



## **Pengembangan Materi Ajar Konsep Penciptaan Alam Berbasis Islam dalam Pembelajaran IPA di SD IT Hangtuh Bagan Batu Kabupaten Rokan Hilir Provinsi Riau-Indonesia**

**Ahmad Hafizon<sup>1</sup>, Munzir Hitami<sup>2</sup>, Kadar M. Yusuf<sup>3</sup>**

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

e-mail: [ahmadhavizon@gmail.com](mailto:ahmadhavizon@gmail.com)<sup>1</sup>, [mzr.hitami@gmail.com](mailto:mzr.hitami@gmail.com)<sup>2</sup>, [lailatul\\_qdr@yahoo.com](mailto:lailatul_qdr@yahoo.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan materi ajar konsep penciptaan alam berbasis islam pada pembelajaran IPA dalam bentuk komik sebagai kreatifitas imajinatif siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kombinasi antara penelitian lapangan dan studi pustaka jenis deskriptif kualitatif. Respon siswa uji coba satu-satu diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.29 pada kategori sangat praktis dengan tingkat keterbacaan 4.4 (88%) juga pada kategori tinggi. Sementara pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata respon siswa sebesar 4.29 (sangat praktis), dengan tingkat keterbacaan 4.7 (94%) juga berada pada kategori tinggi. Pada saat uji lapangan juga diperoleh respon siswa sebesar 4.30 dengan kategori tinggi. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa bahan ajar IPA tema Penciptaan Alam berbentuk komik berada pada kategori sangat praktis dengan tingkat keterbacaan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk dapat terlaksana dengan baik dan proses pembelajaran berjalan dalam situasi normal. Secara keseluruhan dapat dinyatakan bahwa bahan ajar IPA tema Penciptaan Alam dalam bentuk komik mudah dipahami, menarik dan dapat meningkatkan kreativitas imajinasi siswa.

**Kata Kunci:** *Konsep Penciptaan Alam, Bahan Ajar IPA, Komik*

### **Abstract**

The purpose of this study was to develop teaching materials for the concept of creation of nature based on Islam in science learning in the form of comics as an imaginative creativity for elementary school students. The research method used is a combination of field research and qualitative descriptive type of literature study. Student responses in one-on-one trials obtained an average score of 4.29 in the very practical category with a legibility level of 4.4 (88%) also in the high category. Meanwhile, in the small group trial, the average student response score was 4.29 (very practical), with a legibility level of 4.7 (94%) which is also in the high category. At the time of the field test also obtained a student response of 4.30 in the high category. Thus it can be stated that the science teaching materials on the theme of the Creation of Nature in the form of comics are in the very practical category with a high level of legibility. This shows that the product can be implemented properly and the learning process runs in normal situations. Overall, it can be stated that science teaching materials with the theme Creation of Nature in comic form are easy to understand, interesting and can enhance students' creative imagination.

**Keywords:** *The Concept of Nature's Creation, Science Teaching Materials, Comics.*

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan salah satu disiplin ilmu yang mempelajari tentang apa yang ada di alam. Karenanya, jika di sebuah sekolah, sekolah Islam terpadu, pondok pesantren, apalagi tahfidz Al-Quran, ada mata pelajaran IPA. Itu sesungguhnya anak-anak didik sedang belajar Al-Quran. Tidak ada dikotomi ilmu agama dan ilmu umum karena hakikatnya semua ilmu datangnya dari Allah.

