

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
BERBASIS KOMIK PANDAWA UNTUK PENINGKATAN
KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI TOKOH CERITA
SISWA KELAS II SDN PANGGUNGREJO TULUNGAGUNG**

Eka Yuliana Sari

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Tulungagung
e-mail ekayuliana@stkipgritulungagung.ac.id

Abstrak

Analisis kebutuhan yang diperlukan untuk siswa kelas II SDN Panggungrejo yakni perlu adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia pada KD. 8.1 Menulis deskripsi. Tujuan penelitian dan pengembangan ini mendeskripsikan: 1) kondisi dan potensi pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik, 2) prosedur pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik, 3) efektivitas media pembelajaran tematik berbasis komik, 4) efisiensi media pembelajaran tematik berbasis komik, 5) kemenarikan media pembelajaran tematik berbasis komik. Penelitian dilaksanakan di SDN Panggungrejo Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung. Metode dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan mengacu pada Borg & Gall. Populasi yang digunakan dalam penelitian seluruh siswa kelas II SDN Panggungrejo Tulungagung. Subjek dalam penelitian adalah 35 siswa kelas II. Data dikumpulkan melalui wawancara tidak terstruktur, tes, dan angket. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan uji-t. Kesimpulan penelitian adalah: 1) kondisi dan potensi awal sangat memungkinkan dan mendukung dilakukan pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik, 2) proses pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik melalui lima tahap yaitu, studi pendahuluan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, ujicoba dan revisi produk, dan produk akhir, 3) spesifikasi komik pembelajaran, mudah digunakan, bersifat komplemen dan suplemen. Berdasarkan rekapitulasi respon siswa terhadap media pembelajaran tematik berbasis komik paandawa menunjukkan rata-rata 83,3%. Sesuai sajian analisis data pada bab III rata-rata 83,3% terdapat pada kaategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa respon yang diberikan siswa setelah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis komik pandawa dapat mendukung tingkat keefektifan yang sangat tinggi.

Kata kunci: media komik, pembelajaran tematik, tokoh pandawa

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media akan menjadikan pembelajaran tematik lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, di SD Negeri Panggungrejo, proses pembelajaran tematik pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pembelajaran enam pada materi menulis deskripsi mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh data bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah dan cenderung menurun, hal ini ditunjukkan dengan masih rendahnya persentase siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) selama 2 tahun pelajaran terakhir, terutama pada KD. 8.1 Mendeskripsikan manusia, tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis. Faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut antara lain guru belum memanfaatkan media dalam pembelajaran baik yang disediakan sekolah maupun hasil pengembangan, contoh-contoh yang diberikan tidak kontekstual, sehingga berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi data yang ada di kelas menjelaskan bahwa selama dua tahun pelajaran terakhir, persentase siswa yang paling banyak

mendapatkan nilai di bawah KKM atau belum tuntas berdasarkan nilai ulangan harian pada pembelajaran enam dalam tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada KD 8.1 Mendeskripsikan manusia, tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis. Perolehan nilai di bawah nilai KKM sangat tinggi yaitu, sebesar 65% pada tahun pelajaran 2015/2016, dan 67,2% pada tahun pelajaran 2016/2017. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran Bahasa Indonesia pada KD 8.1 Mendeskripsikan manusia, tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis tersebut sebesar 72.

Hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas II SDN Panggungrejo rata-rata cenderung bosan saat mengikuti pembelajaran tematik terpadu khususnya pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pembelajaran enam pada materi menulis deskripsi tokoh mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena siswa hanya mendengarkan guru ceramah di depan kelas tanpa memanfaatkan media. Contoh-contoh yang diberikan oleh guru sangat abstrak dan jauh dari konteks kehidupan sehari-hari mereka, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa karena belum tersedia media untuk pembelajaran tematik. Hal demikian merupakan penyebab siswa kurang memahami materi yang disampaikan, serta malas untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hasil observasi yang dilakukan di

kelas, terlihat siswa tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik. Sebagian dari siswa ngobrol dan perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, beberapa siswa terlihat pasif dan mengantuk. Pada perencanaan yang terlihat yang disiapkan oleh guru terlihat guru tidak menggunakan media yang menarik pada kegiatan pembelajaran.

Teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktek dalam segala aspek pemecahan masalah belajar melalui proses yang rumit, saling berkaitan, serta dengan cara-caranya yang khas. Teknologi Pembelajaran adalah teori dan praktek dalam perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber belajar (Seels & Richey, 1994: 1). Berdasarkan pada belum tersedianya sumber belajar yang berupa media komik pembelajaran tematik pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pembelajaran 6 materi Bahasa Indonesia tentang menulis deskripsi tokoh, untuk siswa kelas II SDN Pangungrejo Kecamatan Tulungagung, maka fokus dan penerapan teknologi pembelajaran ini adalah pada kawasan pengembangan. Berdasarkan kondisi tersebut upaya dalam mengatasi belum tersedianya sumber belajar yang juga seharusnya memperhatikan perkembangan ilmu dan teknologi, memanfaatkan dan merancang teknologi ataupun media pembelajaran yang efektif sehingga membantu siswa dalam mencapai potensi tertinggi.

Nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian,

minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk grafis adalah komik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting yaitu komik memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik, Rivai dalam Mohammad Supriyanto, (2015: 21). Keberadaan komik dapat dijadikan solusi terhadap adanya resiko kegagalan dalam proses pembelajaran. Komik sebagai media visual memiliki keunikan tersendiri dalam memperlakukan gambar dibandingkan media lainnya seperti lukisan atau film. Dibandingkan dengan lukisan atau film, keunikan komik terletak pada karakter seni gambar yang berkesinambungan. McCloud (2008: 129) memaparkan bahwa komik adalah sebuah media yang berupa kepingan-kepingan teks dan potongan gambar yang ketika berkerja sama, pembaca akan menggabungkan kepingan-kepingan tersebut menjadi sebuah cerita yang utuh dan berkesinambungan. Kesan berkesinambungan itulah yang menjadikan karya seni komik terasa hidup ketika dibaca.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 67) menyatakan bahwa komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dapat membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta meningkatkan minat baca siswa.

Komik adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar, mengubah pandangan negatif masyarakat tentang komik sebagai bacaan yang tidak bermutu menjadi bacaan yang bermanfaat bagi proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran komik oleh guru bisa membantu membangkitkan minat belajar siswa yang selama ini merasa bosan dengan buku teks maupun modul yang relatif tebal dan cenderung lebih terkesan serius tanpa diselingi dengan humor yang dapat merelaksasi otak siswa tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis komik Pandawa mata pelajaran Bahasa Indonesia pada KD. 8.1 Mendeskripsikan manusia, tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dalam bahasa tulis dengan judul komik “Pandawa Bersekolah” dalam tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku materi menulis deskripsi tokoh cerita di kelas II SDN Panggongrejo Tulungagung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, dan melalui pengamatan di lapangan, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut.

1. Ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia K.D. 8.1 Mendeskripsikan manusia, tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan

bahasa tulis, di kelas II SDN Panggongrejo Tulungagung masih rendah.

2. Media yang digunakan untuk pembelajaran tematik belum memenuhi kriteria.
3. Media komik untuk pembelajaran tematik yang mengait mata pelajaran PKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia berbasis cerita Pandawa pada siswa kelas II SDN Panggongrejo belum tersedia.
4. Media alternatif yang berupa komik Pandawa yang memungkinkan siswa belajar secara efektif, efisien, menarik dan menyenangkan serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa belum tersedia.
5. Produk media pembelajaran komik melalui uji validitas materi maupun media dan efektifitas metode penggunaannya serta alat dan teknik evaluasi yang digunakan untuk mengukur kelayakan maupun efektifitas media pembelajaran tematik berbasis komik Pandawa untuk siswa kelas II SDN Panggongrejo, belum pernah dikembangkan.
6. Kreativitas guru dalam memanfaatkan potensi budaya daerah sebagai media maupun sumber belajar di dalam kelas masih sangat terbatas, salah satu penyebabnya adalah keterbatasan penguasaan memanfaatkan Teknik Informatika Komputer (TIK).

7. Minat dan motivasi peserta didik terhadap budaya daerah masing-masing masih rendah, sehingga memungkinkan hilangnya rasa cinta terhadap

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah tersebut, agar tidak terlalu luas dalam merumuskan masalah maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Keterbatasan media pembelajaran berupa buku ataupun media pembelajaran lain yang dimiliki sekolah maupun siswa.
2. Belum tersedia media pembelajaran alternatif yang berupa komik berbasis cerita Pandawa yang memungkinkan siswa belajar secara efektif, efisien, menarik dan menyenangkan serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Belum pernah dikembangkan media pembelajaran tematik berbasis komik yang layak dan memenuhi kaidah pengembangan sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum yang berlaku, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas II SDN Panggungrejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah dalam uraian di atas, melalui diskusi dengan dosen pembimbing, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut .

1. Bagaimana proses pengembangan media komik pembelajaran tematik berbantuan cerita Pandawa materi menulis deskripsi yang layak dan memenuhi kaidah pengembangan sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum yang berlaku, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas II SDN Panggungrejo Tulungagung?
2. Bagaimana spesifikasi media pembelajaran hasil pengembangan yang berupa komik pembelajaran tematik berbantuan cerita Pandawa materi menulis deskripsi tokoh cerita pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pembelajaran enam?
3. Bagaimana tingkat efektifitas penggunaan media komik pembelajaran tematik berbantuan cerita Punakawan materi menulis deskripsi tokoh cerita pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pada pembelajaran enam siswa kelas II SDN Panggungrejo Tulungagung?
4. Bagaimana tingkat efisiensi penggunaan media komik pembelajaran tematik berbantuan cerita Pandawa materi menulis deskripsi tokoh cerita pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pembelajaran enam siswa kelas II SDN panggungrejo Tulungagung?
5. Bagaimana tingkat daya tarik penggunaan media komik

pembelajaran tematik berbantuan cerita Pandawa materi menulis deskripsi tokoh cerita pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pembelajaran enam siswa kelas II SDN Panggungrejo?

E. Tujuan Penelitian

Mencermati rumusan masalah dan permasalahan yang telah dikemukakan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Menghasilkan media komik pembelajaran tematik berbantuan cerita Pandawa materi menulis deskripsi tokoh cerita yang layak dan memenuhi kaidah pengembangan sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum yang berlaku, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas II SDN Panggungrejo Tulungagung.
2. Mendeskripsikan spesifikasi media pembelajaran hasil pengembangan yang berupa komik pembelajaran tematik berbantuan cerita Pandawa materi menulis deskripsi tokoh cerita pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pembelajaran enam.
3. Menganalisis tingkat efektifitas penggunaan media komik pembelajaran tematik berbantuan cerita Pandawa materi menulis deskripsi tokoh cerita pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi

Sekolahku pembelajaran enam siswa kelas II SDN Panggungrejo Tulungagung.

4. Menganalisis tingkat efisiensi penggunaan media komik pembelajaran tematik berbantuan cerita Pandawa materi menulis deskripsi tokoh cerita pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pembelajaran enam siswa kelas II SDN Panggungrejo Tulungagung.
5. Menganalisis tingkat daya tarik penggunaan media komik pembelajaran tematik berbantuan cerita Pandawa materi menulis deskripsi tokoh cerita pada tema Aku dan Sekolahku subtema Prestasi Sekolahku pembelajaran enam siswa kelas II SDN Panggungrejo Tulungagung.

METODE PENELITIAN

A. DESAIN PENELITIAN

Model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gall adalah metode yang relatif mudah dipahami sehingga dapat disesuaikan dilakukan peneliti hanya mengadaptasi tahapan 1 sampai dengan 7 dari tahapan dengan situasi dan kondisi peneliti. Pada penelitian dan pengembangan yang Borg and Gall. Peneliti menyederhanakan ketujuh tahapan tersebut menjadi 5 langkah utama, yaitu 1) study pendahuluan, 2) desain pembelajaran, 3) desain dan pengembangan media, 4) uji coba dan revisi produk, dan 5) produk akhir. Penelitian dan Pengembangan adalah

suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 164).

B. PROSEDUR DAN SUBJEK PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri Panggungrejo, Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung pada siswa kelas II semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

C. LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini mengacu pada *Research and Development* (R&D) Borg and Gall (1983: 772), berdasarkan uraian penjelasan yang telah dimodifikasi dan diselaraskan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Prosedur pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini penulis gambarkan pada diagram di bawah ini

1. Studi Pendahuluan

Pada tahap ini ada dua hal yang dilakukan, yaitu studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka, digunakan untuk menemukan konsep-konsep atau landasanlandasan teoritis, ruang lingkup, keluasan penggunaan, kondisi pendukung, dan langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan produk. **Desain Pembelajaran**

Berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu keterbatasan waktu dan biaya serta kebutuhan akan pembelajaran maka tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada tahap desain

pembelajaran penelitian mengadaptasi model ASSURE, yaitu 1) *analyze leaner* / menganalisis peserta didik, 2) *state obyectives* / merumuskan tujuan pembelajaran, 3) *select methods, media, and material* / memilih metode, media, dan bahan ajar, 4) *utilize media and material* / memanfaatkan media dan bahan ajar, 5) *require leaner participation* / mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, 6) *evaluate and revise* / menilai dan memperbaiki. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 3 (tiga) tahap desain pembelajaran dari model ASSURE tersebut yaitu tahap 1 hingga 3.

