



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT*
PADA PEMBELAJARAN PKn
MATERI GLOBALISASI KELAS IVB
SD NEGERI MANYARAN 03**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh
Eni Isnayanti
1401412198

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eni Isnayanti

NIM : 1401412198

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Globalisasi Kelas IVB SD Negeri Manyaran 03" benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2016

Peneliti


METERAI
TEMPEL
61490AEF051256680
6000
ENAM RIBURUPIAH
Eni Isnayanti
NIM 1401412198

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Eni Isnayanti, NIM 1401412198 berjudul "Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Globalisasi Kelas IVB SD Negeri Manyaran 03" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan pada,

hari : Selasa

tanggal : 9 Agustus 2016

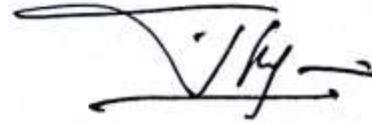
Semarang, 9 Agustus 2016

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 198507212014041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



UNNES
FIP JURUSAN SD

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

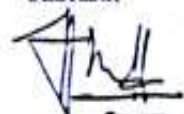
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Eri Isnayanti, NIM 1401412198 berjudul "Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan Powerpoint pada Pembelajaran PKn Materi Globalisasi Kelas IVB SD Negeri Manyaran 03" telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:
hari : Selasa
tanggal : 16 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi



Sekretaris



Drs. Isa Ansoni, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji Utama



Farid Ahmadi, S.Kom, M.Kom., Ph.D.
NIP. 197701262008121003

Pembimbing Utama



Dra. Florentina Widiastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

Pembimbing Pendamping



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP. 198507212014041001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri. (Q.S. Ar-Ra'd:11)

Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya dia dengan kemajuan selangkahpun. (Ir. Soekarno)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan *bismillahirrahmannirrohim* dan *Alhamdulillah*, Karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya yang selalu mendo'akan, mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan studi di PGSD

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Globalisasi Kelas IVB SD Negeri Manyaran 03” dengan lancar. skripsi ini merupakan persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana. Berkat bimbingan dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II, dukungan dan doa dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang. Yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang memberikan izin untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Kepala Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang memberikan izin untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
4. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., pembimbing utama yang telah memberikan masukan selama penulisan skripsi kepada peneliti.
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., pembimbing pendamping yang telah memberikan masukan selama penulisan skripsi kepada peneliti.
6. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., penguji utama yang telah memberikan nasehat dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
7. Endah Andrijati, S.Pd., kepala sekolah SD Negeri Manyaran 03 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

8. Dyah Sholiquatun Puspitasari, S.Pd., guru kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 yang telah menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Tuhan Yang Maha Esa kita memohon berkat dan anugerah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, Agustus 2016

Peneliti

ABSTRAK

Isnayanti, Eni. 2016. Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Globalisasi Kelas IV B SD Negeri Manyaran 03. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Florentina Widhihastrini, M.Pd. dan Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H. 286 Hlm.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang ingin membentuk warganegara yang cinta kapada bangsanya melalui penanaman nilai-nilai luhur dalam setiap individu. Berdasarkan pra penelitian di kelas IV SD Negeri Manyaran 03 melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar ditemukan bahwa, guru kelas belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran PKn dan hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku pegangan siswa, hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga perlu dilakukan pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah model dan desain media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03, sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Populasi penelitian ini yaitu kelas IV SD Negeri Manyaran 03, sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IVB yang dipilih dengan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes, angket, observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yakni analisis kelayakan media, analisis keefektifan media dan aktivitas siswa.

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, dengan persentase kelayakan komponen isi 97,5% termasuk kriteria sangat layak, komponen kebahasaan 80% dengan kriteria layak dan komponen penyajian 90% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 6,854 dan t_{tabel} sebesar 1,66. Persentase aktivitas siswa pertemuan I sebesar 82.5% termasuk kriteria baik dan pada pertemuan II sebesar 85.5% termasuk kriteria sangat baik.

Simpulan penelitian ini yaitu media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* layak digunakan pada pembelajaran PKn materi globalisasi dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya yakni media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* yang dikembangkan pada pembelajaran PKn materi Globalisasi dapat digunakan dengan memperbaiki komponen penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kata Kunci: globalisasi; komik; multimedia; PKn; *powerpoint*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian teori	11
2.1.1 Hakikat Belajar.....	11
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	22
2.1.3 Teori Belajar.....	24
2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa	28
2.1.5 Hasil Belajar	32
2.1.6 Hakikat Pembelajaran PKn	35
2.1.7 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.....	40
2.1.8 Hakikat Media	41
2.1.9 Hakikat Komik	50
2.1.10 Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	53
2.1.11 Kriteria Penilaian.....	56

2.2	Kajian Empiris.....	60
2.3	Kerangka Berpikir	64
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian.....	68
3.2	Model Pengembangan	69
3.3	Prosedur Penelitian.....	70
3.4	Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian.....	75
3.5	Variabel Penelitian	76
3.6	Populasi dan Sampel	77
3.7	Teknik Pengumpulan Data	78
3.8	Uji Coba Instrumen Tes	82
3.8.1	Uji Validitas	82
3.8.2	Uji Reliabilitas.....	85
3.8.3	Indeks Kesukaran	87
3.8.4	Daya Pembeda.....	89
3.9	Analisis Data	91
3.9.1	Analisis Data Produk.....	91
3.9.2	Analisis Data Awal.....	93
3.9.3	Analisis Data Akhir	94
3.9.4	Analisis Data Deskriptif.....	96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	97
4.1.1	Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	97
4.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	102
4.1.3	Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru	111
4.1.3	Keefektifan Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	118
4.1.3.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	118
4.1.3.2	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119

4.1.3.3	Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	120
4.1.3.4	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-gain</i>).....	121
4.1.4	Hasil Observasi Aktivitas Siswa	122
4.2	Pembahasan.....	127
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	127
4.2.1.1	Hasil Validasi Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	127
4.2.1.2	Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa	131
4.2.1.3	Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru.....	132
4.2.1.4	Keefektifan Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	134
4.2.1.5	Aktivitas Siswa	136
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	137
4.2.2.1	Implikasi Teoritis	138
4.2.2.2	Implikasi Praktis	139
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis	139
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	140
5.2	Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA		142
LAMPIRAN		146

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Penilaian Komponen Isi Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	56
Tabel 2.2	Indikator Penilaian Komponen Kebahasaan Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	57
Tabel 2.3	Indikator Penilaian Komponen Penyajian Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	59
Tabel 3.1	Hasil Analisis Validitas Konstruk Instrumen	85
Tabel 3.2	Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	87
Tabel 3.3	Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	88
Tabel 3.4	Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba.....	90
Tabel 3.5	Analisis Instrumen Tes	91
Tabel 3.6	Kriteria Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	92
Tabel 3.7	Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa.....	93
Tabel 3.8	Kriteria Nilai <i>N-gain</i>	96
Tabel 3.9	Kriteria Persentase Aktivitas Siswa	96
Tabel 4.1	Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i> Tahap I.....	102
Tabel 4.2	Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Isi, Kebahasaan dan Penyajian	104
Tabel 4.3	Hasil Revisi Desain Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>	106
Tabel 4.4	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk.....	111
Tabel 4.5	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	114
Tabel 4.6	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	118
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119
Tabel 4.8	Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	120
Tabel 4.9	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-gain</i>).....	121

Tabel 4.10 Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1	122
Tabel 4.11 Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	42
Gambar 2.2	Bagan Kerangka Berpikir	66
Gambar 3.1	Bagan Langkah Model Pengembangan Sugiyono	69
Gambar 3.2	Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan	70
Gambar 4.1	Halaman Awal	98
Gambar 4.2	Menu	98
Gambar 4.3	Petunjuk Penggunaan	99
Gambar 4.4	Menu Komik	99
Gambar 4.5	Menu Kuis	100
Gambar 4.6	Menu Referensi	101
Gambar 4.7	Menu Profil	101
Gambar 4.8	Diagram Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media Tahap I	103
Gambar 4.9	Diagram Penilaian Kelayakan Media	105
Gambar 4.10	Revisi Penulisan Sapaan	109
Gambar 4.11	Revisi Nama Tokoh	109
Gambar 4.12	Revisi Penulisan Tujuan Pembelajaran	110
Gambar 4.13	Revisi Komposisi Warna	110
Gambar 4.14	Revisi Tata Letak Gambar	110
Gambar 4.15	Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	113
Gambar 4.16	Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	117
Gambar 4.17	Grafik Peningkatan Hasil Belajar	121
Gambar 4.18	Diagram Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	124
Gambar 4.19	Diagram Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa	126

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen	147
Lampiran 2. Instrumen Validasi Penilaian.....	151
Lampiran 3. Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....	153
Lampiran 4. Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Kebahasaan	155
Lampiran 5. Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian.....	157
Lampiran 6. Angket Tanggapan Siswa	159
Lampiran 7. Angket Tanggapan Guru	160
Lampiran 8. Lembar Pengamatan Siswa.....	163
Lampiran 9. Kisi-kisi Uji Coba.....	166
Lampiran 10. Tes Uji Coba.....	168
Lampiran 11. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	176
Lampiran 12. Pedoman Penilaian Tes Uji coba.....	177
Lampiran 13. Silabus Pertemuan I.....	179
Lampiran 14. RPP Pertemuan I.....	181
Lampiran 15. Silabus Pertemuan II.....	195
Lampiran 16. RPP Pertemuan II	197
Lampiran 17. Analisis Validitas, Indeks Kesukaran, Daya Pembeda, dan Reliabilitas	213
Lampiran 18. Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	217
Lampiran 19. Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	220
Lampiran 20. Analisis Hasil Uji Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	221
Lampiran 21. Analisis Hasil Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	222
Lampiran 22. Daftar Nama Siswa Kelas IVB SD Negeri Manyaran 03.....	224
Lampiran 23. Validasi Desain oleh Ahli Materi	226
Lampiran 24. Validasi Komponen Isi	228
Lampiran 25. Validasi Desain oleh Ahli Bahasa	230
Lampiran 26. Validasi Komponen Kebahasaan.....	232
Lampiran 27. Validasi Desain oleh Ahli Media.....	234
Lampiran 28. Validasi Komponen Penyajian	236

Lampiran 29. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i> pada Pembelajaran PKn Materi Globalisasi Tahap I	238
Lampiran 30. Rekapitulasi Penilaian Komponen Isi, Kebahasaan, dan Penyajian	240
Lampiran 31. Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	242
Lampiran 32. Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	243
Lampiran 33. Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	245
Lampiran 34. Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	248
Lampiran 35. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	250
Lampiran 36. Jawaban <i>Pretest</i>	256
Lampiran 37. Jawaban <i>Posttest</i>	258
Lampiran 38. Daftar Nilai <i>Pretest</i>	260
Lampiran 39. Daftar Nilai <i>Posttest</i>	262
Lampiran 40. Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	264
Lampiran 41. Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	266
Lampiran 42. Uji Perbedaan Rata-rata Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	268
Lampiran 43. Uji Peningkatan Rata-rata	270
Lampiran 44. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan 1	272
Lampiran 45. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1	275
Lampiran 46. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan 2	277
Lampiran 47. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2	280
Lampiran 48. Surat Ijin Penelitian	282
Lampiran 49. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	283
Lampiran 50. Dokumentasi Penelitian	284

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Definisi tersebut menekankan bahwa siswa dituntut untuk menemukan potensi yang dimiliki secara mandiri, peran guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan siswa sebagai penunjuk arah bagi siswa untuk menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 menjelaskan bahwa, untuk melaksanakan pendidikan tersebut di butuhkan kurikulum yang mengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Setiap kurikulum di jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran salah satunya wajib memuat pendidikan kewarganegaraan dan kepribadian. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan kepribadian bertujuan untuk

meningkatkan kualitas diri siswa sebagai manusia, serta menumbuhkan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan kewarganegaraan tersebut menuntut siswa aktif dalam pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator dalam memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran dituntut untuk kreatif memilih media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Hal ini bertujuan untuk memenuhi tujuan dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Badan Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa PKn dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar memiliki beberapa tujuan diantaranya agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (BSNP, 2006:108).

Adapun ruang lingkup bahan kajian PKn untuk SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi segala kegiatan yang dapat memupuk persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum dan peraturan, meliputi norma, hukum dan peraturan yang harus ditaati warganegara dan semua

kegiatan yang berhubungan dengan taat norma, hukum dan peraturan baik daerah, nasional dan internasional, (3) hak asasi manusia, meliputi segala macam hak yang dimiliki oleh manusia dan hukum yang melindunginya, (4) kebutuhan warga negara, meliputi segala hal yang berhubungan dengan kebutuhan seseorang sebagai seorang warga negara, (5) konstitusi negara, meliputi bentuk-bentuk konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia sejak awal merdeka hingga sekarang, (6) kekuasaan dan politik, meliputi susunan pemerintahan dari daerah hingga nasional dan budaya demokrasi (7) pancasila, meliputi sejarah dan kedudukan pancasila, (8) globalisasi meliputi pengertian serta dampak positif dan negatif globalisasi. (BSNP, 2006:108-109).

Tujuan PKn tersebut belum dapat tercapai secara sempurna di Indonesia. Hal ini karena beberapa sebab diantaranya berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan *International Civic and Citizenship Studies (ICCS)* pada tahun 2009 dimana, Indonesia merupakan salah satu dari 38 negara yang ikut terlibat dan menjadi sampel dalam penelitian *ICCS*. Hasil penelitiannya *ICCS* melaporkan bahwa pengetahuan PKn siswa kelas VIII di Indonesia berada pada peringkat 36 dari 38 negara, dengan jumlah skor 433. Posisi Indonesia berada dua tingkat lebih tinggi dari negara Paraguay dan Republik Dominika. Peringkat pertama dalam penelitian ini diperoleh oleh negara Finlandia, dengan perolehan jumlah skor 576. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan Pendidikan Kewarganegaraan siswa di Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya.

Permasalahan pembelajaran PKn tersebut juga masih terjadi di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri Manyaran 03 melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar, ditemukan bahwa siswa belum dapat mendapatkan informasi baru secara mandiri dalam pembelajaran PKn, karena guru belum optimal dalam memfasilitasi media selama proses pembelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran PKn yang terlaksana di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03, dimana dalam proses pembelajaran tersebut, media yang digunakan guru masih terbatas. Guru kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 menyatakan bahwa,

“Selama proses pembelajaran PKn saya hanya menggunakan media gambar yang berada pada buku sumber pegangan siswa, hal ini terjadi karena saya masih belum dapat membuat media yang inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran PKn....”

Kenyataan tersebut tidak sesuai dengan prinsip Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang menuntut guru untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator pembelajaran PKn.

Terbatasnya media selama proses pembelajaran PKn berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03. Dari 40 siswa yang duduk di kelas tersebut, hanya 15 siswa (37,5%) yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 25 siswa (62,5%) memperoleh nilai di bawah KKM, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 66.

Hasil belajar yang optimal dapat dicapai dengan memenuhi beberapa faktor, salah satunya yaitu media pembelajaran. Siswa dapat terlatih untuk

menemukan informasi dengan cara-cara yang baru melalui media pembelajaran tersebut. Visualisasi informasi dalam sebuah rangkaian cerita yang dipadukan dengan perkembangan teknologi merupakan salah satu cara baru bagi siswa untuk menemukan informasi, melalui visualisasi tersebut, materi PKn yang sebagian besar memerlukan hafalan dapat dipahami siswa dengan mudah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* sebagai media yang digunakan untuk menjelaskan mata pelajaran PKn khususnya materi globalisasi. Media tersebut dapat digunakan siswa untuk menemukan informasi dengan cara-cara yang baru, sehingga dalam pembelajaran PKn motivasi dan keaktifan siswa dapat meningkat serta materi pelajaran yang disampaikan guru dapat dipahami secara optimal oleh siswa.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya (Sudjana, dan Rivai, 2013:63). Kelebihan komik diantaranya, mampu membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa karena komunikasi belajar akan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara runtut, dan menarik (Haryono, 2013:125-126), sedangkan Sudjana dan Rivai (2013:68) menjelaskan bahwa manfaat komik dalam pengajaran yaitu kemampuannya dalam menciptakan minat baca para siswa.

Komik yang biasanya berupa buku-buku dapat disajikan dengan menggunakan program presentasi yang berada di komputer. Salah satu program

presentasi tersebut adalah *microsoft powerpoint*, program tersebut merupakan salah satu program berbasis multimedia yang menarik karena kemampuannya pengolahan teks, warna, dan gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya (Daryanto, 2013:68).

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Hengkang Bara Saputro dan Soeharto pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif, (2) media komik yang dikembangkan ditinjau dari variabel kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, menurut guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik, (3) pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,66.

Penelitian yang mendukung lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Novita Alfiyani, dkk pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil bahwa media dinyatakan valid dengan presentase validasi dari masing-masing validator yaitu 81,25%, 85%, dan 70%. Media juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil analisis data angket yang

menunjukkan tingkat respon siswa sebesar 97,05%. Keefektifan media diketahui dari tingkat aktivitas siswa yang mencapai 98,6% dan presentase hasil belajar siswa sebesar 82,35%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik telah memenuhi ketiga aspek kualitas media dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dua penelitian pendukung tersebut menunjukkan bahwa media komik mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan pelajaran secara menarik pada siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Globalisasi Kelas IV B SD Negeri Manyaran 03”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Umum

Bagaimanakah model dan desain media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03?

1.2.2 Rumusan Khusus

Adapun rumusan masalah dapat dirinci sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kelayakan model dan desain media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03?

2. Bagaimanakah keefektifan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mendeskripsikan model dan desain media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IV SD Negeri Manyaran 03.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun rumusan masalah dapat dirinci sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan model dan desain media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03.
2. Untuk mengetahui keefektifan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

3.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn.

3.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Guru

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* memberikan sumbangsih pemikiran dan bahan kajian yang perlu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Guru menjadi terbantu untuk menjelaskan materi yang sebagian besar berupa hafalan serta memotivasi guru-guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi Siswa

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat memotivasi dan membantu siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran, khususnya materi yang sebagian besar berupa hafalan. Selain itu dengan media tersebut siswa dapat aktif selama proses pembelajaran PKn materi globalisasi berlangsung.

c. Bagi Sekolah

Penerapan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat menumbuhkan kerja sama antar guru di SD Negeri Manyaran 03, yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah, serta dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran. Sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

d. Bagi Peneliti

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat memberikan kesempatan peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah, untuk memperbaiki pembelajaran yang ada di lapangan. Perbaikan tersebut dilakukan dengan tujuan, agar pembelajaran yang didapatkan siswa di dalam kelas lebih bermakna.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Indonesia menerapkan program wajib belajar sembilan tahun karena belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi manusia, sebab dengan belajar manusia akan berproses menjadi seseorang yang memiliki pemikiran yang luas dan terarah. Gagne (dalam Anitah, 2008:2.3) telah menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi yang bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Dalam arti idealisme belajar merupakan proses psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar hanya dianggap sebagai properti sekolah. Kegiatan belajar selalu diakaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan (Suprijono, 2014:3).

Padahal dalam kenyataannya dengan belajar siswa tidak hanya mendapatkan materi tetapi juga akan mengalami sebuah proses perubahan tingkah laku. Rifa'i dan Anni (2012:66) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peran

penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang.

Demikian halnya dengan Slameto (2010:2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sependapat dengan pendapat tersebut Hamdani (2011: 20) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Kegiatan tersebut, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya (Sardiman, 2011:20).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan usaha seseorang dalam memperoleh perubahan tingkahlaku ke arah lebih baik yang mencakup tiga ranah yaitu psiko, fisik dan sosio dari beberapa pengalaman atau kegiatan yang telah dilakukan. Selama melakukan proses tersebut ciri-ciri dan unsur belajar juga berperan dalam tercapainya perubahan tingkah laku yang diharapkan, dengan demikian ciri-ciri dan unsur belajar harus dimengerti dan dipahami.

2.1.1.2 Ciri-ciri dan Unsur Belajar

Anitah (2008:1.3) menyebutkan bahwa ciri utama belajar, yaitu: proses, perubahan, perilaku, dan pengalaman.

1) Proses

Belajar adalah proses mental emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif.

Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati oleh orang lain, akan tetapi terasa oleh orang sedang belajar.

2) Perubahan perilaku

Hasil belajar siswa berupa perubahan perilaku atau tingkah laku. Seseorang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai (sikap). Perubahan perilaku sebagai hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga ranah, yaitu: pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan penguasaan nilai-nilai atau sikap (afektif).

3) Pengalaman

Belajar adalah mengalami, dimana terjadi interaksi antara individu dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan belajar yang mampu memicu dan menantang siswa untuk belajar. Belajar dapat melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Belajar melalui pengalaman langsung hasilnya akan lebih baik, karena siswa akan lebih memahami, dan lebih menguasai pelajaran tersebut.

Sedangkan Suparno (dalam Sardiman, 2011:20) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar diantaranya:

- 1) Belajar berarti mencari makna, dimana makna diciptakan oleh siswa dari apa yang dilihat, dengar, rasakan, dan alami.
- 2) Belajar bukanlah merupakan kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pikiran dengan membuat pengertian yang baru.

Darsono (dalam Hamdani, 2011:22) mengidentifikasi ciri-ciri belajar sebagai berikut: (1) belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan, (2) belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain, (3) belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan, (4) belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar.

Adapun Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:67) menjelaskan unsur-unsur belajar antara lain:

- 1) Siswa, siswa merupakan warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
- 2) Rangsangan (*stimulus*), rangsang (*stimulus*) merupakan peristiwa yang merangsang pengindraan peserta didik.
- 3) Memori, memori berisi berbagai kemampuan untuk menyimpan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
- 4) Respon, respon merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Peserta didik yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut.

Berdasarkan ciri dan unsur belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar tidak hanya melibatkan siswa sebagai pemeran utama dalam proses perubahan tingkahlaku, tetapi juga melibatkan lingkungan yang ada di sekitar siswa. Sehingga kegiatan belajar akan lebih bermakna dan siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang di dapat dalam kehidupan sehari-hari jika lingkungan di sekitar siswa mendukung proses belajar siswa.

2.1.1.3 Prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan belajar yang sangat menentukan proses dan hasil belajar. Prinsip-prinsip belajar tersebut yaitu: motivasi, perhatian, aktivitas, balikan, dan perbedaan individual (Anitah, 2008:1.9)

Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:79) menjelaskan prinsip-prinsip belajar terdiri dari:

- 1) Keterdekatan (*contiguity*), merupakan situasi stimulus yang hendak direspon oleh siswa harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan.
- 2) Pengulangan (*repetition*), merupakan pengulangan stimulus dan respon agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar.
- 3) Penguatan (*reinforcement*), menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan.

Sedangkan Suprijono (2014:4) berpendapat bahwa prinsip-prinsip belajar terdiri dari: (1) belajar adalah perubahan perilaku. (2) belajar merupakan proses yang sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. (3) belajar merupakan bentuk pengalaman yang didapat siswa dari hasil interaksi dengan lingkungannya.

Adapun Slameto (2010:27-28) menyebutkan bahwa prinsip-prinsip belajar harus berdasarkan pada beberapa hal yaitu: prasyarat yang diperlukan untuk belajar, hakikat belajar, materi atau bahan yang harus dipelajari, dan syarat keberhasilan belajar.

Sardiman (2011:24) berpendapat bahwa prinsip belajar terdiri dari:

- 1) Belajar pada hakikatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakuannya.
- 2) Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan diri pada siswa.
- 3) Belajar akan lebih mantap dan efektif, bila didorong dengan motivasi.
- 4) Belajar merupakan proses percobaan dan conditioning atau pembiasaan.
- 5) Kemampuan belajar seseorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran.
- 6) Bahan pelajaran yang bermakna atau berarti, lebih mudah untuk dipelajari, dari pada bahan yang kurang bermakna.
- 7) Belajar sedapat mungkin diubah dalam bentuk aneka ragam tugas.
- 8) Perkembangan pengalaman anak didik akan mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
- 9) Belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif dari pada belajar dengan hafalan.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan belajar harus memperhatikan syarat keberhasilan belajar yang diantaranya motivasi dan karakteristik siswa agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan selajutnya mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari. motivasi dan karakteristik siswa saling berhubungan, guru harus mengenal karakteristik siswa agar dalam memotivasi siswa dalam kegiatan belajar berhasil sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

2.1.1.4 Jenis-Jenis Belajar

Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:83) mengklasifikasikan jenis-jenis belajar yang terdiri dari lima macam yaitu:

- 1) Informasi verbal (*verbal information*), tersusun dalam bentuk kaitan antara satu dengan yang lainnya, sehingga siswa dapat memperoleh seperangkat pengetahuan (*body of knowledge*) di berbagai bidang.
- 2) Kemahiran intelektual (*intellectual skill*), merupakan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya saat belajar.
- 3) Strategi kognitif (*cognitive strategy*), dimana siswa telah belajar untuk mengelola belajar, mengingat, dan berfikir.
- 4) Keterampilan motorik (*motor skill*), dalam keterampilan ini siswa telah belajar melakukan tindakan berupa gerakan motorik terorganisir, seperti pada waktu melempar bola.
- 5) Sikap (*attitude*), merupakan jenis belajar dimana siswa telah memperoleh kondisi mental yang mempengaruhi pilihan untuk bertindak.

Sedangkan Slameto (2010:5) mengklasifikasikan jenis-jenis belajar terdiri dari:

- 1) Belajar bagian (*part learning, fractioned learning*), jenis belajar ini dilakukan oleh seseorang yang hendak mempelajari materi yang bersifat luas atau ekstensif.
- 2) Belajar dengan wawasan (*learning by insight*), merupakan jenis belajar yang menekankan pada tingkah laku seseorang dalam menyelesaikan persoalan.

- 3) Belajar diskriminatif (*discriminatif learning*), merupakan suatu usaha untuk memilih beberapa sifat situasi atau stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku.
- 4) Belajar global atau keseluruhan (*global whole learning*), merupakan jenis belajar dimana bahan pelajaran di pelajari secara keseluruhan sampai pelajar menguasainya.
- 5) Belajar insidental (*incidental learning*), merupakan jenis belajar yang terjadi secara tiba-tiba tanpa direncanakan.
- 6) Belajar instrumental (*instrumental learning*), merupakan jenis belajar yang memberikan *reward* kepada siswa sesuai dengan tingkah lakunya.
- 7) Belajar intensional (*intensional learning*), merupakan jenis belajar yang memiliki arah dan tujuan.
- 8) Belajar laten (*latent learning*), merupakan jenis belajar dimana perubahan tingkah laku siswa tidak terjadi secara segera.
- 9) Belajar mental (*mental learning*) merupakan jenis belajar yang dilakukan dengan cara melakukan observasi dari tingkah laku orang lain, membayangkan gerakan-gerakan orang lain dan lain-lain.
- 10) Belajar produktif (*produktive learning*), merupakan jenis belajar yang bertujuan untuk mentransfer prinsip dalam menyelesaikan suatu persoalan dalam satu situasi ke situasi lain.
- 11) Belajar verbal (*verbal learning*), merupakan jenis belajar yang mempelajari materi verbal dengan melalui latihan dan ingatan.

Berdasarkan jenis-jenis belajar di atas dapat disimpulkan bahwa, jenis belajar beraneka ragam, seorang guru dapat memilih jenis belajar yang akan dipakai sesuai dengan materi yang hendak disampaikan dan karakteristik siswa. Sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman yang maksimal selama kegiatan belajar berlangsung. Untuk memaksimalkan pengalaman yang didapat siswa guru dapat menggunakan beberapa jenis belajar yang berhubungan dalam satu proses belajar. Pemilihan jenis belajar dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh seorang guru.

2.1.1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

2.1.1.5.1 *Faktor Intern*

Menurut Slameto (2010:54), Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor intern ini meliputi :

1) Faktor Jasmaniah

Faktor-faktor jasmaniah adalah keadaan jasmani seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor jasmaniah yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Anitah (2009: 2.7) menyebutkan faktor intern yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, dan kesehatan serta kebiasaan siswa.

Sedangkan Rifa'i dan Anni (2012 : 80) faktor internal belajar terdiri dari: konsisi fisik seperti, kesehatan organ tubuh; kondisi psikis seperti, kemampuan intelektual; dan kondisi sosial seperti, kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, faktor internal yaitu faktor yang datangnya dari dalam diri siswa yang datangnya. Guru merupakan pendamping siswa dalam belajar, sehingga guru perlu mengenali karakteristik siswa agar tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal..

2.1.1.5.2 Faktor Eksternal

Menurut slameto (2010:60) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor intern ini meliputi :

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga,

keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar ini mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Anitah (2009:2.7) mengklasifikasikan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik (suasana kelas dalam belajar), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Rifa'i dan Anni (2012:81) faktor eksternal terdiri dari: variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (respon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan dan budaya masyarakat, proses, dan hasil belajar.

Sekolah berperan besar dalam penanganan pengaruh yang datang dari luar diri siswa, karena sekolah merupakan tempat siswa untuk mencari pengalaman sehingga siswa mampu mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Agar siswa mampu mencapai tujuan tersebut, sekolah perlu menyiapkan

metode pendekatan bagi siswa, sehingga setiap guru mampu mengenali siswa satu persatu dan pengaruh eksternal tidak akan memberikan pengaruh negatif pada siswa.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang (Huda, 2013:2).

Menurut Anitah (2008: 1.18) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, dimana semua unsur tersebut saling berkaitan, mempengaruhi, dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan.

Menurut Suprijono (2014:13) pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif yang berpusat pada peserta didik dan guru hanya menjadi fasilitator yang menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk dipelajari.

Faturrahman (2015:16) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan tujuan membawa peserta didik menjadi lebih baik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar. Proses interaksi antara keduanya saling berkaitan dan bertujuan membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik.

2.1.2.2 Komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:159) komponen-komponen pembelajaran terdiri dari:

- 1) Tujuan, merupakan komponen pembelajaran yang diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran.
- 2) Subjek belajar, merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran, karena berperan sebagai subjek sekaligus objek pembelajaran.
- 3) Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.
- 4) Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran, merupakan alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
- 6) Penunjang, dalam proses pembelajaran komponen diantaranya yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya.

Menurut Sugandi (dalam Hamdani, 2011: 48) komponen-komponen pembelajaran terdiri dari: (1) tujuan, berupa pengetahuan dan keterampilan sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran. (2) subjek belajar. Sekolah harus memaksimalkan setiap komponen pembelajaran, di setiap kegiatan pembelajaran, karena setiap komponen memiliki keterkaitan satu sama lain. Guru merupakan pemeran utama dalam pemilihan komponen pembelajaran, karena guru lebih mengenali karakteristik setiap siswa, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2.1.3 Teori Belajar

2.1.3.1 Teori Konstruktivisme

Hamdani (2011: 64) berpendapat bahwa teori belajar konstruktivisme menekankan pada situasi belajar yang memandang belajar sebagai kontekstual. Ciri-ciri belajar dalam teori konstruktivisme yaitu: (1) belajar harus menjadi suatu proses aktif, (2) siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri, bukan hanya menerima apa yang diberi oleh instruktur, (3) bekerja dengan siswa lain memberi siswa pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok, (4) siswa harus dikontrol dalam belajar, (5) siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi, (6) belajar harus dibuat bermakna bagi siswa, (7) belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial serta membantu mengembangkan makna personal.

Sedangkan Menurut S. Degeng (dalam Suprijono, 2012: 37) teori konstruktivisme menyatakan bahwa belajar merupakan pemaknaan pengetahuan, dimana pengetahuan bersifat non objektif, temporer dan selalu berubah serta

menekankan pada penciptaan pemahaman, yang menuntut aktivitas kreatif-produktif dalam konteks nyata. Belajar dalam teori konstruktivisme merupakan proses aktif dari subjek belajar untuk mengkonstruksi makna, sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengamatan fisik dan lain-lai serata terjadi sebuah proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang (Sardiman, 2011: 37)

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:114) belajar dalam teori konstruktivisme merupakan lebih dari sekedar mengingat, yang bertujuan untuk membuat siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkreasi dengan berbagai gagasan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori konstruktivisme merupakan kegiatan belajar yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui aktivitas produktif dan kreatif. Sehingga siswa mampu memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran seperti halnya menyediakan media pembelajaran dan mengarah siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya, arahan dari guru sangat dibutuhkan siswa agar siswa tidak salah dalam mengkonstruksi sebuah pengetahuan baru. Kegiatan belajar seperti ini menjadikan siswa lebih mandiri dalam proses pembelajaran.

2.1.3.2 Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme membagi tipe belajar siswa menjadi beberapa kategori yaitu: (1) tipe pengalaman kongkrit, siswa lebih menyukai contoh kongkrit dalam belajar, (2) tipe observasi reflektif, yaitu mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan, (3) tipe konseptuali abstrak, yaitu lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol dari pada dengan temannya, (4) tipe eksperimentasi aktif yaitu lebih suka belajar dengan melakukan praktik proyek dan melalui kelompok diskusi (Hamdani, 2011: 63).

Sedangkan Suprijono (2012:22) menjelaskan bahwa belajar dalam teori kognitivisme merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori kognitivisme menekankan pada aktivitas siswa yang lebih menyukai contoh kongkrit, bekerja dengan simbol-simbol, melakukan praktik atau proyek dimana semua aktivitas tersebut merupakan peristiwa mental. Contoh kongkrit dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Karena siswa pernah mengalami atau melihat sendiri apa yang sedang dipelajari sehingga, tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Salah satu cara untuk menunjukkan contoh kongkrit dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

2.1.3.3 Teori Behavioristik

Teori behavioristik memandang pikiran sebagai kotak hitam dalam merespon rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya

mengabaikan proses berpikir yang terjadi di dalam otak serta memandang tingkah laku siswa yang diobservasi sebagai indikator (Hamdani, 2011: 63).

Sedangkan menurut Degeng (dalam Suprijono, 2012: 37) teori behavioristik menyatakan bahwa belajar merupakan perolehan pengetahuan, dimana pengetahuan bersifat objektif, pasti, tetap, terstruktur, dan rapi serta menekankan pada penambahan pengetahuan.

Adapun Rifa'i dan Anni (2012:89) berpendapat teori behavioristik menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku, baik perilaku yang tampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori behavioristik menekankan perubahan perilaku pada siswa yang didapatkan dari hasil perolehan pengetahuan. Teori ini terfokus pada kegiatan observasi secara langsung terhadap tingkah laku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Perubahan perilaku merupakan salah satu tujuan dari belajar, karena kegiatan belajar dikatakan tidak berhasil jika perilaku siswa masih sama seperti sebelum mendapatkan pengetahuan baru dalam sebuah proses pembelajaran. Salah satu cara siswa dalam menemukan pengetahuan baru dapat melalui media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran, perubahan perilaku akan sangat tampak jika siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru sehingga peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran sangat berpengaruh, terutama dalam hal memfasilitasi media pembelajaran disetiap proses pembelajaran.

2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa

Setiap proses belajar siswa tidak lepas dari aktivitas-aktivitas yang mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Diedrich (dalam Sardiman 2011:101) menjelaskan bahwa aktivitas siswa dalam belajar ada 177 macam kegiatan diantaranya:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya yaitu, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emosional activites*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Sedangkan menurut Gagne (dalam suprijono, 2012:10) membagi aktivitas belajar siswa menjadi delapan yaitu:

- 1) *Signal learning* atau kegiatan belajar mengenal tanda. Tipe kegiatan belajar ini menekankan belajar sebagai usaha merespon tanda-tanda yang dimanipulasi dalam situasi pembelajaran.
- 2) *Stimulus response learning* atau kegiatan belajar tindak balas. Tipe ini berhubungan dengan perilaku peserta didik yang secara sadar melakukan respon tepat terhadap stimulus yang dimanipulasi dalam situasi pembelajaran.
- 3) *Chaining learning* atau kegiatan belajar melalui tindakan. Tipe ini berkaitan dengan kegiatan peserta didik menyusun hubungan antara dua stimulus atau lebih dengan berbagai respon yang berkaitan dengan stimulus tersebut.
- 4) *Verbal association* atau kegiatan belajar melalui asosiasi lisan. Tipe ini berkaitan dengan upaya peserta didik menghubungkan respon dengan stimulus yang disampaikan secara lisan.
- 5) *Multiple discrimination learning* atau kegiatan belajar dengan perbedaan ganda. Tipe ini berhubungan dengan kegiatan peserta didik membuat berbagai perbedaan respon yang digunakan terhadap stimulus yang beragam, namun berbagai respon dan stimulus itu saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.
- 6) *Concept learning* atau kegiatan belajar konsep. Tipe ini berkaitan dengan berbagai respon dalam waktu yang bersamaan terhadap sejumlah stimulus berupa konsep-konsep yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.
- 7) *Principle learning* atau kegiatan belajar prinsip-prinsip. Tipe ini digunakan peserta didik menghubungkan beberapa prinsip yang digunakan dalam respon stimulus.

