

Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam Materi Kisah Berbasis Gambar pada Peserta Didik Kelas V SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar

Alfatiha Nur A. Fatima Kedang¹ A. Marjuni², Rosdiana³

*Correspondence email: alfatihatisa03@gmail.com.

¹UIN Alauddin Makassar

(Submitted: 07-10-2024, Revised: 18-01-2025, Accepted: 24-01-2025)

ABSTRAK: Penelitian ini berfokus pada pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam berbasis Cerita Bergambar untuk siswa kelas V SD Inpres Mangga Tiga, Makassar. Pertanyaan utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini meliputi: 1) Bagaimana pemaparan proses pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam berbasis cerita bergambar untuk siswa kelas V di SD Inpres Mangga Tiga, Makassar? 2) Seberapa valid modul yang telah dikembangkan tersebut? 3) Seberapa efektif modul yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa? Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadopsi model 4D dari Thiagarajan dan Semmel, yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Proses penelitian ini terdiri dari tiga tahapan utama: pendefinisian kebutuhan dan tujuan modul, perancangan modul, dan pengembangan modul yang kemudian divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dengan skor rata-rata 4,916, menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi. Selain itu, modul tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, yang ditunjukkan oleh tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 94,11% dan respon positif siswa mencapai 97,64%. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya melakukan analisis yang mendalam dan validasi yang ketat selama proses pengembangan modul. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berkualitas tinggi, efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dengan demikian, pengembangan modul yang berkualitas tidak hanya memperbaiki proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Kata Kunci: Pengembangan Modul, Kisah Berbasis Gambar, Model 4D

ABSTRACT: This research focuses on developing Islamic Religious Education Modules based on illustrated stories for fifth-grade students at SD Inpres Mangga Tiga, Makassar. The main questions addressed in this study are: 1) How is the development of Islamic Religious Education Modules based on story illustrations for fifth-grade students at SD Inpres Mangga Tiga, Makassar described? 2) What is the validity level of the developed module? 3) How effective is the developed module in improving learning outcomes? The research utilizes a research and development (R&D) approach, employing the 4D model by Thiagarajan and

Semmel, which includes defining, designing, developing, and disseminating. The study involved three key stages: defining the needs and objectives, designing the module, and developing it, followed by validation by experts and piloting with students. The findings indicated that the module achieved high validity, with a mean score of 4.916, and proved effective in enhancing learning outcomes, demonstrated by a learning completeness rate of 94.11% and a positive response from students, which was 97.64%. The implications of this study suggest that careful analysis and rigorous validation are crucial during the module development process to ensure the production of high-quality educational materials. This approach not only validates the content but also ensures the effectiveness and receptiveness of the educational tools among students, thereby enhancing their learning experiences and outcomes.

Keywords: *Module Development, Story-Based Illustrations, 4D Model*

I. PENDAHULUAN

Sekolah di Indonesia memainkan peran penting dalam pembentukan manusia dan budaya, dengan program pendidikan sebagai instrumen utama untuk mengoordinasikan pengalaman yang berkembang. Program pendidikan ini mencakup komponen pelatihan yang tepat serta menetapkan norma-norma bagi para pengajar, seperti pendidik dan pembicara, untuk menjadi fasilitator pembelajaran yang menarik dan efektif. Pengalaman pendidikan melibatkan kolaborasi yang kompleks antara instruktur dan siswa, yang bertujuan sepenuhnya untuk mengubah perspektif dan menyebarkan informasi. Melalui proses ini, sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pengembangan karakter dan pembentukan nilai-nilai budaya yang mendalam dalam diri setiap individu (Safei, 2018).

Peraturan Pemerintah No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi manusia secara komprehensif, mencakup aspek keilmuan, kedalaman, dan perspektif duniawi (Getteng dan Rosdiana, 2020). Standar berbagai wawasan juga diintegrasikan dalam pendidikan, dengan mempertimbangkan keberagaman jenis pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu. Hal ini berarti pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemahaman yang mendalam, serta kemampuan melihat dan memahami dunia dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia berupaya untuk membentuk individu yang memiliki pengetahuan luas, mampu berpikir secara mendalam, dan memiliki perspektif yang kaya dalam menghadapi tantangan kehidupan (Makawimbang, 2011).

