

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI SISTEM KEARSIPAN PADA SISWA KELAS XAP1 SMK NEGERI 2 BLITRA

**Handy Dwi Nurniawan dan Durinda Puspasari**

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
handynurniawan21@gmail.com

## Abstrak

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajar mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok. Aspek utama yang mempengaruhi daya serap terhadap bahan ajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana siswa mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media komik, kelayakan media komik, dan respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada materi Sistem Kearsipan yang telah dikembangkan di SMK Negeri 2 Blitar. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D models Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Namun penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap develop (Pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas X API Jurusan Adminidtrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Blitar. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan. instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar angket respon siswa. Berdasarkan hasil analisis kelayakan media pembelajaran komik oleh validator yang berpedoman pada kualitas isi, kualitas intrusional, dan kualitas teknik diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,43% dengan kriteria interprestasi penilaian sangat layak. Sedangkan hasil respon siswa menunjukkan rata-rata 89,56% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 2 Blitar..

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Komik, Sistem Kearsipan.

## Abstract

A learning process is successful if the absorption of teaching material taught high achievement, either individually or in groups. The main aspects that affect absorption of teaching materials is a medium of learning. Comic learning media is a form of reading where students want to read without feeling forced / should be persuaded. This study aims to determine the development of the comic medium, feasibility comics media, and students' response to the comic instructional media materials Filing System that has been developed in SMK State 2 Blitar. This type of research is the development or research and development (R & D) by using 4-D model of the development of models Define (definition), Design (Design), Product Development (Development), and Disseminate (Spread). However, this study is only done to develop stage (Development) due to limitations of time and expense. Subjects in this study were 20 students of class X AP1 Department Office Administration SMK State 2 Blitar. The object of this research is the development of instructional media in the comic material archival system. The research instrument used in this study is the validation sheet and sheet student questionnaire responses. Based on the results of the feasibility analysis of instructional media comic by validators based on the quality of the content, quality of instructional, and quality engineering gained an average percentage of 85.43% with a very decent assessment criteria for interpretation. While the results of the students' responses showed an average of 89.56% with a very good criterion. So it can be concluded that the comic learning media that has been developed very fit for use as a medium of learning in SMK State 2 Blitar.

**Keywords:** Comics Learning Media, Filing System.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan ujung tombak sebuah negara yang menginginkan masyarakat yang memiliki pemikiran, sikap, serta tindakan yang dapat mendukung sebuah

negara dapat bergerak ke arah yang lebih baik. Menurut UU Nomer 2 tahun 1989 secara jelas disebutkan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur,

memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Keberhasilan pendidikan menjadikan sebuah negara menuju kemandirian di segala bidang kehidupan. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan proses belajar sendiri dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu menuju hal yang lebih baik. Syah (dalam Mediawati, 2011:68) mendefinisikan “belajar sebagai tahapan perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajar mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok. Aspek utama yang mempengaruhi daya serap terhadap bahan ajar adalah pengajar (guru), peserta didik (siswa), dan sumber belajar (materi). Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan antara ketiga aspek dalam proses pembelajaran tersebut. Beberapa bentuk dari ketidakselarasan ini diantaranya verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak berpusat, dan tidak terjadinya pemahaman (Satyasa, 2007:5).

Dalam proses pembelajaran, segala bentuk upaya perlu dikerahkan untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal. Langkah-langkah sistematis yang diambil dalam mengatur dan menggunakan variabel-variabel pengajaran diperlukan untuk mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan

sebelumnya. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat ditunjang dengan menggunakan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar yang bertujuan instruksional dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat penerima pesan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2007:7).

Media pembelajaran yang masih sering digunakan saat ini adalah media cetak. Media cetak sekarang lebih banyak berupa textbook, meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa. Minat membaca yang rendah menyebabkan keaktifan dan hasil belajar menjadi rendah. Kelemahan media cetak yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran. Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibanding buku pelajaran, dikarenakan komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur sehingga memudahkan untuk diingat kembali.