- 8) *Problem solving learning* atau kegiatan belajar pemecahan masalah. Tipe ini berhubungan dengan kegiatan peserta didik menghadapi persoalan dan memecahkannya sehingga pada akhirnya peserta didik memiliki kecakapan dan keterampilan baru dalam pemecahan masalah.

Adapun *Getrude M. Whipple* (dalam Hamalik, 2015:173-174) membagi aktivitas-aktivitas siswa sebagai berikut:

- 1) Bekerja dengan alat-alat visual, seperti:
 - a) Mengumpulkan gambar-gambar dan bahan ilustrasi
 - b) Mempelajari gambar-gambar, *steograph slide film*, khusus mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan.
 - c) Mencatat pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat, sambil mengamati bahan-bahan visual.
 - d) Memilih alat-alat visual ketika memberikan laporan visual.
 - e) Menyusun pameran, menulis tabel.
- 2) Ekskursi dan trip
 - a) Mengunjungi museum, akuarium, kebun binatang dan pabrik
 - b) Mengundang lembaga-lembaga yang dapat memberikan keterangan-keterangan dan bahan-bahan
- 3) Mempelajari masalah-masalah
 - a) Mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting
 - b) Membuat catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan.
 - c) Menilai informasi dari berbagai sumber, menentukan kebenaran atas pertanyaan-pertanyaan yang bertentangan.

- d) Membuat rangkuman, menulis laporan dengan maksud tertentu.
 - e) Mempersiapkan daftar bacaan yang digunakan dalam belajar.
 - f) Mengorganisasi bahan bacaan sebagai persiapan diskusi atau laporan lisan
 - g) Mempersiapkan daftar bacaan yang digunakan dalam belajar
- 4) Mengapresiasi literatur
- a) Membaca cerita-cerita menarik
 - b) Mendengarkan bacaan untuk kesenangan dan informasi.
- 5) Ilustrasi dan konstruksi
- a) Membuat chart atau diagram
 - b) Menyusun rencana permainan
 - c) Membuat artikel untuk pameran
 - d) Membuat poster
 - e) Menggambar dan membuat peta, *relief map*, *pictorial map*.
- 6) Bekerja menyajikan informasi
- a) Menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik
 - b) Menyensor bahan-bahan dalam buku.
 - c) Merencanakan dan melaksanakan suatu program
 - d) Menulis dan menyajikan dramatisasi
- 7) Cek dan tes
- a) Mengerjakan informasi
 - b) Menyiapkan tes-tes untuk siswa lain
 - c) Menyusun grafik perkembangan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran baik secara fisik maupun psikis (mental) yang merupakan satu kesatuan dan tidak dapat terpisahkan. Aktivitas belajar siswa yang terdiri dari beberapa indikator tersebut dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta karakteristik siswa, ketidaksesuaian aktivitas belajar siswa yang dipilih dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah *emotional activities, listening activities, problem solving learning, oral activities*.

2.1.5 Hasil Belajar

2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Bloom (dalam solihatin, 2012:5-6) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar (Susanto, 2013:5)

Sedangkan Rifa'i dan Anni (2009:85) menyatakan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Suprijono (2014:7) menjelaskan hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Selain itu hasil belajar berupa perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran, yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang

dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (behavior) yang dapat diamati dan diukur (Solihatin, 2012:61-62).

2.1.5.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Gagne (dalam Suprijono, 2014:5-6) menjelaskan hasil belajar dapat berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Adapun Poerwanti (2008:7.5) berpendapat bahwa hasil belajar diklasifikasikan dalam tiga ranah yaitu (1) domain kognitif merupakan pengetahuan atau segala sesuatu yang mencakup kecerdasan bahasa dan logika, (2) domain afektif, merupakan sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi atau kecerdasan emosional, (3) domain psikomotor, merupakan keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, visual spasial dan kecerdasan musikal.

Menurut Bloom (dalam Rifa'i, 2012:70) hasil belajar meliputi:

- 1) Ranah kognitif terdiri dari hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Cakupan kategori hasil belajar ranah kognitif yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*),

penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau menggali informasi materi pelajaran yang telah dipelajari siswa. Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam menerima makna dari materi yang disampaikan guru. Penerapan didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang didapat di kehidupan nyata. Analisis didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam memecahkan materi yang dipelajari menjadi bagian-bagian yang dapat dipahami struktur organisasinya. Sintesis didefinisikan sebagai kemampuan siswa menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Penilaian mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi siswa untuk tujuan tertentu.

- 2) Ranah afektif meliputi penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Penerimaan merupakan kemauan siswa untuk merangsang setiap kegiatan di dalam kelas seperti aktivitas kelas, buku teks, musik dan sebagainya. Penanggapan merupakan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian merupakan pemberian nilai pada objek, fenomena dan perilaku yang ada pada diri siswa. Pengorganisasian merupakan perangkaian nilai-nilai yang didapatkan siswa. pembuatan pola hidup mengacu pada kemampuan siswa dalam mengendalikan perilakunya menjadi karakteristik hidupnya.

- 3) Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perolehan dari setiap individu dari proses belajar yang berupa perubahan perilaku yang tidak hanya mencakup satu aspek kemanusiaan saja tetapi mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, dimana perubahan perilaku tersebut dapat diukur dan diamati. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini yaitu hasil belajar ranah kognitif.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran PKn

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan pada hakikatnya merupakan pendidikan yang mengarah pada terbentuknya warga negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai dan dasar negara Pancasila (Depdiknas, 2007:7). PKn adalah mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional. Ia merupakan pendidikan nilai demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik. Namun yang paling menonjol adalah sebagai pendidikan nilai dan pendidikan moral. (Depdiknas, 2007:16).

Menurut Soemantri (dalam ruminiati, 2007:25) Pendidikan Kewargaan Negara (PKn) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik.

Pendidikan kewarganegaraan digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu atau anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2013:225).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang ingin membentuk warganegara yang cinta kapada bangsanya melalui penanaman nilai-nilai luhur dalam setiap individu, sehingga akan terbentuk warga negara yang selalu berpegang teguh pada nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran PKn

Menurut Mulyasa (dalam ruminiati:2007:26) Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, adalah untuk menjadikan siswa:

- 1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- 2) mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan

- 3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2007:114) Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran PKn yaitu membentuk siswa agar mampu menanggapi isu-isu negara dengan

bersikap sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan mengembangkan diri secara aktif agar dapat terbentuk karakter-karakter masyarakat Indonesia serta dapat hidup berdampingan dengan negara lain tanpa melupakan bangsanya sendiri.

2.1.6.3 Ruang Lingkup Pembelajaran PKn

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 108-109) Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

- 5) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Ruang lingkup PKn sangat luas hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn yang ingin mengembangkan siswa agar mampu hidup berdampingan dengan negara lain dan selalu berfikir kreatif.

2.1.7 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Menurut Ruminiati (2008:115) pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan intelektual, dan berpartisipasi sebagai bekal siswa untuk menjadi warga negara yang demokratis.

Menurut Ruminiati (2007:12-13) fungsi media pembelajaran PKn di Sekolah Dasar yaitu:

1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit atau kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media. Media adalah alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, gurulah yang mempergunakannya untuk pembelajaran siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru

dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa.

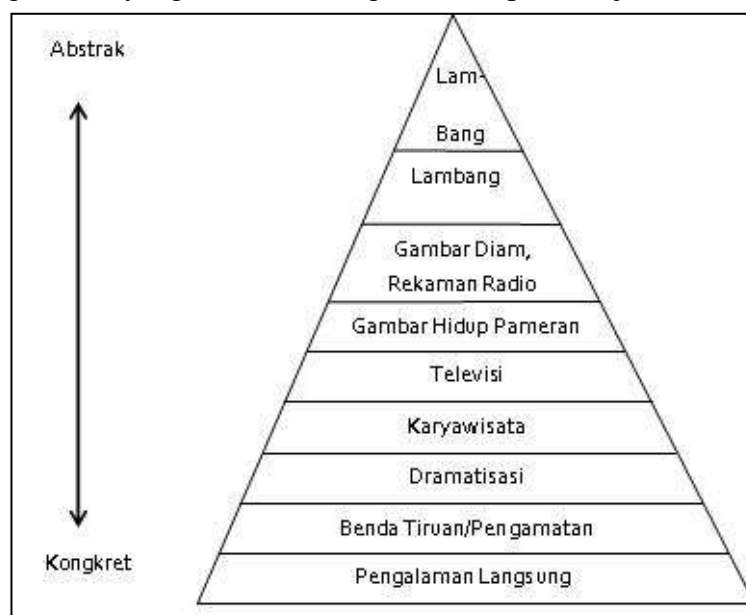
Materi PKn yang penuh dengan materi hafalan sangat membutuhkan media yang dapat berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran dan sumber belajar siswa. Media yang digunakan juga harus mendukung dan sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan. Jika tidak sesuai maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan sempurna karena materi yang disampaikan tidak dapat diterima sempurna oleh siswa. sehingga pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.8 Hakikat Media

2.1.8.1 Pengertian Media

Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Ruminiati, 2007:11). Menurut Aqib (2014:50) menjelaskan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Sedangkan menurut Anitah, (2009: 6.4) media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuan. Media pembelajaran juga memerlukan peralatan (*hardware*) dalam proses penyampaian pesan, dimana antara peralatan dan pesan yang disampaikan merupakan satu kesatuan yang utuh. (Hernawan, 2008:8)

Hamdani (2011:243) media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar. Grafik, televisi dan komputer. Edgar Dele (dalam Arsyad, 2009:11) menggambarkan kerucut pengalaman yang berkaitan dengan media pembelajaran



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkatan yang berbeda sesuai dengan tahap perkembangan siswa, dimana semakin mengerucut ke atas media yang digunakan semakin abstrak. Tingkat pengalaman tersebut berdasarkan jumlah jenis indera yang terlibat dalam proses penerimaan materi pelajaran (Arsyad, 2014:13). Siswa di Sekolah Dasar lebih menyukai media yang kongkret dari pada abstrak, karena media yang kongkrit lebih mudah dipahami dan dapat dijumpai siswa di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media menjadi penyampai pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah materi. Dalam proses penyampaian pesan tersebut terdapat sebuah peralatan yang mendukung, antara peralatan tersebut dan pesan yang hendak disampaikan memiliki satu kesatuan yang utuh. Peralatan yang hendak digunakan juga harus disesuaikan dengan pesan yang hendak disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2.1.8.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2011: 15) menjelaskan ciri-ciri media pembelajaran yaitu: (1) ciri fiksatif (*fixative property*), menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. (2) ciri manipulatif (*manipulative property*), menekankan pada kegiatan manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman agar dapat menghemat waktu, (3) ciri distributif (*distributive property*), memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Sedangkan menurut Anitah (2009:6.9) ciri-ciri media pembelajaran yaitu: (1) media pembelajaran berisi dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir, dan (2) media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri media pembelajaran tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dengan memperhatikan ciri-ciri media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun ciri-ciri yang perlu diperhatikan yaitu: media sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai, media mampu menyampaikan pesan yang hendak di sampaikan dalam pembelajaran, media memicu siswa untuk berfikir kreatif.

2.1.8.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut daryanto (2014:10) Fungsi media pembelajaran diantaranya: (1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung, (4) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, (5) dapat membantu membandingkan sesuatu dengan mudah, (6) dapat melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama, (7) dapat menjangkau *audience* yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, (8) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Sedangkan Anitah (2009: 6.9) menjelaskan fungsi media pembelajaran yaitu: (1) sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, (2) media pembelajaran dapat diintegrasikan pada keseluruhan proses pembelajaran, (3) media pembelajaran dalam penggunaannya selalu relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai, (4) mempercepat proses pembelajaran, (5)

meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, (6) dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media yaitu untuk membantu siswa memahami pesan yang sedang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara yang menjembatani proses penerimaan pesan dari guru ke siswa. Dengan media pembelajaran proses belajar juga lebih memaksimalkan proses pembelajaran karena siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas dari materi yang dipelajari.

2.1.8.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Aqib (2014: 51) manfaat media pembelajaran terdiri dari: (1) menyenangkan penyampaian materi, (2) pembelajaran lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran lebih interaksi, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, (8) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sedangkan Arsyad (2014:29) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran terdiri dari: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Adapun Kemp dan Dayton (dalam Hamdani, 2011:73) menjelaskan manfaat media yaitu: (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (7) media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, (8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif produktif.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam pembelajaran yaitu mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Semangat siswa dalam belajar juga akan lebih, dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media. Dengan demikian pengalaman belajar siswa akan beragam dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

2.1.8.5 Jenis Media Pembelajaran

Menurut daryanto (2013:18) pengklasifikasian media pembelajaran akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat dalam waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

Sedangkan Aqib (2014:52) mengklasifikasikan jenis media pembelajaran sebagai berikut: (1) media grafis yang berupa simbol-simbol komunikasi visual misalnya gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, papan flanel, dan papan buletin, (2) media audio yang dikaitkan dengan indera

pendengaran misalnya radio dan alat perekam pita magnetik, (3) multimedia yang dibantu dengan proyektor LCD misalnya file program komputer multimedia.

Menurut Anitah, (2009:6.16) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3 macam yaitu: (1) media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, (2) media audio yaitu media yang menggunakan pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar, (3) media audiovisual yaitu kombinasi antara media audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Menurut Hamdani (2011: 244) membagi media menjadi 8 macam yaitu: (1) media audio yaitu media yang hanya dapat didengar atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara, (2) media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto dan sebagainya, (3) media audio visual yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya, (4) orang (*people*) yaitu orang yang menyimpan informasi, (5) bahan (*material*) yaitu suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, alat peraga, transparansi, film, slide, dan sebagainya, (6) alat (*device*) yaitu benda-benda yang berbentuk fisik yang disebut dengan perangkat keras, (7) teknik (*technic*) yaitu cara atau prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran untuk mencapai pembelajaran, (8) latar (*setting*) yaitu lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun di luar

sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:3) jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) media grafis sering disebut media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain, (3) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain (4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa jenis media pembelajaran sangat beraneka ragam, sehingga guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan dan karakteristik siswa. Sehingga manfaat media akan lebih terasa dalam setiap proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti yaitu media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* termasuk media visual yang diproyeksikan, siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan melihat gambar-gambar yang menarik.

2.1.8.6 Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media yaitu: (1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi

sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung, (f) sesuai dengan taraf berfikir siswa, hal tersebut bertujuan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa (Sudjana dan Rivai, 2013:4)

Sedangkan Aqib (2014:53) berpendapat kriteria pemilihan media yaitu: (1) kompetensi pembelajaran, (2) karakteristik sasaran didik, (3) karakteristik media yang bersangkutan, (4) waktu yang tersedia, (5) biaya yang diperlukan, (6) ketersediaan fasilitas atau peralatan, (7) konteks penggunaan, (8) mutu teknis media.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria pemilihan media. Kriteria pemilihan media diantaranya harus memperhatikan beberapa aspek, yaitu: (1) kriteria siswa, (2) materi yang hendak disampaikan, dan (3) tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Ketiga aspek tersebut sangat penting untuk diperhatikan, karena jika media yang dipilih tidak sesuai dengan kriteria siswa, materi dan tujuan maka proses pembelajaran tidak akan berkualitas, sebab pesan yang hendak disampaikan kepada siswa tidak dapat diterima secara maksimal.

2.1.9 Hakikat Komik

2.1.9.1 Pengertian Komik

Gumelar (2011:2) menjelaskan komik merupakan urutan gambar yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya sehingga mudah dibaca, kebanyakan diberi balon text, text effects, teks sebagai pengganti suara. Komik juga dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2013:127)

Sedangkan menurut Sudjana dan rivai (2013:64) komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan bentuk karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Haryono (2013:125) berpendapat bahwa komik merupakan sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik merupakan cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan jenis karangan yang disertai dengan gambar-gambar menarik dengan karakter yang berbeda tetapi memiliki hubungan satu sama lain dan membentuk sebuah cerita yang menarik. Komik digemari oleh segala umur, termasuk anak-anak usia SD. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media komik berbasis

multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi, agar siswa lebih tertarik membaca materi globalisasi yang begitu banyak hafalannya.

2.1.9.2 Langkah-langkah Membuat *Komik*

Menurut Gumelar (2011: 39-81) Ada beberapa tahapan dan rencana yang diperlukan untuk membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu:

- 1) Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.
- 2) Menentukan *Story Making*, *Story* adalah jalinan atau jalur cerita, mulai dari awal hingga akhir. *Story* terkadang juga disebut dengan nama *storyline*, yang dapat berupa sinopsis atau rangkuman keseluruhan cerita.
- 3) Menentukan *Theme (Genre)*, setelah *storyline* sudah dibuat kita dapat menentukan kategori atau jenis cerita yang akan kita buat diantaranya, (1) *fiction story* (cerita fiksi), (2) *hybrid story* (cerita kejadian asli), dan (3) *non fiction story/ report* (cerita non fiksi).
- 4) Menentukan *Age Segmentation*, setelah menentukan *genre* komik maka selanjutnya menentukan kelompok usia sebagai pembacanya.
- 5) Menentukan *Plot*, yaitu kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir secara terperinci berfungsi sebagai guide agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang diperlukan.
- 6) Membuat *Script*, yaitu naskah yang siap untuk dipentaskan, dimana sudah lengkap dengan keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan pelaku-pelaku yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang ada dalam adegan yang diperlukan.

- 7) Membuat desain karakter dan peranannya, yaitu menentukan karakter yang akan berperan dalam komik seperti; karakter baik, karakter buruk dan karakter yang netral
- 8) Menggambar karakter sesuai dengan *script* yang telah dibuat.

Sedangkan cara menggambar komik secara tradisional menurut Gumelar (2011: 100-114) yaitu

- 1) Menyiapkan kertas sesuai ukuran yang pembaca butuhkan
- 2) Menyiapkan *script*
- 3) Menuliskan teksnya terlebih dahulu
- 4) Pengaturan panels (*frames*) atau kotak-kotak pembatas pada halaman komik.
- 5) Menggambar sketsa kasar dengan menggunakan pensil warna.
- 6) Meninta gambar dengan menggunakan *dip pen* atau tinta bak
- 7) Mewarnai karakter secara tradisional

2.1.9.3 Alat dan Bahan untuk Membuat Komik

Gumelar (2011:92-99) Untuk membuat komik alat dan bahan yang diperlukan yaitu: (1) kertas, (2) pensil, (3) pensil warna, (4) penghapus, (5) *dip pen*, (6) *correction pen*, (7) *sreectone*, (8) cat air, (9) penggaris, (10) spidol warna, (11) penajam pensil atau cutter. Alat dan bahan tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam membuat komik, tidak harus semuanya digunakan.

2.1.9.4 Kelebihan dan Manfaat *komik*

Menurut Daryanto (2013:128) kelebihan komik yaitu: (1) meningkatkan kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata lebih tinggi dari pada siswa yang tidak menyukai komik, dan (2) penyajiannya mengandung unsur

visual dan cerita yang kuat. Sedangkan Sudjana dan Rivai (2013:68) menjelaskan bahwa manfaat komik dalam pengajaran yaitu kemampuannya dalam menciptakan minat baca para siswa. Haryono (2013:125-126) menjelaskan bahwa komik mampu membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa karena komunikasi belajar akan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara runtut, dan menarik. Minat baca siswa terhadap materi pelajaran yang rendah dikarenakan buku materi yang menjadi pegangan siswa hanya memuat materi-materi berupa hafalan. Minat baca akan dapat teratasi dengan mensiasati menyajikan materi dalam bentuk komik yang berisi cerita dengan gambar-gambar yang menarik. Sehingga dengan kelebihan tersebut peneliti mengembangkan media komik berbasis multimedia dengan agar hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

2.1.10 Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

2.1.10.1 Multimedia

Menurut Munir (2013:2) multimedia merupakan perpaduan antara beberapa media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia memberikan nuansa baru dalam pemerolehan informasi melalui aktivitas membaca, membaca dengan berbantuan multimedia akan menjadikan kegiatan membaca lebih dinamis dengan memberikan dimensi baru pada kata-kata sehingga dapat dijadikan pemicu yang dapat memperluas cakupan teks untuk menyampaikan suatu topik tertentu.

Sedangkan Arsyad (2014:162) menjelaskan bahwa multimedia merupakan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang menjadi satu kesatuan dan secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

Reddi (dalam Munir, 2013:3) menjelaskan bahwa multimedia merupakan suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan sebagainya) menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara audio, visual, video dan animasi yang saling berhubungan dalam menampilkan informasi dan menyampaikan pesan kepada publik. Salahsatu aplikasi multi media yaitu *microsoft powepoint*.

2.1.10.2 *Microsoft Powerpoint*

Daryanto (2013:68) *microsoft powepoint* merupakan salah satu *software* aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media presentasi. *Microsoft powerpoint* adalah sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Media ini menarik karena kemampuannya pengolahan teks, warna, dan gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan

gerakan sesuai dengan keinginan kita. Saluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai dengan keperluan. Media ini biasanya digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi anatar peserta didik dengan tenaga pendidik (Daryanto, 2013:163)

Sedangkan Arsyad (2014:164) berpendapat bahwa *powerpoint* adalah salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidenya.

Daryanto (2013:164) menjelaskan kelebihan *powerpoint* yaitu:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi (animasi teks atau animasi gambar dan foto)
- 2) Lebih merangsang untuk mengetahui lebih jauh tentang informasi bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik

powerpoint memiliki *ribbon tab* yang menampilkan *ribbon* yang berisi satu set dari *Tool Groups*. *Ribbon tab* diantaranya yaitu *home, insert, design, transition, animations, slide show, review, dan view*. Setiap *ribbon tab* memiliki fungsi yang berbeda, dimana setiap fungsi tersebut mampu membuat setiap slide dalam *powerpoint* lebih menarik.

2.1.11 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan peneliti ada 3 kriteria yaitu dari segi materi, penyajian dan bahasa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.

2.1.11.1 Komponen Isi

Dalam kriteria penilaian ini peneliti ingin mengetahui media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* mendukung penyampaian materi globalisasi, dimana indikator penilainnya sebagai berikut:

Tabel 2.1
Indikator Penilaian Komponen Isi Media Komik
Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>
Kualitas isi dan tujuan Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:219)	Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	Materi dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar	Materi dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar
	Terlihat keterpaduan antar materi dalam contoh dan pertanyaan	Terlihat keterpaduan antar materi dalam contoh dan pertanyaan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>
Kualitas memotivasi walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:220)	Siswa termotivasi untuk saling membantu dan memecahkan masalah dalam pembelajaran	Pelaksanaan pembelajaran dengan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk saling membantu dalam memecahkan permasalahan
	Pertanyaan memotivasi siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber	Pertanyaan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber
Dapat memberi	Menumbuhkan rasa	Media komik berbasis multimedia

dampak bagi siswa Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:220)	ingin tahu	dengan <i>powerpoint</i> menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
	Pertanyaan yang diajukan menantang kemampuan siswa untuk berpikir kritis	Pertanyaan kuis dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menantang kemampuan siswa untuk berpikir kritis
Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (arsyad, 2014:89)	Terdapat keterkaitan antara gambar dan media.	Gambar dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> yang ada berhubungan dengan materi pelajaran
	Gambar dapat memperjelas materi pembelajaran	Gambar yang dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> digunakan memperjelas penjelasan tentang globalisasi
Membuat kongkrit konsep-konsep yang abstrak (Hernawan, 2008:12)	Contoh yang di berikan berupa contoh kongkrit dari lingkungan	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menyajikan contoh nyata bentuk pengaruh globalisasi

2.1.11.2 Komponen Bahasa

Dalam kriteria penilaian ini peneliti ingin mengetahui ketepatan bahasa yang ada pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dengan tahap perkembangan anak dan tata bahasa yang benar., dimana indikator penilainnya sebagai berikut:

Tabel 2.2
Indikator Penilaian Komponen Kebahasaan
Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>Powerpoint</i>
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto 2013:106)	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	Struktur kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami oleh siswa.
	Kalimat yang digunakan Komunikatif	Kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> komunikatif.

	Kebenaran dalam penulisan nama ilmiah atau asing.	Kebenaran komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dalam penulisan nama ilmiah atau asing.
	Konsistensi dalam penggunaan istilah	Konsistensi dalam penggunaan istilah pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> .
	Ejaan yang digunakan sesuai dengan EYD	Ejaan yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sudah sesuai dengan EYD.
	Kalimat memperjelas gambar	Kalimat dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memperjelas gambar.
Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens (Daryanto 2013:106)	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas IV SD	Bahasa yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas IV SD
Memberi bantuan untuk belajar (walker dan Hess dalam Arsyad, 2014:219)	Pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa	Pesan yang disampaikan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami oleh siswa
		Kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memperjelas pesan yang ingin disampaikan
Kualitas memotivasi (walker dan Hess dalam Arsyad, 2014:220)	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan.	Bahasa yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk merespon pesan.

2.1.11.3 Komponen Penyajian

Dalam kriteria penilaian ini peneliti ingin mengetahui kelayakan penyajian media untuk menyajikan materi globalisasi, dimana indikator penilainya sebagai berikut:

Tabel 2.3
Indikator Penilaian Komponen Penyajian
Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian Media Komik Berbasis Multimedia dengan <i>powerpoint</i>
Kualitas isi dan tujuan Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:219)	Isi disajikan secara sistematis dan menjabarkan materi sesuai dengan SK dan KD	Isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> disajikan secara sistematis dan menjabarkan materi sesuai dengan SK dan KD
	Desain tampilan menarik minat beajar siswa	Desain tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menarik minat beajar siswa
Kualitas memotivasi Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:220)	Ilustrasi yang disajikan pada awal materi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa	Ilustrasi yang disajikan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> pada awal materi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa
Keterbacaan Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:220)	Penggunaan <i>font</i> baik ukuran maupun jenis jelas dan dapat terbaca dengan baik	Penggunaan <i>font</i> baik ukuran maupun jenis dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> jelas dan dapat terbaca dengan baik
	Desain tampilan menarik minat belajar siswa	Desain tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk belajar
	Media dapat terbaca jelas oleh siswa dengan baik	Komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat terbaca jelas oleh siswa.
Kualitas tampilan atau tayangan (walker dan Hess dalam Arsyad, 2014:220)	<i>Layout</i> dan tata letak materi sesuai dengan keruntutan materi	<i>Layout</i> dan tata letak materi media komik brbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan keruntutan materi
	Media sudah sesuai dengan pengembangannya	Media komik yang dikembangkan sudah berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>
Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (arsyad, 2014:89)	Penyajian dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi globalisasi	Penyajian media komik brbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi globalisasi
Membuat kongkrit	Penyajian konsep	Penyajian konsep media komik

konsep-konsep yang abstrak (Hernawan, 2008:12)	dari yang mudah ke yang sukar	berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dari yang mudah ke yang sukar
--	-------------------------------	--

2.1 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media komik sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn Materi Globalisasi. Adapun hasil penelitian tersebut adalah :

Penelitian yang dilaksanakan oleh Giovanni Lo Iacono, Adélia S.A.T. de Paula, pada tahun 2011 dengan judul *A pilot project to encourage scientific debate in schools. Comics written and peer reviewed by young learners*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah siswa dari dua sekolah yang berbeda mengalami melakukan tutor sebaya dengan teman, siswa menunjukkan tingkat besar kreativitas dan pemahaman ilmu sementara sebagai pemeran utama mereka menunjukkan keterampilan yang baik, karena mereka belajar berdasarkan wawasan mereka.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Melor Md Yunus, dkk, pada tahun 2012 dengan judul *Effects of Using Digital Comics to Improve ESL Writing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari sebuah survei kuesioner diberikan kepada 30 guru TESL trainee di sebuah universitas negeri di Malaysia. Ditemukan bahwa bahwa peserta pelatihan guru memiliki sikap positif dengan menggunakan ICT dalam pengajaran menulis dan kebanyakan dari mereka setuju bahwa komik

digital memungkinkan mereka untuk membantu lowachieving pembelajar bahasa untuk menulis dalam bahasa Inggris.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Adi Prasetyo pada tahun 2012 dengan judul Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik bermuatan gender dapat dijadikan sebagai sarana yang efektif dalam peningkatan keterampilan bercerita siswa. Dari penelitian yang telah dilakukan dan berdasarkan uji statistik dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor yang diperoleh siswa dari mean sebelum sebesar 56,17 dan nilai mean sesudah sebesar 74,87. Sehingga dapat disimpulkan media komik bermuatan gender dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Eka Arif Nugraha, dkk pada tahun 2013 dengan judul Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterbacaan dan kelayakan komik sains sebesar 80% dan 91,2%, artinya komik sains mudah dipahami dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Hasil uji gain menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan uji kelayakan, komik sains dapat mengembangkan karakter siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Jufri Ahmat, Wahyu Sukartiningsih, pada tahun 2013 dengan judul Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Pada Siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 100% dengan skor ketercapaian

pada pertemuan ke-1 sebesar 77,3 dan 80,4 pada pertemuan ke-2. Sedangkan pada Siklus II keterlaksanaan aktivitas guru memperoleh persentase 100% dengan skor ketercapaian pertemuan ke-1 sebesar 85,2 dan 91,3 pada pertemuan ke-2. Untuk hasil belajar menyimpulkan isi cerita juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 72,1 dengan ketuntasan klasikal 67,7% dan Siklus II sebesar 80,1 dengan ketuntasan klasikal 83,87%.

Penelitian yang dilakukan oleh R.S. Widyaningtyas, dkk pada tahun 2013 dengan judul Pengembangan Komik Bervisi SETS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam Tahun 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan Uji skala terbatas menunjukkan bahwa tingkat keterbacaan komik pada kategori "tinggi" dengan skor 84%. Kepraktisan komik berada pada kategori "baik" dengan skor 3,35. Untuk keefektifan pembelajaran komik sains bervisi SETS, hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik kelas eksperimen mengalami peningkatan 0,32, sedangkan ranah afektif mengalami peningkatan sebesar 0,31. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pengembangan komik sains bervisi SETS terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Taufik Agung Pranowo, pada tahun 2014 dengan judul Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Melalui Komik Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Desain penelitian menggunakan Research and Development. Hasil penelitian: (1) program Bimbingan dan Konseling belum ada, (2) layanan bimbingan dan

konseling bersifat insidental, (3) guru Bimbingan dan Konseling belum ada, (4) media bimbingan dan konseling hanya sebatas papan informasi. Untuk kondisi motivasi belajar siswa: 55 % taraf sedang 45 % taraf tinggi, 0 % taraf kurang dan 0 % taraf rendah. Simpulan penelitian: (1) pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di MI Ma'arif Grabag I Magelang sudah berjalan tetapi tanpa program atau perencanaan yang jelas dan tanpa bantuan media bimbingan dan konseling, (2) kondisi motivasi belajar siswa diantaranya 55 % siswa berada pada taraf sedang, 45 % siswa berada pada taraf tinggi, 0% siswa berada pada taraf kurang, dan 0% siswa berada pada taraf rendah, (3) Ditemukan media bimbingan dan konseling melalui komik edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD) dengan sistematis dan tervalidasi pakar/ahli dan praktisi melalui FGD (4) Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik edukasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dengan kelas rendah di MI Ma'arif Grabag menunjukkan angka $0,003 < 0,05$. Saran agar menyelenggarakan layanan Bimbingan dan Konseling dengan memanfaatkan media yang telah dikembangkan.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Tri Marhaeni Puji Astuti, dkk, pada tahun 2014 dengan judul *The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sosialisasi pendidikan karakter bangsa di sekolah dasar ini dilakukan dengan beberapa cara, terintegrasi dengan subjek termasuk, melalui manajemen sekolah, dan melalui program ekstrakurikuler. Mereka cara tampaknya tidak menghasilkan hasil yang maksimal. Model Sosialisasi karakter nasional

pendidikan di sekolah dasar melalui komik lebih efektif untuk diterapkan, karena siswa lebih tertarik pada visualisasi gambar yang menarik dan akrab.

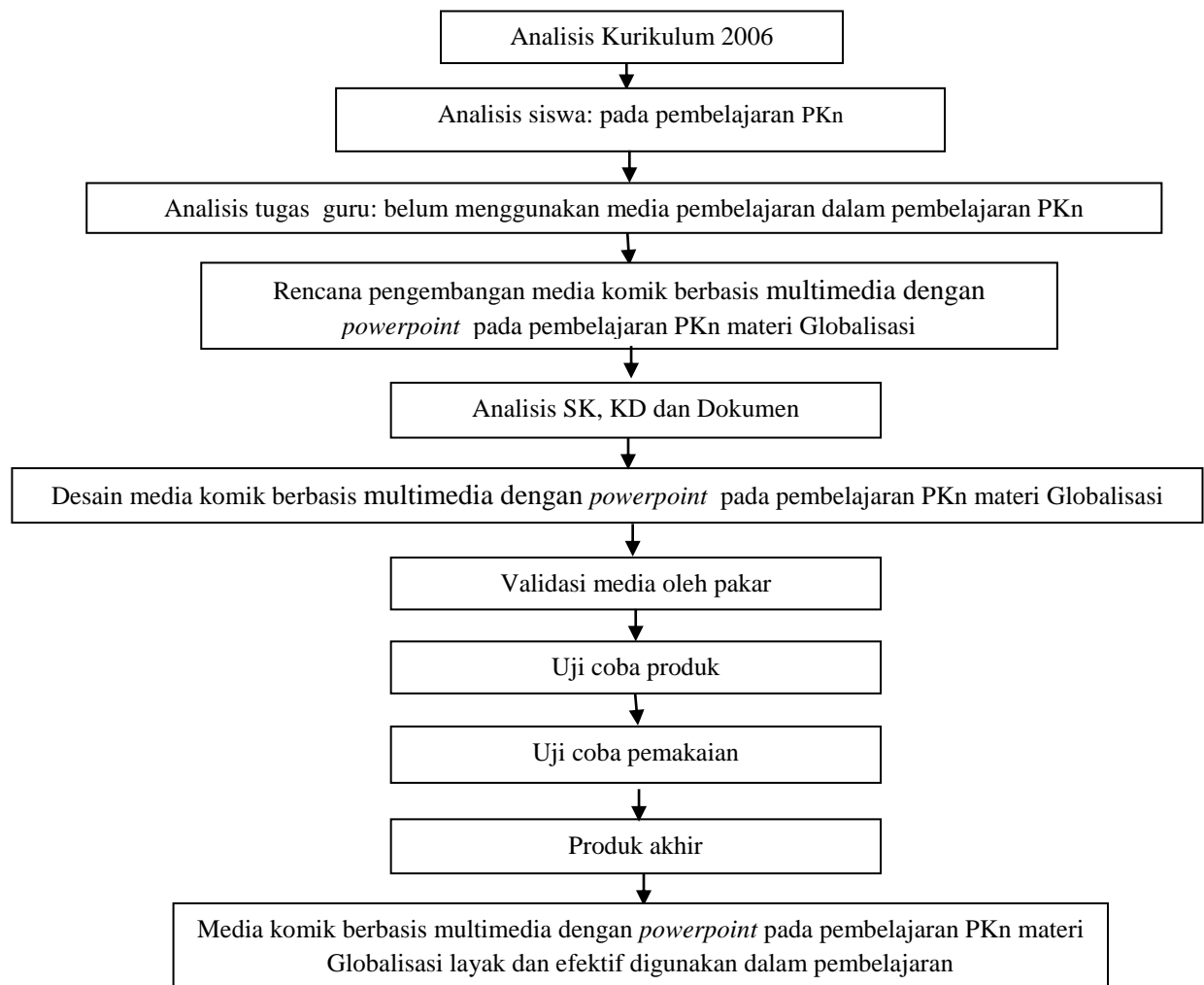
Penelitian yang dilaksanakan oleh Yulianti D., dkk, pada tahun 2016 dengan judul *Inquiry-Based Science Comic Physics Series Integrated With Character Education*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik sains dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai pengajaran bahan dan meningkatkan karakter religius, kreatif, aktif, peduli dan disiplin serta meningkatkan belajar kognitif siswa sekolah dasar dengan peningkatan rata-rata (*N-gain*) 0,34 termasuk dalam kriteria sedang.