Pelatihan dalam Islam menekankan pentingnya kemajuan sebagai sebuah komitmen, sebagaimana yang disampaikan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat ke-11, yang menekankan pentingnya pembelajaran dan informasi dalam memajukan masyarakat dan meninggikan agama. Ayat tersebut berbunyi: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan

beberapa derajat." Ini menunjukkan bahwa Islam sangat menghargai ilmu pengetahuan dan mendorong umatnya untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Dengan memajukan ilmu dan informasi, masyarakat tidak hanya dapat memperbaiki kehidupan mereka secara individu, tetapi juga dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memajukan masyarakat secara keseluruhan dan meninggikan kedudukan agama di mata umat manusia (Kementerian Agama RI, 2010).

Meskipun demikian, tantangan dalam pelaksanaan rencana pendidikan dan pembelajaran terus bermunculan, terutama yang berkaitan dengan kecukupan modul pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menilai modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis cerita guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas bawah di SD Inpres Mangga Tiga, Kota Makassar. Pendekatan berbasis cerita ini diharapkan dapat memberikan alternatif yang efektif dalam mengembangkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna di sekolah. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah pelatihan di Indonesia, masih terdapat kesulitan yang nyata dalam pelaksanaan program pendidikan yang memadai dan penyediaan materi pendidikan yang dapat diterapkan. Terutama terkait dengan pendidikan Islam yang ketat, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang benar-benar menarik dan efektif bagi para peserta didik. Hal ini penting agar materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan relevan, sehingga peserta didik tidak hanya memahami ajaran agama dengan baik, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Eksplorasi ini akan menjawab beberapa pertanyaan utama, khususnya: (1) Bagaimana pengembangan modul pelatihan Pendidikan Agama Islam berbasis cerita dapat diselesaikan untuk meningkatkan kelangsungan pembelajaran di SD Inpres Mangga Tiga? (2) Seberapa substansial dan berhasilkah modul tersebut dalam membantu para peserta didik menafsirkan dan memahami materi Pendidikan Agama Islam? Penelitian ini akan mengevaluasi sejauh mana modul berbasis cerita ini dapat menyediakan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta mendukung peserta didik dalam mengintegrasikan pemahaman agama ke dalam konteks kehidupan mereka sehari-hari?

Target utama dari eksplorasi ini adalah untuk mengembangkan modul pembelajaran yang imajinatif dan substansial untuk materi agama Islam di tingkat sekolah dasar, serta menilai kecukupannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Modul yang dikembangkan diharapkan tidak hanya menarik dan relevan, tetapi juga efektif dalam mendukung pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif bagi peserta didik. Evaluasi ini akan mencakup analisis bagaimana modul tersebut berkontribusi pada pengembangan hasil belajar dan keberhasilan pembelajaran agama Islam di sekolah dasar.

Penelitian ini menghadirkan pendekatan baru dalam pengembangan modul Pendidikan Agama Islam berbasis kisah, yang belum banyak diterapkan dalam konteks yang sama sebelumnya. Diharapkan bahwa modul ini tidak hanya akan menjadi alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga akan memberikan kontribusi signifikan dalam literatur mengenai strategi pembelajaran agama Islam di sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan elemen cerita dalam materi ajar, penelitian ini berupaya menawarkan metode inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, serta memperkaya pendekatan yang ada dalam pengajaran agama Islam di tingkat sekolah dasar.

Penelitian pada dasarnya merupakan kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang akurat mengenai suatu masalah. Tujuannya adalah untuk menghasilkan pengetahuan berupa fakta, konsep, generalisasi, dan teori yang memungkinkan manusia memahami fenomena yang diamati dan mengatasi masalah yang dihadapi (Mustami, 2015). Salah satu bentuk penelitian yang spesifik adalah penelitian pengembangan, yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan seperti materi ajar, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Penelitian pengembangan berfokus pada penciptaan dan penyempurnaan alat dan metode yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu pencapaian tujuan pendidikan (Setyosari, 2013).

Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan produk-produk yang tidak hanya valid, tetapi juga praktis dan efektif. Validitas produk mengacu pada kesesuaian produk dengan pengetahuan dan standar terkini (Rafiqah, 2013). Praktikalitas produk menyangkut kemudahan dalam penggunaannya, memastikan bahwa produk tersebut dapat diterapkan secara efektif dalam konteks yang dimaksud. Sementara itu, efektivitas produk berhubungan dengan sejauh mana produk tersebut dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, seperti meningkatkan hasil belajar atau memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian pengembangan bertujuan memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi ketiga kriteria ini, sehingga dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam konteks pendidikan (Sugiyono, 2016).

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel, yang meliputi empat tahapan: Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Develop), dan Penyebaran (Disseminate). Penelitian dilakukan di SD Inpres Mangga Tiga, Kota Makassar, dengan subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas 5C. Instrumen yang digunakan meliputi Lembar Validasi Modul untuk menilai aspek penampilan, komunikasi visual, dan aspek pembelajaran, Angket Respon Peserta Didik yang berisi 13 pernyataan yang dibagikan kepada 16 peserta didik pada pertemuan terakhir, dan Tes Hasil Belajar yang disajikan dalam bentuk modul yang telah divalidasi

oleh para ahli. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas modul yang dikembangkan.

III. KAJIAN TEORI

Dalam model pengembangan 4D (Four D Models), proses ini mencakup empat tahapan utama: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tahap pendefinisian melibatkan identifikasi kebutuhan dan tujuan dari produk pembelajaran yang akan dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap perancangan, dilakukan penyusunan rencana dan pemilihan media serta alat evaluasi yang sesuai. Tahap pengembangan mencakup pembuatan produk berdasarkan rencana yang telah disusun dan revisi produk dilakukan berdasarkan umpan balik dari para ahli. Terakhir, tahap penyebaran melibatkan penerapan produk dalam konteks pembelajaran yang lebih luas untuk menilai efektivitasnya dan mengumpulkan umpan balik dari peserta didik serta pengajar. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan efektif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Susilawati et al., 2021).

Modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mencapai kompetensi yang diinginkan sesuai dengan kompleksitas materi (Kustandi & Darmawan, 2022; Daryanto, 2013). Modul memiliki beberapa fungsi penting, termasuk mengatasi kelemahan dari metode pembelajaran konvensional, meningkatkan motivasi peserta didik, dan memfasilitasi kreativitas pendidik (Prastowo, 2014). Karakteristik utama modul meliputi self instruction, self contained, berdiri sendiri, adaptif, dan user friendly (Kustandi & Darmawan, 2022; Daryanto, 2013; Prastowo, 2014). Tujuan dari pengembangan modul adalah untuk memperjelas informasi yang disampaikan, mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional, dan menyediakan berbagai cara untuk belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan fleksibel (Depdiknas, 2008; Sudjana, 2004).

Komponen-komponen modul mencakup pedoman pendidik, lembar kegiatan peserta didik, lembar kerja, kunci lembar jawab, lembar tes, dan kunci jawaban tes (Depdiknas, 2008; Sudjana, 2004). Pengembangan modul melibatkan beberapa langkah penting, dimulai dengan identifikasi tujuan pembelajaran untuk menentukan hasil yang diharapkan dari peserta didik. Selanjutnya, dilakukan asesmen diagnosis untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan area yang memerlukan perhatian khusus. Teknik dan instrumen asesmen kemudian ditentukan untuk menilai kemajuan peserta didik. Penentuan periode waktu atau jumlah jam pelajaran yang diperlukan untuk setiap kegiatan juga merupakan bagian dari proses ini. Selain itu, teknik dan instrumen asesmen formatif digunakan untuk evaluasi berkelanjutan selama pembelajaran. Rangkaian kegiatan pembelajaran dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Persiapan lampiran, seperti grafik atau diagram, juga disusun untuk mendukung proses pembelajaran. Terakhir, pengecekan kelengkapan komponen modul

dilakukan untuk memastikan semua elemen modul telah disiapkan dengan baik dan sesuai dengan standar kualitas (Sudjana, 2004).