Sudjana & Rivai (dalam Listiyani & Widayati, 2012: 82) mengatakan bahwa “Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk”. Hampir sebagian besar dan kebanyakan orang-orang beranggapan bahwa komik adalah bacaan sederhana yang hanya berisi tentang kisah yang hanya dikonsumsi untuk kesenangan belaka dan tidak memiliki nilai guna lainnya. Sudjana dan Rivai (dalam Purwanto & Yuliana, 2013:72) mengatakan bahwa “anggapan negatif tersebut tentunya dapat dirubah dengan pemanfaatan komik

sebagai salah satu media tepat guna dalam pembelajaran yang menyenangkan”.

Kelebihan dari bacaan yang berbentuk komik ini telah banyak dimanfaatkan oleh negara-negara maju sebagai alat untuk meningkatkan minat baca anak pada buku-buku pelajaran. Satria (dalam Listiyanti & Widayanti, 2012:83) mengatakan bahwa “salah satu negara yang telah memanfaatkan komik sebagai salah satu pendukung keberhasilan pendidikannya adalah Jepang”. Komik di negara ini bukan merupakan benda asing yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Bahkan, beberapa buku sekolah di Jepang diterbitkan dalam bentuk komik. Kenyataannya, komik menjadi media pembelajaran yang sangat efektif dan sangat diminati siswa dengan gambar dan cara bertuturnya yang lugas.

Media pembelajaran komik juga dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran di SMK. SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja apabila terjun dalam dunia kerja. SMK Negeri 2 Blitar merupakan sekolah yang telah mengukir banyak prestasi baik di bidang akademik maupun di bidang non akademik dan telah terakreditasi A. SMK Negeri 2 Blitar sudah lama menjalin kerjasama dengan berbagai dunia usaha/dunia industri dan perguruan tinggi serta telah memperoleh sertifikat ISO 9001:2008 yang kedua kalinya dari lembaga sertifikasi DQS yang berpusat di Jerman.

SMK Negeri 2 Blitar memiliki 7 kompetensi keahlian yaitu Administrasi Perkantoran (AP), Akuntansi (AK), Pemasaran (PM), Busana Butik (BB), Usaha Perjalanan Wisata (UPW), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), dan Multimedia (MM).

Salah satu kompetensi keahlian yang paling diminati di SMK Negeri 2 Blitar adalah kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Dalam hal ini, lulusan SMK Administrasi Perkantoran banyak dibutuhkan karena mereka memiliki potensi untuk bisa menunjang kelancaran suatu aktivitas tata usaha yang ada dalam suatu organisasi baik pemerintah maupun swasta.

Sistem Kearsipan merupakan salah satu materi yang harus ditempuh oleh siswa kelas X AP1 pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Pada semester ini siswa harus menguasai materi sistem kearsipan karena materi sistem kearsipan ini akan berkaitan dengan materi-materi yang akan datang dan materi ini bisa mejadikan bekal untuk siswa kelas X untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (Prakerin) saat kelas XI. Dalam materi ini siswa akan mempelajari berbagai macam sistem kearsipan yang akan digunakan dan sesuai dengan perusahaan/instansi. Dalam materi ini siswa juga akan mempelajari tahap-tahap mengarsipkan surat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan penulis, menunjukkan bahwa sistem kearsipan adalah materi yang cukup sulit bagi siswa kelas X AP1. Kebanyakan siswa masih sulit memahami materi ini saat pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan di kelas masih menggunakan media cetak berupa textbook sehingga mengurangi minat membaca pada siswa. Disamping itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa lebih cepat mengantuk dan jenuh untuk berada di kelas. Untuk itu diperlukan media pembelajaran komik yang dapat mengatasi kebosanan siswa pada proses pembelajaran, khususnya pada Materi Sistem Kearsipan.

## **Definisi Belajar**

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap jenjang pendidikan. Menurut Gerlach & Ely (dalam arsyad 2011:3), “belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati”. Proses belajar tidak dapat terlepas dari peran guru dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan pendapat Gagne (dalam Slameto, 2003:13) “belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi”. Dalam hal ini instruksi yang dimaksud adalah segala perintah yang dikehendaki oleh guru terhadap siswa agar bersedia menjalankan tugas siswa yaitu belajar.