2.2 KERANGKA BERPIKIR

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman (Bloom, dalam Solihatin, 2012:5-6). Pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa mencapai kriteria yang telah ditetapkan, jika hasil belajar siswa masih belum memenuhi kriteria yang ditetapkan maka pembelajaran dikatakan belum berhasil. Pembelajaran PKn kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 masih belum berhasil karena hasil belajar belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajarannya. Media yang digunakan terbatas pada gambar-gambar yang terdapat pada buku pegangan siswa. Kenyataan tersebut tidak sesuai dengan prinsip Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang menuntut guru untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator

pembelajaran PKn. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya (Sudjana, 2010:63). Komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* merupakan komik yang disajikan dengan menggunakan multimedia dengan *powerpoint*.

Berdasarkan landasan teori tersebut diasumsikan bahwa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* akan membuat siswa termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.2: Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti dari hasil pra penelitian, peneliti mengembangkan media pembelajaran PKn yang berupa komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi. Sebelum mengembangkan media tersebut peneliti terlebih dahulu membuat desain media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* untuk pembelajaran PKn materi globalisasi, setelah desain media tersebut jadi peneliti melakukan uji kelayakan media kepada 3 validator yaitu: validator ahli media, validator ahli bahasa dan validator ahli materi. Evaluasi dari ketiga validator

tersebut digunakan peneliti untuk membuat produk media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Setelah media jadi peneliti melakukan uji coba produk dalam skala kecil, kemudian dilanjutkan dengan uji coba pemakaian di skala besar. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba pemakaian dalam skala besar peneliti melakukan uji keefektifan, jika media tersebut efektif maka media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat dibuat sebagai produk akhir.

BAB III

METODE PENELITIAN

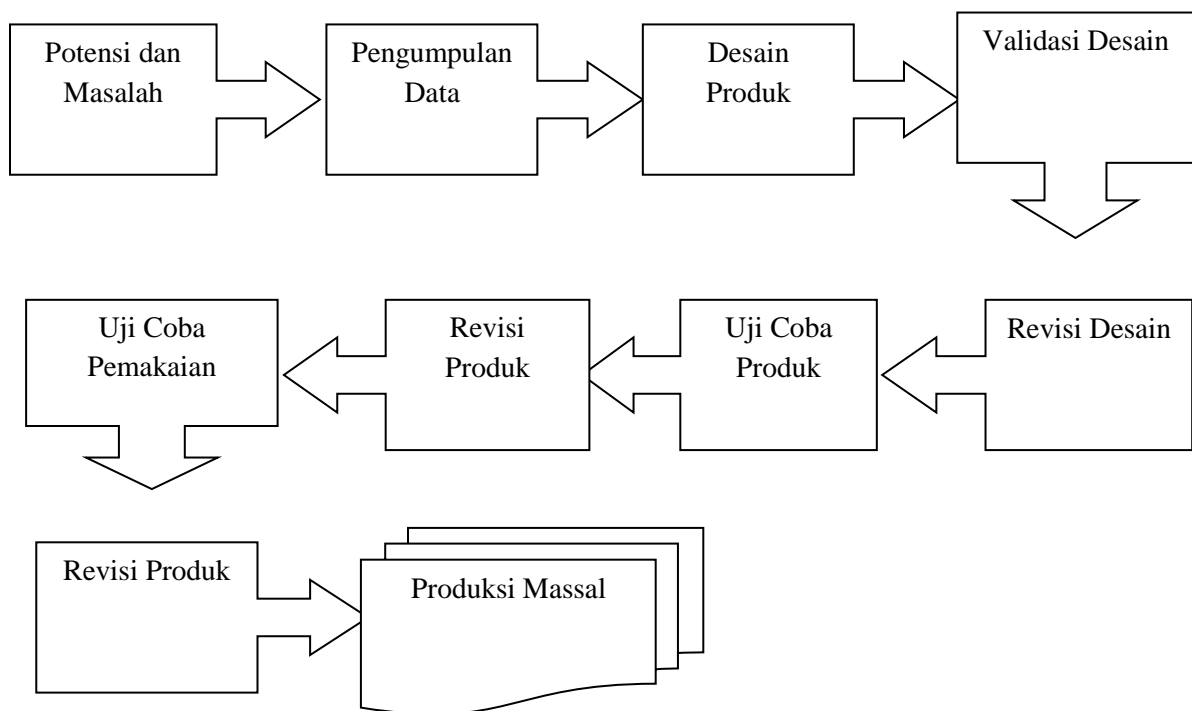
3.1 JENIS PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:407). Sedangkan Putra (2015:67) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk. Tujuan penelitian perkembangan adalah untuk menyelidiki pola dan perurutan pertumbuhan dan perubahan sebagai fungsi waktu (Suryabrata, 2015:77).

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi. Pengujian media tersebut dilakukan oleh tim validator yang terdiri dari pakar di bidang materi, pakar kajian media serta pakar bahasa. Ketiga validator tersebut menguji kelayakan media sebelum diberikan kepada subjek penelitian untuk diuji keefektifannya, dilihat dari hasil evaluasi yang diperoleh dari uji coba produk yang dilanjutkan uji coba pemakaian.

3.2 MODEL PENGEMBANGAN

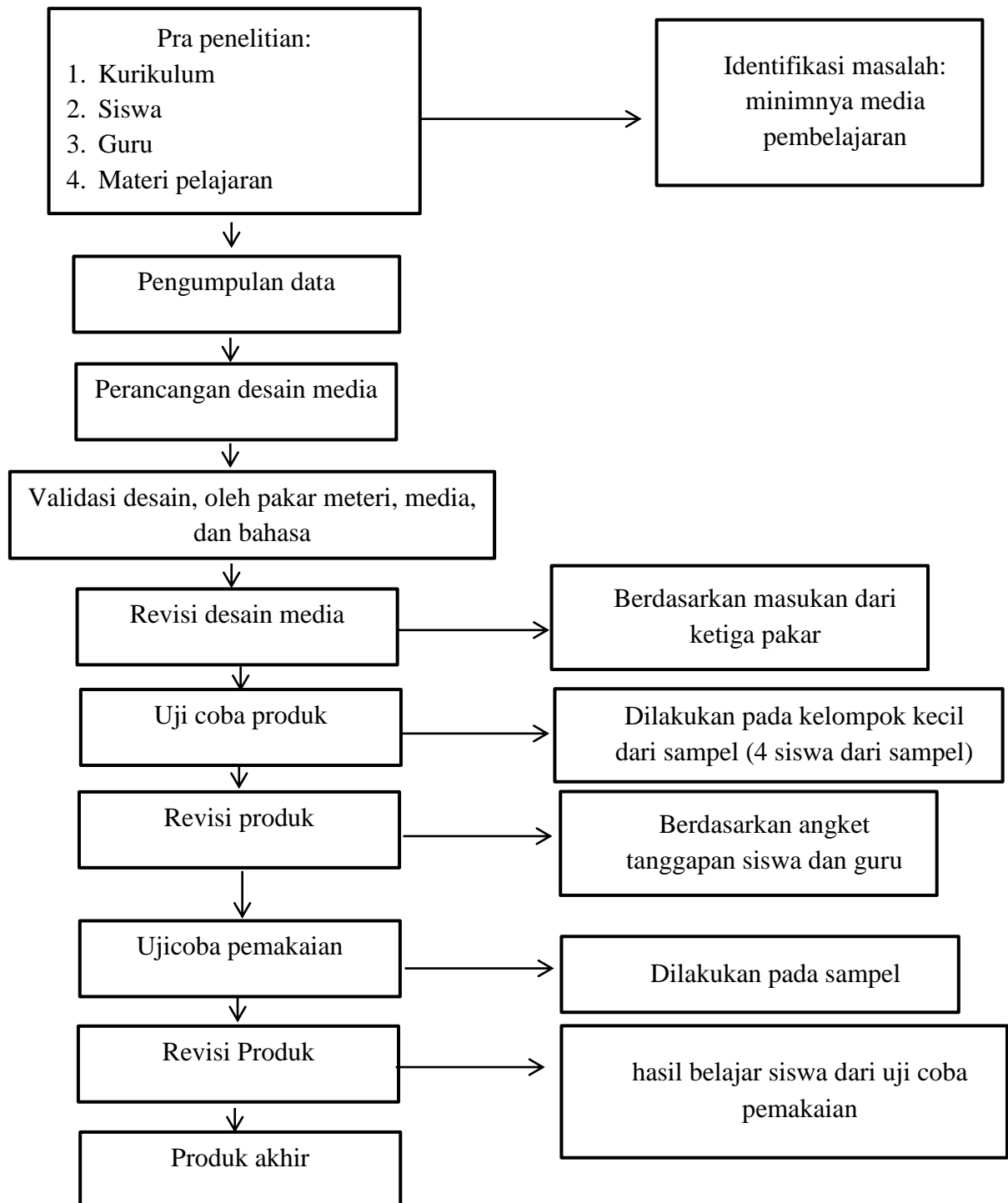
Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono (2015:409). Model ini terdiri dari 10 langkah yaitu sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produk akhir.



Gambar 3.1: Bagan Model Pengembangan Sugiyono

3.3 PROSEDUR PENELITIAN

Berdasarkan model pengembangan tersebut peneliti mengembangkan prosedur penelitian media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi sebagai berikut:



Gambar 3.2: Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan

Pelaksanaan penelitian pengembangan diawali dengan tahap pra penelitian untuk mengetahui jenis media dalam pembelajaran PKn siswa kelas IV di SD Negeri Manyaran 03 dan kebutuhan dan kebutuhan terhadap pengembangan media. Tahap-tahap penelitian yang peneliti lakukan yaitu:

1) Pra penelitian

Dalam tahap pra penelitian peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara. Observasi merupakan metode pengumpulan data digunakan jika objek penelitian bersifat perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, dan responden kecil, sedangkan wawancara merupakan metode penelitian yang digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam serta jumlah responden sedikit. Peneliti melakukan pra penelitian di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data sebagai penentu tujuan penelitian yang akan dicapai. Peneliti menganalisis 4 bidang dalam tahap ini, yaitu: (1) kurikulum; (2) siswa; (3) guru; dan (4) materi pelajaran. Dari observasi pra penelitian dapat ditemukan permasalahan yang sedang dihadapi di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 dan potensi yang ada di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03.

2) Pengumpulan Data

Setelah melakukan pra penelitian, peneliti menemukan masalah dan potensi pada kelas IVB SD Negeri Manyaran 03, maka peneliti mengumpulkan beberapa data yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk. Data yang dikumpulkan yaitu, perangkat pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dari data yang didapatkan dalam tahap ini peneliti menyusun data awal dari masalah yang ada dan selanjutnya akan ditindak lanjuti untuk dipecahkan. Data ini juga merupakan data awal untuk mendesain produk yang akan dibuat.

3) Perencanaan Media

Rencana desain media pembelajaran dibuat berdasarkan masalah dan potensi siswa di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03. Sehingga media yang dikembangkan peneliti dapat mengatasi kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam dalam metode pengajaran yang lama. Pada tahap ini peneliti menyusun desain media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi lengkap dengan perangkat pembelajaran. Hasil penelitian tahap ini adalah: (1) rancangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*; (2) perangkat pembelajaran; dan (3) angket penelitian.

4) Validasi Pakar Materi, Media dan Bahasa

Pada tahap ini produk divalidasi oleh 3 validator, validator yang peneliti gunakan yaitu pakar materi, media dan bahasa. Instrumen penilaian yang digunakan yaitu angket, angket merupakan instrumen untuk pengumpulan data, dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Peneliti dapat menggunakan angket untuk memperoleh data yang terkait dengan pemikiran, perasaan, sikap, kepercayaan, nilai, persepsi dari responden (Sugiyono, 2015:193)

Komponen kelayakan isi media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi dinilai oleh pakar materi,

sedangkan komponen penyajian dinilai oleh pakar media serta komponen kebahasaan dinilai oleh pakar bahasa.

5) Revisi

Setelah mendapatkan penilaian dan masukan dari pakar materi, media dan bahasa, peneliti melakukan perbaikan produk. Perbaikan disesuaikan dengan masukan setiap pakar. Produk pengembangan berupa perangkat pembelajaran, panduan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Setelah direvisi peneliti membuat produk media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* sebelum melakukan uji coba produk.

6) Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan dengan simulasi penggunaan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Setelah disimulasikan maka diuji cobakan pada kelompok terbatas yaitu dengan cara mengambil 4 siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 yang terdiri dari 2 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki. Siswa dipilih berdasarkan nilai mata pelajaran PKn semester gasal. Uji coba tersebut bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan apakah media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi globalisasi. Untuk mendapatkan informasi tersebut siswa diberikan angket tanggapan siswa dan guru tentang media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* yang digunakan dalam pembelajaran tersebut, serta hasil belajar siswa.

7) Revisi produk

Setelah pengujian media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi dalam skala kecil dan media dikatakan efektif. Kemudian peneliti melakukan perbaikan berdasarkan angket, hasil observasi dan hasil belajar siswa. Hal ini bertujuan agar media tersebut dapat diterapkan pada tahap uji coba pemakaian.

8) Uji coba pemakaian

Media yang telah direvisi berdasarkan uji coba produk kemudian di ujikan pada tahap uji coba pemakaian. Subjek penelitian dalam uji coba ini diambil sebanyak satu kelas. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* digunakan dalam proses pembelajaran PKn materi globalisasi dalam pembelajaran di kelas tersebut. Dalam uji coba pemakaian peneliti juga melakukan penilaian aktivitas dan hasil belajar siswa untuk mengetahui keefektifan media. Desain rancangan pembelajaran yang akan diterapkan adalah *pre-experimental design* dengan model *one group pretest posttest design*, dimana dalam uji coba ini dilakukan tes sebelum dilakukan penelitian dan sesudah penelitian, hal ini dilakukan agar hasil yang didapatkan lebih akurat dengan perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2015:112).

Pola *one group pretest posttest design*:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai pretest

O_2 = nilai posttest

Untuk nilai pretest (O_1) dan nilai posttest (O_2) menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.

9) Revisi produk

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil belajar siswa dari uji coba pemakaian. Jika pada kegiatan pembelajaran pada uji coba pemakaian telah berlangsung dengan baik maka tidak perlu dilakukan revisi lebih lanjut.

10) Produk akhir

Setelah dinyatakan efektif untuk pembelajaran PKn materi globalisasi, media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat dikatakan sebagai produk akhir dan dapat ditepakan dalam pembelajaran. Media tersebut dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar pada mata pelajaran PKn materi globalisasi di kelas IV sekolah dasar.

3.4 SUBJEK, LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Manyaran 03 yang beralamat di Jalan Rorojonggrang Dalam I Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016, dan yang menjadi subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari siswa kelas IVA dan Kelas IVB SD Negeri Manyaran 03.

3.5 VARIABEL PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2015:60) Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan Awalludin (2008:1.17) mendefinisikan variabel penelitian adalah karakteristik yang dapat diamati dari sesuatu (objek) dan mampu memberikan bermacam-macam nilai atau beberapa kategori. Berdasarkan definisi dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa variabel yaitu objek pengamatan dari peneliti yang akan memberikan informasi yang dapat memberikan sebuah kesimpulan dalam sebuah penelitian.

Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Kelayakan model dan desain media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IV B SD Negeri Manyaran 03.
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IV B SD Negeri Manyaran 03 dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.
3. Aktivitas siswa pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IV B SD Negeri Manyaran 03 dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.

3.6 POPULASI DAN SAMPEL

3.6.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117). Sedangkan menurut Arikunto (2010:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Manyaran 03 tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari kelas IVA dan IVB. Populasi diasumsikan homogen karena terdapat beberapa persamaan yaitu: (1) mempunyai jumlah jam dan fasilitas sekolah yang sama; (2) memiliki latar belakang pengetahuan dan umur yang hampir sama; (3) materi yang diajarkan sama; dan (4) hasil uas semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 yang homogen.

3.6.2 Sampel

Sugiyono (2015:118) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti menggunakan sampel dari populasi yang telah dipilih. Sedangkan Arikunto (2010:174) mendefinisikan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari populasi seluruh siswa kelas IV SD Negeri Manyaran 03 yang terdiri dari kelas IVA dan IVB. Sampel yang diambil yaitu kelas IVB dengan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang

yang sama bagi semua anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel karena semua anggota populasi homogen (Sugiyono, 2015:120). Peneliti menggunakan teknik tersebut karena berdasarkan uji homogenitas, kedua kelas tersebut homogen, sehingga peneliti memilih sampel secara acak.

3.7 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian erat hubungannya dengan data, maka teknik pengumpulan data merupakan langkah yang perlu diperhatikan dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan. Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh, dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan datanya (Darmawan, 2014:159) Untuk mendapatkan kesimpulan sesuai dengan harapan maka peneliti harus memperhatikan hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara (Sugiyono, 2015:193).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan perangkat media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi, terdapat 4 macam pengumpulan data yaitu:

3.7.1 Tes

Tes merupakan suatu alat pengumpulan informasi, tes bersifat lebih resmi karena penuh dengan batasan-batasan. Tes mempunyai fungsi ganda yaitu untuk mengukur siswa dan untuk mengukur keberhasilan program pengajaran. Ditinjau

dari segi kegunaan untuk mengukur siswa, tes dibagi menjadi 3 yaitu tes diagnostik, tes formatif dan tes sumatif (Arikunto, 2013:46)

Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan hal tersebut dapat dilakukan penanganan yang tepat. Sedangkan tes formatif merupakan tes yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti program tertentu. Sedangkan tes sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok atau sebuah program yang lebih besar, tes formatif dapat disamakan dengan ulangan harian (Arikunto, 2015:48-53).

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian adalah jenis tes formatif yang dilaksanakan sebelum menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint (pretest)* dan setelah menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint (posttest)*, karena peneliti ingin mengetahui keefektifan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dalam pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03.

3.7.2 Angket

Menurut Sugiyono (2015:199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam penulisan angket yaitu: (1) isi dan tujuan pertanyaan, setiap pertanyaan harus disusun dalam skala pengukuran dan jumlah itemnya mencukupi untuk mengukur variabel yang diteliti; (2) bahasa yang digunakan,

bahasa yang digunakan dalam angket harus disampaikan berdasarkan kemampuan berbahasa responden; (3) tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan dalam angket dapat terbuka dan tertutup. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang suatu hal. Sedangkan pertanyaan tertutup akan membantu peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul; (4) pertanyaan tidak mendua, pertanyaan dalam angket tidak mendua karena akan menyulitkan responden untuk memberikan jawaban; (5) tidak menanyakan yang sudah lupa; (6) pertanyaan tidak menggiring, pertanyaan dalam angket sebaiknya tidak menggiring responden untuk menjawab ya saja atau tidak saja; (7) panjang pertanyaan, pertanyaan dalam angket sebaiknya tidak terlalu panjang, karena akan membuat responden jenuh; (8) urutan pertanyaan, pertanyaan dalam angket sebaiknya dari yang umum menuju hal yang spesifik atau dari yang mudah menuju yang sulit, atau diacak; (9) prinsip pengukuran, instrumen angket harus dapat digunakan untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel tentang variabel yang diukur; (10) penampilan fisik angket.

Prosedur yang harus dilalui sebelum kuisioner disusun yaitu: (1) merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan angket, (2) mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan sasaran angket, (3) menjabarkan setiap variabel menjadi sub variabel yang lebih spesifik dan tunggal, dan (4) menentukan jenis data yang akan dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan teknik analisisnya (Arikunto, 2010:268).

Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, uji kelayakan, tanggapan guru, tanggapan siswa, sebagai bahan mengevaluasi media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.

3.7.3 Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam serta jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperanserta) dan *non participant observation* (observasi tidak berperanserta). *Participant observation* merupakan jenis observasi dimana peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian, sedangkan *non participant observation* merupakan jenis observasi dimana peneliti tidak terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian, dan peneliti hanya sebagai pengamat independen (Sugiyono, 2015:203-204).

Peneliti menggunakan jenis observasi *non participant observation* dimana peneliti hanya mengamati siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dan menulisnya dalam bentuk catatan lapangan.

3.7.4 Dokumentasi

Sugiyono (2015:329) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Sedangkan menurut Arikunto (2010:274) dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Pada penelitian ini, data dokumentasi berupa foto selama proses penelitian, daftar nama siswa, dan jumlah siswa SD Negeri Manyaran 03 serta hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dalam pembelajaran PKn materi globalisasi.

3.8 UJI COBA INSTRUMEN TES

Uji coba instrumen tes bertujuan untuk mengetahui soal-soal yang layak digunakan sebagai soal evaluasi pada uji coba pemakaian. Soal yang diujikan sebanyak 30 butir soal pilihan ganda. Analisis uji coba instrumen tes menggunakan uji validitas, normalitas, indeks kesukaran, dan daya pembeda.

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen (Arikunto, 2013:79). Sedangkan menurut Sugiyono (2015:172) menjelaskan bahwa hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Validitas terdiri dari beberapa macam yaitu: (1) validitas konstruk (*construct*

validity), setelah instrumen disusun berdasarkan landasan teori tertentu, selanjutnya instrumen tersebut dapat dikonsultasikan pada ahli kemudian instrumen tersebut diuji cobakan pada sampel dari populasi yang diambil; (2) validitas isi (*content validity*), digunakan untuk uji validitas instrumen tes, dengan cara membandingkan antara instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan; (3) validitas eksternal, instrumen diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penghitungan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Validitas isi digunakan pada penentuan sampel yang akan digunakan untuk uji coba, dimana sampel tersebut harus sudah pernah menerima materi globalisasi yang hendak diteliti oleh peneliti. Selanjutnya instrumen yang telah disusun dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahli sebelum di uji cobakan pada sampel uji coba yang terpilih. Jumlah soal yang akan diuji validitas konstruksinya sebanyak 40 butir soal pilihan ganda. Rumus yang digunakan pada uji validitas adalah rumus korelasi *product moment*, perhitungan validitas ini dengan mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item (Sugiyono, 2015:117) Dirumuskan dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2015:255)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi suatu butir pertanyaan/item

N = jumlah subyek

X = skor suatu butir pertanyaan /item

Y = skor total

Uji coba instrumen tes dengan jumlah 40 butir pertanyaan pilihan ganda, dilaksanakan di kelas IVA SD Negeri Manyaran 03. Perhitungan skor soal yaitu skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Validitas soal diketahui dengan membandingkan antara r_{hitung} dan r_{tabel} , dimana r_{hitung} diperoleh dari hasil penghitungan korelasi *product moment* dan r_{tabel} diperoleh dari tabel r dengan taraf signifikan 5%. Jumlah data dalam uji coba instrumen tes yaitu sebanyak 36 ($n = 36$) sehingga diperoleh r_{tabel} 0,329. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan dikatakan valid, namun apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dikatakan tidak valid. pertanyaan yang valid akan digunakan untuk pretest dan post test saat uji coba pemakaian. Kriteria validitas instrumen tes sangat tinggi jika jika r_{hitung} 0,80-1,00; kriteria tinggi jika r_{hitung} 0,60-0,80; kriteria sedang jika r_{hitung} 0,40-0,60; kriteria rendah jika r_{hitung} 0,20-0,40; dan termasuk sangat rendah jika 0,00-0,02.

Analisis hasil uji coba instrumen tes pada siswa kelas IVA SD Negeri Manyaran 03 menunjukkan bahwa instrumen yang valid berjumlah 30 butir pertanyaan dan instrumen yang tidak valid berjumlah 10 butir pertanyaan. Hasil Analisis uji validitas tersebut disajikan pada tabel berikut,

Tabel 3.1
Hasil Analisis Validitas Konstruk Instrumen

Kriteria	Jumlah	Nomor Butir Pertanyaan
Valid	30	2, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37
Tidak Valid	10	1, 3, 4, 6, 14, 17, 20, 38, 39, 40

Data selengkapnya terdapat pada lampiran 18

Analisis hasil uji coba instrumen tes pada tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 40 pertanyaan uji coba, sebanyak 10 soal yang dinyatakan tidak valid, sedangkan 30 soal dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *post-test*.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2013:100). Uji reliabilitas dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2015:183-184). Rumus uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus KR. 20 (Kuder Richardson).

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2013: 115)

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes

Uji coba instrumen tes dengan jumlah 40 butir pertanyaan pilihan ganda, dilaksanakan di kelas IVA SD Negeri Manyaran 03. Perhitungan skor soal yaitu skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Reliabilitas instrumen tes dapat dilihat dengan cara membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} , dimana dimana r_{hitung} diperoleh dari hasil penghitungan rumus KR. 20 (Kuder Richardson) dan r_{tabel} diperoleh dari tabel r dengan taraf signifikan 5%. Jumlah data dalam uji coba instrumen tes yaitu sebanyak 36 ($n = 36$) sehingga diperoleh r_{tabel} 0,329. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan dikatakan reliabel, namun apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dikatakan tidak reliabel. Kriteria reliabilitas instrumen tes sangat tinggi jika jika r_{hitung} 0,80-1,00; kriteria tinggi jika r_{hitung} 0,60-0,80; kriteria sedang jika r_{hitung} 0,40-0,60; kriteria rendah jika r_{hitung} 0,20-0,40; dan termasuk sangat rendah jika 0,00-0,02.

Analisis hasil uji coba instrumen tes pada siswa kelas IVA SD Negeri Manyaran 03 menunjukkan bahwa instrumen dinyatakan Reliabel. Hasil Analisis uji reliabilitas tersebut disajikan pada tabel berikut,

Tabel 3.2
Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba

N	r_{hitung}	r_{tabel}	Simpulan	Kriteria
36	0,88931	0,329	Reliabel	Sangat tinggi

Data selengkapnya terdapat pada lampiran 18

Analisis hasil uji coba instrumen tes pada tabel tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes reliabel dengan kriteria sangat tinggi, dimana r_{hitung} sebesar 0,88931.

3.8.3 Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran merupakan bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,00 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sedangkan soal dengan indeks kesukaran 1,0 menunjukkan soal itu terlalu mudah. Klasifikasi indeks kesukaran yaitu sebagai berikut: (1) soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar; (2) soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang; dan (3) soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah (Arikunto, 2015:223-225). Rumus yang digunakan untuk mengukur indeks kesukaran soal yaitu sebagai berikut,

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2013:223)

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

JS = jumlah seluruh peserta tes

Uji coba instrumen tes dengan jumlah 40 butir pertanyaan pilihan ganda, dilaksanakan di kelas IVA SD Negeri Manyaran 03. Perhitungan skor soal yaitu skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Indeks kesukaran soal diketahui dengan melihat antara besarnya indeks kesukaran dan klasifikasi indeks kesukaran, dimana besarnya indeks kesukaran diperoleh dari hasil penghitungan rumus indeks kesukaran.

Analisis hasil uji coba instrumen tes pada siswa kelas IVA SD Negeri Manyaran 03 menunjukkan bahwa soal yang termasuk kriteria sukar berjumlah 6 soal, kriteria sedang berjumlah 18 soal, dan kriteria mudah 16 soal. Hasil Analisis indeks kesukaran soal tersebut disajikan pada tabel berikut,

Tabel 3.3
Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Sukar	5, 17, 21, 33, 36	5
Sedang	4, 6, 7, 9, 11, 15, 16, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 32, 37, 38	22
Mudah	1, 2, 3, 8, 10, 12, 13, 14, 18, 23, 29, 30, 31, 34, 35, 39, 40	13

Data selengkapnya terdapat pada lampiran 18

Analisis hasil uji coba instrumen tes pada tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 40 pertanyaan uji coba, sebanyak 6 soal yang dinyatakan sukar, 18 soal dinyatakan sedang dan 16 soal dinyatakan mudah.

3.8.4 Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2015:226) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang besarnya daya pembeda disebut indeks diakriminasi (D). Klasifikasi daya pembeda yaitu: (1) $D : 0,00 - 0,20$: jelek; (2) $D : 0,21 - 0,40$: cukup; (3) $D : 0,41 - 0,70$: baik; dan (4) $D : 0,71 - 1,00$: baik sekali (Arikunto, 2013:232). Daya pembeda dihitung menggunakan rumus indeks diskriminasi sebagai berikut.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2013:228)

Keterangan :

D = Indeks diskriminasi

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

Uji coba instrumen tes dengan jumlah 40 butir pertanyaan pilihan ganda, dilaksanakan di kelas IVA SD Negeri Manyaran 03. Perhitungan skor soal yaitu skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Daya pembeda soal diketahui dengan melihat antara besarnya indeks diskriminasi dan klasifikasi

indeks diskriminasi, dimana besarnya indeks diskriminasi diperoleh dari hasil penghitungan rumus indeks diskriminasi.

Analisis hasil uji coba instrumen tes pada siswa kelas IVA SD Negeri Manyaran 03 menunjukkan bahwa soal yang termasuk kriteria baik sekali hanya 1 soal, kriteria baik berjumlah 11 soal, kriteria cukup 19 soal, dan kriteria jelek 9 soal. Hasil Analisis indeks kesukaran soal tersebut disajikan pada tabel berikut,

Tabel 3.4
Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Jelek	1, 3, 6, 14, 17, 20, 38, 39, 40	9
Cukup	2, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 18, 19, 23, 24, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35	19
Baik	4, 5, 8, 16, 21, 22, 25, 28, 33, 36, 37	11
Baik Sekali	7	1

Data selengkapnya terdapat pada lampiran 18

Analisis hasil uji coba instrumen tes pada tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 40 pertanyaan uji coba, soal yang termasuk kriteria baik sekali hanya 1 soal, kriteria baik berjumlah 11 soal, kriteria cukup 19 soal, dan kriteria jelek 9 soal.

Berdasarkan Analisis validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembeda instrumen tes tersebut didapatkan 30 soal yang layak digunakan untuk *pretest* dan *post-test*, sedangkan 10 soal dinyatakan tidak layak. Data tersebut disajikan pada tabel berikut,

Tabel 3.5
Analisis Instrumen Tes

Kriteria	Jumlah	Nomor Butir Soal
Diapakai	30	2, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37
Tidak Diapakai	10	1, 3, 4, 6, 14, 17, 20, 38, 39, 40

Data selengkapnya terdapat pada lampiran 18

3.9 ANALISIS DATA

3.9.1 Analisis Data Produk

Produk yang sudah jadi selanjutnya diukur kelayakan oleh validator ahli, dalam mengukur kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* peneliti membuat instrumen kelayakan dengan skala *likert* yang di berikan kepada tim ahli. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi sekelompok orang tentang suatu fenomena. Peneliti menetapkan skor dalam skala skala *likert* sebagai berikut (Sugiyono, 2015: 134-135):

skor 4 = sangat baik

skor 3 = baik

skor 2 = tidak baik

skor 1 = sangat tidak baik

Setelah data diperoleh peneliti menganalisisnya dengan menggunakan uji deskriptif presentase sebagai berikut (Purwanto, 2013:103):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal

Hasil persentase data akan dikonversikan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Purwanto, 2013:104):

Tabel 3.6
Kriteria Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *powerpoint*

Presentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat Layak
76 % - 85 %	Layak
60 % - 75 %	Cukup Layak
55 % - 59 %	Kurang Layak
≤ 54 %	Tidak layak

Setelah di uji kelayakan oleh validator ahli, peneliti juga mengumpulkan tanggapan guru dan siswa tentang produk yang dihasilkan. Untuk mengetahui tanggapan dari guru dan siswa peneliti menggunakan instrumen tanggapan dengan skala Guttman. Dalam skala guttman instrumen berupa deretan pernyataan opini tentang suatu objek secara berurutan, responden diminta untuk menyatakan pendapatnya setuju atau tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Tanggapan guru dan siswa dapat diukur dengan skor 1 untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak” (Widoyoko, 2012:116-117)

Tanggapan guru dan siswa yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan rumus deskriptif presentase sebagai (Purwanto, 2013:103):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal

Hasil persentase data akan dikonversikan berdasarkan kriteria sebagai berikut

(Purwanto, 2013:104):

Tabel 3.7
Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa

Presentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat Baik
76 % - 85 %	Baik
60 % - 75 %	Cukup Baik
55 % - 59 %	Kurang Baik
≤ 54 %	Tidak Baik

3.9.2 Analisis Data Awal

Sedangkan untuk mengetahui keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa, peneliti sebelumnya melakukan analisis terhadap hasil belajar siswa dengan menghitung skor yang diperoleh siswa dan uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest*.

3.9.2.1 Uji Normalitas Hasil Belajar

Uji normalitas hasil belajar berfungsi untuk menentukan statistik yang akan digunakan untuk mengolah data, apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Rumus yang digunakan adalah uji Chi-kuadrat sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Sugiyono, 2012:126)

Keterangan:

f_o = frekuensi yang diobservasi dalam kategori ke-i

f_h = frekuensi yang diharapkan di bawah f_o dalam kategori ke-i

3.9.3 Analisis Data Akhir

3.9.3.1 Uji *t-test*

Untuk mengetahui hasil belajar kelas maka dapat diuji dengan menggunakan uji satu pihak yaitu:

t hitung > t tabel, H_a diterima

t hitung < t tabel, H_o diterima

H_o : Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* sama efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa.

H_a : Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis dengan rumus *t-test* (*polled varians*) untuk mengetahui pengaruh media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi.

Polled varians

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2015:273)

Keterangan :

dengan $dk = n_1 + n_2 - 1$

\bar{X}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 1

n = jumlah sampel

3.9.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebelum menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dan sesudah menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dihitung dengan menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang digunakan yaitu *gain* ternormalisasi (*N-gain*). *N-gain* merupakan normalisasi *gain* yang diperoleh dari membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI dan *pretest*. Untuk menghitung *N-gain* dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$N-gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{SMI - Skor\ Post\ Test}$$

(Lestari dan Yudha Negara, 2015:234-236)

Keterangan:

SMI : Skor Maksimal Ideal

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Hake sebagai berikut.

Tabel 3.8
Kriteria Nilai *N-Gain*

Indeks <i>Gain</i>	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

3.9.4 Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif merupakan analisis hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran PKn materi globalisasi dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Analisis data deskriptif yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil penghitungan persentase siswa tersebut dimasukkan ke dalam kriteria tertentu. Kriteria persentase keaktifan siswa menurut Kusumah, dkk (2012: 154).

Tabel 3.9
Kriteria persentase aktivitas belajar siswa

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Kaaktifan siswa sangat tinggi

Sumber: Kusumah, dkk (2012: 154)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tentang keefektifan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 ada beberapa hal yang dikaji, meliputi: (1) Pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, (2) kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, (3) tanggapan siswa dan guru; (4) keefektifan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, dan (5) aktivitas siswa.

4.1.1 Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

4.1.1.1 Desain dan Model Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Media komik berbasis multimedia yang dikembangkan menggunakan aplikasi *powerpoint*. Media ini dirancang sebagai media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* ini terdapat beberapa bagian yaitu: (1) halaman depan, (2) menu pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, (3) menu petunjuk penggunaan, (4) menu komik, (5) menu kuis, (6) menu referensi, dan (7) menu profil.

1) Halaman Awal



Gambar 4.1: Halaman Depan

Gambar 4.1 menunjukkan bahwa pada halaman awal terdapat logo Universitas Negeri Semarang, judul media, materi yang akan diajarkan, mata pelajaran dan kelas. Judul media yaitu Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*, materi yang akan diajarkan yaitu materi globalisasi, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV.

2) Menu Utama Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Gambar 4.2: Menu Utama

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa pada menu utama media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* terdapat beberapa menu yaitu petunjuk, komik, kuis, referensi, dan profil peneliti. Selain menampilkan beberapa menu, juga

terdapat ucapan selamat datang di media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.