Gambar merupakan media yang sangat efektif dalam pembelajaran karena kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan mendukung daya ingat peserta didik (Bahri Djamarah & Angkowo, 2019; Asnawir & Basyiruddin, n.d.). Media gambar memiliki kelebihan dalam mengatasi keterbatasan bahasa verbal, mengatasi batasan waktu dan ruang, serta memperjelas pemahaman di berbagai bidang (Asnawir & Basyiruddin, n.d.). Namun, kelemahan media gambar mencakup adanya interpretasi yang berbeda-beda dan kemungkinan pemahaman materi yang kurang mendalam (Asnawir & Basyiruddin, n.d.). Modul cerita bergambar, yang menggabungkan teks dan gambar, dirancang untuk menyampaikan pesan secara efektif dan memudahkan pemahaman materi (Afnida, Fakhriah, & Fitriani, 2016; Aprilia, 2018). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dengan lebih baik. (Ramayulis, 2018; Nata, 2015).

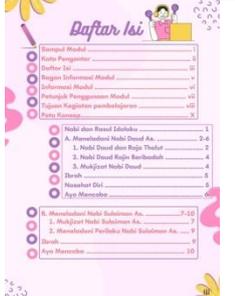
IV.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil riset ini diperoleh melalui usaha untuk mengembangkan modul Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan berbasis gambar, khususnya pada topik "Nabi dan Rasul Idolaku" untuk siswa kelas 5 semester 1 di SD Inpres Mangga Tiga, Kota Makassar. Dengan mengacu pada model pengembangan 4D, penelitian ini menitikberatkan pada fase Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), dan Development (Pengembangan). Selama fase Define, terungkap bahwa buku cetak yang ada tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar, terutama karena minimnya elemen warna dan gambar yang menarik. Temuan ini memotivasi peneliti untuk merancang modul berbasis gambar yang lebih interaktif dan menarik.

Analisis terhadap peserta didik mengungkapkan adanya perbedaan dalam gaya belajar, di mana sebagian besar siswa cenderung lebih menyerap informasi secara visual. Selanjutnya, materi dianalisis untuk memastikan bahwa modul yang dikembangkan mencakup kompetensi yang diharapkan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017, dengan penekanan khusus pada nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah-kisah Nabi dan Rasul.

Dalam fase Design, modul dikembangkan dengan menggunakan kertas HVS A4 dan berbagai jenis font serta warna yang menarik. Proses perancangan dibantu oleh aplikasi Canva, yang digunakan untuk mengintegrasikan gambar dan tata letak yang disesuaikan agar modul dapat mendukung kebutuhan belajar peserta didik secara mandiri.

Tabel 1 Modul Prototype

No.	Rancangan Modul	Keterangan
1.		<p>Pada tahap ini, desain sampul modul mencakup perancangan judul yang didasarkan pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, serta materi pembelajaran.</p>
2.		<p>Pada bagian Kata Pengantar, disampaikan ungkapan syukur kepada Allah SWT, manfaat yang dapat diperoleh dari pembacaan modul, serta ucapan terima kasih atas penyelesaian modul ini.</p>
3.		<p>Bagian Daftar Isi menyediakan informasi kepada pembaca mengenai nomor halaman dari berbagai bagian dalam modul.</p>
4.		<p>Bagian Bagan Informasi Modul menyajikan gambaran umum tentang kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam modul.</p>
5.		<p>Bagian Informasi Modul memberikan penjelasan rinci mengenai kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam modul</p>

<p>11.</p>		<p>Bagian Ibrah dan Nasehat Diri menyajikan catatan yang membantu peserta didik memahami hubungan antara materi yang dipelajari dengan pelajaran yang dapat diambil dari kisah Nabi dan Rasul, serta mengajak mereka untuk mencontoh dan selalu berakhlak mulia.</p>
<p>12.</p>		<p>Bagian Ayo Mencoba berisi pernyataan yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.</p>
<p>13.</p>		<p>Bagian Rangkuman menyajikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari secara keseluruhan.</p>
<p>14.</p>		<p>Bagian Ayo Evaluasi Diri memuat soal-soal tugas untuk peserta didik yang perlu dikerjakan di akhir pembelajaran dalam modul ini.</p>
<p>15.</p>		<p>Bagian Referensi mencantumkan daftar sumber yang digunakan sebagai rujukan oleh peneliti dalam penyusunan modul, sehingga pembaca dapat mengakses referensi tersebut untuk informasi lebih lanjut</p>