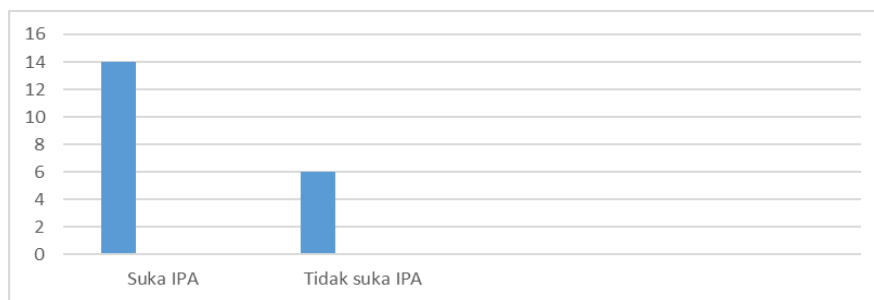
Sehingga pelajaran IPA bukan sekedar hafalan atau rumusan angka-angka, namun lebih dari itu, untuk menanamkan kepada anak-anak didik bahwa belajar IPA merupakan bagian dari belajar Al-Quran atau bagian dari Tahfidz Al-Quran. Sebab, alam semesta yang menciptakan ya Allah. Maka, ilmu yang pas untuk menegetahui rahasia alam dan upaya mengeksplorasinya untuk kemaslahatan manusia dan lingkungannya, ya adanya di dalam Al-Quran yang diturunkan dari Allah Sang Maha Pencipta.

Sebagai makhluk berakal, manusia sebaiknya mempelajari tentang alam sebagai tempat tinggalnya. Rom Harre (dalam Hendro Darmodjo dan Jenny R. E Kaligis, 1993: 4) berpendapat ilmu pengetahuan alam adalah sekumpulan teori yang telah teruji kebenarannya yang menjelaskan tentang pola-pola dan keteraturan dari gejala yang telah diamati dan dipelajari.

Kemudian Sрни M. Iskandar mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan alam sebagai disiplin ilmu disebut juga produk IPA karena merupakan kumpulan dari hasil kegiatan empirik dan analitik yang telah dilakukan para ilmuwan selama berabad-abad. Ilmu pengetahuan alam mempunyai produk berbentuk fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori-teori IPA.

Masalah lainnya muncul dari kalangan siswa, dimana tingkat ketertarikan siswa dalam pelajaran IPA, khususnya materi penciptaan alam sangat rendah. Penciptaan alam semesta merupakan salah satu tanda-tanda kekuasaan Allah SWT. Tidak sedikit ayat Al-Qur'an mengajak kita untuk merenungkan ciptaan-Nya tak terkecuali tentang alam semesta. Alam semesta adalah ruang dimana di dalamnya terdapat kehidupan biotik maupun abiotik serta segala macam peristiwa alam yang dapat diungkapkan maupun yang belum dapat diungkapkan oleh manusia.

Berikut ini grafik hasil survey yang peneliti lakukan di SD IT Hangtuh Bagan Batu:

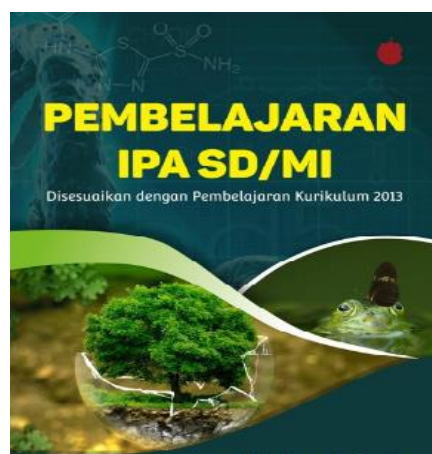


Gambar 1. Hasil survey

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa terdapat 14 siswa (70%) menyatakan tidak suka belajar IPA dan sisanya hanya 6 siswa (30%) yang menyukai pelajaran IPA, khususnya materi penciptaan alam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hasan yang menyatakan bahwa buku IPA yang digunakan siswa SD pada dasarnya sudah sesuai dengan kurikulum, namun layout buku masih kaku; lebih banyak teks daripada gambar; dan sebagian tidak berwarna, yang pada akhirnya siswa merasa jenuh membaca buku tersebut.