3) Menu Petunjuk Penggunaan



Gambar 4.3: Petunjuk Penggunaan

Gambar 4.3 menunjukkan bahwa pada menu petunjuk berisi petunjuk penggunaan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* diantaranya tanda silang untuk menutup media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, tanda panah ke kanan untuk menuju *slide* selanjutnya, tanda panah ke kiri untuk kembali ke *slide* sebelumnya, tanda tangan menunjuk ke kanan untuk menuju ke soal kuis selanjutnya, dan tanda tangan menunjuk ke kiri untuk kembali ke soal sebelumnya.

4) Menu Komik



Gambar 4.4: Menu Komik

Gambar 4.4 menunjukkan bahwa pada menu komik diawali dengan cover komik dengan judul globalisasi. Pada setiap pertemuan terdapat beberapa sub menu yaitu sub menu SK dan KD yang berisi SK dan KD yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran, sub menu indikator yang berisi indikator pembelajaran yang harus dikuasai siswa, sub menu tujuan yang berisi tujuan pembelajaran, sub menu tokoh yang berisi pengenalan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita pada komik, sub menu cerita komik berisi cerita yang disajikan dalam bentuk komik dengan isi cerita yang disesuaikan dengan indikator yang harus dikuasai siswa, dan sub menu rangkuman komik berisi rangkuman cerita dalam komik.

5) Menu Kuis



Gambar 4.5: Menu Kuis

Gambar 4.5 menunjukkan bahwa pada menu kuis terdapat petunjuk pengerjaan kuis dan nomor soal yang dapat dipilih untuk dikerjakan. Setiap soal dilengkapi dengan kunci jawaban dan penghargaan untuk setiap jawaban baik itu jawaban yang benar dan jawaban yang salah, untuk jawaban yang benar akan

mendapatkan penghargaan berupa kata-kata selamat dan untuk jawaban yang salah akan mendapatkan penghargaan berupa kata-kata semangat.

6) Menu Referensi



Gambar 4.6: Menu Referensi

Gambar 4.6 menunjukkan bahwa pada menu referensi terdapat beberapa referensi yang digunakan untuk membuat cerita dalam komik. Referensi yang diambil yaitu materi yang sesuai dengan indikator yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran.

7) Menu Profil



Gambar 4.7: Menu Profil

Gambar 4.7 menunjukkan bahwa pada menu profil terdapat biodata dan foto pembuat media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Biodata dalam menu profil terdiri dari nama, tempat tanggal lahir, alamat dan motto pembuat media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.

4.1.1.2 Cara Penggunaan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Cara penggunaan pengembangan komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn:

1. Siswa memperhatikan materi dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.
2. Guru mengelompokkan siswa, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
3. Setiap kelompok diberi tongkat warna warni yang dapat digunakan untuk menjawab kuis.
4. Kelompok yang menjawab benar mendapat bintang sebagai skor.
5. Guru bersama siswa menghitung skor masing-masing kelompok
6. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi.
7. Kelompok yang kalah di beri hukuman berdasarkan kesepakatan bersama.

4.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

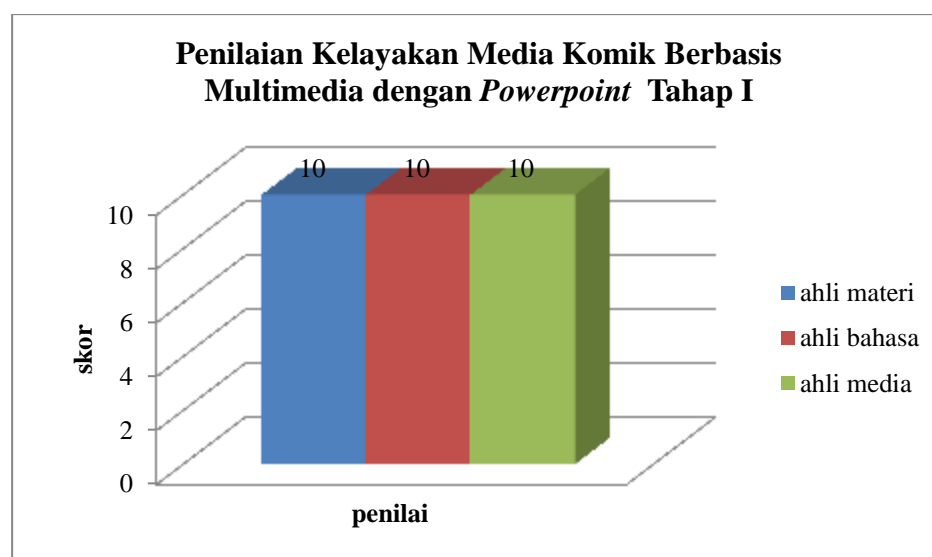
Kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dinilai oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dalam dua tahap. Tahap pertama terdapat 10 aspek penilaian. Rekapitulasi hasil penilaian media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* tahap pertama disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.1
Rekapitulasi Penilaian Kelayakan
Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint* Tahap I

Validator	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Materi	10	100%	Sangat Layak
Bahasa	10	100%	Sangat Layak
Media	10	100%	Sangat Layak

Data selengkapnya ada pada lampiran 30

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* tahap pertama yang meliputi aspek tercantumnya SD, KD dan indikator, kesesuaian isi dengan SK, KD, indikator dan tujuan pembelajaran, judul, tujuan pembelajaran, penggunaan multimedia pada media komik, petunjuk penggunaan, pertanyaan, dan kunci jawaban mendapatkan respon positif dari ahli materi, bahasa dan media dengan jumlah skor 10 dan persentase sebesar 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Rekapitulasi penilaian kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* tersebut disajikan pada diagram statistik berikut.



Gambar 4.8 Diagram Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media Tahap I

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* yang telah lolos penilaian tahap pertama selanjutnya dinilai komponen isi, kebahasaan, dan penyajian oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media pada penilaian kelayakan tahap II. Penilaian kelayakan tahap II meliputi: kelayakan komponen isi, kelayakan komponen bahasa, dan kelayakan komponen penyajian media komik

berbasis multimedia dengan *powerpoint*, yang dilakukan berdasarkan 10 aspek penilaian. Hasil penilaian kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2
Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Isi, Penyajian dan Kebahasaan

Validator	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Materi	39	97,5%	Sangat Layak
Bahasa	32	80%	Layak
Media	36	90%	Sangat Layak

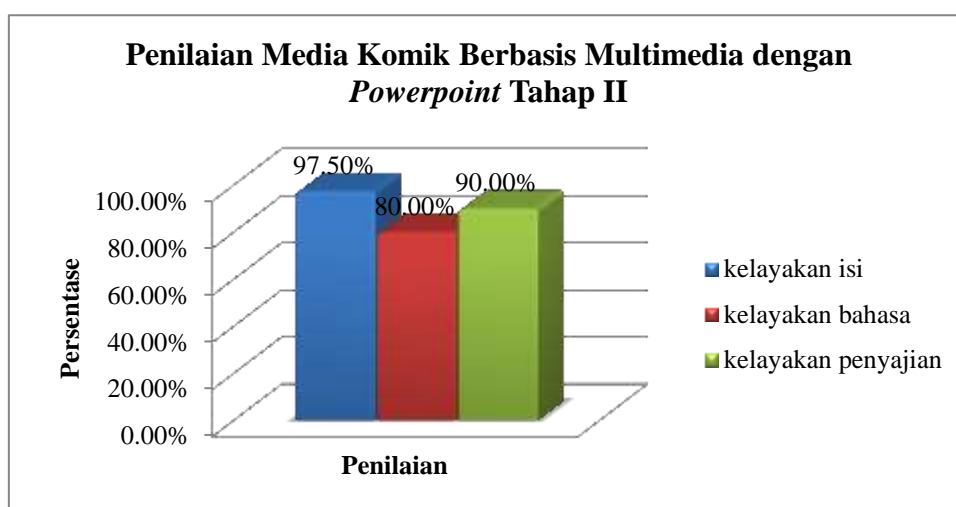
Data selengkapnya ada pada lampiran 31

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa, ahli materi menilai, isi materi yang terdapat pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* termasuk dalam kriteri sangat layak dengan skor 39 dan persentase sebesar 97,5%. Aspek yang dinilai diantaranya kesesuaian materi dengan Standat Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), materi sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar, keterpaduan antara materi dengan contoh dan pertanyaan, penggunaan media dalam pembelajaran mampu memotivasi siswa dan membantu memecahkan masalah, pertanyaan memotivasi siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber, menumbuhkan rasa ingin tahu, menantang kemampuan siswa untuk berpikir kritis, gambar berhubungan dengan materi pelajaran, gambar memperjelas materi pelajaran, media memberikan contoh nyata materi.

Ahli bahasa menilai, bahasa yang digunakan pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* termasuk dalam kriteria layak dengan skor 31 dan persentase sebesar 80%. Aspek yang dinilai diantaranya struktur kalimat, penggunaan kalimat yang komunikatif, ketepatan dalam penulisan nama ilmiah

atau asing, konsistensi dalam penggunaan istilah, ejaan yang digunakan sesuai dengan EYD, kalimat dapat memperjelas gambar, bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan berpikir siswa kelas IV SD, pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa, kalimat yang digunakan memperjelas pesan, bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan.

Ahli media menilai, penyajian media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* termasuk dalam kriteria sangat layak dengan skor 36 dan presentase sebesar 90%. Aspek yang dinilai diantaranya penyajian isi secara sistematis, desain tampilan menarik minat belajar siswa, ilustrasi yang disajikan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, penggunaan *font* dapat terbaca dengan baik, desain dan tampilan memotivasi siswa untuk belajar, media dapat terbaca dengan jelas, layout dan tata letak materi sesuai dengan keruntutan materi, media yang dikembangkan sudah berbasis multimedia dengan *powerpoint*, penyajian konsep dari yang mudah ke yang sukar. Data tersebut disajikan pada diagram statistik berikut.



Gambar 4.9: Diagram Penilaian Kelayakan Media Tahap II

Gambar 4.9 menunjukkan bahwa, ahli materi menilai, kelayakan isi media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* memperoleh skor 39 dengan persentase 97,5% dan termasuk kriteria sangat layak, sedangkan ahli bahasa menilai, kelayakan bahasa pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* memperoleh skor 32 dengan persentase 80% dan termasuk kriteria layak, adapun ahli media menilai, kelayakan penyajian media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* memperoleh skor 36 dengan persentase 90% dan termasuk kriteria sangat layak. Ahli materi, ahli bahasa dan ahli media memberikan masukan dalam penilaian tersebut, masukan yang diberikat digunakan untuk memperbaiki media komik berbasis multimedia dengan *powepoint* oleh peneliti

Tabel 4.3
Hasil Revisi Desain Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powepoint*

Validator	Masukan	Revisi
Ahli Materi	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dilengkapi dengan musik yang sesuai.	Menambahkan musik pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai.
Ahli Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> - Penulisan sapaan pada dialog komik, belum sesuai dengan tata penulisan yang benar - Nama tokoh hendaknya diganti dengan nama yang sering didengar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis sapaan sesuai dengan tata penulisan yang benar. Contoh: Sapaan Kak untuk kakak diawali dengan huruf kapital. - Mengganti nama tokoh Sasi menjadi Nisa

		Danu menjadi Budi
Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> - Komposisi warna pada gambar diperbaiki - Tujuan pembelajaran ditulis lengkap sesuai dengan ABCD - Tata letak gambar harus seimbang 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengganti warna pada gambar menjadi lebih cerah - Menuliskan tujuan pembelajaran dengan lengkap sesuai dengan ABCD <p>Contoh: Dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>, siswa dapat, menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengubah tata letak gambar menjadi seimbang (berada di posisi <i>center</i>)

Ahli materi memberikan masukan untuk melengkapi media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dengan musik yang sesuai. Musik dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang isi materi yang hendak ditampilkan. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* awalnya belum dilengkapi dengan musik, sehingga terkesan kurang menarik bagi siswa.

Ahli bahasa memberikan masukan untuk memperbaiki penulisan sapaan pada dialog komik karena belum sesuai dengan tata penulisan yang benar. Kata sapaan seharusnya menggunakan huruf kapital, contohnya sapaan “Kak” untuk kakak diawali dengan huruf kapital. Penggantian nama tokoh juga disarankan oleh ahli bahasa, karena dengan nama yang asing didengar siswa akan mempersulit siswa terfokus pada materi yang hendak disampaikan pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Nama tokoh yang diganti yaitu nama tokoh Sasi diganti dengan Nisa, dan nama tokoh Danu diganti dengan Budi.

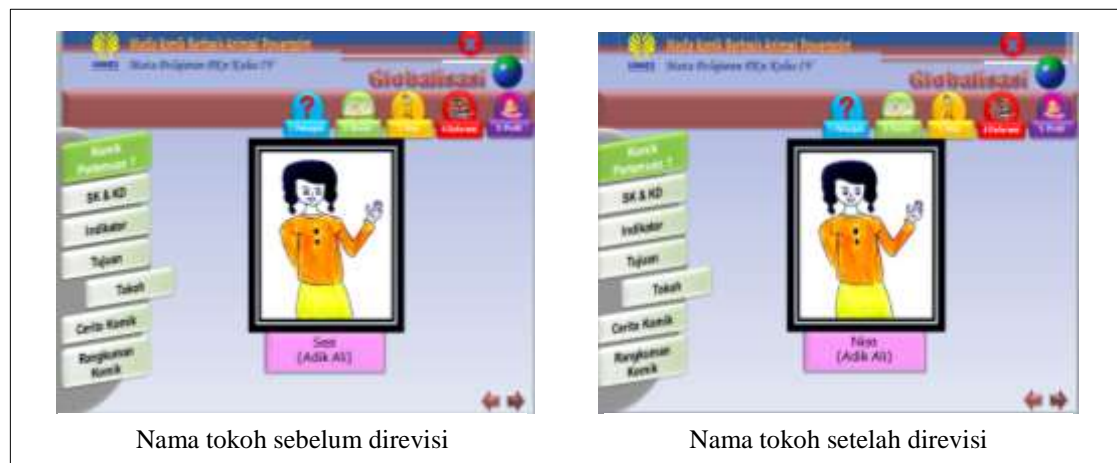
Ahli media memberikan masukan untuk memperbaiki penulisan tujuan pembelajaran yang benar sesuai dengan ABCD (*Audience, Behavior, Condition* dan *Degree*). Tujuan pembelajaran yang tertulis “Dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, siswa dapat, (1) menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar, (2) mengidentifikasi pengaruh positif globalisasi di lingkungan dengan benar, (3) mengidentifikasi pengaruh negatif globalisasi di lingkungan dengan benar”. Diganti dengan “(1) dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar, (2) dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh positif globalisasi di lingkungan dengan benar, (3) dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh negatif globalisasi di lingkungan dengan benar.”

Ahli media juga memberikan masukan untuk memperbaiki komposisi warna dan tata letak gambar pada media komik berbasis multimedia dengan

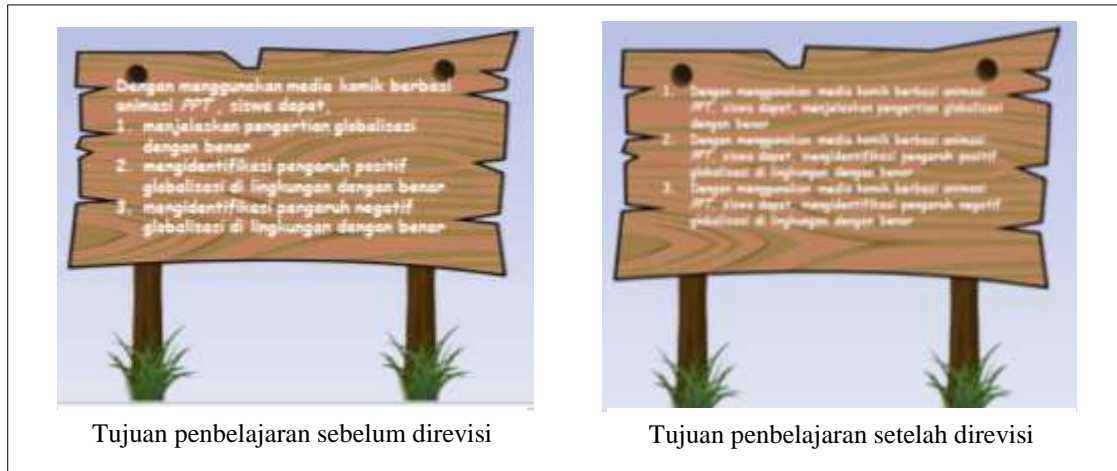
powerpoint. Warna gambar pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* masih cenderung gelap dan letaknya kurang proporsional, sehingga kurang menarik. Selanjutnya direvisi menjadi warna-warna yang cerah dan meletakkan gambar di tengah sehingga tampilan lebih menarik dan tertata dengan rapi.



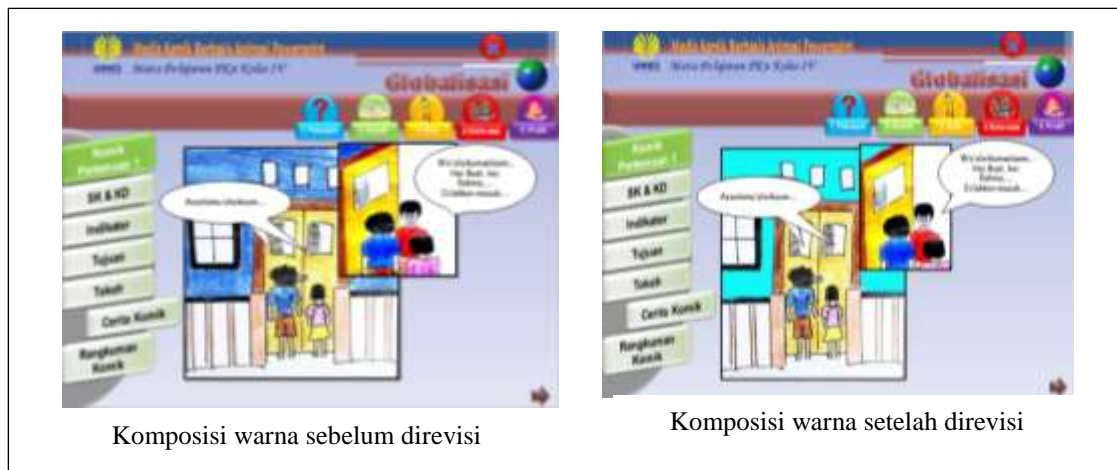
Gambar 4.10: Revisi Penulisan Sapaan



Gambar 4.11: Revisi Nama Tokoh



Gambar 4.12: Revisi Penulisan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.13: Revisi Kompos Warna



Gambar 4.14: Revisi Tata Letak gambar

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* yang telah divalidasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dan direvisi berdasarkan masukan masing-masing ahli, dapat digunakan pada uji coba produk dan uji coba pemakaian. Peneliti mengambil data dengan angket pada uji coba produk, sedangkan pada uji coba pemakaian data diambil dengan observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada materi globalisasi.

4.1.3 Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru

4.1.3.1 Hasil Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa diberikan setelah siswa mengoperasikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi ketika uji coba produk. Setiap siswa yang telah mengamati media, diberikan angket tanggapan siswa untuk diisi sesuai dengan pendapat siswa terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut.

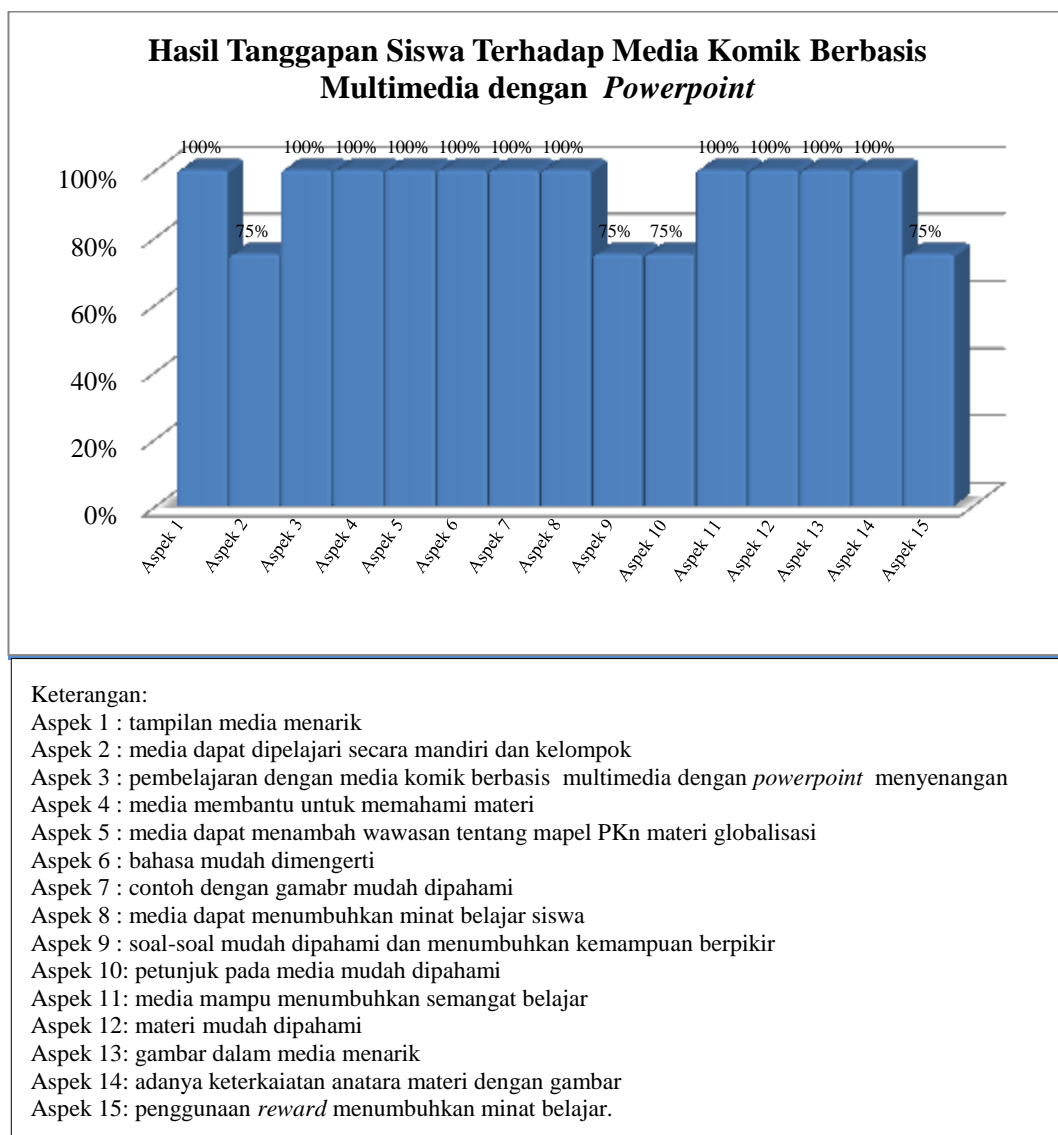
Tabel 4.4
Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk

No	Aspek yang ditanyakan	Banyak siswa yang setuju	Persentase
1	Keseluruhan tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menarik dan mengundang minat untuk belajar	4	100%
2	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok	3	75%
3	Kegiatan belajar dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menyenangkan	4	100%

No	Aspek yang ditanyakan	Banyak siswa yang setuju	Persentase
4	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> membantu untuk memahami materi	4	100%
5	Menambah wawasan tentang mata pelajaran PKn materi globalisasi	4	100%
6	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4	100%
7	Penggunaan contoh gambar-gambar memudahkan pemahaman materi	4	100%
8	Penggunaan multimedia dengan <i>powerpoint</i> menumbuhkan minat belajar	4	100%
9	Soal-soal yang ada dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami dan menumbuhkan kemampuan berpikir	3	75%
10	Petunjuk yang ada dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dimengerti	3	75%
11	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menambah semangat belajar	4	100%
12	Materi yang disampaikan dengan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami	4	100%
13	Gambar dalam komik menarik	4	100%
14	Penyajian materi dan gambar dalam komik saling keterkaitan	4	100%
15	Penggunaan <i>reward</i> menumbuhkan minat belajar	3	75%

Data selengkapnya ada pada lampiran 33

Berdasarkan tabel 4.4 tanggapan siswa dari 4 siswa yang terdiri dari 2 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada uji coba produk, menyatakan setuju dengan aspek 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, dan 14 dengan skor 4 atau 100%. Pada aspek 2, 9, 10 dan 15 ada satu siswa yang menyatakan tidak setuju dengan skor 3 atau 75%. Hasil tanggapan siswa pada uji coba produk dapat dilihat pada statistik berikut.



Gambar 4.15: Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa

Berdasarkan gambar 4.15 persentase terendah yaitu 75% dan persentase tertinggi yaitu 100%. Persentase terendah terdapat pada aspek media dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok, soal-soal mudah dipahami dan menumbuhkan kemampuan berpikir, petunjuk media mudah dimengerti, penggunaan *reward* mampu menumbuhkan minat belajar. Persentase tertinggi terdapat pada aspek tampilan menarik dan mengundang minat baca, menyenangkan, membantu dalam memahami materi pelajaran, menambah

wawasan pada mata pelajaran PKn materi globalisasi, bahasa mudah dimengerti, gambar membantu dalam pemahaman materi, menumbuhkan minat belajar, menambah semangat belajar, materi mudah dipahami, gambar menarik, dan adanya keterkaitan antara materi dan gambar. Aspek yang mendapatkan skor 75% menjadi bahan pertimbangan dalam merevisi media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian.

4.1.3.2 Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diberikan kepada guru kelas IV setelah guru mengamati media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada uji coba produk. Hasil angket tanggapan guru digunakan peneliti untuk memperbaiki produk sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian. Angket tanggapan juga diberikan pada guru setelah uji coba pemakaian untuk dibandingkan dengan tanggapan guru terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* saat uji coba pemakaian. Hasil tanggapan guru terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5
Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru

No	Aspek yang ditanyakan	Skor Tanggapan Guru	Persentase
1	Penampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> secara keseluruhan menarik	1	100%
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	1	100%
3	Penyajian materi dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> tersusun secara sistematis	1	100%
4	Materi yang disajikan merupakan konsep keterpaduan PKn	1	100%

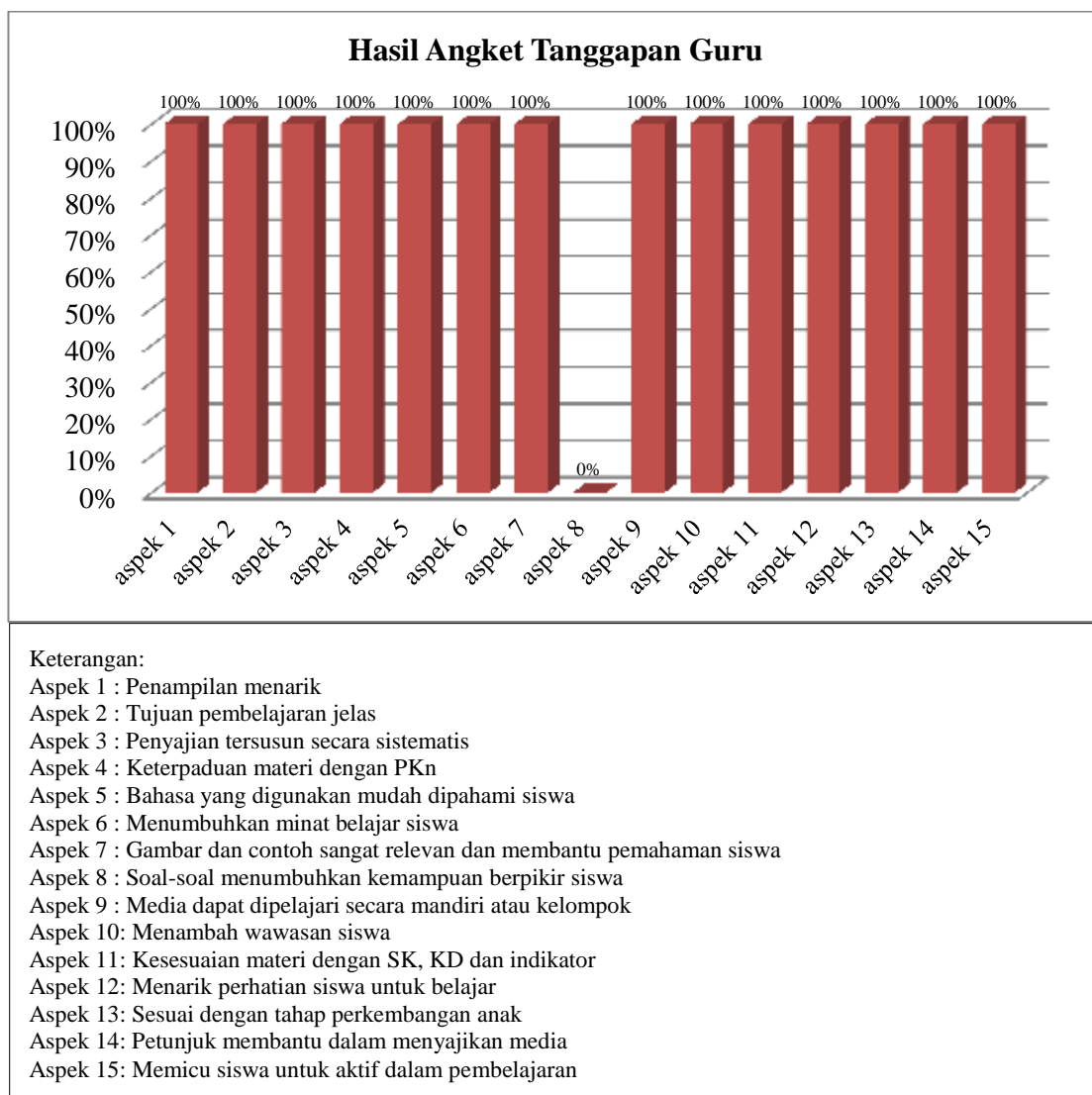
No	Aspek yang ditanyakan	Skor Tanggapan Guru	Persentase
5	Bahasa dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah untuk dipahami siswa	1	100%
6	Adanya media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat menumbuhkan minat belajar siswa	1	100%
7	Penggunaan gambar dan contoh dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa	1	100%
8	Soal-soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa	0	0%
9	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok	1	100%
10	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran PKn	1	100%
11	Materi dalam komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan SK, KD dan Indikator	1	100%
12	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar	1	100%
13	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak	1	100%
14	Petunjuk yang membantu dalam menyajikan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	1	100%
15	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran	1	100%

Data selengkapnya ada pada lampiran 35

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa guru kelas IVB memberikan tanggapan positif pada 14 aspek dengan persentase 93,33% dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Aspek yang mendapatkan tanggapan negatif dari guru yaitu soal-soal pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* mampu

menumbuhkan kemampuan berpikir siswa. Guru berpendapat bahwa soal-soal pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* belum mampu menumbuhkan kemampuan berpikir siswa karena hanya satu bentuk soal saja yaitu benar/salah yang berjumlah 10, berdasarkan masukan dari guru agar soal mampu menumbuhkan kemampuan berfikir siswa alangkah baiknya ditambah jumlah dan variasi bentuk soal. Pada aspek penampilan media menarik, tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas, penyajian materi tersusun sistematis, materi yang disajikan merupakan keterpaduan PKn, bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa, media mampu menumbuhkan minat belajar siswa, gambar dan contoh relevan serta membantu pemahaman siswa, media dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok, media mampu menambah wawasan siswa, materi yang disajikan sesuai dengan SK, KD dan Indikator, media mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, media sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak, petunjuk pada media membantu, media memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran guru memberikan tanggapan positif.

Masukan dari guru digunakan untuk memperbaiki media sebelum digunakan pada uji coba pemakaian. Peneliti menambah jumlah soal dan bentuk soal pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Jumlah soal yang awalnya 10 butir pertanyaan di setiap pertemuan ditambah menjadi 15 butir soal dan jenis soal pada pertemuan ke 2 diganti dengan soal pilihan ganda.



Gambar 4.16: Diagram Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru

Gambar 4.16 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase tanggapan guru terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Pada uji coba produk guru memberikan tanggapan positif pada 14 aspek penilaian dengan persentase 93,33%, sedangkan pada uji coba pemakaian guru memberikan tanggapan positif pada 15 aspek penilaian dengan persentase sebesar 100%.

4.1.4 Keefektifan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Media yang telah direvisi kemudian digunakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba pemakaian.

4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 yaitu nilai *pretest* yang diambil sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dan nilai *posttest* yang diambil setelah akhir pertemuan pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6
Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan belajar
<i>pretest</i>	60,575	93	17	16	40%
<i>posttest</i>	83,15	100	63	39	97,5%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 39 dan 40

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar *pretest* siswa kelas IV SD Negeri Manyaran 03 yaitu 60,575 dan rata-rata hasil belajar *posttest* yaitu 83,15. Siswa yang memperoleh nilai tuntas pada saat *pretest* sebanyak 16 siswa (40%) dan siswa yang memperoleh nilai tuntas pada saat *posttest* sebanyak 39 siswa (97,5%), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 berbeda.

4.1.4.2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui distribusi nilai siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 pada saat *pretest* dan *posttest* normal atau tidak. Peneliti menggunakan rumus *chi-kuadrat* untuk menghitung normalitas data. Hipotesis perhitungan meliputi H_0 yaitu data berdistribusi normal dan H_a yaitu data tidak berdistribusi normal. H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.7

Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	α	Dk	Kriteria
<i>pretest</i>	10,843	11,07	5%	5	Ho diterima
<i>posttest</i>	6,8	11,07	5%	5	Ho diterima

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 41 dan 42

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 berdistribusi normal. Penghitungan uji normalitas dengan menggunakan *chi-kuadrat* nilai *pretest* siswa mendapatkan hasil 10,843, lebih kecil dari t_{tabel} yaitu 11,07 maka H_0 diterima dan nilai *pretest* kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 berdistribusi normal. Penghitungan uji normalitas dengan menggunakan *chi-kuadrat* nilai *posttest* siswa mendapatkan hasil 6,8, lebih kecil dari t_{tabel} yaitu 11,07 maka H_0 diterima dan nilai *posttest* kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 berdistribusi normal. Teknik statistik yang digunakan selanjutnya yaitu, statistik parametrik karena nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri Manyaran 03 berdistribusi normal.

4.1.4.3 Uji Perbedaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui keefektifan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Uji perbedaan rata-rata menggunakan rumus *polled varians*. Hipotesis perhitungan meliputi: (1) H_0 : Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* sama efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa, (2) H_a : Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hasil uji perbedaan rata-rata disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.8
Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	α	Dk	Keterangan
<i>pretest</i>	6,854	1,66	5%	78	Ha diterima
<i>posttest</i>					

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 43

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil penghitungan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan *polled varians* diperoleh t_{hitung} sebesar 6,854 dan t_{tabel} sebesar 1,66 karena, $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Simpulan dari penghitungan uji perbedaan rata-rata tersebut yaitu media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa.

4.1.4.4 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (*N-gain*)

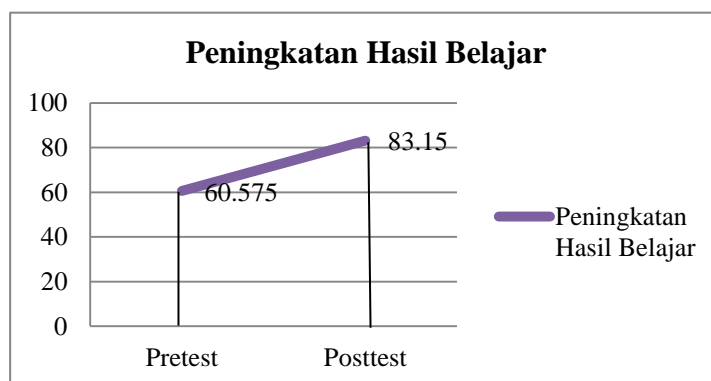
Uji Peningkatan rata-rata digunakan untuk mengetahui rata-rata peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Penghitungan uji peningkatan rata-rata menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang digunakan yaitu *gain* ternormalisasi (*N-gain*). *N-gain* merupakan normalisasi *gain* yang diperoleh dari membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI dan *pretest*. Hasil uji peningkatan rata-rata disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.9
Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (*N-Gain*)

Data	Rata-rata	Banyak Siswa	$\sum N\text{-gain}$ Individu	<i>N-gain</i> Kelas	Kriteria
<i>Pretest</i>	60,575	40	21,756	0,543	Sedang
<i>posttest</i>	83,15				

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 44

Tabel 4.9 menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 sebesar 0,543 dan termasuk dalam kriteria sedang dengan selisih rata-rata 22,585. Peningkatan rata-rata *posttest* dan *pretest* penggunaan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* disajikan pada diagram berikut.