Slameto (2003:5) menyatakan 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”. Sedangkan menurut Abdillah (dalam Aunurrahman 2010:35) mengungkapkan bahwa “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”

Menurut Hamalik (2006:27) “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Dalam hal ini belajar adalah suatu tindakan untuk melakukan sesuatu agar siswa mempunyai pengalaman yang terekam dalam ingatannya. Sehingga, belajar tidak hanya mengingat

atau menghafal saja akan tetapi lebih pada pengalaman yang dapat mengubah pola pikir dan tingkah laku mereka sebagai seorang siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri.

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sarana pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

## **Prinsip-Prinsip Belajar**

Proses belajar suatu hal yang kompleks, tetapi dapat juga dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip-prinsip atau asas-asas belajar. Hal ini perlu kita ketahui agar kita memiliki pedoman dan teknik belajar yang baik. Prinsip-prinsip belajar adalah:

Belajar harus bertujuan dan terarah. Tujuan akan menuntunya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapan.

Belajar memerlukan bimbingan, baik dari bimbingan guru maupun buku pelajaran itu sendiri.

Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh pengertian-pengertian.

Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa-apa yang telah dipelajari dapat dikuasainya.

Belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi saling pengaruh secara dinamis antara siswa dengan lingkungannya.

Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan.

Belajar dikatakan berhasil apabila telah sanggup menerapkan ke dalam bidang praktik sehari-hari (Aqib, 2002: 44-45).

Faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu:

#### Faktor-faktor stimuli belajar

Stimuli belajar adalah segala hal di luar individu yang merangsang individu itu untuk mengadakan reaksi atau pembuatan belajar, misalnya panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, beratnya bahan pelajaran, berat ringannya tugas dan suasana lingkungan eksternal.

#### Faktor-faktor metode belajar

Metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh siswa, maka metode yang dipakai oleh guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar. Misalnya tentang kegiatan berlatih atau praktik, menghafal atau mengingat, pengenalan tentang hasil-hasil belajar dan bimbingan dalam belajar.

#### Faktor-faktor individual

Faktor-faktor individual juga sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang, misalnya tentang kematangan individu, usia, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, motivasi dan kondisi kesehatan (Soemanto, 2003: 113).

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Memahami media pembelajaran paling tidak ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan

terminologi. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Kata kunci media adalah "perantara".

Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Sadiman (2005: 6) mengatakan bahwa "media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan". Dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2006: 3). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar, (Santayasa, 2007:3).

### **Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Kenzie (2005:45) mengatakan bahwa, "media memiliki peranan penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran". Hamalik (dalam Arsyad 2006:15) juga mengemukakan bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa".

### **Definisi dan Karakteristik Komik**

Menurut Sudjana & Rivai (2011:69), "komik dapat didefinisikan sebagai media visual yang membentuk suatu cerita dalam urutan-urutan gambar

yang berhubungan erat, dirancang untuk menghibur pembaca". Komik memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan, pemakaian yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita dengan ringkasan dengan perwatakan orang yang realistis menarik semua anak dari berbagai tingkat usia. Media komik dapat digunakan oleh guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan pembedaharaan kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

Merujuk pada teori diatas maka penulis berpendapat bahwa komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh semua anak dengan tingkatanusia yang beragam. Hal ini dikarenakan tampilan yang menarik dan kesederhanaan alur cerita yang mempermudah pembaca memahami isi dari sebuah bacaan. Komik mempunyai keunggulan dalam menggabungkan dua bentuk ekspresi budaya yaitu: literatur dan seni menggambar, sehingga membuat mereka dapat menjadi alat pendidikan (media pendidikan) yang efektif.