Temuan berikutnya adalah proses pembelajaran IPA masih berpusat pada guru, guru hanya menyampaikan informasi dan menulis konsep-konsep yang tercantum dalam buku teks di papan tulis. Berikut ini buku IPA yang digunakan oleh siswa kelas 4 SD IT Hangtuh Bagan Batu. Pembelajaran ini hanya berbasis fakta, tetapi kurang melibatkan kreativitas imajinatif siswa (Wiriaatmadja, 1992). Eric liu dan Scott Noppe-Brandon (2009) juga menyatakan bahwa "Too many public schools focus on the measurable to the exclusion of the possible. As a result, too many students end up better prepared for taking tests than for being skillful learners in the world beyond school." Penyampaian seperti itu tentu tidak akan menghasilkan kemampuan imajinatif, sebagai salah satu ciri dari kemampuan berpikir kreatif. Guru memang berusaha membuat siswa aktif bertanya. Akan tetapi, kegiatan tanya jawab lebih fokus pada hal-hal yang sifatnya bisa dihapal dan diingat. Posisi kursi di ruang kelas digeser-geser untuk memfasilitasi siswa berdiskusi sesuai kelompok untuk menjawab sejumlah pertanyaan dengan menggunakan kata tanya apa, siapa, kapan dan di mana. Jarang sekali kita mendengar kata tanya mengapa dan bagaimana. Melalui cara belajar seperti ini akan sangat sulit bagi siswa mencapai kompetensi inti yang sarat dengan nilai-nilai karakter atau kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kreatif, reflektif dan inovatif.

Berikut ini buku IPA yang digunakan oleh siswa kelas 4 SD IT Hangtuh Bagan Batu:



Gambar 2. Cover buku IPA yang digunakan

Pemanfaatan komik dalam pembelajaran sesuai dengan taraf berpikir siswa khususnya pada tingkat pendidikan dasar, yang menghabiskan sepertiga waktu bangunnya bersama media massa dan salah satu bentuk media massa yang disenanginya adalah komik. Adapun faktor penyebabnya adalah (a) Melalui

karakter dalam komik, anak akan memperoleh wawasan mengenal berbagai masalah dan sosialnya; (b) Komik mampu meningkatkan kreativitas imajinasi anak; (c) Komik memberi anak pelarian sementara dari hiruk-pikuk hidup sehari-hari; (d) Komik mudah dibaca, karena dapat memahami bacaan dari gambarnya; (e) Tokoh dalam komik sering dijadikan idola oleh anak-anak; dan (f) Gambar dalam komik yang berwarna-warni sangat menarik bagi anak-anak. Pendapat serupa juga dikemukakan Supriatna bahwa bahan ajar berbentuk komik sangat efektif diterapkan untuk siswa tingkat pendidikan dasar karena dengan komik guru dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Faktor-faktor sebagaimana diuraikan di atas, menginspirasi peneliti untuk mengembangkan komik sebagai bahan ajar IPA kelas 5 SD disesuaikan dengan kondisi sekolah Islam yang mengaitkan antara pelajaran IPA berdasarkan agama. Dengan bahan ajar komik ini diharapkan siswa bukan hanya sekedar tertarik mempelajari IPA, tetapi juga mampu meningkatkan kreativitas imajinatif siswa itu sendiri.

## **METODE**

Untuk mengenalkan IPA menggunakan komik dan lembar aktivitas siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa komik dan lembar aktivitas siswa kelas 5 SD. Materi IPA dengan menggunakan buku paket IPA kelas 5 SD dan komik untuk kelas 5 SD. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan validasi dua ahli antara lain: Ahli Media dan Ahli Materi. Dalam penelitian ini menggunakan Instrumen Pengumpulan data, Wawancara Terhadap Guru, Angket Respon Siswa. Teknik Analisis Data, Lembar Penilaian buku cerita bergambar, Angket Respon.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bentuk model pembelajaran berbasis produk yang dihasilkan adalah sebuah model pembelajaran yang terstruktur dari awal hingga akhir pembelajaran yang merupakan sebuah model pembelajaran aktif karena model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan keterampilan serta bekerjasama. Tujuan model pembelajaran berbasis produk adalah sebagai pedoman bagi guru untuk memfasilitasi peserta didik untuk aktif belajar, berpartisipasi dan berinteraksi dengan kompetensi dan berorientasi untuk menghasilkan suatu produk dalam proses pembelajaran.

### **1. *Research and Information***

Pada tahap *Research and information* diawali dengan studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, yang mana analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan model pembelajaran. Dengan analisis ini akan didapat gambaran fakta, harapan dan alternatif

penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan metode pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini terdapat langkah-langkah kegiatan, yaitu: identifikasi masalah, analisis kurikulum dan analisis siswa.