Gambar 4.17: Grafik Peningkatan Hasil Belajar

Gambar 4.17 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil *posttest* dan *pretest* dengan selisih rata-rata sebesar 22,585, dengan demikian media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi globalisasi.

4.1.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran PKn materi globalisasi dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Data observasi aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas siswa yang berjumlah 40 siswa terdiri dari, 17 laki-laki dan 23 perempuan. Indikator yang diamati yaitu: (1) kegiatan awal, (2) menyimak materi menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, (3) memainkan kuis, (4) siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami, dan (5) melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran. Kriteria aktivitas siswa dinyatakan sangat tinggi jika mendapat persentase 75%-100%, kriteria tinggi jika mendapat persentase 74,99%-50%, kriteria sedang jika mendapat persentase 49,99%-25%, dan kriteria rendah jika mendapat persentase 24,99%-0%. Hasil observasi aktivitas siswa pertemuan pertama disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.10
Aktivitas Siswa Pertemuan 1

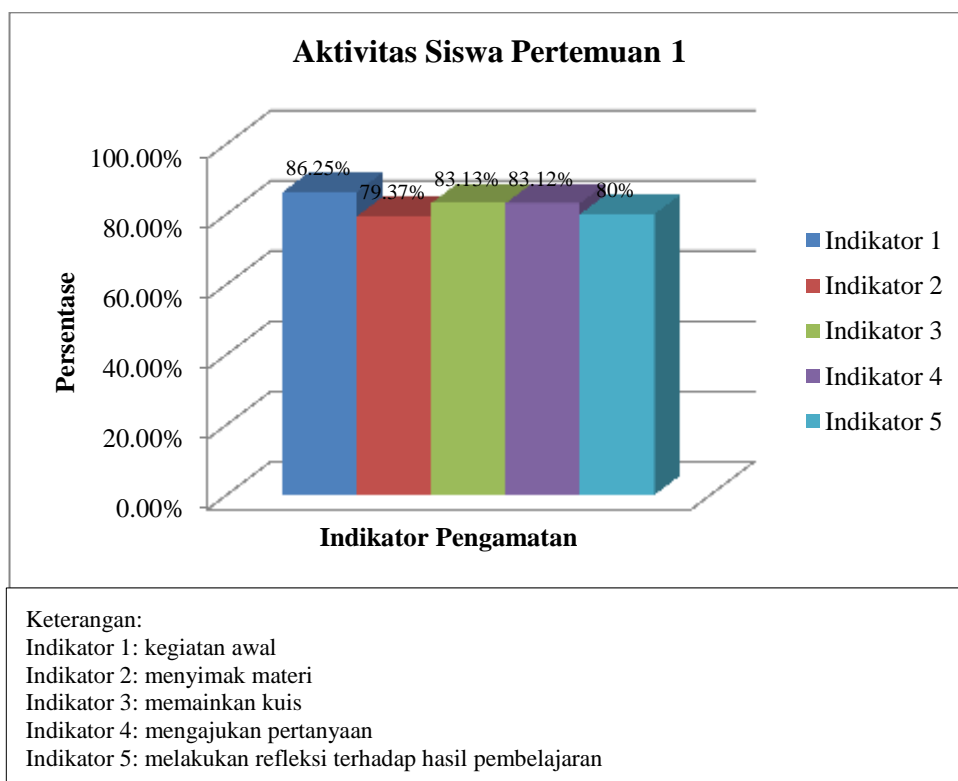
No	Indikator	Jumlah skor	Persentase
1.	Kegiatan awal	138	86,25%
2.	Menyimak materi menggunakan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	127	79,37%

3.	Memainkan kuis antar kelompok	133	83,13%
4.	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami	132	83,12%
5.	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	128	80%

Data selengkapnya ada pada lampiran 46

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama aktivitas siswa indikator kegiatan awal meliputi: mengkondisikan diri, menjawab pertanyaan, menyimak tujuan pembelajaran dan mendengarkan ilustrasi guru mendapatkan skor 138 dengan persentase 86,25% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator menyimak materi menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* meliputi: menyimak penjelasan guru, antusias dan semangat, memusatkan perhatian, dan mencatat hal penting mendapatkan skor 127 dengan persentase 79,27% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator memainkan kuis yang meliputi: mendengarkan penjelasan petunjuk dan peraturan kuis, tidak melanggar peraturan, melakukan kerjasama, dan aktif mendapatkan skor 133 dengan persentase 83,13% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami meliputi: mengajukan pertanyaan sesuai materi, aktif mengajukan pertanyaan, menghargai teman yang bertanya, dan bertanya dengan sopan mendapatkan skor 132 dengan persentase 82,5% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Sedangkan indikator melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran meliputi: merangkum, menyimpulkan, mencatat kesimpulan, dan mengerjakan soal evaluasi

mendapatkan skor 128 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama ditunjukkan pada diagram berikut.



Gambar 4.18: Aktivitas Siswa Pertemuan 1

Gambar 4.18 menunjukkan bahwa aktivitas siswa indikator 1 termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 86,25%, indikator 2 termasuk kriteria sangat tinggi dengan persentase 79,37%, indikator 3 termasuk kriteria sangat tinggi dengan persentase 83,13%, indikator 4 termasuk kriteria sangat tinggi dengan persentase 82,5%, dan indikator 5 termasuk kriteria sangat tinggi dengan persentase 80%. Pada pertemuan ke dua hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada tabel berikut.

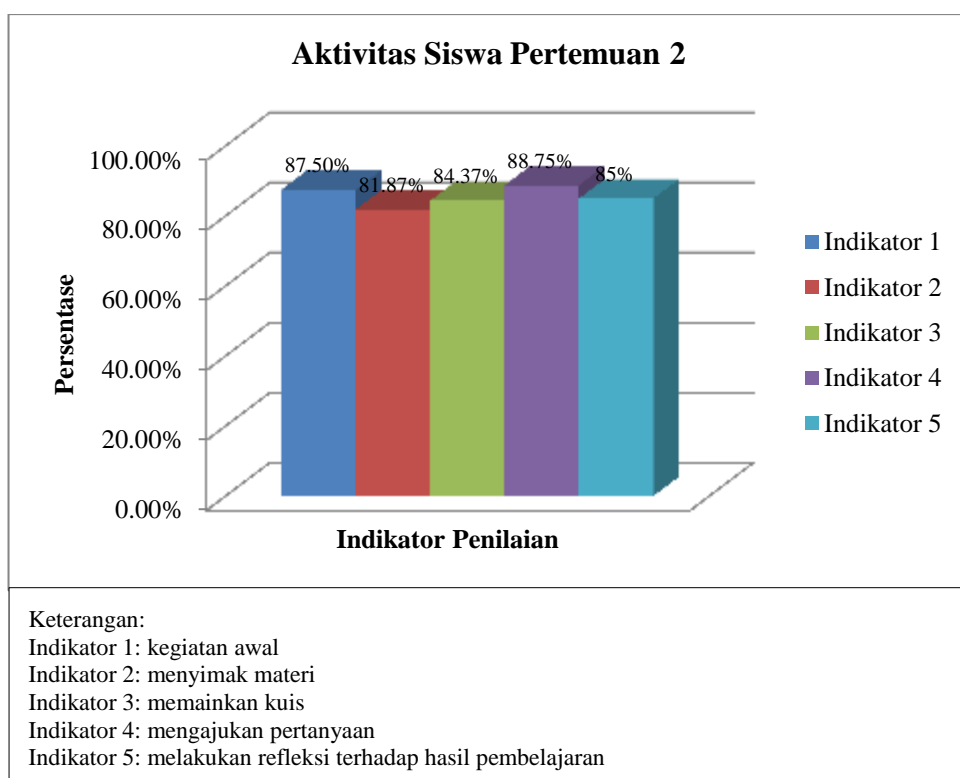
Tabel 4.11
Aktivitas Siswa Pertemuan 2

No	Indikator	Jumlah skor	Persentase
1.	Kegiatan awal	140	87,5% %
2.	Menyimak materi menggunakan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	131	81,87%
3.	Memainkan kuis antar kelompok	135	84,37%
4.	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami	142	88,75%
5.	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	136	85%

Data selengkapnya ada pada lampiran 48

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama aktivitas siswa indikator kegiatan awal meliputi: mengkondisikan diri, menjawab pertanyaan, menyimak tujuan pembelajaran dan mendengarkan ilustrasi guru mendapatkan skor 140 dengan persentase 87,5% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator menyimak materi menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* meliputi: menyimak penjelasan guru, antusias dan semangat, memusatkan perhatian, dan mencatat hal penting mendapatkan skor 131 dengan persentase 81,87% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator memainkan kuis yang meliputi: mendengarkan penjelasan petunjuk dan peraturan kuis, tidak melanggar peraturan, melakukan kerjasama, dan aktif mendapatkan skor 135 dengan persentase 84,37% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator siswa

mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami meliputi: mengajukan pertanyaan sesuai materi, aktif mengajukan pertanyaan, menghargai teman yang bertanya, dan bertanya dengan sopan mendapatkan skor 142 dengan persentase 88,75% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Sedangkan indikator melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran meliputi: merangkum, menyimpulkan, mencatat kesimpulan, dan mengerjakan soal evaluasi mendapatkan skor 136 dengan persentase 85% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama ditunjukkan pada diagram berikut.



Gambar 4.19: Aktivitas Siswa Pertemuan 2

Gambar 4.19 menunjukkan bahwa aktivitas siswa indikator 1 termasuk kriteria sangat tinggi dengan persentase 87,5%, indikator 2 termasuk kriteria

sangat tinggi dengan persentase 81,87%, indikator 3 termasuk kriteria sangat tinggi dengan persentase 84,37%, indikator 4 termasuk kriteria sangat tinggi dengan persentase 88,75%, dan indikator 5 termasuk kriteria sangat tinggi dengan persentase 85%.

4.2 PEMBAHASAN

Pembahasan mengkaji lebih lanjut hasil penelitian yang telah didapatkan peneliti. Pengkajian temuan pada pembelajaran PKn materi globalisasi materi globalisasi di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* meliputi: (1) hasil validasi kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, (2) tanggapan siswa dan guru, (3) keefektifan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, dan (4) aktivitas siswa, sedangkan implikasi hasil penelitian meliputi, implikasi teoritis, praktis dan pedagogis.

4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti

4.2.1.1 Hasil Validasi Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Validasi kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Ahli materi menilai kelayakan komponen isi, ahli bahasa menilai kelayakan komponen kebahasaan, dan ahli media menilai kelayakan komponen penyajian.

Penilaian kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* tahap pertama yang meliputi aspek tercantumnya SD, KD dan indikator,

kesesuaian isi dengan SK, KD, indikator dan tujuan pembelajaran, judul, tujuan pembelajaran, penggunaan multimedia pada media komik, petunjuk penggunaan, pertanyaan, dan kunci jawaban mendapatkan respon positif dari ahli materi, bahasa dan media sehingga kelengkapan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* termasuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil uji kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* tahap kedua yang meliputi kelayakan komponen isi, komponen bahasa dan komponen penyajian. Kelayakan komponen isi menurut ahli materi media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* menurut Purwanto (2013:104) termasuk pada kriteria sangat layak. Dari 15 aspek penilaian 9 aspek memperoleh skor 4 dari ahli materi sedangkan satu aspek mendapatkan skor 3. Aspek yang memperoleh skor 3 yaitu kemampuan media dalam memotivasi siswa untuk saling membantu dalam memecahkan masalah. Menurut ahli materi media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat dilengkapi dengan musik yang sesuai. Musik dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang isi materi yang hendak ditampilkan. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* awalnya belum dilengkapi dengan musik, sehingga terkesan kurang menarik bagi siswa. Menurut Aqib (2014:51) salah satu manfaat media pembelajaran adalah membuat pembelajaran lebih menarik, dengan demikian jika media pembelajaran kurang menarik akan berakibat pada siswa yang kurang tertariknya siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Ahli bahasa menilai komponen kebahasaan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* menurut Purwanto (2013:104) termasuk dalam

kategori layak. Dari 10 aspek penilaian komponen kebahasaan 1 aspek memperoleh skor 4 dan 9 aspek memperoleh skor 3 dari ahli bahasa. Menurut ahli bahasa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat diperbaiki penulisan sapaan pada dialog komik karena belum sesuai dengan tata penulisan yang benar. Kata sapaan seharusnya menggunakan huruf kapital, contohnya sapaan “Kak” untuk kakak diawali dengan huruf kapital. Penggantian nama tokoh juga disarankan oleh ahli bahasa, karena dengan nama yang asing didengar siswa akan mempersulit siswa terfokus pada materi yang hendak disampaikan pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Nama tokoh yang diganti yaitu nama tokoh Sasi diganti dengan Nisa, dan nama tokoh Danu diganti dengan Budi. Anita (2009:6.9) menjelaskan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yaitu berisi dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti memilih nama tokoh komik yang sudah dikenal oleh siswa, sehingga siswa dengan mudah memahami alur cerita dalam komik.

Ahli media menilai komponen penyajian media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* menurut Purwanto (2013:104) termasuk dalam kategori sangat layak. Dari 10 aspek penilaian komponen penyajian 6 aspek memperoleh skor 4 dan 4 aspek memperoleh skor 3. Aspek yang memperoleh 3 yaitu: (1) desain tampilan media menarik minat belajar siswa, (2) penggunaan *font* jelas dan mampu terbaca dengan baik, (3) desain tampilan mampu memotivasi siswa untuk belajar, dan (4) kesesuaian antara *layout* dan tata letak dengan keruntutan materi. Menurut ahli media, media komik berbasis multimedia dengan

powerpoint dapat diperbaiki penulisan tujuan pembelajaran sesuai dengan ABCD (*Audience, Behavior, Condition* dan *Degree*).

Ahli media juga memberikan masukan untuk memperbaiki komposisi warna dan tata letak gambar pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Warna gambar pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* masih cenderung gelap dan kurang proporsional sehingga kurang menarik. Selanjutnya direvisi menjadi warna-warna yang cerah dan meletakkan gambar di tengah sehingga tampilan lebih menarik dan tertata dengan rapi. Menurut Arsyad (2011:10) dasar pengembangan kerucut pengalaman dari Edgar Dale yaitu indera yang turut serta selama penerimaan materi pelajaran, dengan gambar yang berwarna cerah dan tertata dengan rapi akan memaksimalkan indera dalam menerima materi yang ingin disampaikan guru.

Kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Eka Arif Nugraha, dkk pada tahun 2013 dengan judul Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. Hasil uji kelayakan media komik pada aspek tampilan memperoleh nilai dengan persentase 93,33%, aspek bahasa memperoleh nilai dengan persentase sebesar 89,33%, sedangkan aspek materi dan evaluasi mendapatkan nilai dengan persentase 93,33%, ketiga aspek penilaian tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan Hasil uji kelayakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* termasuk dalam kriteria layak berdasarkan kriteria yang ditetapkan Purwanto (2013:104).

4.2.1.2 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* yang telah dikatakan layak oleh validator dan direvisi, selanjutnya media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* digunakan untuk uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada 4 siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 yang terdiri dari 2 laki-laki dan 2 perempuan. Keempat siswa mengoperasikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* secara mandiri, termasuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis dalam media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan penghargaan berupa ucapan pujian seperti “*good job*” dan gambar senyum, sedangkan siswa yang menjawab pertanyaan salah mendapatkan kata-kata semangat “ayo ulangi lagi soalnya” dan gambar sedih. Siswa yang telah selesai mengoperasikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, selanjutnya mengisi angket tanggapan siswa terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Hasil tanggapan siswa digunakan untuk memperbaiki media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* sebelum digunakan pada uji coba pemakaian.

Hasil tanggapan 4 siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 yang terdiri dari 2 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada uji coba produk, menyatakan setuju dengan 11 aspek dan menyatakan tidak setuju pada 4 aspek. Salah satu aspek yang mendapatkan tanggapan positif dari siswa yaitu tampilan menarik dan mengundang minat baca, pembelajaran menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* menyenangkan, menumbuhkan minat belajar,

bahasa mudah dimengerti, menambah semangat belajar, gambar menarik, hal ini dapat dilihat dari antusias siswa saat membaca materi yang disajikan dalam bentuk komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Kenyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2013:68) yang menjelaskan bahwa manfaat komik dalam pengajaran yaitu kemampuannya dalam menciptakan minat baca para siswa karena materi dalam sebuah pembelajaran disampaikan dalam bentuk suatu cerita yang urutan dan erat dihubungkan dengan gambar.

Selain itu siswa juga memberikan tanggapan positif pada aspek membantu dalam memahami materi pelajaran, menambah wawasan pada mata pelajaran PKN materi globalisasi, gambar membantu dalam pemahaman materi, materi mudah dipahami, adanya keterkaitan antara materi dan gambar, hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuis pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Sesuai dengan pendapat Aqib (2014:50) yang menjelaskan bahwa media digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa, pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran.

Menurut kriteria yang ditetapkan Purwanto (2013:104) tanggapan siswa terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada uji coba produk termasuk kriteria sangat baik.

4.2.1.3 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diberikan pada saat uji coba produk untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari guru kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dan masukan guru

terhadap media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengoperasikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif (ya) pada 14 aspek penilaian dan memberikan tanggapan negatif pada satu aspek. Aspek yang mendapat tanggapan negatif (tidak) yaitu soal-soal pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* mampu menumbuhkan kemampuan berpikir siswa. Guru berpendapat bahwa soal-soal yang terdapat pada media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* kurang variatif dan jumlahnya terlalu sedikit untuk setiap pertemuan sehingga kurang mampu memicu siswa untuk berpikir. Soal-soal Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* hanya berjumlah 10 pertanyaan pada setiap pertemuan dan berbentuk benar/salah, berdasarkan masukan dari guru soal-soal kuis direvisi dengan menambahkan jumlahnya menjadi 15 soal pada setiap pertemuan dan mengganti jenis soal pada pertemuan ke dua menjadi soal pilihan ganda. Menurut Gagne (dalam suprijono, 2012:10) salah satu aktivitas siswa dalam pembelajaran yaitu *Problem solving learning* (pemecahan masalah) yang berhubungan dengan kegiatan siswa dalam menghadapi persoalan dan memecahkannya sehingga siswa memiliki kecakapan dan keterampilan baru dalam pemecahan masalah. Dengan soal yang bentuknya berbeda pada setiap pertemuan akan memberikan keterampilan baru bagi siswa dalam memecahkan persoalan dalam pembelajaran PKn materi globalisasi dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*.

Media yang telah diperbaiki berdasarkan hasil tanggapan dari guru kemudian digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu uji coba pemakaian. Menurut hasil tanggapan dari guru, media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada uji coba produk termasuk kriteria sangat baik.

4.2.1.4 Keefektifan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Data hasil belajar kognitif siswa didapatkan dari nilai *pretest* yang diambil sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dan nilai *posttest* yang diambil setelah akhir pertemuan pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Rata-rata nilai *pretest* siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 yaitu 60,575 sedangkan, rata-rata nilai *posttest* siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 yaitu 83,15. Siswa yang memperoleh nilai tuntas pada saat *pretest* sebanyak 15 siswa (40%) dan siswa yang memperoleh nilai tuntas pada saat *posttest* sebanyak 39 siswa (97,5%), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 berbeda.

Hasil belajar yang didapatkan kemudian diuji normalitasnya dengan menggunakan rumus *chi-kuadrat*, hal ini bertujuan untuk menentukan teknik statistik yang digunakan. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, karena $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. X^2_{hitung} data nilai *pretest* sebesar 10,843 dan X^2_{tabel} data nilai *posttest* sebesar 11,07, sedangkan X^2_{hitung} data nilai *posttest* sebesar 6,8 dan X^2_{tabel} data nilai *posttest* sebesar 11,07.

Data hasil belajar kognitif siswa yang berdistribusi normal selanjutnya digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03. Uji perbedaan rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus *polled varians*, berdasarkan perhitungan dengan rumus tersebut didapatkan t_{hitung} sebesar 6,854 dan t_{tabel} sebesar 1,66 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima. Simpulan dari penghitungan uji perbedaan rata-rata tersebut yaitu media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. Hasil penghitungan yang menguatkan bahwa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi globalisasi yaitu adanya peningkatan rata-rata kelas yang dihitung dengan *N-gain* sebesar 0,543. Peningkatan rata-rata kelas tersebut termasuk dalam kriteria sedang.

Kajian empiris yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Adi Prasetya pada tahun 2012 dengan judul Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. Hasil analisis data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik rata-rata nilai yang diperoleh siswa meningkat dari 56,17 menjadi 74,87. Hasil uji perbedaan rata-rata menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dimana t_{hitung} sebesar -15,672 dan t_{tabel} sebesar 2,358. Kajian empiris yang mendukung lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yulianti D., dkk pada tahun 2016 dengan judul *Inquiry-Based Science Comic Physics Series Integrated With Character Education*. Hasil analisis *N-gain*

menunjukkan bahwa dengan media komik yang diterapkan dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,34 yang termasuk dalam kategori sedang.

Simpulan yang didapatkan berdasarkan paparan tersebut yaitu media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif digunakan pada pelajaran PKn materi globalisas terhadap hasil belajar siswa. Dele Edgar (dalam Arsyad, 2014:13) menjelaskan bahwa semakin kongkrit media yang disajikan pada siswa akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, dengan siswa memahami materi yang disampaikan guru, maka akan berakibat pada hasil belajar siswa.

4.2.1.5 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa diamati melalui lembar pengamatan aktivitas siswa. Data hasil observasi diambil untuk mengetahui aktivitas siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 selama mengikuti pembelajaran PKn materi globalisasi dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*. Siswa kelas IVB SD Negeri Manyaran 03 berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Pada pertemuan pertama aktivitas siswa termasuk kategori sangat tinggi. Pada pertemuan ke dua aktivitas siswa juga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan temuan tersebut menunjukkan bahwa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, karena penyampaian materi dilakukan dalam bentuk cerita yang dilengkapi dengan visualisasi berupa gambar sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, hal ini sesuai dengan penjelasan dari Haryono

(2013:125-126) yang menyatakan bahwa komik mampu membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa karena komunikasi belajar akan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara runtut, dan menarik. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* juga dilengkapi dengan kuis yang diselesaikan secara kelompok, sehingga mampu menumbuhkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian meliputi implikasi teoritis, implikasi, praktis dan implikasi pedagogis.

4.2.2.1 Implikasi Teoretis

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif digunakan pada pelajaran PKn materi globalisasi terhadap hasil belajar siswa. Dele Edgar (dalam Arsyad, 2014:13) menjelaskan bahwa semakin kongkrit media yang disajikan pada siswa akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, dengan siswa memahami materi yang disampaikan guru, maka akan berakibat pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* membantu siswa dalam memahami materi secara mandiri, karena materi disajikan dalam bentuk cerita beralur yang dilengkapi dengan gambar atau disebut dengan komik. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* juga dilengkapi dengan kuis yang mampu menumbuhkan kerjasama siswa dalam memecahkan masalah dalam kelompok.

Komik yang ditampilkan dengan multimedia *powerpoint* juga mampu membuat siswa tertarik membaca materi yang disajikan dalam bentuk komik, hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2013:164) yang menjelaskan bahwa penyajian materi dengan *powerpoint* menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi (animasi teks atau animasi gambar dan foto). Ketertarikan siswa untuk membaca materi pelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi, sehingga hasil belajar siswa meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dalam pembelajaran PKn materi globalisasi.

Hasil penelitian yang menyatakan bahwa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif digunakan pada pelajaran PKn materi globalisasi terhadap hasil belajar siswa, dapat dijadikan referensi atau landasan teori penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji tentang media komik.

4.2.2.2 Implikasi Praktis

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif digunakan pada pelajaran PKn materi globalisasi, dengan demikian pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* mampu membantu guru dalam menyajikan materi yang dikemas secara menarik pada pembelajaran PKn serta memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif. Bagi siswa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* membantu dalam proses memahami materi pelajaran dan memicu keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan bagi sekolah hasil penelitian ini mampu menumbuhkan

kerjasama antar sesama guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran PKn sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

4.2.2.3 Implikasi Pedagogis

Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi globalisasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif, mampu menarik minat belajar siswa, dan memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dikembangkan dengan memperhatikan beberapa komponen yang telah divalidasi oleh ahlinya, sehingga menghasilkan media yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa serta peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa,

1. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi yang dikembangkan, menurut penilaian ahli materi, ahli bahasa dan ahli media memenuhi kriteria layak pada komponen isi, kebahasaan dan penyajian.
2. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa dengan t_{hitung} sebesar 6,854 dan t_{tabel} sebesar 1,66 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima. Sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,543 termasuk dalam kriteria sedang.
3. Penggunaan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn materi globalisasi dengan kriteria sangat tinggi di kelas IVB SD Negeri Manyaran 03.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan tersebut penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dibutuhkan perencanaan yang matang diantaranya: (1) perencanaan komponen isi yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang

akan diajarkan, (2) komponen bahasa yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan (3) komponen penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

2. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat digunakan sebagai salah satu media inovatif yang diterapkan pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperhatikan indikator yang sesuai untuk diterapkan pada media tersebut.
3. Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn pada materi lain, karena dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan memperbaiki langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat, Jufri, Wahyu, Sukartiningsih. 2013. Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya*. Vol (1): (2)
- Alfiyani, Novita, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. *Universitas Jember*. Vol (1): (1)
- Anitah, dkk. 2008. *Strategi pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, Tri, Mahareni, Puji. 2014. The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic. *Jurnal Komunitas Universitas Negeri Semarang*. Vol (6): (2)
- Awalludin, dkk. 2008. *Statistika Pendidikan*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- BNSP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- BNSP. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum SD*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

- D, Yulianti, dkk. 2016. *Inquiry-Based Science Comic Physics Series Integrated With Character Education*. Universitas Negeri Semarang. Vol (1): (38)
- Faturrahman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. CV Pustaka Setia.
- Hamalik, oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press.
- Hernawan, Asep, Hery, dkk. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung:UPI Pers
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kusumah, wijaya, dedi, dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Indeks.
- Lacono, Giovanni Lo, dkk. 2011. A pilot project to encourage scientific debate in schools. Comics written and peer reviewed by young learners. *Journal of science communication*. Vol (10): (3)
- Lestari, KurniaEka, dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan atematika*. Bandung:Refika Aditama
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Nugraha, Arif, Eka, dkk. 2013. Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *UNNES Phisics Educational Journal*. Vol (2): (2)
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pranowo, Agung, Taufik. 2014. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Melalui Komik Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Negeri Semarang*. Vol (3): (1)

- Prasetyo, Adi. 2012. Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. *Jurnal Pendidikan Sastra dan Bahasa Universitas Negeri Semarang*. Vol (1): (2)
- Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rifa'i, Achmad & Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES 2012.
- Ruminiati. 2008. *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Saputro, Bara, Hengkang, Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia Universitas Negeri Yogyakarta*. Vol (3): (1)
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Solihatin, Etan. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana, Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryabrata, Sumadi. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT RajaGrafinso Persada.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyaningtyas, R.S., dkk. 2014. Pengembangan Komik Bervisi SETS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam Tahun 2012/2013. *Unnes Phisics Education Journal* Vol (3): (1)
- Yunus, Melor, Md. 2012. Effects of Using Digital Comics to Improve ESL Writing. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*. Vol (4): (8)

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KISI KISI INSTRUMEN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT*
PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI

No	Rumusan Masalah	Tujuan	Variabel	Indikator	Sumber data	Instrumen
1.	Bagaimanakah kelayakan model dan desain media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03?	kelayakan model dan desain media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03	Kelayakan desain pengembangan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> .	1) sesuai dengan SK, KD dan indikator pembelajaran 2) sesuai dengan judul media 3) sesuai dengan tujuan pembelajaran 4) sesuai dengan penggunaan media 5) terdapat petunjuk penggunaan 6) sesuai tahap perkembangan anak yang menjadi subjek	dokumen/ranca-ngan produk	- lembar uji validasi penilaian - lembar uji validasi penilaian komponen
				kelayakan isi: 1) materi sesuai dengan SK dan KD 2) materi sesuai dengan	Validator materi	Uji kelayakan materi

				<p>tujuan pembelajaran</p> <p>3) materi sesuai dengan tahap perkembangan anak</p> <p>4) memicu siswa untuk berpikir kreatif</p>		
				<p>kelayakan bahasa:</p> <p>1) bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak</p> <p>2) ejaan yang digunakan dalam komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sudah sesuai dengan EYD</p> <p>3) penulisan nama asing yang benar</p>	Validator bahasa	Uji kelayakan bahasa
				<p>kelayakan penyajian:</p> <p>1) penyajian materi dari abstrak ke kongkret</p> <p>2) penyajian media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menarik</p> <p>3) penggunaan <i>font</i> dalam</p>	Validator media	Uji kelayakan media

				media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> jelas dan dapat terbaca		
2.	Bagaimanakah keefektifan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IV B SD Negeri Manyaran 03?	keefektifan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IV B SD Negeri Manyaran 03	Hasil Belajar	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi di lingkungan 4.1.2 Mengidentifikasi pengaruh positif globalisasi 4.1.3 Mengidentifikasi pengaruh negatif globalisasi 4.1.4 Memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh negatif globalisasi 4.1.5 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	Siswa	Tes Tertulis
3.	Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan media komik berbasis	aktivitas siswa dalam penerapan media komik berbasis	Aktivitas siswa	1) kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan awal 2) menyimak materi	Siswa	Lembar Observasi

	multimedia dengan <i>powerpoint</i> pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03?	multimedia dengan <i>powerpoint</i> pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IVB SD Negeri Manyaran 03		<p>menggunakan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i></p> <p>3) siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami</p> <p>4) mengikuti kuis</p> <p>5) melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran.</p>		
--	---	--	--	---	--	--

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check list (√) pada salah satu dari kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi di tempat yang telah di sediakan.

No	Aspek Penilaian		Jawaban		Catatan
			Ya	Tidak	
1	Komponen Kelayakan Isi		Ya	Tidak	
	a.	Standar Kompetensi (SK) tercantum			
	b.	Kompetensi Dasar (KD) tercantum			
	c.	Indikator tercantum			
	d.	Kesesuaian isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dengan SK, KD, dan indikator			
	e.	Kesesuaian isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dengan indikator dan tujuan pembelajaran			
2	Komponen Kelayakan Penyajian		Ada	Tidak Ada	
	a.	Judul			
	b.	Tujuan Pembelajaran			
	c.	Penggunaan multimedia			

No	Aspek Penilaian	Jawaban	Catatan
	dengan <i>powerpoint</i> sebagai media komik		
d.	Petunjuk atau aturan penggunaan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		
e.	Pertanyaan pada media komik		
f.	Kunci jawaban soal		
g.	Pemberian penghargaan		

Catatan Tambahan

.....

,

Keterangan:

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat “nilai” atau respon positif (Ya/ada). Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn yang telah lolos seleksi tahap I dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang,
 Validator

.....

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN ISI
MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT*
PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.
 - Skor 1 : Sangat Tidak Baik
 - Skor 2 : Tidak Baik
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Sangat baik
 (Sugiyono, 2015: 135)
3. Setelah mengisi setiap item pada, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn.

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Materi dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
2	Materi dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar					
3	Terlihat keterpaduan antar materi dalam contoh dan pertanyaan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>					
4	Pelaksanaan pembelajaran dengan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk saling membantu					

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
	dalam memecahkan permasalahan					
5	Pertanyaan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber					
6	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menumbuhkan rasa ingin tahu siswa					
7	Pertanyaan kuis dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menantang kemampuan siswa untuk berpikir kritis					
8	Gambar dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> yang ada berhubungan dengan materi pelajaran					
9	Gambar yang dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> digunakan memperjelas penjelasan tentang globalisasi					
10	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menyajikan contoh nyata bentuk pengaruh globalisasi					
Jumlah skor						
Rerata						

Semarang,
Validator

.....

LAMPIRAN 4

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KEBAHASAAN MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.
 Skor 1 : Sangat Tidak Baik
 Skor 2 : Tidak Baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat baik
 (Sugiyono, 2015: 135)
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn.

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Struktur kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami oleh siswa.					
2	Kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> komunikatif.					
3	Kebenaran komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dalam penulisan nama ilmiah atau asing.					
4	Konsistensi dalam penggunaan istilah pada media komik berbasis					

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
	multimedia dengan <i>powerpoint</i>					
5	Ejaan yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sudah sesuai dengan EYD.					
6	Kalimat dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memperjelas gambar.					
7	Bahasa yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas IV SD					
8	Pesan yang disampaikan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami oleh siswa					
9	Kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memperjelas pesan					
10	Bahasa yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk merespon pesan.					
Jumlah skor						
Rerata						

Semarang,
Validator

.....

LAMPIRAN 5

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN PENYAJIAN
MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT*
PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI**

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom.
 Skor 1 : Sangat Tidak Baik
 Skor 2 : Tidak Baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat baik
 (Sugiyono, 2015: 135)
3. Setelah mengisi setiap item pada, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn.

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> disajikan secara sistematis dan menjabarkan materi sesuai dengan SK dan KD					
2	Desain tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menarik minat belajar siswa					
3	Ilustrasi yang disajikan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> pada awal materi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa					
4	Penggunaan <i>font</i> baik ukuran maupun jenis dalam media komik					

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
	berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> jelas dan dapat terbaca dengan baik					
5	Desain tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk belajar					
6	Komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat terbaca jelas oleh siswa					
7	<i>Layout</i> dan tata letak materi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan keruntutan materi					
8	Media komik yang dikembangkan sudah berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>					
9	Penyajian media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi globalisasi					
10	Penyajian konsep media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dari yang mudah ke yang sukar					
Jumlah skor						
Rerata						

Semarang,
Validator

.....

LAMPIRAN 6

ANGKET TANGGAPAN SISWA TENTANG MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *check list* (√) pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Keseluruhan tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menarik dan mengundang minat untuk belajar		
2	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok		
3	Kegiatan belajar dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menyenangkan		
4	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> membantu siswa untuk memahami materi		
5	Menambah wawasan tentang mata pelajaran PKn materi globalisasi		
6	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		
7	Penggunaan contoh gambar-gambar memudahkan pemahaman materi		
8	Penggunaan multimedia dengan <i>powerpoint</i> menumbuhkan minat belajar		
9	Soal-soal yang ada dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami dan menumbuhkan kemampuan berpikir		
10	Petunjuk yang ada dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dimengerti		
11	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menambah semangat belajar		
12	Materi yang disampaikan dengan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami		
13	Gambar dalam komik menarik		
14	Penyajian materi dan gambar dalam komik saling keterkaitan		
15	Penggunaan <i>reward</i> menumbuhkan minat belajar		

Skor (Sugiyono, 2015:139):

Ya = 1

Tidak = 0

skor maksimal : 15

skor minimal : 0

LAMPIRAN 7

**ANGKET TANGGAPAN GURU TENTANG
MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA
PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI**

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian berilah tanda *check list* (√) pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi setiap item pada, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Penampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> secara keseluruhan menarik		
<i>Catatan:</i>			
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		
<i>Catatan:</i>			
3	Penyajian materi dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> tersusun secara sistematis		
<i>Catatan:</i>			
4	Materi yang disajikan merupakan konsep keterpaduan PKn		
<i>Catatan:</i>			
5	Bahasa dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah untuk dipahami siswa		
<i>Catatan:</i>			
6	Adanya media komik berbasis multimedia dengan		

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
	<i>powerpoint</i> dapat menumbuhkan minat belajar siswa		
<i>Catatan:</i>			
7	Penggunaan gambar dan contoh dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa		
<i>Catatan:</i>			
8	Soal-soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa		
<i>Catatan:</i>			
9	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok		
<i>Catatan:</i>			
10	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran PKn		
<i>Catatan:</i>			
11	Materi dalam komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan SK, KD dan Indikator		
<i>Catatan:</i>			
12	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar		
<i>Catatan:</i>			
13	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak		
<i>Catatan:</i>			

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
14	Petunjuk yang membantu dalam menyajikan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		
<i>Catatan:</i>			
15	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran		
<i>Catatan:</i>			

Skor (Sugiyono, 2015:139):

Ya = 1

Tidak = 0

skor maksimal : 15

skor minimal : 0

Semarang,
Guru Kelas IV

.....