Kata-kata dan ilustrasi mempunyai kekuatan yang sangat luar biasa untuk memaparkan suatu cerita dan untuk mengirimkan pesan. Salah satu ciri komik yang menarik adalah fakta bahwa sang pembaca dapat menarik kesimpulan cerita, bahkan jika mereka tidak membacanya secara langsung. Gambar-gambar membuat pesan lebih mudah disampaikan. Komik terdiri dari berbagai situasi cerita bersambung, sifatnya humoris, cerita-ceritanya singkat dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi.

Komik bukan sekedar media hiburan tetapi komik bisa menjadi media mendidik dan mengajar ilmu pengetahuan dan moral kepada siswa. Hal

tersebut dikarenakan komik memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.

Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik.

Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

Komik menambah pembedaharaan kata-kata pembacanya.

Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.

Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.

Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. (Novianti & Syaichudin, 2010: 78).

Sejalan dengan pernyataan diatas, Sudjana & Rivai (2003:64) menyatakan bahwa "komik dapat menjadi suatu media pembelajaran yang begitu menarik karena dapat diterapkan pada berbagai ilmu pengetahuan dan seringkali diterapkan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sebagai hiburan semata".

Sudjana & Rivai (2011:64) juga mengemukakan bahwa karakteristik komik dapat dirinci sebagai berikut:

Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung,

Komik bersifat humor,

Perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati,

Komik memusatkan perhatian di sekitar rakyat,

Cerita pada komik mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat

segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utamanya, Ceritanya ringkas dan menarik perhatian, Dilengkapi dengan aksi bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku–buku, dan Komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna– warna utama secara bebas”.

### **Keterbacaan Visual Komik**

Peranan pokok komik sebagai media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (2011:68) adalah “kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa”. Sebagai media visual, agar dapat berfungsi sebagaimana semestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik kartun harus berpegang pada beberapa hal sebagai berikut.

#### **Kesederhanaan**

Kesederhanaan dalam tata letak media pembelajaran tampak pada gambar yang cukup besar dan jelas rincian pokoknya. Karena penggambaran ditunjukkan pada media instruksional bersifat formal, maka unsur seni dari penggambaran media itu harus dibatasi.

#### **Keterpaduan**

Keterpaduan mengandung pengertian ada hubungan erat diantara berbagai unsur visual sehingga secara keseluruhannya berfungsi padu.

#### **Penekanan**

Penyajian media juga memerlukan penekanan pada hanya satu unsur saja yang justru memerlukan titik perhatian dan minat siswa.

#### **Keseimbangan**

Keseimbangan mencakup keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal tampak pada susunan unsur–unsur visualnya terbagi dua bagian yang sama sebangun. Sedangkan keseimbangan

informal unsur–unsur visualnya ditata sedemikian rupa seimbang tetapi tidak simetris.

#### **Garis**

Fungsi garis disini sebagai penuntun bagi para pengamat (siswa), dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan, makna atau isi pelajaran yang tersirat di dalam media visual yang ditunjukkan.

#### **Bentuk**

Bentuk dapat memberikan perhatian secara khusus kepada media visual.

#### **Ruang**

Ruang terbuka yang mengelilingi unsur–unsur visual dan kata-kata akan menghindarkan kesan berdesakan. Hanya dengan pemanfaatan ruang secara hati–hati, berbagai unsur visual dari sebuah rancangan media visual akan menjadi efektif.

#### **Tekstur**

Unsur visual yang memungkinkan timbul suatu kesatuan kasar atau halusnya permukaan.

#### **Warna**

Pakailah warna dengan maksud memberikan kesan pemisahan, penekanan keterpaduan unsur–unsur visual.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Menurut Sugiyono (2011:297) “metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Produk yang dikembangkan adalah suatu media pembelajaran berbentuk Media Pembelajaran Komik pada Materi Sistem Kearsipan.

Penelitian pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Sistem Kearsipan ini

menggunakan model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap yaitu Tahap Pendefinisian (Define), Tahap Perancangan (Design), Tahap Pengembangan (Develop), Tahap Penyebaran (Desseminate), (Trianto, 2012:93). Namun pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan, tahap keempat tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik tersebut dipilih karena setiap tahap-tahapnya yang berurutan dan sistematis sehingga mudah untuk dipahami dalam perancangan proses pembuatan Media Pembelajaran Komik pada Materi Sistem Kearsipan. Pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran komik ini dilakukan dengan cara mengujicobakan media pembelajaran komik yang telah dikembangkan sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang lebih baik dan lebih menarik dari media pembelajaran sebelumnya yang sudah ada.

