

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERBASIS VISUALISASI MEME KOMIK DAN GAMBAR KARTUN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS VIII SMP NEGERI 2 BERBAH

DEVELOPMENT OF MATERIAL MODULE BASED ON VISUALIZATION OF COMIC MEME AND CARTOON ON SUBJECT OF CIVIC EDUCATION OF CLASS VIII SMP NEGERI 2 BERBAH

Oleh:

Saiful Amri

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

email: saifuleamri@gmail.com

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran yang layak digunakan untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dengan materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara yang ditinjau dari aspek penilaian, seperti aspek tampilan teks, aspek tampilan warna, aspek tampilan gambar, aspek tampilan layout, aspek tampilan fisik, dan aspek desain pesan pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli media pada tahap akhir mendapatkan rata-rata skor 3,4 dan termasuk dalam kategori layak, pada validasi ahli materi tahap 1 mendapatkan rata-rata skor 3,6, pada validasi ahli materi tahap 2 mendapatkan rata-rata skor 3,9 dan keduanya termasuk dalam kategori layak. Pada uji coba produk awal menggunakan 5 subjek mendapatkan rata-rata skor 3,7 dan pada hasil uji coba pemakain mendapatkan rata-rata skor 3,6 keduanya termasuk dalam kategori layak. Hasil penelitian pada penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama sebagai media pembelajaran untuk materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara.

Kata kunci: *Modul Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Pertama, Pancasila sebagai Ideologi dan dasar Negara*

Abstract

This research and development aim to produce an appropriate learning module used for the subject of VIII Grade Civic Education of Secondary School. This module used the value of Pancasila as Ideology and Basic Material of State which viewed from some aspects of assessment, such as text display, color display, image display, layout view, physical appearance, and design of learning messages. The results of this study can be concluded that the learning module that has been validated by the media expert in the final stage get the average score of 3.4 and included in the category is feasible. The validation of material experts stage 1 get the average score of 3.6 and the validation of material experts stage 2 earns an average score of 3.9. From those scores, they can be put into the category worthy. In the initial product trial using 5 subjects earns an average score of 3.7 and on the trial results the average score of 3.6. Both scores can be concluded in the eligible category. The results of this development research shows that the learning module develops feasible for students of class VIII Junior High School as a medium of learning for the material of Pancasila as Ideology and State Basic.

Keywords: *Learning Module, Secondary School Civic Education, Pancasila as Ideology and State Basic*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan istilah yang erat kaitannya dengan sebuah proses. Proses pembelajaran berlangsung melalui berbagai

metode dan juga media sebagai cara dan alat yang digunakan untuk menjelaskan, menganalisis, mengembangkan dan menyimpulkan suatu pesan atau sebuah materi

sebagai perwujudan dalam pencapaian sebuah tujuan belajar. Pembelajaran yang terjadi di dalam sistem pendidikan Indonesia pada umumnya menggunakan istilah jenjang sebagai pembatas usia atau kelompok tertentu dalam belajar. Jenjang ini dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama Sederajat, Sekolah Menengah Atas Sederajat, dan Perguruan Tinggi.

Ketika seorang siswa memasuki jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama Sederajat secara teori mereka juga memasuki suatu masa yang dalam bahasa psikologi disebut awal masa remaja. Definisi masa awal remaja menurut Hurlock (dalam Rita Eka Izzaty, 2013: 122), adalah masa dimana seseorang kira-kira telah berusia 13 tahun sampai 16 tahun atau tujuh belas tahun, dalam periode ini seorang siswa mengalami beberapa perubahan dalam kehidupannya, kehidupan sosialnya sudah lebih luas daripada kehidupan dijenjang Sekolah Dasar.

Kemajuan era teknologi saat ini keadaan tersebut di atas memang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari di daerah perkotaan maupun daerah disekitar kota-kota di seluruh Indonesia, apalagi dengan ditunjang kemajuan *gadget* yang semakin hari selalu terinovasi dan memudahkan seseorang untuk berselancar dan melakukan banyak hal menggunakan fasilitas internet. Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Survey yang dilakukan sepanjang tahun 2016 mencatat bahwa 132,7 juta penduduk Indonesia telah terhubung ke internet.