LAMPIRAN 8

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN PKn DENGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* MATERI BENTUK
GLOBALISASI**

Sekolah : SD Negeri Manyaran 03
 Kelas / Semester : IVB / 2
 Hari / Tanggal :
 Nama Siswa :
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa.
2. Berilah tanda check (√) pada deskriptor yang tampak
3. Tulis skor yang diperoleh dengan kriteria sebagai berikut :
 - a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
 - b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010:285)

4. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1	Kegiatan awal	1 mengkondisikan diri mengikuti pembelajaran		
		2 menjawab pertanyaan guru dengan antusias		
		3 menyimak tujuan pembelajaran		
		4 mendengarkan ilustrasi guru untuk menimbulkan motivasi belajar		
2	Menyimak materi menggunakan	1 menyimak penjelasan guru dari media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		

No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
	media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	2 antusias dan semangat dalam menyimak materi pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		
		3 memusatkan perhatian pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		
		4 mencatat hal-hal penting yang ada pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		
3.	Memainkan kuis antar kelompok	1 mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk dan peraturan kuis		
		2 tidak melanggar peraturan dalam kuis		
		3 melakukan kerjasama saat menjawab pertanyaan kuis		
		4 aktif dalam mengikuti kuis		
4	siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami	1 mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan		
		2 aktif mengajukan pertanyaan		
		3 menghargai teman yang sedang bertanya		
		4 Bertanya dengan sopan		
5	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	1 merangkum materi yang telah dipelajari		
		2 ikut serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari		
		3 mencatat kesimpulan materi		
		4 mengerjakan soal evaluasi		
Skor Keseluruhan				

Mengolah data aktivitas siswa

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Kaaktifan siswa sangat tinggi

Sumber: Kusumah, dkk (2012: 154)

Semarang,
Peneliti

.....

LAMPIRAN 9



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

KISI-KISI SOAL UJI COBA

Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/II

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Soal	
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi di lingkungan.	C2	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	1, 2, 5, 9
	4.1.2 Mengidentifikasi contoh pengaruh positif globalisasi di lingkungan	C1	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 18, 29, 30
	4.1.3 Mengidentifikasi contoh pengaruh negatif globalisasi di lingkungan	C1	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	11, 15, 16, 17, 25, 26, 28
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh	4.3.1 Memecahkan permasalahan yang	C4	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	31, 32, 33, 34, 35

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Soal	
globalisasi yang terjadi di lingkungannya.	berhubungan dengan pengaruh negatif globalisasi					
	4.3.2 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	C3	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 36, 37, 38, 39,40
Jumlah Soal						40

LAMPIRAN 10

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

TES UJICoba**TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Mata Pelajaran : PKn
Materi Pokok : Globalisasi
Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03
Alokasi Waktu : 30 menit

Petunjuk mengerjakan soal:

1. Sebelum mengerjakan soal, tuliskan identitas sebelah kiri atas dengan jelas!
2. Kerjakan soal dengan memberikan tanda (X) pada salah satu jawaban yang kamu anggap paling benar a, b, c, dan d.
3. Apabila kamu ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang anda anggap benar.

Contoh: Pilihan semula : a ~~X~~ c d

Dibetulkan menjadi : a ~~X~~ c ~~X~~

4. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!

1. Proses menyatunya warga dunia adalah....
 - a. globalisasi
 - b. modernisasi
 - c. internasionalisasi
 - d. regionalisasi

2. Globalisasi mempunyai dampak yang....
 - a. positif
 - b. negatif
 - c. positif dan negatif
 - d. biasa saja
3. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, kecuali
 - a. menjadi lebih kreatif
 - b. mudah memperoleh informasi
 - c. menambah wawasan pengetahuan kita
 - d. melunturkan nilai-nilai pancasila
4. Kita dapat berkomunikasi dengan teman-teman di luar negeri karena....
 - a. sarana informasi semakin maju
 - b. teknologi transportasi semakin baik
 - c. modernisasi di bidang jasa semakin berkembang
 - d. sarana pengangkut semakin maju
5. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa
 - a. semakin jauh
 - b. semakin kecil
 - c. semakin tidak terlihat
 - d. semakin tua
6. Untuk mendapatkan informasi dari satu negara dengan negara lain dapat memanfaatkan teknologi
 - a. pariwisata
 - b. duta negara
 - c. transportasi
 - d. telekomunikasi
7. Di bawah ini yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi adalah
 - a. kemajuan di bidang transportasi
 - b. pergaulan bebas
 - c. penyalahgunaan narkoba
 - d. perilaku individual
8. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara dibaca adalah
 - a. televisi
 - b. koran
 - c. radio
 - d. telepon

9. Salah satu ciri globalisasi adalah kemajuan
 - a. iptek
 - b. budaya
 - c. seni
 - d. bahasa
10. Dampak positif globalisasi adalah....
 - a. budaya minum-minuman keras
 - b. komunikasi semakin cepat
 - c. sikap pergaulan bebas
 - d. mudah mendapat pengaruh dari luar
11. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh globalisasi adalah....
 - a. pengetahuan bertambah
 - b. timbul budaya konsumtif
 - c. mudah memperoleh berita
 - d. dapat mempelajari budaya teman
12. Makanan yang bukan termasuk cepat saji adalah
 - a. pizza hut
 - b. burger
 - c. spaghetti
 - d. sate
13. Makanan yang termasuk cepat saji adalah....
 - a. nasi goreng
 - b. burger
 - c. gudeg
 - d. sate
14. Pengaruh positif adanya globalisasi adalah
 - a. informasi lebih cepat
 - b. kehidupan meningkat
 - c. mudah mendapat makanan
 - d. kebutuhan masyarakat sulit didapat
15. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah
 - a. Informasi mudah dan cepat
 - b. pesawat terbang

- c. handphone
 - d. tawuran antar pelajar
16. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah sikap....
- a. permisif
 - b. semangat
 - c. percaya diri
 - d. disiplin
17. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya
- a. koran
 - b. majalah
 - c. handphone
 - d. buku harian
18. Kecenderungan menggunakan HP adalah dampak globalisasi dalam bidang....
- a. transportasi
 - b. ekonomi
 - c. komunikasi
 - d. teknologi
19. Budaya lain yang masuk ke negara kita sebaiknya....
- a. kita terima begitu saja
 - b. menolaknya
 - c. memilih sesuai dengan kepribadian
 - d. membiarkan mempengaruhi budaya kita
20. Budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita sebaiknya....
- a. kita terima begitu saja
 - b. menolaknya
 - c. memilih dan menyaringnya
 - d. membiarkannya

21. Berikut termasuk contoh sikap terhadap dampak positif globalisasi *kecuali*....
 - a. memanfaatkan dengan sebaik mungkin
 - b. menggunakan semua hasil IPTEK tanpa terkecuali
 - c. memilih siaran televisi yang baik
 - d. tidak menyahgunakan IPTEK
22. Usaha yang dilakukan anak SD dalam menghadapi globalisasi adalah....
 - a. belajar dengan tekun
 - b. bekerja dengan rajin
 - c. ikut latihan bela diri
 - d. ikut kegiatan olah raga
23. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya
 - a. ditiru
 - b. dilihat
 - c. dihilangkan
 - d. dihafalkan
24. Berikut bukan sikap yang dapat dilakukan untuk menangkal pengaruh *negatif* globalisasi adalah....
 - a. mencintai dan menggunakan produk dalam negeri
 - b. menanamkan semangat cinta tanah air
 - c. menggunakan waktu dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.
 - d. bergaul dengan orang-orang yang gaul saja
25. Dampak globalisasi yang menyebabkan orang memiliki kebiasaan senang menghamburkan uang untuk kepentingan yang kurang bermanfaat adalah sikap....
 - a. konsumtif
 - b. hemat
 - c. pesimistif
 - d. permisif

26. Sekarang dengan kemajuan teknologi banyak sarana hiburan yang canggih dan dapat menimbulkan sikap....
- malas
 - pesimis
 - semangat
 - percaya diri
27. Manfaat belajar dengan tekun di era globalisasi adalah dapat membedakan....
- teman gaul dan cupu
 - perilaku yang benar dan salah
 - barang yang mahal dan murah
 - perilaku yang kekinian dan tidak
28. Di bawah ini merupakan permainan yang terpengaruh oleh globalisasi adalah....
- bentengan
 - petak umpet
 - playstation*
 - congklak
29. Di bawah ini yang merupakan permainan tradisional adalah....
- game* komputer
 - playstation*
 - congklak
 - game online*
30. Ratih dapat berbicara secara langsung dengan Kirana meskipun tidak bertatap muka secara langsung, alat yang membantu Ratih dan Kirana berkomunikasi adalah....
- handphone
 - telepati
 - televisi
 - radio
31. Andi selalu menghabiskan semua uang saku yang diberi orang tuanya untuk membeli mainan, agar Andi tidak terlalu konsumtif sebaiknya ia....

- a. menabung sebagian uang sakunya
 - b. menabung semua uang sakunya
 - c. membelikan semua uang sakunya dengan makanan
 - d. membelikan semua uang sakunya dengan pakaian
32. *Handphone* merupakan salah satu bentuk globalisasi dalam bidang teknologi informasi, agar penggunaan *handphone* tidak berpengaruh negatif sebaiknya....
- a. digunakan di semua aktivitas agar kekinian
 - b. digunakan hanya jika diperlukan
 - c. selalu ada agar tidak ketinggalan informasi
 - d. tidak usah menggunakan *handphone*
33. Semenjak dibelikan *playstation* oleh ayahnya Faisal tidak pernah bermain sepak bola dengan teman-temannya, apakah sikap yang harus dilakukan teman Faisal, agar Faisal mau kembali bermain sepak bola dengan mereka?
- a. acuh tak acuh kepada Faisal
 - b. mengajak Faisal bermain sepak bola bersama
 - c. menyarankan pada Faisal agar *playstation* miliknya dijual
 - d. ikut bermain *playstation* dengan Faisal dan tidak bermain sepak bola lagi
34. Di Desa Sidomulyo sedang diadakan gotong royong membersihkan selokan, karena sibuk dengan *handphone* barunya Rahmat tidak mau ikut serta dalam kegiatan tersebut, sebaiknya sebagai teman kita harus....
- a. membiarkan Rahmat sibuk dengan *handphone* yang dimiliki
 - b. mencuri *handphone* baru milik Rahmat
 - c. menyembunyikan *handphone* milik Rahmat
 - d. mengajak rahmat untuk ikut gotong royong
35. Rara anak orang kaya, ia memiliki banyak pakaian mewah yang dibelikan oleh ayahnya. Sedangkan Santi anak orang miskin yang tidak pernah memiliki pakaian mewah seperti Rara. Sebagai seorang teman bagaimanakah seharusnya sikap Rara?
- a. mengejek Santi
 - b. menjauhi Santi

- c. tetap menjadi teman Santi
 - d. mengumpat Santi
36. Apakah sikap yang tidak harus dilakukan oleh seorang pelajar dalam menghindari pengaruh negatif globalisasi?
- a. bermain sepak bola setiap saat
 - b. belajar dengan giat
 - c. semangat dalam memperingati hari kemerdekaan
 - d. mencintai budaya bangsa Indonesia
37. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang bermartabat sikap yang harus dimiliki agar terhindar dari pengaruh negatif globalisasi yaitu....
- a. mencintai dan menggunakan produk dalam luar negeri
 - b. menanamkan sikap cinta tanah air
 - c. menggunakan waktu luang dengan bermalas-malasan
 - d. terpengaruh dengan lingkungan dan pergaulan buruk
38. Di bawah ini bukan merupakan sikap yang harus dimiliki warga negara Indonesia dalam menghadapi globalisasi adalah....
- a. menanamkan sikap cinta tanah air
 - b. menggunakan produk dalam negeri
 - c. bersikap acuh tak acuh
 - d. menggunakan waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat
39. Sikap cinta tanah air dapat ditunjukkan dengan....
- a. menggunakan produk luar negeri
 - b. menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar
 - c. menciptakan perpecahan antar masyarakat Indonesia
 - d. membuang sampah sembarangan
40. Salah satu contoh menggunakan waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat adalah....
- a. bermain *game* sampai tak kenal waktu
 - b. bermalas-malasan
 - c. menonton televisi
 - d. berlatih bermain pianika

LAMPIRAN 11

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA**TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Mata Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Globalisasi

Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03

No	Kunci Jawaban	No	Kunci Jawaban	No	Kunci Jawaban
1.	A	15.	D	29.	C
2.	C	16.	A	30.	A
3.	D	17.	C	31.	A
4.	A	18.	C	32.	B
5.	B	19.	C	33.	B
6.	D	20.	B	34.	D
7.	A	21.	B	35.	C
8.	B	22.	A	36.	A
9.	A	23.	C	37.	B
10.	B	24.	D	38.	C
11.	B	25.	A	39.	B
12.	D	26.	A	40.	D
13.	B	27.	B		
14.	A	28.	C		

LAMPIRAN 12



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**PEDOMAN PENILAIAN TES UJI COBA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nomor Soal	Penskoran
1-40	jawaban <i>benar</i> diberi skor 1 jawaban <i>salah</i> diberi skor 0

Skor:

$$S = R$$

(Arikunto, 2013:188)

Keterangan:

S = skor yang diperoleh

R = jawaban yang betul

skor maksimal : 40

skor minimal : 0

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Benar}}{\text{Jumlah Seluruh Skor}} \times 100$$

**LAMPIRAN
PERANGKAT
PEMBELAJARAN**

LAMPIRAN 13**SILABUS PERTEMUAN 1**

Sekolah : SD Negeri Manyaran 03

Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Mata Pelajaran : PKn

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Media Pembelajar an	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi di lingkungan	Pengertian globalisasi	Siswa memperhatikan materi tentang pengertian globalisasi, pengaruh globalisasi di lingkungan pada	Media komik berbasisi multimedia dengan <i>powerpoint</i>	Tes tertulis	10 menit	Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV
	4.1.2 Mengidentifikasi contoh pengaruh positif	Pengaruh positif globalisasi				15 menit	

	globalisasi		media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>				Kewarganegaraan
	4.1.3 Mengidentifikasi contoh pengaruh negatif globalisasi	Pengaruh negatif globalisasi				15 menit	Menjadi Warga Negara yang Bagi untuk Kelas IV SD/MI Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD dan MI Kelas IV Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas IV

LAMPIRAN 14

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Manyaran 03
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV/ II
Pertemuan	: 1
Waktu	: 2 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. INDIKATOR

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi di lingkungan

4.1.2 Mengidentifikasi contoh pengaruh positif globalisasi di lingkungan

4.1.3 Mengidentifikasi contoh pengaruh negatif globalisasi di lingkungan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar.
2. Dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, siswa dapat mengidentifikasi contoh pengaruh positif di lingkungan globalisasi dengan benar.
3. Dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, siswa dapat mengidentifikasi contoh pengaruh negatif di lingkungan globalisasi dengan benar.

Karakter yang diharapkan :

- Sikap kerjasama
- Sikap teliti
- Sikap tekun

- Sikap percaya diri
- Sikap keberanian

E. MATERI PELAJARAN

- Pengertian globalisasi
- Contoh dampak positif dan negatif globalisasi di lingkungan

F. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi
- Ceramah
- Tanya jawab

G. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	LANGKAH PEMBELAJARAN	ALOKASI
Pendahuluan	a. Pra Kegiatan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Pengkondisian kelas 3. Guru mengarahkan salah satu peserta didik untuk memimpin doa 4. Guru mempresensi kehadiran siswa. b. Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan apersepsi dengan melakukan Tanya jawab tentang globalisasi <ul style="list-style-type: none"> - Siapakah yang pernah menggunakan <i>handphone</i>? - Apakah fungsi <i>handphone</i> tersebut? 2. Guru memberikan motivasi 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
KegiatanInti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan materi tentang pengertian globalisasi dan pengaruh globalisasi di lingkungan pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint (elaborasi, mengamati)</i> 2. Guru membimbing siswa dalam memahami materi yang ditampilkan pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint. (eksplorasi, mengamati)</i> 3. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami (<i>elaborasi, bertanya</i>). 4. Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. 	40 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Setiap kelompok menerima tongkat warna (setiap kelompok warnanya berbeda) 6. Siswa mendengarkan peraturan permainan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>, 7. Siswa mengikuti kuis (<i>elaborasi, mencoba</i>) 8. Siswa mendiskusikan jawaban soal dengan kelompoknya (<i>elaborasi, menalar</i>) 9. Guru memberikan kesempatan setiap kelompok untuk menjawab satu pertanyaan dalam kuis. (<i>elaborasi, mengomunikasikan</i>) 10. Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota kelompoknya untuk rebutan menjawab pertanyaan dalam kuis untuk menentukan pemenang kuis. (<i>elaborasi, mengomunikasikan</i>) 11. Permainan diakhiri dengan pemberian punishment kepada kelompok yang kalah dalam permainan. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari 2. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil kuis yang diperoleh siswa 3. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan do'a bersama 5. Guru mengucapkan salam 	20 Menit

II. ALAT / BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : komik berbasis animai *PPT*

2. Sumber:

Sarjana, Agung, Nugraha. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Bestari, Prayogo, Ati, Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Menjadi Warga Negara yang Bagi untuk Kelas IV SD/MI*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Dewi, Resi, Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Mastur, dkk. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas IV*. Semarang:Aneka Ilmu

Wicaksono, Erik, Sigit. 2015. PKn. Yudhistira

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Prosedur Penilaian :

- Penilaian proses : penilaian sikap
- Penilaian hasil belajar: tes evaluasi

2. Jenis Tes : Tertulis

3. Bentuk Tes : Benar/ Salah

4. Instrumen :

- Penilaian proses : rubrik penilaian
- Penilaian hasil belajar: soal evaluasi



Semarang, 31 Mei 2016

Guru Kelas

Dyah Sholiqatun Puspitasari, S.Pd.

LAMPIRAN 1

BAHAN AJAR

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. INDIKATOR

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi di lingkungan

4.1.2 Mengidentifikasi pengaruh positif globalisasi di lingkungan

4.1.3 Mengidentifikasi pengaruh negatif globalisasi di lingkungan

D. MATERI

GLOBALISASI

Globalisasi dapat diartikan sebagai proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi sebuah kelompok masyarakat. Peristiwa yang terjadi di dunia dapat kita saksikan secara langsung tanpa harus mendatanginya. Kita dapat berkomunikasi dengan sanaksaudara atau sahabat di negeri yang jauh melalui alat telekomunikasi. Pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari yaitu adanya kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Kemajuan IPTEK tersebut ditandai dengan adanya perkembangan sarana transportasi dan komunikasi yang semakin maju.

Globalisasi memiliki pengaruh positif dan negatif bagi masyarakat Indonesia.

Beberapa contoh pengaruh positif globalisasi bagi masyarakat Indonesia yaitu:

1. Kemajuan sarana transportasi

Transportasi bukan lagi hal yang sulit bagi masyarakat. Dengan alat transportasi yang variatif maka akan memudahkan masyarakat bepergian. Sehingga sekarang ini jarang kita menemui orang yang bepergian dengan berjalan kaki, meskipun jarak yang ditempuh sangat dekat. Contoh perkembangan sarana transportasi yaitu mobil, bus, kereta cepat, pesawat dan kapal.

2. Kemajuan sarana komunikasi

Alat komunikasi berkembang sangat maju. Hal ini memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi, contoh kemajuan sarana komunikasi yaitu *handphone* dan telepon.

3. Adanya budaya menghargai waktu, contoh menggunakan waktu untuk kegiatan yang bermanfaat.
4. Adanya budaya kerja keras artinya melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Contoh, Pak Micle bersama teman-temannya bernyanyi dari pagi hingga malam, karena Ia ingin membeli mobil impiannya,
5. Adanya budaya menepati janji yang dapat di contoh warga masyarakat Indonesia.
6. Adanya budaya tanggung jawab artinya mau melakukan apa yang telah menjadi kesepakatan bersama. Contoh, Pak Ahmad setiap hari mengantarkan surat dari rumah ke rumah karena itu sudah menjadi tugasnya di kantor.

Adapun contoh pengaruh negatif adanya globalisasi, antara lain:

1. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa Misalnya dalam pola berpakaian dan pergaulan. Di mana dalam berpakaian dan bergaul, terutama pada remaja banyak yang meniru gaya berpakaian dan bergaul orang-orang Barat, seperti memakai anting-anting bagi laki-laki dan lain-lain.
2. Budaya konsumtif, konsumtif berarti kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat.
3. Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
4. Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas. Misalnya *playstation*, dengan adanya *playstation*, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat.
5. Budaya permisif, permisif artinya menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Misalnya: merampok di bank.
6. Makanan, ditandai dengan berbagai jenis makanan instan. Instan artinya cepat saji, masyarakat dapat menikmati tanpa harus susah payah membuat dan

memasaknya. Tapi bahayanya adalah zat kimia yang ada di dalamnya, seperti zat pengawet, pewarna, dan perasa. Contoh makanan cepat saji yaitu, burger, pizza, sarden, mie instan, dll. Makanan cepat saji tersebut membuat makanan khas Indonesia semakin ditinggalkan, contoh makanan khas Indonesia yaitu, sate, nasi goreng, rendang, bakso, dll.

LAMPIRAN 2

MEDIA

Media Komik Berbasis Multimedia
dengan *Powerpoint*

LAMPIRAN 3

KISI-KISI KUIS
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/II

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Soal	
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi di lingkungan.	C2	Tes	Tes Tertulis	Benar/Salah	1
	4.1.2 Mengidentifikasi contoh pengaruh positif globalisasi di lingkungan	C1	Tes	Tes Tertulis	Benar/Salah	2, 3, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15
	4.1.3 Mengidentifikasi contoh pengaruh negatif globalisasi di lingkungan	C1	Tes	Tes Tertulis	Benar/Salah	5, 6, 7, 8, 9
Jumlah Soal						15

LAMPIRAN 4



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

KUIS

TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : PKn
Materi Pokok : Globalisasi
Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03
Kelas : IV
Alokasi Waktu : 15 menit

Nama	:
Kelas	:
Presensi	:

Petunjuk mengerjakan soal:

1. Sebelum mengerjakan soal, tuliskan identitas pada kolom yang telah disediakan dengan jelas!
2. Kerjakan soal dengan memberi tanda X pada huruf "B" jika pernyataan benar dan "S" jika pernyataan salah
3. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!

No	Soal	Jawaban	
		B	S
1.	Globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia.	B	S
2.	Salah satu contoh kemajuan di bidang komunikasi adalah kereta listrik.	B	S
3.	<i>Handphone</i> merupakan contoh kemajuan di bidang komunikasi.	B	S
4.	Kita dapat berwisata keluar negeri dengan mudah, karena adanya kemajuan dibidang transportasi.	B	S

5.	Permisif adalah sikap seseorang yang suka membelanjakan uang secara berlebihan.	B	S
6.	Gaya berpakaian yang kebarat-baratan merupakan dampak positif globalisasi.	B	S
7.	Gaya hidup yang bebas dapat menyebabkan kekerasan.	B	S
8.	Sarana permainan yang semakin canggih, dapat mengakibatkan seseorang bersikap malas.	B	S
9.	Konsumtif adalah sikap seseorang yang menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan.	B	S
10.	Contoh makanan khas Indonesia adalah pizza.	B	S
11.	Sate adalah contoh makanan cepat saji.	B	S
12.	Menghargai waktu luang merupakan contoh budaya asing yang dapat ditiru.	B	S
13.	Permisif adalah sikap melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh.	B	S
14.	Sasi berjanji untuk membawakan Rahma buku bacaan yang terbaru kesekolah, pada kesokan harinya Sasi membawa buku itu ke sekolah. Sikap yang dilakukan Sasi yaitu menepati janji.	B	S
15.	Salah satu bentuk tanggung jawab adalah melaksanakan apa yang telah disepakati bersama.	B	S

LAMPIRAN 5

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**KUNCI JAWABAN KUIS
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Mata Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Globalisasi

Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03

No	Kunci Jawaban
1.	B
2.	S
3.	B
4.	B
5.	S
6.	S
7.	B
8.	B
9.	S
10.	S
11.	S
12.	B
13.	S
14.	B
15.	B

LAMPIRAN 6



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

RUBRIK PENILAIAN SIKAP

TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Globalisasi

Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03

No	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Kerjasama	Siswa sudah mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan diskusi secara penuh	Siswa sudah mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan setengah bagian diskusi	Siswa sudah mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan seperempat bagian diskusi	Siswa belum dapat berdiskusi dengan baik
2.	Tanggung Jawab	Siswa sudah mampu bertanggung jawab dengan kelompoknya dalam menyelesaikan diskusi secara penuh	Siswa sudah mampu bertanggung jawab dengan kelompoknya dalam menyelesaikan setengah bagian diskusi	Siswa sudah mampu bertanggung jawab dengan kelompoknya dalam menyelesaikan seperempat bagian diskusi	Siswa belum dapat bertanggung jawab dalam diskusi
3.	Disiplin	Siswa sudah mampu disiplin waktu dalam kelompoknya saat menyelesaikan diskusi secara penuh	Siswa sudah mampu disiplin waktu dalam kelompoknya saat menyelesaikan setengah bagian diskusi	Siswa sudah mampu disiplin waktu dalam kelompoknya saat menyelesaikan seperempat bagian diskusi	Siswa belum mampu disiplin waktu dalam kerja kelompok

Keterangan:

Sangat baik (4) : 90 (A) Cukup Baik (2) : 80 (AB)

Baik (3) : 85 (B) Perlu bimbingan (1) : 70 (C)

LAMPIRAN 7

**PEDOMAN PENILAIAN KUIS
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nomor Soal	Penskoran
1-15	jawaban <i>benar</i> diberi skor 1 jawaban <i>salah</i> diberi skor 0

Skor:

$$S = R$$

(Arikunto, 2013:188)

Keterangan:

S = skor yang diperoleh

R = jawaban yang betul

skor maksimal : 15

skor minimal : 0

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Benar}}{\text{Jumlah Seluruh Skor}} \times 100$$

LAMPIRAN 15**SILABUS PERTEMUAN 2**

Sekolah : SD Negeri Manyaran 03

Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Mata Pelajaran : PKn

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Media Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya	4.1.4 Memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh negatif globalisasi	Permasalahan sehari-hari yang berhubungan dengan pengaruh negatif globalisasi	Siswa memperhatikan materi tentang sikap terhadap globalisasi pada media komik berbasis multimedia dengan	Media komik berbasis multimedia dengan	Tes tertulis	20 menit	Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV
	4.3.2 Menentukan sikap	Sikap terhadap globalisasi	multimedia dengan <i>powerpoint</i>			20 menit	Pendidikan Kewarganegaraan

	terhadap pengaruh globalisasi						<p>Menjadi Warga Negara yang Bagi untuk Kelas IV SD/MI</p> <p>Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD dan MI Kelas IV</p> <p>Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas IV</p>
--	-------------------------------	--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 16**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Manyaran 03
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV/ II
Pertemuan	: 2
Waktu	: 2 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. KOMPETENSI DASAR

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

C. INDIKATOR

4.3.1 Memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh negatif globalisasi.

4.3.2 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, siswa dapat memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh negatif globalisasi
2. Dengan menggunakan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint*, siswa dapat menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dengan tepat.

Karakter yang diharapkan :

- Sikap kerjasama
- Sikap teliti
- Sikap tekun
- Sikap percaya diri

- Sikap keberanian

E. MATERI PELAJARAN

- Sikap terhadap pengaruh globalisasi

F. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi
- Ceramah
- Tanya jawab

G. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	LANGKAH PEMBELAJARAN	ALOKASI
Pendahuluan	a. Pra Kegiatan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Pengkondisian kelas 3. Guru mengarahkan salah satu peserta didik untuk memimpin doa 4. Guru mempresensi kehadiran siswa. b. Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan apersepsi dengan melakukan Tanya jawab tentang globalisasi <ul style="list-style-type: none"> - Siapakah yang di rumah mempunyai <i>playstation</i> - Apakah kalian selalu memainkannya tanpa mengenal waktu? - Apakah kalian tetap belajar? 2. Guru memberikan motivasi 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
KegiatanInti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan materi tentang sikap terhadap globalisasi pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint (elaborasi, mengamati)</i>. 2. Guru membimbing siswa dalam memahami materi yang ditampilkan pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint. (eksplorasi, mengamati)</i>. 3. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami (<i>elaborasi, bertanya</i>). 4. Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. 	40 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Setiap kelompok menerima tongkat warna (setiap kelompok warnanya berbeda) 6. Siswa mendengarkan peraturan permainan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>, yaitu: 7. Siswa mengikuti kuis (<i>elaborasi, mencoba</i>) 8. Siswa mendiskusikan jawaban soal dengan kelompoknya (<i>elaborasi, menalar</i>) 9. Guru memberikan kesempatan setiap kelompok untuk menjawab satu pertanyaan dalam kuis. (<i>elaborasi, mengomunikasikan</i>) 10. Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota kelompoknya untuk rebutan menjawab pertanyaan dalam kuis untuk menentukan pemenang kuis. (<i>elaborasi, mengomunikasikan</i>) 11. Permainan diakhiri dengan pemberian punishment kepada kelompok yang kalah dalam permainan. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 2. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil kuis yang diperoleh siswa 3. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan do'a bersama 5. Guru mengucapkan salam 	20 Menit

H. ALAT / BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : komik berbasis animai PPT

2. Sumber:

Sarjana, Agung, Nugraha. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Bestari, Prayogo, Ati, Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Menjadi Warga Negara yang Bagi untuk Kelas IV SD/MI*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Dewi, Resi, Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Mastur, dkk. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas IV*. Semarang:Aneka Ilmu

Wicaksono, Erik, Sigit. 2015. PKn. Yudhistira

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Prosedur Penilaian :

- Penilaian proses : penilaian sikap
- Penilaian hasil belajar: tes evaluasi

2. Jenis Tes : Tertulis

3. Bentuk Tes : Pilihan Ganda

4. Instrumen :

- Penilaian proses : rubrik penilaian
- Penilaian hasil belajar: soal evaluasi

Semarang, 1 Juni 2016



Endah Andrijati, S.Pd.
NIP. 195907281983042002

Guru Kelas

Dyah Sholiqatun Puspitasari, S.Pd.

LAMPIRAN 1**BAHAN AJAR****A. STANDAR KOMPETENSI**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. KOMPETENSI DASAR

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

C. INDIKATOR

4.3.1 Memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh negatif globalisasi.

4.3.2 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.

D. MATERI**GLOBALISASI**

Globalisasi berkembang sangat cepat dan sudah melanda ke seluruh dunia. Globalisasi sangat memengaruhi tingkah laku kehidupan masyarakat. Kita tidak bisa menolak pengaruh globalisasi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Apabila bangsa Indonesia menolak, maka bangsa Indonesia akan semakin tertinggal dalam pergaulan antarbangsa di dunia dan menjadi bangsa yang terbelakang. Namun, kita juga tidak boleh menerima segala hal yang berasal dari luar sebagai sesuatu yang baik bagi bangsa Indonesia. Kita harus bisa lebih selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia.

Pengaruh yang masuk akibat globalisasi ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif. Pengaruh globalisasi yang positif berarti telah disaring oleh Pancasila, sehingga dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengaruh yang positif juga dapat membawa kemajuan suatu bangsa. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi berarti tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, sehingga tidak perlu kita terapkan melainkan harus kita hindarkan, karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh yang lebih buruk

bagi perkembangan bangsa. Meskipun globalisasi terus berjalan kita tidak harus selalu mengikuti.

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut:

- a. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- b. Belajar tekun agar menjadi manusia yang berguna dan dapat membedakan perilaku yang benar dan salah.
- c. Menanamkan semangat cinta tanah air
- d. Menggunakan waktu dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.
- e. Mencintai budaya bangsa
- f. Bergaul dengan orang yang berakhlak baik dan tidak terpengaruh dengan lingkungan dan pergaulan buruk.

LAMPIRAN 2

MEDIA

Media Komik Berbasis Multimedia
dengan *Powerpoint*

LAMPIRAN 3

KISI-KISI KUIS
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/II

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Soal	
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.	4.3.3 Memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh negatif globalisasi	C4	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	11-15
	4.3.2 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	C3	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	1-10
Jumlah Soal						15

LAMPIRAN 4



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

KUIS

TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : PKn
Materi Pokok : Globalisasi
Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03
Kelas : IV
Alokasi Waktu : 15 menit

Nama	:
Kelas	:
Presensi	:

Petunjuk mengerjakan soal:

- Sebelum mengerjakan soal, tuliskan identitas pada kolom yang telah disediakan dengan jelas!
- Kerjakan soal dengan memberikan tanda (X) pada salah satu jawaban yang kamu anggap paling benar a, b, c, dan d.
- Apabila kamu ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang anda anggap benar.

Contoh: Pilihan semula : a ~~X~~ c d

Dibetulkan menjadi : a ~~X~~ c ~~X~~

- Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!

- Apakah sikap yang harus dilakukan seorang pelajar terhadap pengaruh negatif dari globalisasi?
 - menghamburkan uang
 - bermalas-malasan

- c. belajar dengan tekun
 - d. bersenang-senang
2. Bagaimanakah sikap yang harus dilakukan oleh warga Indonesia terhadap sebuah produk yang dihasilkan oleh anak bangsa?
 - a. menjelek-jelekkkan produk tersebut
 - b. menghancurkan produk tersebut
 - c. menghargai produk tersebut
 - d. acuh-tak acuh terhadap produk tersebut
 3. Salah satu cara untuk menanamkan sikap cinta tanah air yaitu....
 - a. menggunakan barang-barang bermerek internasional
 - b. memperingati hari pahlawan
 - c. menghina produk karya anak bangsa
 - d. makan makanan yang berasal dari luar negeri saja
 4. Di bawah ini yang bukan merupakan contoh menggunakan waktu untuk kegiatan yang bermanfaat yaitu....
 - a. membaca buku
 - b. membuat kerajinan tangan
 - c. membantu orang tua
 - d. bermain *playstation* setiap saat
 5. Sebagai warga negara indonesia kita dapat ... untuk menunjukkan rasa cinta kita pada budaya bangsa.
 - a. melestarikan pakaian adat nusantara
 - b. menggunakan pakaian adat negara Jepang
 - c. mempelajari alat musik negara Korea
 - d. melestarikan tarian negara Malaysia
 6. Apakah manfaat kita bergaul dengan orang yang berakhlak mulia?
 - a. tidak terpengaruh dengan lingkungan yang buruk
 - b. menambah musuh
 - c. dijauhi teman
 - d. dimarahi orang tua
 7. Budaya asing yang masuk ke negara kita sebaiknya....