Pada kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPA untuk mengapresiasi cerita anak adalah berupa wawancara awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan pra penelitian di SDIT. Hasil wawancara pada pertanyaan selama proses pembelajaran bahwa SDIT belum pernah menggunakan media komik Islam sebagai pembelajaran IPA.

## 2. Planning

Tahap planning merupakan langkah awal untuk menetapkan desain model pembelajaran yang diaplikasikan pada pembelajaran IPA. Model pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan materi IPA kelas 5 SD pada SD IT Hangtuh Bagan Batu. Langkah yang dilakukan yaitu dengan menentukan konsep-konsep penciptaan alam sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator Pencapaian Kompetensi	Ayat Al-Quran
Menguasai konsep bumi, kedudukannya dalam sistem alam semesta dan aplikasinya dalam pembelajaran di SD	Konsep penciptaan alam semesta dapat dilihat pada surat Al Anbiya ayat 30.
Menguasai konsep alam semesta, teori terbentuknya alam semesta serta aplikasinya dalam pembelajaran di SD	(QS` An Nahl ; 65)

Langkah selanjutnya, menentukan pihak-pihak yang dilibatkan dalam penelitian ini. Pihak-pihak yang dilibatkan yang pertama yaitu untuk validasi model pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari pakar yang terdiri dari 2 orang pakar yaitu dosen pascasarjana UIN SUSKA RIAU Husni Mubarak, M.Pd dan Isnaini Septemiarti, M.Pd. Selanjutnya untuk praktikalitas model pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari guru yang mengajar IPA siswa kelas 5A SD yang terdiri dari 20 siswa. Untuk ujicoba soal ujian dilakukan pada siswa yang mengikuti pelajaran IPA dengan model pembelajaran konvensional yang terdiri dari 20 siswa.

## 3. Develop Preliminary from Product

Pada tahapan ini langkah yang dilakukan adalah menyusun bentuk/draf awal model dan kebutuhan perangkat yang diperlukan dalam pengembangan model.

Langkah-langkah *design* komik yang dikembangkan dalam penelitian ini merujuk pada teori McCloud berikut ini:

Tabel 2. Draft Desain Komik

No	Kegiatan	Keterangan
1	Membuat plot	Plot adalah struktur rangkaian urutan cerita. Plot menjadi penting karena tanpa plot cerita menjadi tidak terarah, selain itu konsistensi komikus akan dipertanyakan ketika di awal tidak terlebih dahulu

No	Kegiatan	Keterangan
		mendefinisikan karakter dari tokoh komik yang akan dia buat.
2	Membuat draft	Saat memulai membuat komik, terlebih dahulu dibuat draftnya. Draft yang dibuat berupa kotak frame, layout halaman, kemudian mulailah menggambar tokoh-tokoh di dalamnya, bagaimana posenya, ekspresinya dan dialog.
3	Membentuk outline gambar	Merapikan draft gambar pada poin 2 dengan <i>drawing pen</i> , untuk kotak dan bentuk persegi lainnya dirapikan dengan penggaris.
4	Menghapus draft pensil	Setelah poin 3 selesai, dilakukan penghapusan draft pensil saat tintanya sudah kering.
5	Membuat detil gambar	Berikutnya adalah membuat detil gambar, menghitamkan rambut, warna pakaian, merapikan gambar, mengarsir bagian yang gelap dengan memperhatikan efek pencahayaan, membentuk bayangan pose tokoh dan berbagai detil gambar lainnya.
6	Melakukan koreksi	Terkadang setelah sampai pada gambar detil, baru ditemukan kesalahan-kesalahan gambar, seperti kedua mata yang tidak sejajar, ukuran tubuh antar tokoh yang tidak proporsional atau bahkan ekspresi wajah yang keliru.
7	Menambahkan <i>screen tone</i>	<i>Screen tone</i> merupakan teknik yang terdapat pada komik dimana <i>tone</i> digunakan untuk mengisi bagian gambar dengan warna gelap/terang ataupun dengan tekstur. Penggradasian warna juga dilakukan dengan teknik ini. <i>Screen tone</i> yang digunakan dalam hal ini melalui photoshop, dengan cara <i>scan</i> dulu gambar yang sudah dibuat, kemudian tambahkan <i>screen tone</i> lewat photoshop.
8	Menambahkan dialog	Tahap akhir adalah memasukkan dialog menggunakan komputer, font yang digunakan bervariasi/berbeda untuk kalimat biasa, kalimat sedih dan kalimat marah, itu dapat membantu menegaskan ekspresi tokoh yang telah digambar sebelumnya