2. Desain dan Pengembangan Media

Pengembangan media untuk pembelajaran, menurut Riyana (2007: 142) memiliki 3(tiga) tahapan yaitu, tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

a) Produksi

Tahap produksi, meliputi merealisasikan program sesuai naskah. Membuat media yang telah disusun melalui naskah media pembelajaran kedalam bentuk gambar, pewarnaan, balon kata, dan *sound effect* (suara latar). Berdasarkan dari pembuatan desain grafis, maka akan diperoleh wujud nyata dari *storyboard* yang telah ditentukan sebelumnya . Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan komik yang sudah direvisi berdasarkan usulan para ahli. Adapun kegiatan dari tahap ini antara lain, telaah komik oleh ahli media dan ahli materi, revisi komik, validasi komik oleh ahli media dan ahli materi, uji coba terbatas. Analisis data validasi dan uji coba terbatas, dan

penulisan laporan. Pada tahap ini peneliti mulai memproduksi media pembelajaran tematik berbasis komik Pandawa sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

b) Pasca Produksi

Tahap pasca produksi meliputi kegiatan *me-review*, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam media yang dibuat. Pada kegiatan pas produksi sebuah media komik dilakukan kegiatan *editing* dan *mastering*. Proses *editing* merupakan kegiatan menggabungkan gambar, latar, warna, narasi dan lain-lain. Pada proses ini dilakukan finalisasi komik hasil rancangan yang disesuaikan dengan tuntutan tujuan pembelajaran. Sedangkan proses *mastering* merupakan proses pencetakan komik hasil *editing* ke dalam bentuk *prototype* buku komik pembelajaran.

HASIL PENGEMBANGAN

(1) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah data yang dihasilkan oleh siswa, analisis hasil belajar siswa dilakukan setelah siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan modul. Hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga penilaian yaitu: (a) ranah kognitif, (b) afektif, (c) psikomotor. Hasil belajar kognitif siswa dibagi secara proporsional dengan persentase nilai kegiatan mandiri 1, 2, dan 3 (30%) nilai kegiatan bersama 1 dan 2 (20%), dan nilai tes formatif (50%). Nilai tes formatif memiliki persentase paling besar dikarenakan soal yang terdapat di dalamnya mencakup semua materi dari 1 dan 2.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran diperoleh tidak hanya melalui hasil belajar kognitif saja, namun juga hasil belajar afektif dan psikomotorik. Adapun hasil belajar kognitif siswa tersaji dalam tabel 4.21 sebagai berikut:

Tabel 4.21 Data Hasil Belajar Kognitif Siswa

| Kelas | Nilai Statistik | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------------|-----------|----------------|
| 1 | 29-30 | 3 | 8,33 |
| 2 | 31-32 | 11 | 30,56 |
| 3 | 33-34 | 12 | 33,33 |
| 4 | 35-36 | 8 | 22,22 |
| 5 | 37-38 | 2 | 5,56 |
| Jumlah | | 36 | 100 |

(Sumber: Lampiran 57)

Berdasarkan tabel 4.21 di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 33-34 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 12 siswa atau 33,33%. Nilai 37-38 memiliki frekuensi paling sedikit yaitu sebanyak 2 siswa atau 5,56%.

Berikutnya data hasil belajar afektif siswa juga tersaji dalam tabel 4.22 sebagai berikut:

Tabel 4.22 Data Hasil Belajar Afektif Siswa

| Kelas | Nilai Statistik | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------------|-----------|----------------|
| 1 | 28 | 2 | 5,56 |
| 2 | 29 | 4 | 11,12 |
| 3 | 30 | 8 | 22,22 |
| 4 | 31 | 0 | 0 |
| 5 | 32 | 16 | 44,44 |
| 6 | 33 | 3 | 8,33 |
| 7 | 34 | 3 | 8,33 |
| Jumlah | | 36 | 100 |

Berdasarkan tabel 4.22 di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 32 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 16 siswa atau 44,44%. Nilai 28 memiliki frekuensi paling sedikit yaitu sebanyak 2 siswa atau 5,56%.