- a. kita terima begitu saja
 - b. menolaknya
 - c. membiarkan mempengaruhi budaya kita
 - d. memilih sesuai dengan kepribadian
8. Bagaimanakah cara melestarikan pakaian adat nusantara?
- a. menyimpan pakain adat di dalam almari
 - b. membiarkan pakaian adat yang dimiliki rusak
 - c. mengenakannya saat peringatan acara tertentu
 - d. tidak pernah mengenakannya
9. Bagaimanakah sikap kita terhadap produk luar negeri?
- a. membenci
 - b. menjelek-jelekan
 - c. tidak peduli
 - d. menghargai
10. Di bawah ini yang bukan contoh semangat cinta tanah air yaitu....
- a. tidak peduli dengan peringatan hari pahlawan
 - b. memperingati hari kemerdekaan Indonesia
 - c. melestarikan tarian nusantara
 - d. mempelajari alat musik nusantara
11. Sandra adalah tetangga baru Nisa yang berasal dari luar negeri, suatu hari Sandra memberi Nisa masakan khas dari negaranya. Bagaimanakah Nisa seharusnya bersikap?
- a. membuang makanan tersebut
 - b. memakan makanan tersebut
 - c. menolak pemberian Sandra
 - d. membiarkan makanan tersebut di atas meja
12. Dona adalah siswa berprestasi di kelas IV SD Suka Maju. Ia berhasil menjuarai berbagai kompetisi kejuaraan Tari Nusantara di berbagai tingkat, hal tersebut didapatkan Dona karena ia selalu berlatih tari setiap hari. Sikap yang ditunjukkan Dona adalah....
- a. malas

- b. bersenang-senang
 - c. kerja keras
 - d. menghamburkan uang
13. Rara anak orang kaya, ia memiliki banyak pakaian mewah yang dibeli oleh ayahnya. Sedangkan Santi anak orang miskin yang tidak pernah memiliki pakaian mewah seperti Rara. Sebagai seorang teman bagaimanakah seharusnya sikap Rara?
- a. mengejek Santi
 - b. menjauhi Santi
 - c. tetap menjadi teman Santi
 - d. mengumpat Santi
14. Di Desa Suka Maju sedang diadakan gotong royong membersihkan selokan, karena sibuk dengan *handphone* barunya Rahmat tidak mau ikut serta dalam kegiatan tersebut, sebaiknya sebagai teman kita harus....
- a. membiarkan Rahmat sibuk dengan *handphone* yang dimiliki
 - b. menyembunyikan *handphone* milik Rahmat
 - c. mencuri *handphone* baru milik Rahmat
 - d. mengajak rahmat untuk ikut gotong royong
15. Semenjak dibeli playstation oleh ayahnya Faisal tidak pernah bermain sepak bola dengan teman-temannya, apakah sikap yang harus dilakukan teman Faisal, agar Faisal mau kembali bermain sepak bola dengan mereka?
- a. mengajak Faisal bermain sepak bola bersama
 - b. menyarankan pada Faisal agar *playstation* miliknya dijual
 - c. ikut bermain *playstation* dengan Faisal
 - d. acuh tak acuh kepada Faisal

LAMPIRAN 5



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

KUNCI JAWABAN SOAL KUIS

TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Globalisasi

Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03

No	Kunci Jawaban
1.	C
2.	C
3.	B
4.	D
5.	A
6.	A
7.	D
8.	C
9.	D
10.	A
11.	B
12.	C
13.	C
14.	D
15.	A

LAMPIRAN 6



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

RUBRIK PENILAIAN SIKAP

TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Globalisasi

Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03

No	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Kerjasama	Siswa sudah mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan diskusi secara penuh	Siswa sudah mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan setengah bagian diskusi	Siswa sudah mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan seperempat bagian diskusi	Siswa belum dapat berdiskusi dengan baik
2.	Tanggung Jawab	Siswa sudah mampu bertanggung jawab dengan kelompoknya dalam menyelesaikan diskusi secara penuh	Siswa sudah mampu bertanggung jawab dengan kelompoknya dalam menyelesaikan setengah bagian diskusi	Siswa sudah mampu bertanggung jawab dengan kelompoknya dalam menyelesaikan seperempat bagian diskusi	Siswa belum dapat bertanggung jawab dalam diskusi
3.	Disiplin	Siswa sudah mampu disiplin waktu dalam kelompoknya saat menyelesaikan diskusi secara penuh	Siswa sudah mampu disiplin waktu dalam kelompoknya saat menyelesaikan setengah bagian diskusi	Siswa sudah mampu disiplin waktu dalam kelompoknya saat menyelesaikan seperempat bagian diskusi	Siswa belum mampu disiplin waktu dalam kerja kelompok

Keterangan:

Sangat baik (4) : 90 (A) Cukup Baik (2) : 80 (AB)

Baik (3) : 85 (B) Perlu bimbingan (1) : 70 (C)

LAMPIRAN 7

**PEDOMAN PENILAIAN KUIS
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nomor Soal	Penskoran
1-15	jawaban <i>benar</i> diberi skor 1 jawaban <i>salah</i> diberi skor 0

Skor:

$$S = R$$

(Arikunto, 2013:188)

Keterangan:

S = skor yang diperoleh

R = jawaban yang betul

skor maksimal : 15

skor minimal : 0

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Benar}}{\text{Jumlah Seluruh Skor}} \times 100$$

LAMPIRAN ANALISIS DATA

LAMPIRAN 17

ANALISIS VALIDITAS, INDEKS KESUKARAN, DAYA PEMBEDA, DAN RELIABILITAS

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
2	A2	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1
3	A3	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0
4	A4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	A5	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
6	A6	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1
7	A7	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
8	A8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
9	A9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
10	A10	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
11	A11	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0
12	A12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	A13	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1
14	A14	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
15	A15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
16	A16	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1
17	A17	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1
18	A18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
19	A19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
20	A20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
21	A21	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
22	A22	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
23	A23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	A24	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
25	A25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	A26	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0
27	A27	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
28	A28	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
29	A29	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1
30	A30	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
31	A31	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0
32	A32	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
33	A33	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
34	A34	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
35	A35	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1
36	A36	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
	Jumlah	35	32	32	25	10	25	23	25	24	32
Validitas	r hitung	0,08619	0,58913	0,12918	0,12918	0,5712	0,2423	0,74282	0,41670	0,35205	0,60190
	r tabel	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329
Indeks Kesukaran	KETERANGAN	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid
	B	35	32	32	25	10	25	23	25	24	32
Daya Pembeda	JS	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	P	0,97222	0,88888	0,88888	0,69444	0,2777	0,6944	0,63888	0,69444	0,66666	0,88888
Reliabilitas	KETERANGAN	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah
	JA	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	JB	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	BA	18	18	16	17	9	14	18	18	14	18
	BB	17	14	16	8	1	11	5	10	10	14
	PA	1	1	0,88888	0,94444	0,5	0,7777	1	1	0,7777	1
	PB	0,94444	0,77777	0,88888	0,44444	0,0555	0,6111	0,27777	0,55555	0,55555	0,77777
	D	0,05555	0,22222	0	0,5	0,4444	0,1666	0,72222	0,44444	0,22222	0,22222
	KETERANGAN	Jelek	Cukup	FALSE	Baik	Baik	Jelek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Cukup
p	0,97222	0,88888	0,88888	0,69444	0,2777	0,6944	0,63888	0,69444	0,66666	0,88888	
q	0,02777	0,11111	0,11111	0,30555	0,7222	0,3055	0,36111	0,30555	0,33333	0,11111	
pq	0,02700	0,09876	0,09876	0,21219	0,2006	0,2121	0,23070	0,21219	0,22222	0,09876	
$\sum pq$	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	
n	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	
S	7,01625	7,01625	7,01625	7,01625	7,0162	7,0162	7,01625	7,01625	7,01625	7,01625	
S ²	49,2277	49,2278	49,2278	49,2278	49,227	49,227	49,2278	49,2278	49,2278	49,2278	
r hitung	0,88055	0,88056	0,88056	0,88056	0,8805	0,8805	0,88056	0,88056	0,88056	0,88056	
r tabel	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	
KETERANGAN	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	
Simpulan	Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	

No	Nama	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	A1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1
2	A2	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1
3	A3	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0
4	A4	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0
5	A5	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
6	A6	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
7	A7	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1
8	A8	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
9	A9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
10	A10	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
11	A11	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0
12	A12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
13	A13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
14	A14	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
15	A15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
16	A16	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0
17	A17	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0
18	A18	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
19	A19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
20	A20	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
21	A21	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
22	A22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
23	A23	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
24	A24	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0
25	A25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
26	A26	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1
27	A27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
28	A28	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
29	A29	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1
30	A30	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
31	A31	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0
32	A32	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
33	A33	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
34	A34	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1
35	A35	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0
36	A36	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1
Jumlah		24	32	32	25	25	24	27	10	24	17
Validasi	r hitung	0,36909	0,42303	0,44859	-0,0539	0,5125	0,5479	0,09040	0,41884	0,40316	0,13695
	r tabel	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329
	KETERANGAN	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid
Indeks Kesukaran	B	24	32	32	25	25	24	27	10	24	17
	JS	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	P	0,66666	0,88888	0,88888	0,69444	0,6944	0,6666	0,75	0,27777	0,66666	0,47222
Daya Pembeda	KETERANGAN	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sukar	Sedang	Sedang
	JA	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	JB	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	BA	14	18	18	17	16	17	4	18	14	10
	BB	10	14	14	14	9	7	3	14	10	7
	PA	0,77777	1	1	0,94444	0,8888	0,9444	0,22222	1	0,77777	0,55555
	PB	0,55555	0,77777	0,77777	0,77777	0,5	0,3888	0,16666	0,77777	0,55555	0,38888
	D	0,22222	0,22222	0,22222	0,16666	0,3888	0,5555	0,05555	0,22222	0,22222	0,16666
	KETERANGAN	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Baik	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek
	Reliabilitas	p	0,66666	0,88888	0,88888	0,69444	0,6944	0,6666	0,75	0,27777	0,66666
q		0,33333	0,11111	0,11111	0,30555	0,3055	0,3333	0,25	0,72222	0,33333	0,52777
pq		0,22222	0,09876	0,09876	0,21219	0,2121	0,2222	0,1875	0,20061	0,22222	0,24922
$\sum pq$		7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841
n		36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
S		7,01625	7,01625	7,01625	7,01625	7,0162	7,0162	7,01625	7,01625	7,01625	7,01625
S ²		49,2278	49,2278	49,2278	49,2278	49,227	49,227	49,2278	49,2278	49,2278	49,2278
r hitung		0,88056	0,88056	0,88056	0,88056	0,8805	0,8805	0,88056	0,88056	0,88056	0,88056
r tabel		0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329
KETERANGAN	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	
Simpulan	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dibuang	

No	Nama	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	A1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1
2	A2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
3	A3	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1
4	A4	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
5	A5	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1
6	A6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
7	A7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
8	A8	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
9	A9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	A10	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1
11	A11	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1
12	A12	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
13	A13	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1
14	A14	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
15	A15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
16	A16	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1
17	A17	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1
18	A18	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
19	A19	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
20	A20	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
21	A21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
22	A22	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
23	A23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	A24	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
25	A25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
26	A26	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
27	A27	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
28	A28	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1
29	A29	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1
30	A30	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
31	A31	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
32	A32	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
33	A33	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1
34	A34	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
35	A35	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
36	A36	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1
Validitas	Jumlah	25	22	10	25	32	10	25	23	34	35
	r hitung	0,52129	0,33265	0,46366	0,49514	0,4741	0,6160	0,59974	0,31649	0,17626	0,13506
	r tabel	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329
Indeks Kesukaran	KETERANGAN	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid
	B	25	22	10	25	32	10	25	23	34	35
	JS	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	P	0,69444	0,61111	0,27777	0,69444	0,88888	0,27777	0,69444	0,63888	0,94444	0,97222
	KETERANGAN	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Mudah	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah
	JA	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
Daya Pembeda	JB	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	BA	18	13	9	18	18	10	17	13	18	18
	BB	13	9	1	13	14	0	8	10	16	17
	PA	1	0,72222	0,5	1	1	0,5555	0,94444	0,72222	1	1
	PB	0,72222	0,5	0,05555	0,72222	0,7777	0	0,44444	0,55555	0,88888	0,94444
	D	0,27777	0,22222	0,44444	0,27777	0,2222	0,5555	0,5	0,16666	0,11111	0,05555
	KETERANGAN	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Jelek	Jelek	Jelek
	p	0,69444	0,61111	0,27777	0,69444	0,88888	0,27777	0,69444	0,63888	0,94444	0,97222
Reliabilitas	q	0,30555	0,38888	0,72222	0,30555	0,11111	0,72222	0,30555	0,36111	0,05555	0,02777
	pq	0,21219	0,23765	0,20061	0,21219	0,0987	0,2006	0,21219	0,23070	0,05246	0,02700
	Σpq	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841	7,0841
	n	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	S	7,01625	7,01625	7,01625	7,01625	7,0162	7,0162	7,01625	7,01625	7,01625	7,01625
	S ²	49,2278	49,2278	49,2278	49,2278	49,227	49,227	49,2278	49,2278	49,2278	49,2278
	r hitung	0,88056	0,88056	0,88056	0,88056	0,8805	0,8805	0,88056	0,88056	0,88056	0,88056
	r tabel	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329
	KETERANGAN	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel
	Simpulan	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dibuang

LAMPIRAN 18**ANALISIS HASIL UJI VALIDITAS SOAL UJI COBA****Rumus :**

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2015:255)

Dimana:

 r_{xy} = koefisien korelasi suatu butir pertanyaan/item

N = jumlah subyek

X = skor suatu butir pertanyaan /item

Y = skor total

Kriteria :Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka butir soal valid.**Perhitungan :**

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal nomor 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal:

No	Nama	X	Y	X ²	Y ²	XY	XY ²
1	UC1	1	23	1	529	23	529
2	UC2	1	21	1	441	21	441
3	UC3	1	11	1	121	11	121
4	UC4	1	33	1	1089	33	1089
5	UC5	1	22	1	484	22	484
6	UC6	1	33	1	1089	33	1089
7	UC7	1	31	1	961	31	961
8	UC8	1	33	1	1089	33	1089
9	UC9	1	38	1	1444	38	1444
10	UC10	1	22	1	484	22	484
11	UC11	1	21	1	441	21	441
12	UC12	1	34	1	1156	34	1156
13	UC13	1	27	1	729	27	729
14	UC14	1	29	1	841	29	841

15	UC15	1	34	1	1156	34	1156
16	UC16	1	22	1	484	22	484
17	UC17	1	19	1	361	19	361
18	UC18	1	32	1	1024	32	1024
19	UC19	1	34	1	1156	34	1156
20	UC20	1	34	1	1156	34	1156
21	UC21	1	34	1	1156	34	1156
22	UC22	1	34	1	1156	34	1156
23	UC23	1	36	1	1296	36	1296
24	UC24	1	30	1	900	30	900
25	UC25	1	36	1	1296	36	1296
26	UC26	1	11	1	121	11	121
27	UC27	1	34	1	1156	34	1156
28	UC28	1	30	1	900	30	900
29	UC29	1	25	1	625	25	625
30	UC30	1	24	1	576	24	576
31	UC31	1	20	1	400	20	400
32	UC32	1	34	1	1156	34	1156
33	UC33	1	23	1	529	23	529
34	UC34	1	21	1	441	21	441
35	UC35	1	22	1	484	22	484
36	UC36	0	24	0	576	0	0
	Σ	35	991	35	29003	967	28427

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}} \\
 &= \frac{36 \times 967 - 35 \times 991}{\sqrt{\{36 \times 35 - (35)^2\}\{36 \times 29.003 - (991)^2\}}} \\
 &= \frac{34.812 - 34.685}{\sqrt{\{1.260 - 1.225\}\{1.044.108 - 982.081\}}} \\
 &= \frac{127}{\sqrt{35 \times 62.027}} \\
 &= \frac{127}{\sqrt{2.170.945}} \\
 &= 0,08619
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diketahui $t_{hitung} = 0,08619$

Sedangkan $t_{tabel} = 0,329$

Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa butir soal nomer 1 tidak valid.

LAMPIRAN 19**ANALISIS HASIL UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA****Rumus :**

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2013: 115)

Dimana:

 r_{11} = reliabilitas instrumen p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$) $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q n = banyaknya item S = standar deviasi dari tes**Kriteria :**Apabila $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka instrumen tersebut variabel.**Perhitungan :**

Berdasarkan tabel pada analisis ujicoba diperoleh:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right) \\ &= \left(\frac{36}{36-1} \right) \left(\frac{49,228 - 7,084}{49,228} \right) \\ &= 0,880 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diketahui $r_{\text{hitung}} = 0,880$ dan r_{tabel} yaitu 0,329.

Karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan bahwa butir soal nomer 1 reliabel dengan kriteria sangat tinggi.

LAMPIRAN 20**ANALISIS INDEKS KESUKARAN SOAL UJI COBA****Rumus:**

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2013:223)

Dimana:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

JS = jumlah seluruh peserta tes

Kriteria :

- (1) soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- (2) soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang
- (3) soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

Perhitungan Indeks Kesukaran Soal No 1:

$$P = \frac{B}{JS}$$

$$= \frac{35}{36}$$

$$= 0,9722$$

Jadi, indeks kesukaran soal nomer 1 yaitu 0,9722 termasuk dalam kriteria mudah.

Perhitungan tersebut pada soal nomor 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama dan diperoleh dengan cara yang sama dan diperoleh seperti pada tabel.

LAMPIRAN 21**ANALISIS DAYA PEMBEDA SOAL UJI COBA****Rumus:**

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2013:228)

Dimana :

D = Indeks diskriminasi

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

Kriteria :

(1) $D : 0,00 - 0,20$: jelek(2) $D : 0,21 - 0,40$: cukup(3) $D : 0,41 - 0,70$: baik(4) $D : 0,71 - 1,00$: baik sekali

(Arikunto, 2012:232)

Perhitungan Daya Beda Soal No 1:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

$$= \frac{18}{18} - \frac{17}{18}$$

$$= 1 - 0,944$$

$$= 0,0556$$

Jadi, daya beda soal nomer 1 yaitu 0,0556 termasuk dalam kriteria jelek.

Perhitungan tersebut pada soal nomor 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama dan diperoleh dengan cara yang sama dan diperoleh seperti pada tabel.

LAMPIRAN 22

**DAFTAR NAMA SISWA
KELAS IVB SD NEGERI MANYARAN 03**

NO	NAMA	KODE
1	D A	A1
2	M N Z	A2
3	N M	A3
4	M F R	A4
5	A E P	A5
6	A A P	A6
7	A F S	A7
8	A N P	A8
9	A K	A9
10	A O P	A10
11	A F R	A11
12	A A Z	A12
13	C I M R	A13
14	C N R	A14
15	D N P	A15
16	D S	A16
17	F F F F	A17
18	F Z	A18
19	H T F	A19
20	I W H	A20
21	I L	A21
22	K M S	A22
23	K N	A23
24	M R	A24
25	M R A	A25
26	N R	A26
27	N U A	A27
28	N K F	A28
29	R A W	A29
30	R T	A30
31	S A F	A31
32	T H N	A32
33	W N H	A33

34	W S	A34
35	Z N H	A35
36	Z R Z	A36
37	F R R	A37
38	A F N	A38
39	R Z	A39
40	M H R	A40

LAMPIRAN 23

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN MEDIA KOMIK BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN PKn
MATERI GLOBALISASI**

Nama : Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
 NIP : 198507212014041001
 Asal Instansi : PGSD UNNES

Petunjuk pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check list (✓) pada salah satu dari kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi di tempat yang telah di sediakan.

No	Aspek Penilaian		Jawaban		Catatan
			Ya	Tidak	
1	Komponen Kelayakan Isi		Ya	Tidak	
	a.	Standar Kompetensi (SK) tercantum	✓		
	b.	Kompetensi Dasar (KD) tercantum	✓		
	c.	Indikator tercantum	✓		
	d.	Kesesuaian isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dengan SK, KD, dan indikator	✓		
	e.	Kesesuaian isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓		
2	Komponen Kelayakan Penyajian		Ada	Tidak Ada	
	a.	Judul	✓		
	b.	Tujuan Pembelajaran	✓		
	c.	Penggunaan multimedia dengan <i>powerpoint</i> sebagai media komik	✓		
	d.	Petunjuk atau aturan penggunaan media komik	✓		

No	Aspek Penilaian	Jawaban	Catatan
	berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		
e.	Pertanyaan pada media komik	✓	
f.	Kunci jawaban soal	✓	
g.	Pemberian penghargaan	✓	

Catatan Tambahan

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya/ada). Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn yang telah lolos seleksi tahap I dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang, 25 Mei 2016
Validator



Susilo Iri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 1980072120140191001

LAMPIRAN 24

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN

KOMPONEN KELAYAKAN ISI

**MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA
PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI**

Nama : Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H.

NIP : 1985072120190191001

Asal Instansi : PESD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian:

- Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
- Berilah tanda check (✓) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.
 - Skor 1 : Sangat Tidak Baik
 - Skor 2 : Tidak Baik
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Sangat baik
 (Sugiyono, 2015: 135)
- Setelah mengisi setiap item pada, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn.

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Materi dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
2	Materi dalam media komik berbasis animasi <i>PPT</i> sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar				✓	
3	Terlihat keterpaduan antar materi dalam contoh dan pertanyaan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>				✓	
4	Pelaksanaan pembelajaran dengan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk saling membantu dalam memecahkan permasalahan			✓		
5	Pertanyaan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa				✓	

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
	untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber					
6	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				✓	
7	Pertanyaan kuis dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menantang kemampuan siswa untuk berpikir kritis				✓	
8	Gambar dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> yang ada berhubungan dengan materi pelajaran				✓	
9	Gambar yang dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> digunakan memperjelas penjelasan tentang globalisasi				✓	
10	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menyajikan contoh nyata bentuk pengaruh globalisasi				✓	
Jumlah skor		35				
Rerata		0,975				

Semarang, 26 Mei 2016
Validator



Susilo Tri Widada, S.Pd., M.H.
NIP. 1985072120140141001

LAMPIRAN 25

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN MEDIA KOMIK BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN PKn
MATERI GLOBALISASI**

Nama : Dr. Umar Samadhy, M.Pd.
 NIP : 1956.0903.1982.031003
 Asal Instansi : PGSD FIP UNNES

Petunjuk pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check list (✓) pada salah satu dari kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi di tempat yang telah di sediakan.

No	Aspek Penilaian	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Komponen Kelayakan Isi			
	a. Standar Kompetensi (SK) tercantum	✓		
	b. Kompetensi Dasar (KD) tercantum	✓		
	c. Indikator tercantum	✓		
	d. Kesesuaian isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dengan SK, KD, dan indikator	✓		
	e. Kesesuaian isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓		
2	Komponen Kelayakan Penyajian	Ada	Tidak Ada	
	a. Judul	✓		
	b. Tujuan Pembelajaran	✓		
	c. Penggunaan multimedia dengan <i>powerpoint</i> sebagai media komik	✓		
	d. Petunjuk atau aturan penggunaan media komik	✓		

No	Aspek Penilaian	Jawaban	Catatan
	berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		
c.	Pertanyaan pada media komik	✓	
f.	Kunci jawaban soal	✓	
g.	Pemberian penghargaan	✓	

Catatan Tambahan

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya/ada). Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn yang telah lolos seleksi tahap I dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang 25 Mei 2016
Validator



.....

LAMPIRAN 26

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KEBAHASAAN
MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA
PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI**

Nama : Drs. Umar Samadhy, M.Pd.
 NIP : 195604031989031003
 Asal Instansi : PESD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom skor.
 Skor 1 : Sangat Tidak Baik
 Skor 2 : Tidak Baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat baik
 (Sugiyono, 2015: 135)
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn.

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Struktur kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami oleh siswa.			✓		
2	Kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> komunikatif.			✓		
3	Kebenaran komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dalam penulisan nama ilmiah atau asing.			✓		
4	Konsistensi dalam penggunaan istilah pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>			✓		
5	Ejaan yang digunakan dalam			✓		

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
	media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sudah sesuai dengan EYD.					
6	Kalimat dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memperjelas gambar.				✓	
7	Bahasa yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas IV SD			✓		
8	Pesan yang disampaikan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami oleh siswa			✓		
9	Kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memperjelas pesan				✓	
10	Bahasa yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk merespon pesan.			✓		
Jumlah skor					32	
Rerata					0,8	

Semarang, 26-5-2016
Validator



LAMPIRAN 27

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN MEDIA KOMIK BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN PKn
MATERI GLOBALISASI**

Nama : Dra. Sumilah, M.Pd.
NIP : 195703231981112001
Asal Instansi : PESO FIP UNNET

Petunjuk pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check list (✓) pada salah satu dari kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi globalisasi di tempat yang telah di sediakan.

No	Aspek Penilaian	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Komponen Kelayakan Isi			
	a. Standar Kompetensi (SK) tercantum	✓		
	b. Kompetensi Dasar (KD) tercantum	✓		
	c. Indikator tercantum	✓		
	d. Kesesuaian isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dengan SK, KD, dan indikator	✓		
	e. Kesesuaian isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓		
2	Komponen Kelayakan Penyajian	Ada	Tidak Ada	
	a. Judul	✓		
	b. Tujuan Pembelajaran	✓		
	c. Penggunaan multimedia dengan <i>powerpoint</i> sebagai media komik	✓		
	d. Petunjuk atau aturan penggunaan media komik	✓		

No	Aspek Penilaian	Jawaban	Catatan
	berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		
c.	Pertanyaan pada media komik	✓	
f.	Kunci jawaban soal	✓	
g.	Pemberian penghargaan	✓	

Catatan Tambahan

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya/ada). Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn yang telah lolos seleksi tahap I dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang, 25 - 5 - 2016
Validator

Sumilah
.....
SUMILAH

LAMPIRAN 28

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN PENYAJIAN
MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA
PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI**

Nama : Dra. Sumilah, M.Pd.
NIP : 195.703.281.28112.001
Asal Instansi : PESD FIP UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom 1,2,3, atau 4 yang ada pada kolom.
Skor 1 : Sangat Tidak Baik
Skor 2 : Tidak Baik
Skor 3 : Baik
Skor 4 : Sangat baik
(Sugiyono, 2015: 135)
3. Setelah mengisi setiap item pada, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn.

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Isi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> disajikan secara sistematis dan menjabarkan materi sesuai dengan SK dan KD				✓	
2	Desain tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menarik minat belajar siswa			✓		
3	Ilustrasi yang disajikan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> pada awal materi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa				✓	
4	Penggunaan <i>font</i> baik ukuran maupun jenis dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> jelas dan dapat terbaca dengan baik			✓		

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
5	Desain tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> memotivasi siswa untuk belajar			✓		
6	Komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat terbaca jelas oleh siswa				✓	
7	<i>Layout</i> dan tata letak materi media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan keruntutan materi			✓		
8	Media komik yang dikembangkan sudah berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>				✓	
9	Penyajian media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi globalisasi				✓	
10	Penyajian konsep media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dari yang mudah ke yang sukar				✓	
Jumlah skor		36				
Rerata		0.9				

Semarang, 26-5-2016
 Validator



 S.

LAMPIRAN 29

REKAPITULASI PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI TAHAP I

Validator	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Materi	10	100%	Sangat Layak
Bahasa	10	100%	Sangat Layak
Media	10	100%	Sangat Layak

Rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal

Kriteria Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Presentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat Layak
76 % - 85 %	Layak
60 % - 75 %	Cukup Layak
55 % - 59 %	Kurang Layak
≤ 54 %	Tidak layak

Penghitungan penilaian komponen isi oleh ahli materi

$$NP = \frac{10}{10} \times 100$$

$$= 1 \times 100$$

$$= 100\%$$

Kriteria sangat layak

Penghitungan penilaian komponen kebahasaan oleh ahli bahasa

$$NP = \frac{10}{10} \times 100$$

$$= 1 \times 100$$

$$= 100\%$$

Kriteria sangat layak

Penghitungan penilaian komponen penyajian oleh ahli media

$$NP = \frac{10}{10} \times 100$$

$$= 1 \times 100$$

$$= 100\%$$

Kriteria sangat layak

LAMPIRAN 30

**REKAPITULASI PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA KOMIK BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN PKn
MATERI GLOBALISASI TAHAP II**

Validator	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Materi	39	97,5%	Sangat Layak
Bahasa	31	77,5%	Layak
Media	36	90%	Sangat Layak

Rumus

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal

Kriteria Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia dengan *Powerpoint*

Presentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat Layak
76 % - 85 %	Layak
60 % - 75 %	Cukup Layak
55 % - 59 %	Kurang Layak
≤ 54 %	Tidak layak

Penghitungan penilaian komponen isi oleh ahli materi

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{39}{40} \times 100 \\
 &= 0,975 \times 100 \\
 &= 97,5\%
 \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

Penghitungan penilaian komponen kebahasaan oleh ahli bahasa

$$\begin{aligned} NP &= \frac{31}{40} \times 100 \\ &= 0,775 \times 100 \\ &= 77,5\% \end{aligned}$$

Kriteria layak

Penghitungan penilaian komponen penyajian oleh ahli media

$$\begin{aligned} NP &= \frac{36}{40} \times 100 \\ &= 0,9 \times 100 \\ &= 70\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

LAMPIRAN 31

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TENTANG
MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN POWERPOINT PADA
PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI**

Nama : Raka Z.R.A.

Kelas : V.B

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *check list* (✓) pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Keseluruhan tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menarik dan mengundang minat untuk belajar	✓	-
2	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok	✓	-
3	Kegiatan belajar dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menyenangkan	✓	-
4	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> membantu siswa untuk memahami materi	✓	-
5	Menambah wawasan tentang mata pelajaran PKn materi globalisasi	✓	-
6	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓	-
7	Penggunaan contoh gambar-gambar memudahkan pemahaman materi	✓	-
8	Penggunaan multimedia dengan <i>powerpoint</i> menumbuhkan minat belajar	✓	-
9	Soal-soal yang ada dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami dan menumbuhkan kemampuan berpikir	✓	-
10	Petunjuk yang ada dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dimengerti	✓	-
11	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menambah semangat belajar	✓	-
12	Materi yang disampaikan dengan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami	✓	-
13	Gambar dalam komik menarik	✓	-
14	Penyajian materi dan gambar dalam komik saling keterkaitan	✓	-
15	Penggunaan <i>reward</i> menumbuhkan minat belajar	✓	-

Skor (Sugiyono, 2015:139):

Ya = 1

Tidak = 0

skor maksimal : 15

skor minimal : 0

LAMPIRAN 32

**REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN SISWA
PADA UJI COBA PRODUK**

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
1	Keseluruhan tampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menarik dan mengundang minat untuk belajar	4	0
2	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok	3	1
3	Kegiatan belajar dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menyenangkan	4	0
4	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> membantu untuk memahami materi	4	0
5	Menambah wawasan tentang mata pelajaran PKn materi globalisasi	4	0
6	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4	0
7	Penggunaan contoh gambar-gambar memudahkan pemahaman materi	4	0
8	Penggunaan multimedia dengan <i>powerpoint</i> menumbuhkan minat belajar	4	0
9	Soal-soal yang ada dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami dan menumbuhkan kemampuan berpikir	3	1
10	Petunjuk yang ada dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dimengerti	3	1
11	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> menambah semangat belajar	4	0
12	Materi yang disampaikan dengan media	4	0

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
	komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami		
13	Gambar dalam komik menarik	4	0
14	Penyajian materi dan gambar dalam komik saling keterkaitan	4	0
15	Penggunaan <i>reward</i> menumbuhkan minat belajar	3	1
Jumlah		56	4
Skor jawaban ya		56	
Persentase		93,33%	
		Sangat baik	

LAMPIRAN 33

**ANGKET TANGGAPAN GURU TENTANG
MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN POWERPOINT PADA
PEMBELAJARAN PKn MATERI GLOBALISASI**

Nama : Dyah Sholihatus, S.Pd SD

NIP : _____

Instansi : SMPN Mangrove 03

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian berilah tanda *check list* (✓) pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi setiap item pada, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Penampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> secara keseluruhan menarik	✓	
Catatan: <i>Penampilan media secara keseluruhan sudah menarik</i>			
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	✓	
Catatan: <i>Apa tujuan pembelajaran itu: pengertian globalisasi, pengaruh positif - negatif globalisasi, pemecahan masalah, dan menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.</i>			
3	Penyajian materi dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> tersusun secara sistematis	✓	
Catatan: <i>Penyajian materi dan media sudah tersusun secara teratur dan logis, mampu menjelaskan sebab akibat.</i>			
4	Materi yang disajikan merupakan konsep keterpaduan PKn	✓	
Catatan: <i>Berpusat pada anak, proses pembelajaran menggunakan pemberian pengelompokan langsung, pemisahan antara bidang studi tidak terlihat jelas.</i>			
5	Bahasa dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah untuk dipahami siswa	✓	
Catatan: <i>Bahasa yg digunakan itu bahasa yang lebih mudah sehari-hari.</i>			

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
6	Adanya media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat menumbuhkan minat belajar siswa	✓	
Catatan: Dapat menumbuhkan minat belajar siswa dg lebih mudah mempelajarinya.			
7	Penggunaan gambar dan contoh dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa	✓	
Catatan: Gambar dan contoh dlm media sudah relevan sehingga siswa lebih memahami materi.			
8	Soal-soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa		✓
Catatan: Soal bisa dibuat dlm bentuk lain, misal nya : uraian / pernyataan, atau mengemukakan alasan (B/S) sehingga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir siswa dan melatih siswa dlm mengemukakan - jawabannya.			
9	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok	✓	
Media komik dpt dipelajari secara mandiri / kelompok.			
10	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran PKn	✓	
Catatan: Media komik dpt menambah wawasan siswa.			
11	Materi dalam komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan SK, KD dan Indikator	✓	
Catatan: Sudah sesuai dg SK, KD, dan indikator.			
12	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar	✓	
Catatan: Dengan gambar dan contoh - contoh yang disajikan, siswa lebih memperhatikan materi.			
13	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>		

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
	sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak	✓	
Catatan: Media komik sudah sesuai dg tahap perkembangan anak usia sekolah (kelas A) dimana pd usia ini anak bergaul dg teman sebaya, guru, dan org dewasa lainnya. Rasa ingin tahu anak nyd sangat kuat.			
14	Petunjuk yang membantu dalam menyajikan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	✓	
Catatan: Cukup membantu.			
15	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran	✓	
Catatan:- Media komik dpt memicu siswa utk aktif dlm pembelajaran, mampu menjawab rasa ingin tahu mereka.			

Skor (Sugiyono, 2015:139):

Ya = 1

Tidak = 0

skor maksimal : 15

skor minimal : 0

Semarang, 27 Mei 2016

Guru Kelas IVB



Defah Sholihatus S.Pd.SD

LAMPIRAN 34

**REKAPITULASI ANGGKET TANGGAPAN SISWA
PADA UJI COBA PRODUK**

No	Aspek yang ditanyakan	Skor
1	Penampilan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> secara keseluruhan menarik	1
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	1
3	Penyajian materi dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> tersusun secara sistematis	1
4	Materi yang disajikan merupakan konsep keterpaduan PKn	1
5	Bahasa dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah untuk dipahami siswa	1
6	Adanya media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat menumbuhkan minat belajar siswa	1
7	Penggunaan gambar dan contoh dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa	1
8	Soal-soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa	0
9	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok	1
10	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran PKn	1
11	Materi dalam komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sesuai dengan SK, KD dan Indikator	1
12	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar	1
13	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> sudah	1

No	Aspek yang ditanyakan	Skor
	sesuai dengan tahap perkembangan anak	
14	Petunjuk yang membantu dalam menyajikan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	1
15	Media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran	1
Jumlah		14
Persentase		93,33%
Kriteria		Sangat Baik

LAMPIRAN 35



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*
 TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : PKn
 Materi Pokok : Globalisasi
 Satuan Pendidikan : SD Negeri Manyaran 03
 Alokasi Waktu : 20 menit

Petunjuk mengerjakan soal:

1. Sebelum mengerjakan soal, tulislah identitas sebelah kiri atas dengan jelas!
2. Kerjakan soal dengan memberikan tanda (X) pada salah satu jawaban yang kamu anggap paling benar a, b, c, dan d.
3. Apabila kamu ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang anda anggap benar.

Contoh: Pilihan semula : a ~~X~~ c d

Dibetulkan menjadi : a ~~X~~ c ~~X~~

4. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!