Internet kini telah menjadi sebuah pemicu sekaligus pendorong semakin kuatnya efek sosial media. Sosial media berkembang pesat menjadi sebuah kebutuhan primer bagi masyarakat Indonesia khususnya pengguna internet. Melalui sosial media kini masyarakat dapat melakukan aktivitas bersosialnya, komunikasi menggunakan sosial dianggap lebih

efektif karena tidak terbatas oleh jarak, kemudian dari fenomena fenomena di atas terlahirlah sebuah fenomena baru yaitu fenomena *meme* (dibaca mim) yaitu foto atau gambar yang diberi tulisan untuk tujuan tertentu dan kebanyakan digunakan sebagai media hiburan. Maraknya penggunaan *meme* di sosial media semakin memunculkan banyak variasi dari *meme* tersebut. Keunikan kalimat dan paduan gambar yang sesuai membuat *meme* mampu menghibur pembacanya.

Meme sering kali dibuat untuk mewakili kegelisahan yang dialami oleh seseorang, kegelisahan ini disampaikan dalam bentuk gambar dan juga kata-kata terutama bagi kalangan remaja. Seperti yang telah dikutip diatas bahwa awal masa remaja adalah ketika seorang siswa memasuki jenjang Sekolah Menengah Pertama dan mulai mengenal hal-hal yang berbau internet termasuk *meme*, dan tentunya tidak sedikit dari mereka yang mengungkapkan kegelisahannya kedalam sebuah *meme*.

Di Yogyakarta sendiri terdapat 420 Sekolah Menengah Pertama dan sederajat, baik negeri maupun swasta yang tersebar diseluruh kabupaten yang ada di Yogyakarta. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti yaitu di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Berbah pada tanggal 1 November 2016. Proses pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Berbah sudah cukup baik. Hal tersebut dibuktikan dengan penguasaan guru dalam menggunakan metode belajar yang cukup beragam. Namun, beberapa guru mengalami hambatan dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Salah satunya yaitu hambatan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII terutama ketika penyampaian materi pembelajaran yang bersifat konsep.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 1 November 2016 diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami penjelasan konsep-konsep dalam teks bahan ajar yang digunakan. Mereka

juga memaparkan bahwa pembelajaran yang dilakukan seharusnya diberikan visualisasi gambar apalagi untuk hal-hal yang banyak menggunkan konsep sehingga mereka dapat dengan mudah mengingat materinya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII juga cukup bervariasi seperti menggunakan klipng klipng dari koran yang disampaikan sebagai bahan ajar tambahan, tetapi guru mengalami keterbatasan dalam membuat dan menyusun materi serta bahan ajar. Minimnya jam pelajaran di sekolah menjadikan siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat membantu mereka dalam belajar mandiri tanpa bimbingan guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Berbah pada tanggal 1 November 2016, selama ini mereka banyak bergantung menggunakan buku-buku LKS dalam pembelajarannya, hal ini diperkuat oleh pendapat beberapa siswanya bahwa buku pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelasnya kurang menarik dan sangat sedikit visualisasi gambar-gambar yang ada, sehingga mereka sering bosan dan cukup sulit memahami konsep yang ada dalam bahan ajar tersebut.

Bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu kebutuhan yang penting untuk siswa. Pemilihan bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya disesuaikan dengan kriteria pemilihan media agar dapat digunakan secara optimal sesuai kebutuhan siswa. Dalam sudut pandang teknologi pendidikan bahan ajar tergolong ke dalam media pembelajaran karena digunakan sebagai perantara pembelajaran. Sedangkan dari sisi materi, materi Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu pilar penting dalam membangun karakter bangsa Indonesia. Menurut Sunarso (2013:1), Pendidikan kewarganegaraan secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar

menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, dan bertanggung jawab.