Pada tahap Pengembangan, modul yang telah dirancang sebelumnya dinilai oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. Penilaian oleh ahli ini mencakup berbagai aspek seperti kesesuaian isi dengan kurikulum, kejelasan penyajian materi, daya tarik visual, dan relevansi dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Para ahli

memberikan masukan, rekomendasi perbaikan, dan validasi untuk memastikan modul tersebut memiliki kualitas yang tinggi dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah mendapatkan validasi dari para ahli, modul kemudian diuji coba pada sekelompok peserta didik yang menjadi sasaran utama penggunaannya. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi respons peserta didik terhadap modul, termasuk bagaimana mereka berinteraksi dengan materi yang disajikan, tingkat keterlibatan mereka, dan seberapa efektif modul tersebut dalam membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan. Peneliti secara aktif memantau perilaku peserta didik selama uji coba, mencatat reaksi mereka, mengamati cara mereka memahami dan mengaplikasikan materi, serta mengukur peningkatan hasil belajar mereka. Selama uji coba, peneliti juga mengumpulkan umpan balik langsung dari peserta didik dan guru. Peserta didik memberikan tanggapan tentang pengalaman mereka menggunakan modul, apa yang mereka sukai, apa yang tidak mereka pahami, dan saran untuk perbaikan. Guru juga memberikan umpan balik mengenai kemudahan penggunaan modul, efektivitas modul dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta dampaknya terhadap interaksi kelas. Umpan balik ini sangat berharga karena memberikan wawasan tentang bagaimana modul dapat diperbaiki dan diadaptasi lebih lanjut.

Tabel 2 Deskripsi Ketuntasan Pencapaian Tes Hasil Belajar Kelas V SD Inpres Mangga Tiga

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
< 75	Tidak Tuntas	1	5,88%
≥ 75	Tuntas	16	94,11%

Analisis hasil belajar mengungkapkan bahwa dari 17 peserta didik yang mengikuti tes, tidak ada yang masuk dalam kategori sangat rendah. Dua peserta didik (11,7%) meraih kategori sangat tinggi, 14 peserta didik (82,3%) termasuk dalam kategori tinggi, dan satu peserta didik (5,88%) berada dalam kategori sedang. Rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai yang tinggi. Dari total 17 peserta didik, 16 berhasil mendapatkan nilai di atas 75, sedangkan satu peserta didik tidak tuntas karena sakit yang mengakibatkan ketidakhadiran dalam dua pertemuan, mempengaruhi pemahaman materi modul.

Tabel 3 Deskripsi Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Skala					Jml. Skor	Skor Total	%	Ket.
		1	2	3	4	5				
1.	Apakah menurut pendapat kalian tampilan modul menarik?					17	85	85	100	SS
2.	Apakah pembelajaran menggunakan modul dapat menunjang				3	14	82	85	96,47	SS

	keberhasilan pembelajaran PAI materi “Nabi dan Rasul Idolaku”?								
3.	Apakah modul mudah dimengerti?			2	15	83	85	97,64	SS
4.	Apakah petunjuk penggunaan modul mudah dipahami?				17	85	85	100	SS
5.	Apakah menggunakan modul menarik untuk menjelaskan materi “Nabi dan Rasul Idolaku”?			1	16	84	85	98,82	SS
6.	Apakah tampilan warna dan desain modul jelas?				17	85	85	100	SS
7.	Apakah menurut kalian penggunaan modul dapat menumbuhkan minat belajar?			2	15	83	85	97,64	SS
8.	Apakah kalian merasa tertarik menggunakan modul?		1	2	14	81	85	95,29	SS
9.	Apakah kalian senang belajar dengan menggunakan modul?			3	14	82	85	96,47	SS
10.	Apakah teks dan gambar di modul mudah dipahami?			2	15	83	85	97,64	SS
11.	Apakah modul mudah disimpan?			4	13	81	85	95,29	SS
12.	Apakah kalian mudah memahami materi “Nabi dan Rasul Idolaku” dengan menggunakan modul?		1	1	15	82	85	96,47	SS
Rata-Rata Keseluruhan								97,64 %	SS