1. Globalisasi mempunyai dampak yang....
 - a. positif
 - b. negatif
 - c. positif dan negatif
 - d. biasa saja
2. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa
 - a. semakin jauh
 - b. semakin kecil
 - c. semakin tidak terlihat
 - d. semakin tua

3. Di bawah ini yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi adalah
 - a. kemajuan di bidang transportasi
 - b. pergaulan bebas
 - c. penyalahgunaan narkoba
 - d. perilaku individual
4. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara dibaca adalah
 - a. televisi
 - b. koran
 - c. radio
 - d. telepon
5. Salah satu ciri globalisasi adalah kemajuan
 - a. iptek
 - b. budaya
 - c. seni
 - d. bahasa
6. Dampak positif globalisasi adalah....
 - a. budaya minum-minuman keras
 - b. komunikasi semakin cepat
 - c. sikap pergaulan bebas
 - d. mudah mendapat pengaruh dari luar
7. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh globalisasi adalah....
 - a. pengetahuan bertambah
 - b. timbul budaya konsumtif
 - c. mudah memperoleh berita
 - d. dapat mempelajari budaya teman
8. Makanan yang bukan termasuk cepat saji adalah
 - a. pizza hut
 - b. burger
 - c. spaghetti
 - d. sate
9. Makanan yang termasuk cepat saji adalah....
 - a. nasi goreng
 - b. burger
 - c. gudeg
 - d. sate


10. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah
 - a. Informasi mudah dan cepat
 - b. pesawat terbang
 - c. handphone
 - d. tawuran antar pelajar
11. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah sikap....
 - a. permisif
 - b. semangat
 - c. percaya diri
 - d. disiplin
12. Kecenderungan menggunakan HP adalah dampak globalisasi dalam bidang....
 - a. transportasi
 - b. ekonomi
 - c. komunikasi
 - d. teknologi
13. Budaya lain yang masuk ke negara kita sebaiknya....
 - a. kita terima begitu saja
 - b. menolaknya
 - c. memilih sesuai dengan kepribadian
 - d. membiarkan mempengaruhi budaya kita
14. Berikut termasuk contoh sikap terhadap dampak positif globalisasi *kecuali*....
 - a. memanfaatkan dengan sebaik mungkin
 - b. menggunakan semua hasil IPTEK tanpa terkecuali
 - c. memilih siaran televisi yang baik
 - d. tidak menyalahgunakan IPTEK
15. Usaha yang dilakukan anak SD dalam menghadapi globalisasi adalah....
 - a. belajar dengan tekun
 - b. bekerja dengan rajin
 - c. ikut latihan bela diri
 - d. ikut kegiatan olah raga

16. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya
 - a. ditiru
 - b. dilihat
 - c. dihilangkan
 - d. dihafalkan
17. Berikut bukan sikap yang dapat dilakukan untuk menangkai pengaruh negatif globalisasi adalah....
 - a. mencintai dan menggunakan produk dalam negeri
 - b. menanamkan semangat cinta tanah air
 - c. menggunakan waktu dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.
 - d. bergaul dengan orang-orang yang gaul saja
18. Dampak globalisasi yang menyebabkan orang memiliki kebiasaan senang menghamburkan uang untuk kepentingan yang kurang bermanfaat adalah sikap....
 - a. konsumtif
 - b. hemat
 - c. pesimistif
 - d. permisif
19. Sekarang dengan kemajuan teknologi banyak sarana hiburan yang canggih dan dapat menimbulkan sikap....
 - a. malas
 - b. pesimis
 - c. semangat
 - d. percaya diri
20. Manfaat belajar dengan tekun di era globalisasi adalah dapat membedakan....
 - a. teman gaul dan cupu
 - b. perilaku yang benar dan salah
 - c. barang yang mahal dan murah
 - d. perilaku yang kekinian dan tidak
21. Di bawah ini merupakan permainan yang terpengaruh oleh globalisasi adalah....

- a. bentengan
 - b. petak umpet
 - c. *playstation*
 - d. congklak
22. Di bawah ini yang merupakan permainan tradisional adalah....
- a. *game* komputer
 - b. *playstation*
 - c. congklak
 - d. *game online*
23. Ratih dapat berbicara secara langsung dengan Kirana meskipun tidak bertatap muka secara langsung, alat yang membantu Ratih dan Kirana berkomunikasi adalah....
- a. handphone
 - b. telepati
 - c. televisi
 - d. radio
24. Andi selalu menghabiskan semua uang saku yang diberi orang tuanya untuk membeli mainan, agar Andi tidak terlalu konsumtif sebaiknya ia....
- a. menabung sebagian uang sakunya
 - b. menabung semua uang sakunya
 - c. membelikan semua uang sakunya dengan makanan
 - d. membelikan semua uang sakunya dengan pakaian
25. *Handphone* merupakan salah satu bentuk globalisasi dalam bidang teknologi informasi, agar penggunaan *handphone* tidak berpengaruh negatif sebaiknya....
- a. digunakan di semua aktivitas agar kekinian
 - b. digunakan hanya jika diperlukan
 - c. selalu ada agar tidak ketinggalan informasi
 - d. tidak usah menggunakan *handphone*
26. Semenjak dibelikan *playstation* oleh ayahnya, Faisal tidak pernah bermain sepak bola dengan teman-temannya, apakah sikap yang harus dilakukan teman Faisal, agar Faisal mau kembali bermain sepak bola dengan mereka?

- a. acuh tak acuh kepada Faisal
 - b. mengajak Faisal bermain sepak bola bersama
 - c. menyarankan pada Faisal agar *playstation* miliknya dijual
 - d. ikut bermain *playstation* dengan Faisal dan tidak bermain sepak bola lagi
27. Di Desa Sidomulyo sedang diadakan gotong royong membersihkan selokan, karena sibuk dengan *handphone* barunya Rahmat tidak mau ikut serta dalam kegiatan tersebut, sebaiknya sebagai teman kita harus....
- a. membiarkan Rahmat sibuk dengan *handphone* yang dimiliki
 - b. mencuri *handphone* baru milik Rahmat
 - c. menyembunyikan *handphone* milik Rahmat
 - d. mengajak rahmat untuk ikut gotong royong
28. Rara anak orang kaya, ia memiliki banyak pakaian mewah yang dibeli oleh ayahnya. Sedangkan Santi anak orang miskin yang tidak pernah memiliki pakaian mewah seperti Rara. Sebagai seorang teman bagaimanakah seharusnya sikap Rara?
- a. mengejek Santi
 - b. menjauhi Santi
 - c. tetap menjadi teman Santi
 - d. mengumpat Santi
29. Apakah sikap yang tidak harus dilakukan oleh seorang pelajar dalam menghindari pengaruh negatif globalisasi?
- a. bermain sepak bola setiap saat
 - b. belajar dengan giat
 - c. semangat dalam memperingati hari kemerdekaan
 - d. mencintai budaya bangsa Indonesia
30. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang bermartabat sikap yang harus dimiliki agar terhindar dari pengaruh negatif globalisasi yakni....
- a. mencintai dan menggunakan produk dalam luar negeri
 - b. menanamkan sikap cinta tanah air
 - c. menggunakan waktu luang dengan bermalas-malasan
 - d. terpengaruh dengan lingkungan dan pergaulan buruk
-

LAMPIRAN 36

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR																																																																																																																																																						
LEMBAR JAWAB SOAL PRETEST KELAS IV																																																																																																																																																							
Nama : <u>Amelia Elka Fitri</u> Presensi : <u>5</u>	NILAI : <u>17</u>																																																																																																																																																						
A. PILIHAN GANDA																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>2</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>3</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>4</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>5</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>6</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>7</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>8</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>10</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>11</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>12</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>13</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>14</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>15</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> </table>	1	A	B	C	D	2	A	B	C	D	3	A	B	C	D	4	A	B	C	D	5	A	B	C	D	6	A	B	C	D	7	A	B	C	D	8	A	B	C	D	9	A	B	C	D	10	A	B	C	D	11	A	B	C	D	12	A	B	C	D	13	A	B	C	D	14	A	B	C	D	15	A	B	C	D	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>16</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>17</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>18</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>19</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>20</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>21</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>22</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>23</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>24</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>25</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>26</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>27</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>28</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>29</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>30</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> </table>	16	A	B	C	D	17	A	B	C	D	18	A	B	C	D	19	A	B	C	D	20	A	B	C	D	21	A	B	C	D	22	A	B	C	D	23	A	B	C	D	24	A	B	C	D	25	A	B	C	D	26	A	B	C	D	27	A	B	C	D	28	A	B	C	D	29	A	B	C	D	30	A	B	C	D
1	A	B	C	D																																																																																																																																																			
2	A	B	C	D																																																																																																																																																			
3	A	B	C	D																																																																																																																																																			
4	A	B	C	D																																																																																																																																																			
5	A	B	C	D																																																																																																																																																			
6	A	B	C	D																																																																																																																																																			
7	A	B	C	D																																																																																																																																																			
8	A	B	C	D																																																																																																																																																			
9	A	B	C	D																																																																																																																																																			
10	A	B	C	D																																																																																																																																																			
11	A	B	C	D																																																																																																																																																			
12	A	B	C	D																																																																																																																																																			
13	A	B	C	D																																																																																																																																																			
14	A	B	C	D																																																																																																																																																			
15	A	B	C	D																																																																																																																																																			
16	A	B	C	D																																																																																																																																																			
17	A	B	C	D																																																																																																																																																			
18	A	B	C	D																																																																																																																																																			
19	A	B	C	D																																																																																																																																																			
20	A	B	C	D																																																																																																																																																			
21	A	B	C	D																																																																																																																																																			
22	A	B	C	D																																																																																																																																																			
23	A	B	C	D																																																																																																																																																			
24	A	B	C	D																																																																																																																																																			
25	A	B	C	D																																																																																																																																																			
26	A	B	C	D																																																																																																																																																			
27	A	B	C	D																																																																																																																																																			
28	A	B	C	D																																																																																																																																																			
29	A	B	C	D																																																																																																																																																			
30	A	B	C	D																																																																																																																																																			
S = 25																																																																																																																																																							



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWAB SOAL *PRETEST* KELAS IV

Nama : Wahyu Setyaningsih
Presensi : 34

NILAI : 93


A. PILIHAN GANDA

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
3	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
4	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
6	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
7	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
11	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
12	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
13	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
15	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

16	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
17	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
20	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
21	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
23	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
24	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
26	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
27	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
28	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
30	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

5:8

LAMPIRAN 37

 UNNES	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR																																																																																																																																																						
LEMBAR JAWAB SOAL <i>POSTTEST</i> KELAS IV																																																																																																																																																							
Nama : <u>Fatah</u> Presensi : <u>4</u>	NILAI : <u>63</u>																																																																																																																																																						
A. PILIHAN GANDA																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>2</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>3</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>4</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>5</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>6</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>7</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>8</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>10</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>11</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>12</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>13</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>14</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>15</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> </table>	1	A	B	C	D	2	A	B	C	D	3	A	B	C	D	4	A	B	C	D	5	A	B	C	D	6	A	B	C	D	7	A	B	C	D	8	A	B	C	D	9	A	B	C	D	10	A	B	C	D	11	A	B	C	D	12	A	B	C	D	13	A	B	C	D	14	A	B	C	D	15	A	B	C	D	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>16</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>17</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>18</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>19</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>20</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>21</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>22</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>23</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>24</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>25</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>26</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>27</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>28</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>29</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>30</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> </table>	16	A	B	C	D	17	A	B	C	D	18	A	B	C	D	19	A	B	C	D	20	A	B	C	D	21	A	B	C	D	22	A	B	C	D	23	A	B	C	D	24	A	B	C	D	25	A	B	C	D	26	A	B	C	D	27	A	B	C	D	28	A	B	C	D	29	A	B	C	D	30	A	B	C	D
1	A	B	C	D																																																																																																																																																			
2	A	B	C	D																																																																																																																																																			
3	A	B	C	D																																																																																																																																																			
4	A	B	C	D																																																																																																																																																			
5	A	B	C	D																																																																																																																																																			
6	A	B	C	D																																																																																																																																																			
7	A	B	C	D																																																																																																																																																			
8	A	B	C	D																																																																																																																																																			
9	A	B	C	D																																																																																																																																																			
10	A	B	C	D																																																																																																																																																			
11	A	B	C	D																																																																																																																																																			
12	A	B	C	D																																																																																																																																																			
13	A	B	C	D																																																																																																																																																			
14	A	B	C	D																																																																																																																																																			
15	A	B	C	D																																																																																																																																																			
16	A	B	C	D																																																																																																																																																			
17	A	B	C	D																																																																																																																																																			
18	A	B	C	D																																																																																																																																																			
19	A	B	C	D																																																																																																																																																			
20	A	B	C	D																																																																																																																																																			
21	A	B	C	D																																																																																																																																																			
22	A	B	C	D																																																																																																																																																			
23	A	B	C	D																																																																																																																																																			
24	A	B	C	D																																																																																																																																																			
25	A	B	C	D																																																																																																																																																			
26	A	B	C	D																																																																																																																																																			
27	A	B	C	D																																																																																																																																																			
28	A	B	C	D																																																																																																																																																			
29	A	B	C	D																																																																																																																																																			
30	A	B	C	D																																																																																																																																																			
$S = 11$																																																																																																																																																							



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWAB SOAL *POSTTEST* KELAS IV

Nama : Wahyu Setyaningsih
Presensi : 34

NILAI:

100

A. PILIHAN GANDA

1	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
4	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
6	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
7	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
11	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
12	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
13	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
15	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

16	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
17	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
20	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
21	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
23	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
24	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
26	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
27	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
28	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
30	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

506

LAMPIRAN 38

DAFTAR NILAI *PRETEST*
KELAS IVB SD NEGERI MANYARAN 03

NO	NAMA	NILAI	KRITERIA
1	D A	30	Tidak Tuntas
2	M N Z	37	Tidak Tuntas
3	N M	30	Tidak Tuntas
4	M F R	27	Tidak Tuntas
5	A E P	17	Tidak Tuntas
6	A A P	47	Tidak Tuntas
7	A F S	57	Tidak Tuntas
8	A N P	40	Tidak Tuntas
9	A K	47	Tidak Tuntas
10	A O P	63	Tidak Tuntas
11	A F R	60	Tidak Tuntas
12	A A Z	67	Tuntas
13	C I M R	53	Tidak Tuntas
14	C N R	87	Tuntas
15	D N P	57	Tidak Tuntas
16	D S	60	Tidak Tuntas
17	F F F F	93	Tuntas
18	F Z	43	Tidak Tuntas
19	H T F	60	Tidak Tuntas
20	I W H	60	Tidak Tuntas
21	I L	43	Tidak Tuntas

22	K M S	50	Tidak Tuntas
23	K N	60	Tidak Tuntas
24	M R	70	Tuntas
25	M R A	47	Tidak Tuntas
26	N R	70	Tuntas
27	N U A	87	Tuntas
28	N K F	80	Tuntas
29	R A W	76	Tuntas
30	R T	73	Tuntas
31	S A F	90	Tuntas
32	T H N	76	Tuntas
33	W N H	60	Tidak Tuntas
34	W S	93	Tuntas
35	Z N H	63	Tidak Tuntas
36	Z R Z	73	Tuntas
37	F R R	67	Tuntas
38	A F N	90	Tuntas
39	R Z	67	Tuntas
40	M H R	53	Tidak Tuntas
Jumlah siswa tuntas			16
Persentase ketuntasan			40%

LAMPIRAN 39

DAFTAR NILAI *POSTTEST*
KELAS IVB SD NEGERI MANYARAN 03

NO	NAMA	NILAI	KRITERIA
1	D A	70	Tuntas
2	M N Z	83	Tuntas
3	N M	77	Tuntas
4	M F R	63	Tidak Tuntas
5	A E P	67	Tuntas
6	A A P	77	Tuntas
7	A F S	87	Tuntas
8	A N P	67	Tuntas
9	A K	73	Tuntas
10	A O P	83	Tuntas
11	A F R	80	Tuntas
12	A A Z	87	Tuntas
13	C I M R	87	Tuntas
14	C N R	87	Tuntas
15	D N P	73	Tuntas
16	D S	80	Tuntas
17	F F F F	90	Tuntas
18	F Z	73	Tuntas
19	H T F	83	Tuntas
20	I W H	87	Tuntas
21	I L	80	Tuntas

22	K M S	83	Tuntas
23	K N	83	Tuntas
24	M R	87	Tuntas
25	M R A	83	Tuntas
26	N R	87	Tuntas
27	N U A	90	Tuntas
28	N K F	90	Tuntas
29	R A W	90	Tuntas
30	R T	90	Tuntas
31	S A F	93	Tuntas
32	T H N	90	Tuntas
33	W N H	73	Tuntas
34	W S	100	Tuntas
35	Z N H	83	Tuntas
36	Z R Z	80	Tuntas
37	F R R	97	Tuntas
38	A F N	100	Tuntas
39	R Z	90	Tuntas
40	M H R	83	Tuntas
Jumlah siswa tuntas			39
Presentase ketuntasan			97,5%

LAMPIRAN 40**UJI NORMALITAS NILAI *PRETEST*****Hipotesis**

Ho : Berdistribusi normal

Ha : Tidak berdistribusi normal

Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

f_o = frekuensi yang diobservasi dalam kategori ke-i

f_h = frekuensi yang diharapkan di bawah f_o dalam kategori ke-i

Kriteria yang digunakan

Ho diterima jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$

Pengujian Hipotesis

1. Menentukan jumlah kelas interval. Untuk pengujian normalitas dengan Chi Kuadrat ini, jumlah kelas interval ditetapkan = 6. Hal ini sesuai dengan 6 bidang yang ada pada Kurve Normal Baku.
2. Menentukan panjang kelas interval.

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas} &= \frac{\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}}{6 \text{ (Jumlah kelas interval)}} \\ &= \frac{93 - 17}{6} \\ &= 14 \end{aligned}$$

3. Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi, sekaligus tabel penolong untuk menghitung harga Chi Kuadrat hitung.

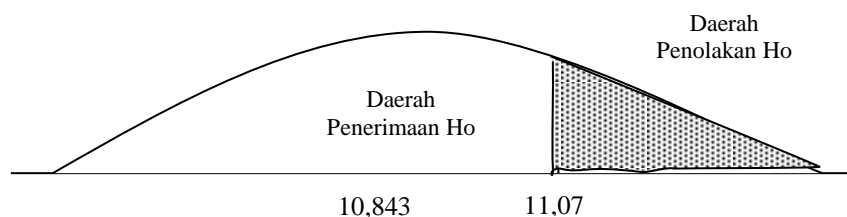
Interval	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
17 – 31	4	1	3	9	9
32 – 46	4	5	-1	1	0,2
47 – 61	14	14	0	0	0
62 – 76	11	14	-3	9	0,642857143
77 – 91	5	5	0	0	0
92 – 106	2	1	1	1	1
Jumlah	40	40			10,843

4. Menghitung f_h (frekuensi yang diharapkan)

Cara menghitung f_h , didasarkan pada prosentasi luas tiap bidang kurva normal yang dikalikan jumlah data observasi (jumlah individu dalam sampel).

- Baris pertama dari atas: $2,7\% \times 40 = 1,08 = 1$
- Baris kedua dari atas: $13,53\% \times 40 = 5,412 = 5$
- Baris ketiga dari atas: $34,13\% \times 40 = 13,652 = 13$
- Baris keempat dari atas: $34,13\% \times 40 = 13,652 = 13$
- Baris kelima dari atas: $13,53\% \times 40 = 5,412 = 5$
- Baris keenam dari atas: $2,7\% \times 40 = 1,08 = 1$

Dalam perhitungan ditemukan *Chi Kuadrat* hitung = 10,843. Selanjutnya dibandingkan dengan *Chi Kuadrat* Tabel dengan dk (derajat kebebasan) $6-1 = 5$. Derajat kebebasan 5, taraf kesalahannya 5% maka harga *Chi Kuadrat* tabel = 11,070. Jadi, harga *Chi Kuadrat* Hitung lebih kecil daripada harga *Chi Kuadrat* Tabel, maka distribusi data nilai pretest siswa tersebut dapat dinyatakan normal.



Karena X^2 berada pada daerah penerima H_0 , maka data tersebut normal

LAMPIRAN 41**UJI NORMALITAS *POSTTEST*****Hipotesis**

Ho : Berdistribusi normal

Ha : Tidak berdistribusi normal

Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

f_o = frekuensi yang diobservasi dalam kategori ke-i

f_h = frekuensi yang diharapkan di bawah f_o dalam kategori ke-i

Kriteria yang digunakan

Ho diterima jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$

Pengujian Hipotesis

1. Menentukan jumlah kelas interval. Untuk pengujian normalitas dengan Chi Kuadrat ini, jumlah kelas interval ditetapkan = 6. Hal ini sesuai dengan 6 bidang yang ada pada Kurve Normal Baku.
2. Menentukan panjang kelas interval.

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas} &= \frac{\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}}{6 \text{ (Jumlah kelas interval)}} \\ &= \frac{100 - 63}{6} \\ &= 6 \end{aligned}$$

3. Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi, sekaligus tabel penolong untuk menghitung harga Chi Kuadrat hitung.

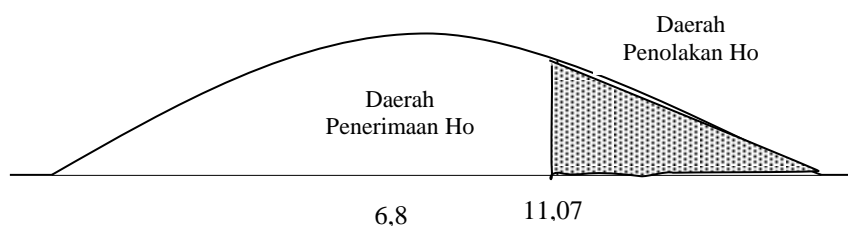
Interval	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
63 – 69	3	1	2	4	4
70 – 76	5	5	0	0	0
77 – 83	14	14	0	0	0
84 – 90	14	14	0	0	0
91 – 97	2	5	-3	9	1,8
98 – 104	2	1	1	1	1
Jumlah	40	40			6,8

4. Menghitung f_h (frekuensi yang diharapkan)

Cara menghitung f_h , didasarkan pada prosentasi luas tiap bidang kurva normal yang dikalikan jumlah data observasi (jumlah individu dalam sampel).

- g. Baris pertama dari atas: $2,7\% \times 40 = 1,08 = 1$
- h. Baris kedua dari atas: $13,53\% \times 40 = 5,412 = 5$
- i. Baris ketiga dari atas: $34,13\% \times 40 = 13,652 = 13$
- j. Baris keempat dari atas: $34,13\% \times 40 = 13,652 = 13$
- k. Baris kelima dari atas: $13,53\% \times 40 = 5,412 = 5$
- l. Baris keenam dari atas: $2,7\% \times 40 = 1,08 = 1$

Dalam perhitungan ditemukan *Chi Kuadrat* hitung = 6,8. Selanjutnya dibandingkan dengan *Chi Kuadrat* Tabel dengan dk (derajat kebebasan) $6-1 = 5$. Derajat kebebasan 5, taraf kesalahannya 5% maka harga *Chi Kuadrat* tabel = 11,070. Jadi, harga *Chi Kuadrat* Hitung lebih kecil daripada harga *Chi Kuadrat* Tabel, maka distribusi data nilai pretest siswa tersebut dapat dinyatakan normal.



Karena X^2 berada pada daerah penerima H_0 , maka data tersebut normal

LAMPIRAN 42

UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA (UJI t PIHAK KANAN) DATA HASIL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Hipotesis

$t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, H_a diterima

$t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, H_0 ditolak

H_0 : Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* sama efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa.

H_a : Media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa.

Uji Hipotesis

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2012:273)

Keterangan :

dengan $dk = n_1 + n_2 - 1$

\bar{X}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 1

n = jumlah sampel

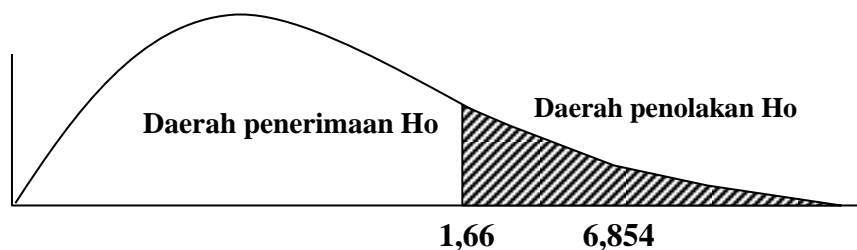
Dari data diperoleh :

Sumber Variasi	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
N	40	40
\bar{X}	83,15	60,575
Varians (s^2)	359,122	74,797
Standar deviasi (s)	118,95	8,65

Berdasarkan rumus diperoleh :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \\
 &= \frac{(83,15 - 60,575)}{\sqrt{\frac{(40 - 1)359,122 + (40 - 1)74,797}{40 + 40 - 2} \left(\frac{1}{40} + \frac{1}{40}\right)}} \\
 &= \frac{22,575}{\sqrt{\frac{14005,758 + 2917,083}{78} \left(\frac{2}{40}\right)}} \\
 &= \frac{22,575}{\sqrt{216,9595 \times 0,05}} \\
 &= \frac{22,575}{3,293} \\
 &= 6,854
 \end{aligned}$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 40 + 40 - 2 = 78$ diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1,66$



Karena t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* mempengaruhi hasil belajar siswa.

LAMPIRAN 43

UJI PENINGKATAN RATA-RATA (GAIN)

Rumus yang digunakan :

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{SMI} - \text{Skor Post Test}}$$

No	Kode Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	A1	30	70	0,571429	Sedang
2	A2	37	83	0,730159	Tinggi
3	A3	30	77	0,671429	Sedang
4	A4	27	63	0,493151	Sedang
5	A5	17	67	0,60241	Sedang
6	A6	47	77	0,566038	Sedang
7	A7	57	87	0,697674	Sedang
8	A8	40	67	0,45	Sedang
9	A9	47	73	0,490566	Sedang
10	A10	63	83	0,540541	Sedang
11	A11	60	80	0,5	Sedang
12	A12	67	87	0,606061	Sedang
13	A13	53	87	0,723404	Tinggi
14	A14	87	87	0	Rendah
15	A15	57	73	0,372093	Sedang
16	A16	60	80	0,5	Sedang
17	A17	93	90	-0,42857	Rendah
18	A18	43	73	0,526316	Sedang
19	A19	60	83	0,575	Sedang
20	A20	60	87	0,675	Sedang
21	A21	43	80	0,649123	Sedang
22	A22	50	83	0,66	Sedang

23	A23	60	83	0,575	Sedang
24	A24	70	87	0,566667	Sedang
25	A25	47	83	0,679245	Sedang
26	A26	70	87	0,566667	Sedang
27	A27	87	90	0,230769	Rendah
28	A28	80	90	0,5	Sedang
29	A29	76	90	0,583333	Sedang
30	A30	73	90	0,62963	Sedang
31	A31	90	93	0,3	Rendah
32	A32	76	90	0,583333	Sedang
33	A33	60	73	0,325	Sedang
34	A34	93	100	1	Tinggi
35	A35	63	83	0,540541	Sedang
36	A36	73	80	0,259259	Rendah
37	A37	67	97	0,909091	Tinggi
38	A38	90	100	1	Tinggi
39	A39	67	90	0,69697	Sedang
40	A40	53	83	0,638298	Sedang
Nilai Terendah		17.00	63		
Nilai Tertinggi		93.00	100		
Jumlah		2423	3326		
Rata-rata		60,575	83,15		
N-Gain				0.543	
Kriteria				Sedang	

LAMPIRAN 44

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PERTEMUAN 1

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN PKn DENGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* MATERI BENTUK GLOBALISASI**

Sekolah : SD Negeri Manyaran 03
 Kelas / Semester : IVB / 2
 Hari / Tanggal : 31 Mei 2016
 Nama Siswa : Nuruz
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa.
2. Berilah tanda check (✓) pada deskriptor yang tampak
3. Tulis skor yang diperoleh dengan kriteria sebagai berikut :
 - a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
 - b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010:285)

4. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Skor
1	Kegiatan awal	1 mengkondisikan diri mengikuti pembelajaran	✓	3
		2 menjawab pertanyaan guru dengan antusias	-	
		3 menyimak tujuan pembelajaran	✓	
		4 mendengarkan ilustrasi guru untuk menimbulkan motivasi belajar	✓	
2	Menyimak materi menggunakan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	1 menyimak penjelasan guru dari media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	✓	3
		2 antusias dan semangat dalam menyimak materi pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	✓	
		3 memusatkan perhatian pada media komik berbasis multimedia dengan	✓	

No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		<i>powerpoint</i>		
		4 mencatat hal-hal penting yang ada pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	-	
3.	Memainkan kuis antar kelompok	1 mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk dan peraturan kuis	-	3
		2 tidak melanggar peraturan dalam kuis	✓	
		3 melakukan kerjasama saat menjawab pertanyaan kuis	✓	
		4 aktif dalam mengikuti kuis	✓	
4	siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami	1 mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan	-	3
		2 aktif mengajukan pertanyaan	✓	
		3 menghargai teman yang sedang bertanya	✓	
		4 Bertanya dengan sopan	✓	
5	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	1 merangkum materi yang telah dipelajari	-	2
		2 ikut serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari	✓	
		3 mencatat kesimpulan materi	-	
		4 mengerjakan soal evaluasi	✓	
Skor Keseluruhan				14

Mengolah data aktivitas siswa

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Keaktifan siswa sangat tinggi

Sumber: Kusumah, dkk (2012: 154)

Semarang, 31 Mei 2016
Peneliti


Dyah Sholihah, S.Pd, SD

LAMPIRAN 45

**REKAPITULASI AKTIVITAS SISWA
PERTEMUAN 1**

Nama	Indikator					Jumlah
	1	2	3	4	5	
DA	3	3	3	3	3	15
MNZ	3	3	3	3	2	14
NM	3	2	3	4	3	15
MFR	2	3	2	3	3	13
AEP	2	2	3	3	2	12
AAP	4	3	3	4	4	18
AFS	3	3	3	3	3	15
ANP	3	3	3	3	3	15
AK	3	3	3	3	3	15
AOP	4	3	3	4	3	17
AFR	4	3	3	4	4	18
AAZ	4	3	3	4	4	18
CIMR	3	3	4	3	3	16
CNR	4	4	3	4	3	18
DNP	3	3	2	3	3	14
DS	4	3	4	3	3	17
FFFF	4	4	3	3	3	17
FZ	3	3	4	3	3	16
HTF	4	3	3	3	3	16
IWH	3	2	4	4	4	17
IL	2	3	3	3	3	14
KMS	4	3	3	4	3	17
KN	4	4	3	4	4	19
MR	4	4	4	3	3	18
MRA	3	3	3	3	3	15
NR	4	4	4	4	4	20
NUA	4	3	4	4	3	18
NKF	4	3	4	4	3	18
RAW	4	4	3	3	3	17
RT	4	4	4	3	4	19
SAF	4	4	4	3	4	19
THN	4	4	3	3	3	17
WNH	3	3	4	3	3	16
WS	4	3	3	3	4	17
ZNH	3	4	4	3	3	17
ZRZ	4	3	4	4	4	19
FRR	3	3	3	3	3	15

Nama	Indikator					Jumlah
	1	2	3	4	5	
AFN	4	3	4	3	3	17
RZ	3	3	4	2	3	15
MHR	3	3	3	3	3	15
Jumlah						652
Persentase						82,25%

LAMPIRAN 46

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PERTEMUAN 2

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN PKn DENGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN *POWERPOINT* MATERI BENTUK GLOBALISASI**

Sekolah : SD Negeri Manyaran 03
 Kelas / Semester : IVB / 2
 Hari / Tanggal : 1 Juni 2016
 Nama Siswa : Dewa Alamayah
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa.
2. Berilah tanda check (✓) pada deskriptor yang tampak
3. Tulis skor yang diperoleh dengan kriteria sebagai berikut :
 - a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
 - b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010:285)

4. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Skor
1	Kegiatan awal	1 mengkondisikan diri mengikuti pembelajaran	✓	3
		2 menjawab pertanyaan guru dengan antusias	-	
		3 menyimak tujuan pembelajaran	✓	
		4 mendengarkan ilustrasi guru untuk menimbulkan motivasi belajar	✓	
2	Menyimak materi menggunakan media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	1 menyimak penjelasan guru dari media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	-	3
		2 antusias dan semangat dalam menyimak materi pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	✓	
		3 memusatkan perhatian pada media komik berbasis multimedia dengan	✓	

No.	Indikator	Deskriptor	Check (v)	Skor
		<i>powerpoint</i>	✓	
		4 mencatat hal-hal penting yang ada pada media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i>	✓	
3.	Memainkan kuis antar kelompok	1 mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk dan peraturan kuis	-	3
		2 tidak melanggar peraturan dalam kuis	✓	
		3 melakukan kerjasama saat menjawab pertanyaan kuis	✓	
		4 aktif dalam mengikuti kuis	✓	
4	siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami	1 mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan	✓	4
		2 aktif mengajukan pertanyaan	✓	
		3 menghargai teman yang sedang bertanya	✓	
		4 Bertanya dengan sopan	✓	
5	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	1 merangkum materi yang telah dipelajari	-	3
		2 ikut serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari	✓	
		3 mencatat kesimpulan materi	✓	
		4 mengerjakan soal evaluasi	✓	
Skor Keseluruhan				16

Mengolah data aktivitas siswa

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Kaaktifan siswa sangat tinggi

Sumber: Kusumah, dkk (2012: 154)

Semarang, 1 Juni 2016
Peneliti


D.rah Sholihatus S.Pd.SD

LAMPIRAN 47

**REKAPITULASI AKTIVITAS SISWA
PERTEMUAN 2**

Nama	Indikator					Jumlah
	1	2	3	4	5	
DA	3	3	3	4	3	16
MNZ	3	4	4	4	3	18
NM	3	3	3	4	4	17
MFR	2	2	2	3	3	12
AEP	3	2	3	3	3	14
AAP	4	3	3	4	4	18
AFS	4	3	3	4	4	18
ANP	3	3	3	3	3	15
AK	3	4	3	3	3	16
AOP	4	3	3	4	4	18
AFR	4	4	3	4	4	19
A AZ	4	4	3	4	4	19
CIMR	4	3	4	4	4	19
CNR	4	3	3	4	4	18
DNP	3	3	3	3	3	15
DS	4	3	4	4	4	19
FFFF	4	4	4	4	4	20
FZ	3	3	4	3	3	16
HTF	4	3	3	4	3	17
IWH	4	3	4	4	4	19
IL	2	3	3	3	4	15
KMS	4	4	3	3	3	17
KN	4	3	3	4	3	17
MR	4	4	4	3	3	18
MRA	3	3	3	4	3	16
NR	4	3	4	3	4	18
NUA	4	4	4	4	3	19
NKF	4	3	4	4	4	19
RAW	3	4	3	3	2	15
RT	4	3	4	4	3	18
SAF	4	4	3	4	4	19
THN	3	3	4	3	3	16
WNH	3	3	4	4	3	17
WS	4	4	3	2	3	16
ZNH	3	4	3	3	3	16
ZRZ	4	3	4	4	4	19
FRR	4	3	4	3	4	18

Nama	Indikator					Jumlah
	1	2	3	4	5	
AFN	3	3	3	4	3	16
RZ	3	4	4	3	3	17
MHR	3	3	3	3	3	15
Jumlah						684
Persentase						85,5%

LAMPIRAN 48



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt.. Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 2876/0127.1.1.Tu/2016
 Lamp. : 1
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah SDN Manyaran 03 Semarang
 di SDN Manyaran 03 Semarang

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Eni Isnayanti
 NIM : 1401412198
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : Pengembangan Media Pembelajaran PKn di SD

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



LAMPIRAN 49



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT
SD MANYARAN 03
 Jalan Rorojonggrang Dalam I Semarang Telepon (024) 7609309

SURAT KETERANGAN

No : 422.2/213

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Manyaran 03 UPTD Pendidikan Kecamatan Semarang Barat menerangkan bahwa :

Nama : Eni Isnayanti
 NIM : 1401412198
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : Pengembangan Media Pembelajaran PKn di SD

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi atau tugas akhir di kelas IV B, SDN Manyaran 03 Kecamatan Semarang Barat.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Semarang, 2 Juni 2016
 Kepala Sekolah

 Endah Andrijati, S.Pd
 NIP. 19590728 198304 2 002

LAMPIRAN 50

DOKUMENTASI PENELITIAN



Uji Coba Instrumen



Uji Coba Produk

Pelaksanaan *Pretest*



Pertemuan Pertama



Kuis Pertemuan Pertama



Pertemuan Kedua



Kuis Pertemuan Kedua



Pelaksanaan *Posttest*