Ada beberapa jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, tentunya siswa membutuhkan bahan ajar yang mengandung unsur visual yang dapat digunakan untuk membantu mereka dalam menangkap materi pembelajaran yang ada. Salah satu bahan ajar yang dapat menjadi solusi adalah bahan tercetak yang berbentuk sebuah modul pembelajaran. Tentunya modul pembelajaran yang dibuat akan diberikan beberapa inovasi yaitu pemberian visualisasi gambar dan juga *meme*. Materi dalam modul pembelajaran ini divisualisasikan dengan tambahan gambar kartun dan *meme* sebagai hiburan ketika siswa mulai bosan membaca konsep materi. Bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 berbah kelas VIII.

Pengembangan bahan ajar ini tidak hanya melibatkan keterampilan membaca, juga disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran dalam sudut pandang teknologi pendidikan untuk memaksimalkan proses dan sumber belajar. Dengan demikian bahan ajar ini dapat menarik perhatian para siswa dan juga dapat membantu dalam proses mempercepat pemahaman materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII.

Pokok bahasan yang akan dikembangkan dalam modul pembelajaran ini adalah pokok bahasan pancasila sebagai ideologi dan dasar negara. Pokok bahasan ini diambil mengingat beberapa peristiwa yang melanda Indonesia akhir-akhir ini, dimana masih banyak orang yang bersikap tidak adil terhadap sesamanya hanya karena perbedaan akan suatu hal. Masih banyak orang yang bentrok antar suku dan agama karena belum adanya kesadaran persatuan. Banyak orang demo karena tidak setuju dengan keputusan-keputusan wakil rakyat. Sering juga ditemui perlakuan berbeda orang-orang tertentu karena perbedaan RAS mereka. Maka dari itu, sebagai

warga negara yang baik, harus memahami dan serta menganggap penting pancasila serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian tujuan pancasila sebagai ideologi bangsa dan dasar negara Indonesia dapat terwujud.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Menggunakan Visualisasi *Meme* dan Gambar Kartun Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Berbah.”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pengembangan produk ini menggunakan pendekatan *Research and Development* atau penelitian pengembangan Borg & Gall (1989) dengan produk yang akan dihasilkan adalah bahan ajar modul mata pelajaran PKn untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Berbah.

Prosedur

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model dari Borg dan Gall dalam Nana Syaodih (2006: 169-170) yang terdiri dari 10 langkah penelitian yang meliputi: (1).Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) (2). Perencanaan (*planning*). (3).Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). (4). Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). (5). Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). (6) Uji coba lapangan (*main field testing*). (7). Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*) (8). Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). (9). Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), (10). Deseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Berbah, Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman pada bulan September sampai Oktober 2017.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP negeri 2 Berbah. Uji coba produk dengan 5 subjek dan uji coba lapangan dengan 10 subjek.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara guru dan siswa, observasi, dokumentasi dan angket validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba produk dan uji coba lapangan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan dan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Kelayakan bahan ajar ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek. Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan table kriteria kelayakan bahan ajar menurut Eko Putro Widoyoko (2012:108) pada table 3.5 berikut:r

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
1	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
2	$2,50 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	Layak
3	$1,75 \leq \bar{x} < 2,50$	Kurang Baik	Tidak
4	$1,00 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat Kurang Baik	Layak

HASIL PENELITIAN DAN KAJIAN PRODUK AKHIR

Analisis Potensi Masalah dan Pengumpulan Data

Tahap awal dalam penelitian ini yaitu dilakukan observasi awal melalui wawancara kepada guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan juga siswa kelas VIII

SMP Negeri 2 Berbah, kemudian diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah direncanakan dengan baik mulai dari silabus, RPP serta bahan evaluasi. Namun, guru masih mengalami hambatan mengenai pengadaan bahan ajar yang menyenangkan.

Selama ini kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang berlangsung banyak bergantung menggunakan buku-buku LKS, hal ini diperkuat oleh pendapat beberapa siswanya bahwa buku Pendidikan Kewarganegaraan di kelasnya kurang menarik dan sangat sedikit visualisasi gambar-gambar yang ada, sehingga mereka sering mengeluh bosan dan cukup sulit memahami konsep yang ada dalam bahan ajar tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa, kemudian peneliti merumuskan masalah dan menentukan solusi yang diambil yaitu dengan mengembangkan modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis visualisasi *meme* komik dan gambar kartun.