#### 4. Pengembangan Buku Siswa Dalam Bentuk Komik

Pengembangan bahan ajar komik ini merupakan hasil pengembangan dari buku siswa mata pelajaran IPA kelas 5 SD kurikulum 2013 revisi 2017.



Gambar 3. Materi ajar sebelum dan sesudah pengembangan

#### 5. Preliminary Field Testing (Uji Coba Terbatas)

Pada tahap ini tindakan yang dilakukan adalah memvalidasi instrumen (angket), Hasil validasi diuraikan sebagai berikut:



a) Hasil Validasi Buku Siswa dalam Bentuk Komik

Validasi buku siswa berbentuk komik terdiri dari beberapa aspek yang dinilai, meliputi: ketepatan isi komik, aspek kebahasaan, efek bagi strategi pembelajaran, kegrafikan, dan aspek manfaat/kegunaan. Penilaian/validasi dilakukan 5 orang validator dengan rincian: 3 orang ahli materi (Prof. Dr. Munzir Hitami, MA, Dr. Kadar M. Yusuf, M.Ag, dan Dr. Amri Darwis, M.Ag); 1 orang ahli desain bahan ajar (Maralottung Siregar, M.Pd); dan 1 orang aspek bahasa (Aini Qolbiyah, M.Pd). Kelima validator akan memvalidasi secara keseluruhan dari produk, sehingga layak diujicobakan.


Proses validasi dilakukan dengan cara memberikan produk kepada ahli beserta lembar peniliannya berupa angket yang berisi 40 item pernyataan menggunakan skala 1 sampai 5 dengan kriteria: Nilai 1 = Tidak Valid; Nilai 2 = Kurang Valid; Nilai 3 = Cukup Valid; Nilai 4 = Valid; dan Nilai 5 = Sangat Valid. Pada saat peneliti menghubungi kembali validator, terdapat 3 orang validator yang belum memberikan penilaian sebelum produk direvisi terlebih dahulu yaitu ahli materi; ahli desain; dan ahli bahasa. Berikut hasil revisi berdasarkan masukan ahli materi:

Tabel 3. Hasil Revisi Ahli Materi

Aspek	Masukan/saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Bahan ajar: penciptaan alam	Nama-nama tokoh kurang jelas, sehingga perlu dibuatkan kolom pengenalan tokoh	Belum terdapat bagian pengenalan tokoh dalam komik.	<p>QURAN SURAT AS SAJDAH AYAT 4</p> <p>اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا فِي سِتَّةِ أَيَّامٍ ثُمَّ اسْتَوَىٰ عَلَى الْعَرْشِ مَا لَكُمْ مِنْ دُونِهِ مِن وَلِيٍّ وَلَا شَفِيعٍ أَفَلَا تَتَذَكَّرُونَ</p>  <p>Assalamualaikum teman teman, kenalkan, namaku Nayla</p>

Tabel tersebut merupakan hasil revisi produk berdasarkan saran/masukan dari ahli materi. Adapun yang berikutnya adalah revisi produk berdasarkan saran/masukan ahli desain bahan ajar sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Revisi Ahli Desain Bahan Ajar

Masukan/saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penambahan halaman penutup	Belum ada ilustrasi halaman penutup	

## 6. Main Field Testing

Produk yang telah direvisi berdasarkan saran/masukan dari ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa, produk kembali diserahkan kepada validator untuk divalidasi.