Uji coba terbatas dilakukan di SMKN 2 Blitar pada tanggal 6 Agustus 2014. Instrument yang digunakan peneliti untuk memperoleh data, yaitu: (1) lembar validasi media, (2) lembar validasi materi, dan (3) lembar angket respon siswa.

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Tahap pendefinisian meliputi: (1) analisis awal, (2) analisis tugas, (3) analisis konsep, dan (4) perumusan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan penyusunan, dan desain awal perangkat. Tahap pengembangan: (1) telaah I oleh ahli media, (2) telaah II oleh ahli materi, (3) analisis data telaah I dan II, (4) revisi I, (5) validasi oleh ahli media dan ahli materi, (6) uji coba terbatas, (7) analisis data validasi dan uji coba terbatas, (8) laporan.

Metode analisis data yang digunakan untuk validasi pengembangan media pembelajaran komik diperoleh berdasarkan perhitungan Skala Likert:

Tabel 1. Skala likert untuk media

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Respon siswa diperoleh berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala Guttman:

Tabel 2. Skala Guttman untuk respon siswa

Kriteria	Nilai/Skor
Ya(Y)	1
Tidak(T)	0

Dari kedua skala tersebut, untuk memperoleh prosentase kelayakan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor seluruh validator}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan validasi media dan materi dapat diinterpretasi sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi Skor untuk validasi tim ahli

Prosentase	Nilai/Skor
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Dari hasil perhitungan lembar angket respon siswa dapat diinterpretasi sebagai berikut:

Table 4. Interpretasi Skor untuk respon siswa

Prosentase	Nilai/Skor
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Berdasarkan kriteria tersebut, maka media pembelajaran komik dikatakan layak apabila prosentase  $\geq 61\%$  dari semua aspek.

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian hasil pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Data-data yang akan disajikan merupakan serangkaian kegiatan/ proses pengembangan media pembelajaran komik, kelayakan media pembelajaran komik, dan implementasi media pembelajaran komik yang dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran komik ini menggunakan model 4-D dari Trianto yaitu define, design, develop dan disseminate. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (develop) saja, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Media pembelajaran yang digunakan di kelas AP1 SMK Negeri 2 Blitar saat ini adalah media pembelajaran papan tulis dan media cetak yang berupa text book sehingga mengurangi minat baca siswa, meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap meningkatkan minat belajar.

Sudjana & Rivai (dalam Listiyani & Widayati, 2012: 82) mengatakan bahwa “Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik diharap

mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk”.

Secara keseluruhan proses pengembangan media pembelajaran komik yang dilaksanakan oleh peneliti telah sesuai dengan model pengembangan 4-D yaitu Define, Design, Develop dan Disseminate (Trianto, 2012: 93). Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (develop) saja, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Hasil pengembangan media pembelajaran komik materi sistem kearsipan sebagai berikut:

#### Pendefinisian (Define)

Pada tahap ini berbeda dengan penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Indriana dan Ani (2012) yang berjudul Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI hanya melakukan analisis kebutuhan, sedangkan pada tahap pendefinisian pengembangan media komik yang dilakukan peneliti terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran

Pertama, peneliti melakukan analisis siswa, yaitu siswa kelas X AP 1 di SMK Negeri 2 Blitar. Dari hasil analisis siswa diketahui bahwa siswa mempunyai pengalaman awal tentang materi sistem kearsipan. Kedua, peneliti melakukan analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan isi materi dari media pembelajaran komik. Ketiga, peneliti melakukan analisis konsep dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran komik. Analisis konsep disusun berdasarkan silabus yang terperinci mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Keempat, peneliti melakukan analisis tujuan pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk menggabungkan analisis tugas dan analisis

konsep menjadi tujuan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran komik