Pengumpulan data berupa data analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang terdapat banyak gambar dan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan data-data tersebut kemudian ditentukan isi materi yaitu pokok bahasan Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar negara

Perencanaan dan Pengembangan Produk

Pada tahap ini desain produk dibuat dan dikembangkan. Desain produk ini mencakup penyusunan isi bahan ajar modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis visualisasi *meme* komik dan gambar kartun secara keseluruhan. Adapun hasil dari desain pengembangan produk bahan ajar ini meliputi:

- a. Halaman sampul yang mengintegrasikan pendidikan pancasila.
- b. Halaman kosong setelah halaman sampul digunakan sebagai pembatas dan juga

sebagai tempat coretan imajinasi untuk siswa.

- c. Halaman berisikan cerita *meme*, halaman ini dua lembar full yang berisikan cerita-cerita menggunakan kartun dan juga *meme* sebagai selingan hiburan dalam belajar.
- d. Kata pengantar yang sekaligus dijadikan pedoman pemakaian.
- e. Pendahuluan yang berisi sambutan penulis mengenai modul pembelajaran yang dibuat.
- f. Daftar isi
- g. Halaman khusus untuk catatan pribadi, diletakan sebelum memasuki bab baru. Halaman ini digunakan guna mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru.
- h. Halaman berisikan cerita *meme*, halaman ini dua lembar full yang berisikan cerita-cerita menggunakan kartun dan juga *meme* sebagai selingan hiburan dalam belajar.
- i. Peta konsep yang diletakan di awal materi pembelajaran sebagai patokan dan pemetaan materi yang akan dipelajari dalam bab nanti.
- j. Materi dan pembahasan yang dilengkapi dengan visualisasi kartun ataupun *meme*. Visualisasi ini digunakan untuk memperjelas materi yang disampaikan di dalam modul pembelajaran.
- k. Rangkuman yang berupa materi bab yang di padatkan menjadi beberapa poin penting.
- l. Latihan soal sebagai evaluasi pembelajaran setelah mempelajari satu bab, latihan soal ini berupa soal pilihan ganda, isian singkat dan juga esay.
- m. Glosarium atau daftar istilah penting yang ada dalam materi pembelajaran.
- n. Referensi
- o. Halaman berisikan cerita *meme*, halaman ini dua lembar full yang berisikan cerita-cerita menggunakan kartun dan juga *meme* sebagai selingan hiburan dalam belajar.
- p. Kertas kosong sebagai tempat catatan khusus peserta didik.

Validasi Produk

Produk awal berupa bahan ajar modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis visualisasi *meme* komik dan gambar kartun kemudian dilakukan validasi kepada ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan dan ahli materi Dosen Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi oleh ahli media pada tahap akhir mendapatkan rata-rata skor 3,4 dan termasuk dalam kategori layak, pada validasi ahli materi tahap 1 mendapatkan rata-rata skor 3,6, pada validasi ahli materi tahap 2 mendapatkan rata-rata skor 3,9 dan keduanya termasuk dalam kategori layak.

1) Data Hasil Penilaian Ahli Media

Setelah modul pembelajaran selesai dikembangkan, tahapan selanjutnya yaitu melakukan validasi terhadap media yang sudah dikembangkan oleh ahli media. Validasi ahli media memiliki tujuan untuk menilai modul pembelajaran yang dikembangkan dengan mengacu kepada beberapa aspek yang akan menjadi tolak ukur penilaian terhadap tingkat kelayakan modul pembelajaran. Beberapa aspek yang termasuk ke dalam kriteria penilaian yaitu meliputi aspek tampilan teks, aspek tampilan warna, aspek tampilan gambar, aspek tampilan layout, aspek tampilan fisik, dan aspek desain pesan pembelajaran.