Hasil analisis angket dari 17 peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata respons mereka mencapai lebih dari 80%, dengan persentase keseluruhan respons sebesar 97,64%. Angka ini mengindikasikan bahwa respons peserta didik berada dalam kategori

sangat baik ($80\% \leq RS \leq 100\%$), menandakan bahwa peserta didik merespons modul dengan sangat positif dan efektif.

Berdasarkan analisis dari kedua kriteria tersebut, yaitu tes hasil belajar dan angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan efektif. Tes hasil belajar menunjukkan bahwa 94,11% peserta didik mencapai ketuntasan klasikal, dengan 82,35% di antaranya mencapai kriteria tinggi. Secara keseluruhan, modul telah memenuhi standar efektivitas yang diharapkan dalam pembelajaran PAI berbasis gambar untuk kelas V.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, modul yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan signifikan yang dapat memberikan manfaat bagi proses pembelajaran. Modul ini tidak hanya mencakup materi pelajaran, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budi pekerti melalui berbagai kegiatan pembiasaan yang dirancang khusus untuk peserta didik. Bagian "Ibrah dan Nasehat Diri" yang disertakan dalam modul memungkinkan peserta didik untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah Nabi dan Rasul. Selain itu, adanya kolom "Ayo Mencoba" memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal-soal secara mandiri, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Semua fitur ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikan modul ini sebagai alat bantu yang efektif dalam pembelajaran mandiri. Namun, pengembangan modul ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Terbatasnya waktu, biaya, dan ruang lingkup penelitian mengakibatkan modul ini hanya mencakup materi untuk kelas V dengan fokus pada tema "Nabi dan Rasul Idolaku". Selain itu, modul ini belum melalui uji coba dalam skala besar untuk memastikan efektivitasnya di berbagai setting pendidikan.

V.SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan modul Pendidikan Agama Islam berbasis gambar untuk kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada materi "Nabi dan Rasul Idolaku", mengikuti model pengembangan 4D. Penelitian ini berhasil mencapai tahap pengembangan (develop), meskipun tahap penyebaran (dissemination) belum dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Validasi oleh para ahli mengindikasikan tingkat validitas yang sangat baik, sementara uji keefektifan, melalui angket respons peserta didik dan tes hasil belajar, menunjukkan hasil positif dengan persentase tinggi. Implikasi dari penelitian ini mencakup perlunya analisis mendalam terhadap aspek-aspek yang direkomendasikan oleh ahli dalam proses validasi, serta pentingnya penyesuaian bahan ajar dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka. Penggunaan modul ini dapat memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, dengan dukungan

guru jika diperlukan, sehingga dapat meningkatkan penerimaan materi pembelajaran secara efektif.

III. DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., Fakhriah, & Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada TK A di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 52-59.
- Aprilia, N. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD (Skripsi). Universitas Jambi.
- Asnawir, & Basyiruddin. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Djamarah, S. B., & Angkowo. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Getteng, A. R., & Rosdiana. (2020). *Etika Profesi Keguruan*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Kementerian Agama RI. (2010). *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Bandung: Jabal.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Makawimbang, J. H. (2011). *Supervisi dan Peningkatan Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustami, K. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aynat Publishing.
- Nata, A. (2015). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ramayulis. (2018). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rafiqah. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*. Makassar: Alauddin University Press.

- Safei, M. (2018). *Pengembangan Modul Berbasis Lingkungan pada Materi Jamur Tiram Siswa di Kelas X MA Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa (integrasi biologi dengan agama Islam) (Skripsi)*. Makassar.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2004). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilawati, S. A., Mursiyam, M., & Wardana, Z. A. (2021). *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.