Namun, tidak kepada semua validator produk yang sudah direvisi tersebut divalidasi kembali karena 2 orang validator sudah menyatakan valid. Sementara, 3 orang validator yang sebelumnya belum memberikan penilaian, setelah dilakukan revisi, ketiga orang validator tersebut barulah memberikan penilaian terhadap bahan ajar komik yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dengan demikian kelima validator telah memberikan penilaian terhadap bahan ajar berbentuk komik. Adapun hasilnya adalah:

Tabel 5. Hasil Validasi Buku Siswa dalam Bentuk Komik

No	Aspek yang dinilai	Nilai Rata-Rata Validator
1	Isi komik	4.07
2	Kebahasaan	4.28
3	Efek bagi strategi pembelajaran	4.53
4	Kegrafikan	4.29
5	Manfaat/kegunaan.	5.00
<b>Rata-rata Total Validasi (RTV)</b>		<b>4.43</b>
<b>Intraclass Correlation<sup>a</sup></b>		<b>.591<sup>b</sup></b>
		<b>.879<sup>c</sup></b>

Hasil validasi buku siswa berbentuk komik sebagaimana tertera pada tabel tersebut menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat baik dengan nilai rata-rata total validasi (RTV) diperoleh sebesar 4.43 (sangat valid), artinya instrumen buku siswa sangat layak digunakan *tanpa revisi*.

### 7. Operational product revision

Uji coba satu-satu dalam penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel tiga orang siswa dengan kriteria memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Sebelum uji coba dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara singkat terhadap siswa kelas V. Setelah itu, responden diberikan komik untuk dibaca. Setelah selesai dibaca, dilakukan penilaian terhadap komik tersebut oleh siswa dalam dua tahap yaitu penilaian respon dan tingkat keterbacaan siswa terhadap komik. Penilaian respon dilakukan dengan mengisi angket yang berisi pernyataan dengan lima pilihan jawaban, yakni: Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju; Nilai 2 = Kurang Setuju; Nilai 3 = Cukup; Nilai 4 = Setuju; dan Nilai 5 = Sangat Setuju. Adapun respon yang diberikan siswa sebagai berikut:

Tabel 6. Respon Siswa Terhadap Komik Pada Saat Uji Coba

No	Butir Penilaian	Siswa			Rata-rata	
		1	2	3		
1	Saya lebih paham materi IPA setelah membaca komik daripada buku teks	4	4	4	12	4.00
2	Dengan adanya komik, ketertarikan saya membaca buku bertambah	4	3	3	10	3.33
3	Saya senang mengikuti cerita konsep alam semesta yang ada dalam komik	4	4	4	12	4.00
4	Saya suka membaca kembali buku komik ini dirumah	5	5	5	15	5.00
5	Komik ini bisa saya gunakan sebagai sumber referensi belajar IPA	4	4	4	12	4.00



No	Butir Penilaian	Sisw			Rata-rata	
		1	2	3		
6	Saya dapat mengerjakan soal latihan materi IPA yang terdapat dalam komik ini dengan mudah	5	5	5	15	5.00
7	Kalimat dalam komik mudah saya pahami	5	5	5	15	5.00
8	Saya senang belajar IPA dengan komik ini, karena gambarnya lucu dan menarik	5	5	5	15	5.00
9	Menurut saya buku komik IPA ini mempunyai cerita yang menarik	4	4	5	13	4.33
10	Saya paham mengenai cerita IPA yang ditampilkan dalam komik	4	4	5	13	4.33
11	Saya senang belajar IPA karena dengan adanya buku komik mempermudah saya dalam memahami materi ajar	5	5	5	15	5.00
12	Saya senang komik dapat dijadikan bahan ajar tidak hanya pada pelajaran Sejarah	5	4	5	14	4.67
13	Materi IPA dan Islam yang disajikan dalam komik mudah dipahami dan tidak rumit	4	4	4	12	4.00
14	Komik ini tampilannya sangat menarik	3	3	3	9	3.00
15	Belajar dengan komik lebih menarik dari pada menggunakan buku paket	3	4	4	11	3.67
<b>Jumlah</b>					<b>64.33</b>	
<b>rata-rata (<math>\bar{x}</math>)</b>					<b>4.29 praktis)</b>	
<b>Intraclass Correlation<sup>a</sup></b>					<b>Single Measures (.783<sup>b</sup>)</b>	
					<b>Average Measures (.916<sup>c</sup>)</b>	

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai respon siswa terhadap komik dengan rata-rata 4.29 dengan kriteria sangat praktis dan dapat terlaksana dengan baik. Sedangkan berdasarkan uji intrakelas korelasi (ICC) diperoleh nilai 0.916<sup>c</sup>, artinya antara responden terdapat korelasi yang sangat besar dalam menetapkan kepraktisan produk.