Aspek penilaian pada tampilan teks menilai tentang keterbacaan teks, ukuran teks yang digunakan serta kesesuaian penggunaan jenis font. Pada aspek tampilan warna unsur yang dinilai adalah kesesuaian penggunaan warna pada teks, dan juga kombinasi serta komposisi warna secara keseluruhan. Pada aspek tampilan gambar, unsur yang dinilai adalah kesesuaian pemilihan gambar/ilustrasi dengan materi yang disajikan, kesatuan gambar dengan teks, kesatuan gambar dengan desain background modul, kualitas gambar yang digunakan sebagai ilustrasi, penempatan posisi gambar, penggunaan gambar kartun yang tidak mengandung unsur sara, serta penggunaan gambar yang menarik.

Aspek penilaian selanjutnya adalah aspek tampilan *layout*, unsur yang dinilai pada aspek ini adalah konsistensi tata letak *layout*, *paragraphing*, ilustrasi materi pembelajaran dan variasi penggunaan jenis huruf. Pada aspek tampilan fisik unsur yang dinilai adalah kualitas *cover* modul pembelajaran, kualitas kertas yang digunakan secara keseluruhan, daya tarik modul pembelajaran dan juga komponen modul secara keseluruhan, lalu pada aspek desain pesan pembelajaran, unsur yang dinilai adalah 5 prinsip desain pesan pembelajaran yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif siswa, prinsip perulangan dan juga prinsip umpan balik.

Penilaian validasi ahli media hanya dilakukan sekali saja yaitu pada tahap akhir konsultasi yang berkelanjutan. Validasi ahli media ini dilaksanakan pada tanggal 15 September 2017 oleh ahli media yaitu Ibu Sisca Rahmadonna, M.Pd selaku dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Pemilihan ahli media didasarkan atas kemampuan dosen dalam bidang media pembelajaran khususnya mengenai modul pembelajaran. Sebelum validasi tahap akhir pengembang media sudah 10 kali menghadap ahli media untuk melakukan revisi dan penyempurnaan modul pembelajaran yang dikembangkan. Revisi ini meliputi cerita dalam komik pembelajaran dan desain modul secara keseluruhan, angket untuk ahli materi dikembangkan menggunakan skala likert dengan alternatif 4 skala, yaitu skala sangat kurang baik dan kurang baik (kategori layak) serta baik dan sangat baik (kategori layak).

1. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Setelah modul pembelajaran selesai dikembangkan, tahapan selanjutnya yaitu melakukan validasi terhadap materi yang sudah dikembangkan oleh ahli materi. Validasi ahli materi memiliki tujuan untuk menilai modul pembelajaran dengan mengacu kepada beberapa aspek yang akan menjadi tolak ukur penilaian terhadap tingkat kelayakan modul pembelajaran yang telah dikembangkan. Beberapa aspek yang termasuk kedalam kriteria penilaian kualitas

materi pada modul pembelajaran yaitu aspek penyajian materi, aspek kelengkapan materi dan aspek keakuratan materi yang di dalamnya memuat beberapa komponen penyusun dari aspek tersebut.

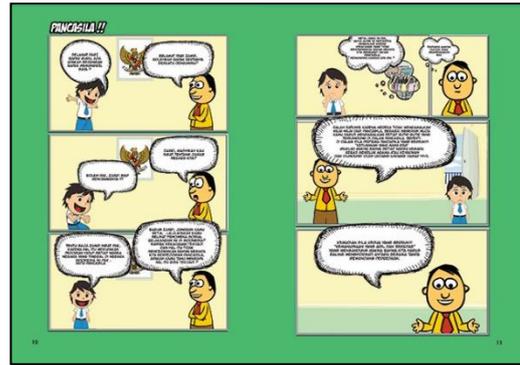
Unsur yang dinilai pada aspek penyajian materi diantaranya adalah kejelasan penyajian materi secara spesifik, keruntutan penyajian materi secara sistematis, kejelasan petunjuk penggunaan, keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari, kejelasan penggunaan bahasa yang digunakan serta kejelasan penggunaan gambar yang digunakan. Pada aspek kelengkapan materi unsur yang dinilai adalah unsur petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, rangkuman materi, soal latihan dan evaluasi, kemudian pada aspek keakuratan materi unsur yang dinilai adalah kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian materi dengan konsep pendidikan kewarganegaraan, kesesuaian penggunaan peristilahan, kesesuaian gambar dengan materi, kesesuaian rangkuman dengan materi dan kesesuaian soal materi dengan evaluasi.