#### Perancangan (Design)

Pada tahap ini format yang digunakan adalah berdasarkan Trianto (2012: 95) yang terdiri dari tahap pembuatan kerangka penyusunan media pembelajaran komik yang meliputi penyusunan yang terdiri dari menentukan ide cerita dan menyusun karakter tokoh. Tahap selanjutnya adalah desain awal perangkat yang terdiri dari membuat sipnosis cerita, membuat scenario, storyboard, proses computer, dan pencetakan dan penjilidan komik.. Dari tahap ini diperoleh media pembelajaran komik berupa draft 1.

#### Tahap Pengembangan (Develop)

Setelah draft 1 dihasilkan pada tahap perancangan sebelumnya, selanjutnya dilakukan tahap pengembangan. Tahap ini diawali dengan telaah draf 1 oleh ahli media dan ahli materi (revisi 1) yang menghasilkan draft 2. Setelah diperoleh draft 2 selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi (revisi 2) yang kemudian menghasilkan produk media pembelajaran komik. Produk ini yang digunakan untuk uji coba terbatas oleh 20 siswa kelas X AP 1 di SMK Negeri 2 Blitar. Depdiknas (2008:14) mengemukakan bahwa “ujicoba lapangan adalah terdiri dari 20-30”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriana dan Ani (2012) berjudul Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI juga menggunakan subjek penelitian sebanyak 24 siswa untuk memperoleh hasil respon siswa terhadap modul yang telah dikembangkan. Dari hasil validasi para ahli dan angket respon siswa dari uji coba terbatas dilakukan analisis data yang

selanjutnya digunakan untuk penulisan laporan pengembangan media pembelajaran komik.

Kelayakan media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan pada siswa kelas X AP1 SMK Negeri 2 Blitar yang dikembangkan diukur dari lembar validasi para ahli yang terdiri lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi. Validator ahli media Ibu Triesninda Pahlevi, S.Pd, M.Pd dosen Universitas Negeri Surabaya Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran (ahli media 1) dan Ibu Mardiana Sukendah, S.S dosen di Politeknik Sakti Surabaya dan juga pemilik perusahaan percetakan Nana Advertising Surabaya (ahli media 2), sedangkan ahli materi terdiri dari dua orang guru Administrasi Perkantoran dari SMK Negeri 2 Blitar yaitu Ibu Endang Sunarsih, S. Pd (ahli materi 1) dan ibu Erna Sulistyowati, S. Pd (ahli materi 2). Analisis kelayakan pengembangan media komik berpedoman pada beberapa variabel menurut Walker & Hess (dalam Arsyad 2011: 175) yang terdiri kualitas isi, kualitas intrusional, dan kualitas teknik. Variabel ini juga digunakan pada penelitian yang dilakukan Didik dan Yuliani (2013) pada penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII.

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi para ahli, data yang disajikan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Dimana analisis deskriptif kuantitatif yaitu cara yang digunakan untuk mengubah data berubah angka menjadi kalimat yang terdiri dari analisis data ahli media dan ahli materi .

Analisis data dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Validasi Pembelajaran Komik oleh Ahli Media

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	92%	Sangat layak
2	Kualitas Intruksional	92,5%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	80%	Layak
<b>Rata-rata</b>		88,17%	Sangat layak

Berdasarkan table 5 Analisis validasi media media pembelajaran komik oleh ahli media dapat dilihat dari hasil lembar validasi ahli media dari kualitas isi dan tujuan diperoleh rata-rata 92% dengan kriteria sangat layak yang terdiri dari kesesuaian materi dan konsep 90%, kepentingan ilmu pengetahuan 90%, kelengkapan materi dalam media 90%, penyajian antara isi dan media pembelajaran komik sudah seimbang 100% dan kesesuaian materi dengan SK, KD, dan tujuan pembelajaran 90%. Kualitas Intruksional memperoleh rata-rata 92,5% dengan kriteria sangat, yang terdiri dari memberikan kesempatan belajar dengan membangun pengetahuan sendiri 90%, ilustrasi dan visualisasi memberikan bantuan untuk belajar 90%, media mendorong motivasi siswa 100% dan media dapat digunakan sewaktu-waktu 90%. Kualitas teknik memperoleh 80% dengan kriteria layak, yang terdiri dari keterbacaan huruf dan bahasa visual sesuai dengan ejaan yang benar 80%, kemudahan desain 80%, dan kualitas media pembelajaran komik 80%.