Berikutnya data hasil belajar psikomotorik siswa juga tersaji dalam tabel 4.23 sebagai berikut:

Tabel 4.23 Data Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

| Kelas | Nilai Statistik | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------------|-----------|----------------|
| 1 | 14 | 4 | 11,12 |
| 2 | 15 | 5 | 13,88 |
| 3 | 16 | 25 | 69,44 |
| 4 | 17 | 2 | 5,56 |
| Jumlah | | 36 | 100 |

Berdasarkan tabel 4.23 data hasil belajar psikomotorik di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 16 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 25 siswa atau 69,44%. Nilai 14 memiliki frekuensi paling sedikit yaitu sebanyak 4 siswa atau 11,12%.

Sesuai dengan yang telah diuraikan pada bab III, hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga penilaian yaitu: (a) ranah kognitif, (b) afektif, (c) psikomotorik. Hasil belajar siswa dibagi secara proporsional dengan persentase hasil belajar kognitif (40%), hasil belajar afektif (40%), dan hasil belajar psikomotorik (20%). Hasil tes diberi bobot Siswa dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika 65% siswa mendapat nilai ≥ 74 . Adapun grafik frekuensi ketuntasan hasil belajar siswa akan disajikan pada gambar 4.7 sebagai berikut.

NILAI STATISTIK

Gambar 4.7 Grafik frekuensi ketuntasan hasil belajar siswa

Berdasarkan gambar 4.7 hasil belajar siswa menggunakan modul pembelajaran PKn berbasis model PBL tuntas 100%. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan grafik frekuensi ketuntasan hasil belajar di atas yang menunjukkan 10 siswa mendapatkan nilai 79-80. Nilai 81-82 memiliki frekuensi sebanyak 7 siswa, nilai 83-84 memiliki frekuensi sebanyak 7 siswa, nilai 75-76 memiliki frekuensi sebanyak 5 siswa, nilai 85-86 memiliki frekuensi sebanyak 4 siswa sedangkan nilai 77-78 memiliki frekuensi 3 siswa.

(2) Respon Siswa

Indikator lain dari keefektifan modul pembelajaran yang dikembangkan siswa pada uji coba lapangan adalah respon siswa, respon siswa dapat diketahui melalui pengisian angket respon siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa setelah belajar dengan menggunakan modul pembelajaran PKn berbasis Model PBL. Rekapitulasi respon siswa disajikan dalam lampiran, hasil analisis respon siswa, rekapitulasi respon siswa terhadap modul pembelajaran PKn berbasis model PBL sesuai sajian pada tabel di atas menunjukkan rata-rata 83,3%. Sesuai sajian analisis data pada bab III rata-rata 83,3% terdapat pada kaategori sangat tinggi. Hal tersebut

menunjukkan bahwa respon yang diberikan siswa setelah menggunakan modul dapat mendukung tingkat keefektifan modul yang sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1986. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryanti, Dewi Niken. 2014. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis *Scientific Approach* Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP di Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Pendidikan Pascasarjana*. Universitas Lampung. Bandarlampung.
- Asep Jihad & Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Asyhar. Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anderson, Lorin W. Et al. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing, A Revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Logman. Inc.
- Andini, Medina. 2008. *Pengembangan Media Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf pada Manusia*. Skripsi: Jurusan Biologi FMIPA UNESA. Surabaya.
- Arief S. Sadiman. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arends. L. Richard, 2008. *Learning To Teach Seven Edition*. Penterjemah Soetjipto dan Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asep Jihad & Abdul Haris. 2010. *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Baharuddin, Wahyuni. E. N. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2006. *Instrumen Penilaian Tahap I Bahan Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP
- Bing Bedjo Tanudjaja. 2004. Punakawan sebagai Media Komunikasi Visual *Nirmana Journals Puslit Petra*. Universitas Kristen Petra
- Borg, W.R., Gall, M.D, & Gall, J.P. 2003. *Educational research. An introduction (7thed.)*. New York: Longman.
- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi 1*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chee, T.S. & Wong, A.F.L. 2003. *Teaching and learning with technology*. Singapore: Prentice Hall.
- Crozat, S., Hu, Oliver., & Trigano, P. 2001 . *A method for evaluating multimedia learning software*. Downloaded at 22/10/2012 from <http://halshs.archives-ouvertes.fr/docs/icomcs99.pdf>
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam*

Mencapai Tujuan Pembelajaran.
Yogyakarta: Gava Media.