Validasi ahli materi tahap 1 dilaksanakan pada 4 September 2017, oleh ahli materi yaitu Bapak Halili, S.Pd, M.A selaku Dosen FIS jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum. Pemilihan ahli materi didasarkan atas kemampuan dosen dalam bidang materi khususnya terkait materi pancasila sebagai ideologi dan dasar negara yang termasuk kedalam disiplin ilmu PKnH. Angket untuk ahli materi dikembangkan menggunakan skala likert dengan alternatif 4 skala, yaitu skala sangat kurang baik dan kurang baik (kategori layak) serta baik dan sangat baik (kategori layak).

Tampilan Produk



Gambar 1. Tampilan Materi dalam Modul



Gambar 2. Tampilan Komik Gambar Kartun Modul

Kajian Produk Akhir

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa modul pembelajaran yang layak untuk digunakan oleh siswa kelas VIII SMPN 2 Berbah dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pokok bahasan Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara yang menggunakan visualisasi *mime* dan gambar kartun. Dalam menghasilkan bahan ajar modul ini melalui 9 tahapan penelitian pengembangan model Borg and Gall. Tahap pertama yang dilakukan yaitu penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literature, analisis potensi dan juga masalah yang ada, dalam hal ini peneliti melakukan observasi awal dan melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas VIII SMPN 2 Berbah.

Dari hasil kegiatan observasi terkumpul informasi bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang lebih interaktif dan memicu minat belajar yang lebih, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sebuah cara untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa demi menjadi seorang warga negara yang memiliki kecakapan, dan pengetahuan serta nilai-nilai yang digunakan untuk berpartisipasi aktif di dalam masyarakat (Samsuri, 2011:28), namun ketersediaan bahan ajar di SMPN 2 Berbah hanya berpaku pada

buku LKS yang konten materinya lebih padat. Siswa juga kekurangan bahan ajar yang berisi visualisasi dan gambar dapat membantu mereka untuk memahami materi yang disampaikan.

Dari analisis potensi masalah yang ada maka dikembangkanlah sebuah modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan visualisasi *meme* dan gambar kartun untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Berbah. Pada proses pengembangan bahan ajar ini peneliti menggunakan aplikasi *Corel Draw X8* dan *Adobe Photoshop CS6*. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap terhitung sejak melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan di lapangan.

Setelah tahapan pengumpulan dan analisis data dilakukan, selanjutnya adalah melakukan pengembangan draft produk, pada tahap ini peneliti mengumpulkan referensi materi yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar, kemudian dilanjutkan pembuatan karakter *meme* dan gambar kartun, membuat rancangan modul secara keseluruhan dan membuat instrument validasi untuk ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini modul pembelajaran sudah mulai dikembangkan dengan acuan Garis Besar Isi Media yang sudah dibuat sebelumnya.

Setelah modul pembelajaran selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, masing-masing dilalui dengan dua proses validasi, namun untuk ahli media, beliau hanya melakukan sekali validasi saja yaitu validasi tahap akhir, dikarenakan ahli media merombak 75% dari keseluruhan rancangan modul yang dikembangkan di awal.

Rangkaian kegiatan validasi ahli media, ahli materi dan juga uji coba dimaksudkan untuk mengetahui data yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kelayakan modul pembelajaran dan juga untuk melakukan perbaikan atas dasar saran ahli media, ahli materi dan juga siswa. Setelah melalui validasi dan juga uji lapangan maka akan diperoleh data untuk menentukan kategori atau kriteria kelayakan sebuah modul

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMPN 2 Berbah.

Hasil validasi ahli media secara keseluruhan menunjukkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan rata-rata skor 3,4. Cakupan penilaian validasi meliputi aspek tampilan teks, tampilan gambar, tampilan layout, tampilan fisik dan aspek desain pesan pembelajaran termasuk berbagai komponen yang ada pada masing-masing aspek.