## 8. Final product revision

a) Hasil Uji coba satu-satu (*one to one trial*)

Proses pembelajaran IPA materi penciptaan alam dalam penelitian ini dilakukan di kelas V.A sebagai kelas kontrol dan di kelas V.B sebagai kelas eksperimen. Setelah dilakukan proses pembelajaran, maka diukur kemampuan siswa (post-test), dengan memberikan soal sebanyak 10 soal (pilihan ganda). Adapun hasilnya adalah:

Tabel 7. Nilai Post-test Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil Nilai Post-test Siswa	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai rata-rata	65	80
Nilai tertinggi	80	100

## 9. Dissemination and implementation

Efektivitas penggunaan bahan ajar komik pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan pada kelas kontrol yang menggunakan buku teks. Efektivitas juga dilihat berdasarkan implementasinya dalam proses pembelajaran, bahan ajar berbentuk komik

ini sangat membantu siswa dalam menambah semangat belajarnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan antusiasnya siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik. Banyak siswa yang bertanya maupun menjawab pertanyaan secara aktif, mereka melakukan kegiatan secara mandiri dengan sedikit bimbingan dan berinteraksi dengan sesama siswa. Disamping itu, dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik siswa menunjukkan aktivitas yang tinggi, memiliki motivasi yang tinggi dalam membaca komik dan lebih mudah memahami materi karena terdapat gambar-gambar yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa aktif melakukan kegiatan diskusi baik dalam bertukar pendapat maupun presentasi.

Pembelajaran yang tadinya monoton dan terkesan membosankan, sekarang menjadi menyenangkan dan penuh semangat. Siswa yang awalnya diam dan acuh tak acuh, kini mulai tertarik dengan adanya bahan ajar yang berbeda dari yang pernah digunakan sebelumnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan merujuk kepada tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa penelitian pengembangan ini telah menghasilkan bahan ajar IPA tema Penciptaan Alam berbentuk komik beserta produk pendukungnya berupa buku guru yang valid, praktis dan efektif. Penerapan bahan ajar berbentuk komik dalam pembelajaran Penciptaan Alam lebih efektif penerapannya jika dibandingkan dengan penerapan bahan ajar berbentuk buku teks yang sudah ada dan digunakan guru selama ini. Di samping itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa dapat mengembangkan kreativitas imajinasinya selama proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Idris, Muhammad, *Pemberdayaan Kualitas Umat Menuju Masyarakat Madani (Sebuah opsi memasuki masyarakat yang membebaskan)* Tesis PPs. UIN Makassar 2006
- Jurnal *Inovasi Pendidikan Tinggi Agama Islam, Perta*, Vol. VII/No. 01/ 2004
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: 3389 Tahun 2013 Tentang *Penamaan Perguruan Tinggi Agama Islam, Fakultas Dan Jurusan Pada Perguruan Tinggi Agama Islam Tahun 2013*
- Kusmana dan Munadi, Yudi (ed.), *Proses Perubahan IAIN Menjadi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Ciputat: Jakarta UIN Press, 2002)
- Mahmud Yunus, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta: PT Mahmud Yunus Wadzurriyyah, 2008)
- Muhammadiyah Amin, Makalah yang disampaikan pada *kuliah umum* STAIN Manado tanggal 30 Maret 2009
- Nata, Abuddin (et.al.), *Dari Ciputat, Cairo, Hingga Colombia*, (Jakarta: IAIN Jakarta Press, 2002)
- Nata Abuddin, *Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), cet. 5
- Nur Sam, "KONVERSI IAIN KE UIN" dalam <http://nursyam.sunan-ampel.ac.id/?p=981> (05 Oktober 2022),