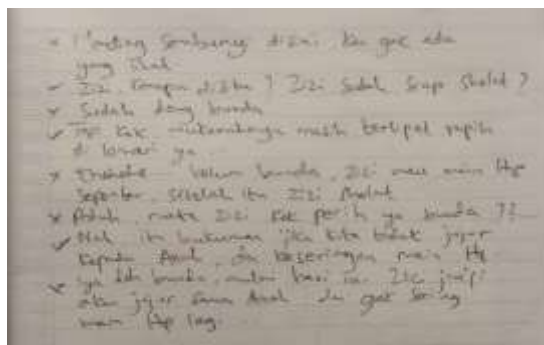
#### **2. Memilih format lembar kerja**

Gaya desain yang sudah terkonsep tadi dilanjutkan dengan menentukan format lembar kerja baik itu portrait atau landscape yang disesuaikan dengan keperluan pembuatan komik.

#### **3. 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 2. Proses pembuatan naskah

#### 4. Membuat Sketsa Frame

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



Gambar 3. proses pembuatan sketsa frame

#### 5. 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. proses pembuatan panel dan parit

#### 6. Membuat karakter, situasi kejadian, dan balon kata

Panel dan parit yang sudah dibuat kemudian diisi 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 5. Proses pembuatan karakter, situasi kejadian, dan balon kata.

### 7. 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.

### 8. 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, karena dalam penggunaan aplikasi desain memudahkan kita untuk membuat gambar, kelihain dalam penggunaan *pen tool* sangat berpengaruh di sini untuk menghasilkan gambar yang terlihat bagus.



Gambar 6. pembuatan komik menggunakan aplikasi *coreldraw*.

### 9. Melakukan pewarnaan

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



Gambar 7. Pewarnaan komik menggunakan aplikasi *coreldraw*.

### **Kelayakan Produk**

Setelah modul berbasis komik dibuat, kemudian dilakukan *review* dengan memvalidasi 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 SD Negeri 100308 Panompuan. Kemudian memperbaiki produk pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan mereka sehingga tampilan dan isi modul menjadi lebih baik dari sebelumnya dan dapat digunakan untuk melakukan kegiatan *implementation* (implementasi) sebagai langkah keempat dari pendekatan ADDIE.

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 1. 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



Gambar 8. Rekapitulasi hasil uji kelayakan produk.

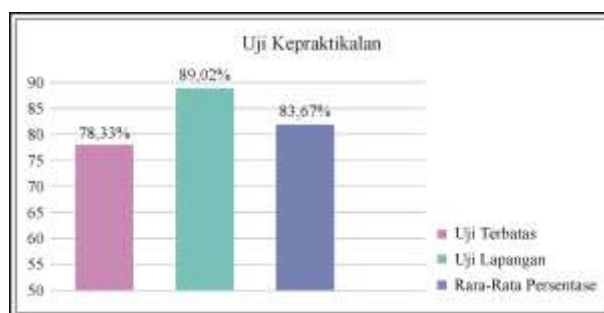
Merujuk pada tabel 1 di atas, maka dapat dilihat bahwa skor rata-rata keseluruhan persentase yaitu 77,22%, sehingga hasil uji kelayakan dari para ahli dan guru terhadap produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori valid.

### **Kepraktisan Produk**

Adapun 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 2. 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



Gambar 9. rekapitulasi hasil uji kepraktikalun produk.

Merujuk pada tabel (2) 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.