Sementara untuk hasil validasi ahli materi secara keseluruhan menunjukkan modul pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan rata-rata skor 3,6. Cakupan validasi dari ahli materi meliputi aspek penyajian materi, kelengkapan materi dan keakuratan materi yang di dalamnya termasuk berbagai komponen pada masing-masing aspek.

Setelah dinyatakan oleh ahli media dan ahli materi bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diuji kepada siswa maka dilakukan uji coba kepada siswa kelas VIII SMPN 2 Berbah. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba produk dengan subjek penelitian 5 siswa dan uji coba pemakaian dengan subjek penelitian berjumlah 10 siswa. Hasil uji coba produk mendapatkan penilaian bahwa modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Berbah termasuk ke dalam kategori layak. Kemudian pada uji coba pemakaian, modul pembelajaran yang dikembangkan juga mendapatkan penilaian hasil yang baik dan termasuk ke dalam kategori layak. Dengan demikian modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Berbah layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dikembangkan untuk siswa kelas VIII ini selain memiliki keunggulan tentunya juga memiliki kelemahan. Keunggulan

modul pembelajaran ini adalah desain modul secara keseluruhan lebih berwarna. Modul ini juga menggunakan visualisasi materi berupa gambar kartun dan juga dilengkapi cerita komik pengantar. Visual atau gambar dapat digunakan untuk mengaktifkan pembelajaran sebelumnya yang tersimpan dalam ingatan jangka panjang siswa (Smaldino,dkk,2011:74). Visualisasi merupakan salah satu unsur yang menjadi unggulan dalam modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dikembangkan, karena modul ini dirancang untuk menonjolkan visualisasi materi yang disampaikan.

Sedangkan untuk kelemahan dari modul pembelajaran yang dikembangkan yaitu harganya sedikit lebih mahal jika dibandingkan dengan buku LKS namun dari segi kualitas desain dan bahan yang digunakan tetap lebih baik modul yang dikembangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pada penelitian pengembangan ini, modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan visualisasi *meme* dan gambar kartun untuk siswa kelas VIII yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori layak dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan siswa, produk modul pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran dan modul pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang menggunakan visualisasi *meme* dan gambar kartun untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Berbah layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, modul pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan atas dasar validasi dan penilaian dari ahli materi, ahli media dan juga siswa, untuk itu terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, yaitu sebagai berikut:

Bagi Guru. Bagi guru di lokasi penelitian khususnya, diharapkan agar dapat memanfaatkan modul pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran guna mendukung proses belajar mengajar yang terjadi. Bagi siswa, diharapkan agar dapat memanfaatkan modul pembelajaran materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara sebagai salah satu sumber belajar selain buku pegangan dan juga LKS. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat mengembangkan modul pembelajaran dengan kompetensi dasar yang lain sesuai dengan kebutuhan dan analisis di lapangan. Pada penelitian ini hanya sampai mengukur tingkat kelayakan modul pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. dan Gall, M.D. (1989). *Educational Research an Introduction*. New York: Longman
- Eko Putro Widoyoko. 2012. *Teknik Penyusunan Istrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Rita Eka Izzaty,dkk. 2013. *Perkembangan Siswa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sunarso, dkk. 2013. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Samsuri. 2011. *Pendidikan Karakter Warga Negara*. Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia.
- Smaldino, Sharon.E. 2011. *Instructional Technology and Media For*

Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Biodata Penulis

Saiful Amri. Lahir di Lampung, 25 Mei 1994. Tinggal di Yogyakarta, tepatnya di dusun Dabag, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta. Pernah menempuh pendidikan formal di SD Negeri1 Sumber Bahagia, Lampung, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Seputih Banyak (lulus tahun 2010), dan pada tahun yang sama melanjutkan ke SMA Negeri 1 Kotagajah hingga lulus pada tahun 2013 sebelum akhirnya menempuh pendidikan Sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.