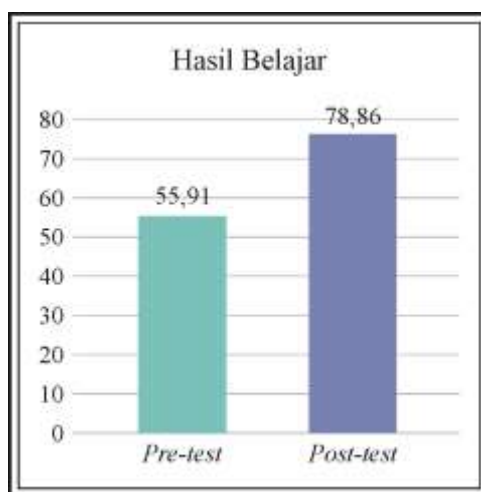
Namun demikian, subjek uji coba memberikan catatan berupa saran dan pendapat untuk membuat kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Pendapat yang disampaikan subjek uji coba adalah: a) bukunya cantik

gampang dipahami, b) meningkatkan rasa ingin membaca, c) isi cerita dibuat lebih lucu lagi agar lebih menarik.

### **Efektifitas Produk**

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.

Hasil pemberian *pre-test* dan *post-test* berupa skor capaian hasil belajar dari 22 siswa kelas V SD Negeri 100308 Panompuan yang menjadi subjek penelitian dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 10. rata-rata skor hasil *pre-test* dan *post-test*

Berdasarkan data yang terdapat pada gambar, maka diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,52. Selanjutnya hasil ini dikonfirmasi kepada skor gain ternormalisasi sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria keefektifan.

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

Berdasarkan tabel 3 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 SD Negeri 100308 Panompuan efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa di SD Negeri 100308 Panompuan. Hal ini ditinjau dari; *pertama*, kelayakan modul PJJ berbasis komik dilakukan validasi oleh ahli materi dengan perolehan persentase 66,25% berkategori valid, validasi oleh ahli media diperoleh persentase 78,75% juga berkategori valid, dan validasi dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Negeri 100308 Panompuan diperoleh persentase 86,67% berkategori sangat valid, sehingga nilai rata-rata keseluruhan persentase 77,22% dengan kategori valid; *Kedua*, kepraktisan modul PJJ berbasis komik memperoleh nilai rata-rata keseluruhan persentase 83,67% dengan kategori sangat praktis; dan *ketiga* efektivitas modul PJJ pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh skor *normalized gain* (N-Gain) 0,52 yaitu berada pada kategori efektif.

## Daftar Pustaka

- Ambaryani, A. & Airlanda, G.S. "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 3, no.1, 2017. <https://www.academia.edu/download/55985605/122239-ID-pengembangan-media-komik-untuk-efektifit.pdf>.
- Assingkily, M.S. & Sahlan, S. "Blended Learning di UIN Sumatera Utara Medan: Historisitas & Pengembangannya di Era Covid-19," *Mudabbir: Journal Research and Education Studies* 1, no. 1, 2021: 1-11. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir/article/view/1>.
- Assingkily, M.S. *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Lengkap Menulis Tugas Akhir dan Artikel Ilmah*, Yogyakarta: K-Media, 2021.
- Mardianto, M. & Assingkily, M.S. "Dosen Ngajar On the Road: Persepsi Mahasiswa tentang Fenomena Pembelajaran Era Covid-19," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2, 2021. <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=14285418321621594686&btnI=1&hl=id>.
- Nuraini, N & Saputro, A.D. "Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Ponorogo," *Jurnal MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman* 7, no. 2, 2017. <http://repository.upi.edu/id/eprint/42645>.
- Nursafitri, Laila, et.al. "Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah," *Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1, 2020. [http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_inventa/article/view/2304](http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/2304).
- Sugiyono, S. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, RnD*, Bandung: CV. Alfabeta, 2010.
- Susanti, R. "Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013 di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar," *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan* 2, no. 2, 2017. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/1466>.
- Widyastuti, A. *Optimalisasi Pembelajaran Jaraj Jauh (PJJ)*, Daring Luring, BdR, Jakarta: Alex Media Kompuntindo, 2021.

Yasa, A.D., et.al. “Keefektifan Modul Komik Tematik Berbasis Multiple Intelegence (MI) untuk Siswa Kelas V SD,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* 6, no. 2, 2018.

<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/7148/6025>.

Yaumi, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.