Hasil validasi media pembelajaran komik oleh ahli media diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,17% maka pengembangan media pembelajaran

media pembelajaran komik dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran komik materi sistem kearsipan ditinjau dari sisi media yang disajikan.

Adapun analisis data ahli materi dapat dilihat pada table 6 sebagai berikut:

Tabel 6 Validasi Pembelajaran komik oleh Ahli Materi

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	80%	layak
2	Kualitas Intruksional	95,56%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	82,5%	Layak
<b>Rata-rata</b>		82,69%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 6 Analisis validasi media media pembelajaran komik oleh ahli materi dapat dilihat dari hasil lembar validasi ahli materi dari kualitas isi dan tujuan di dalam media pembelajaran komik memperoleh rata-rata 80% dengan kriteria layak, yang terdiri dari ketepatan materi pada komik dengan konsep materi yang ad 80%, kesesuaian penjelasan materi dalam dengan kepentingan belajar 80%, kelengkapan materi 80%, keseimbangan antara cerita dengan materi 80%, dan kesesuaian dengan situasi belajar 80%. Kualitas instruksional memperoleh rata-rata 85,56% dengan kriteria sangat layak, yang terdiri dari memberikan kesempatan belajar 90%, memberikan bantuan belajar 90%, kualitas memotivasi 87,5%, dan fleksibel instruksionalnya 80%. Kualitas teknik memperoleh 82,5% dengan kriteria sangat layak, yang terdiri dari bahasa visual sesuai dengan ejaan yang benar 80%, kemudahan desain 90%, dan kualitas media pembelajaran komik 80%.

Hasil validasi media pembelajaran komik oleh ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 82,69% maka pengembangan media pembelajaran media pembelajaran komik dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan ditinjau dari sisi materi yang dimuat di dalamnya.

Sehingga analisis keseluruhan validasi dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7 analisis keseluruhan validasi

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	80%	layak
2	Kualitas Intruksional	95,56%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	82,5%	Layak
<b>Rata-rata</b>		82,69%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 7 Analisis keseluruhan validasi media media pembelajaran komik dapat dilihat dari hasil rata-rata validasi ahli media diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 88,17%, rata-rata validasi ahli materi diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 82,69%.

Kriteria kelayakan modul juga diperoleh dari hasil analisis lebar respon siswa pada uji coba terbatas yang dilakukan pada 20 siswa XI AP1 SMK Negeri 2 Blitar untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan yang telah dikembangkan. kriteria kelayakan ini juga mengacu pada beberapa variable yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknik. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran komik yang telah

dikembangkan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Table 8 Analisis Uji Coba Terbatas Media Pembelajaran komik

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	80%	layak
2	Kualitas Intruksional	95,56%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	82,5%	Layak
<b>Rata-rata</b>		82,69%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 8 Analisis uji coba terbatas media media pembelajaran komik berdasarkan respon siswa dapat dilihat dari hasil lembar respon siswa dari kualitas isi dan tujuan media pembelajaran komik memperoleh 100% dengan kriteria sangat baik, yang terdiri dari ketepatan materi 100%, dan kesesuaian alur cerita dengan materi 100%. Kualitas intruksional di dalam media pembelajaran komik memperoleh 77% dengan kriteria baik, yang terdiri dari membantu dalam mempelajari materi 77,5%, penggunaan media pembelajaran komik menarik, menyenangkan dan memotivasi 76,67%. Kualitas teknik memperoleh 91,67% dengan kriteria sangat baik, yang terdiri dari kemudahan bahasa dan kejelasan huruf 97,5%, kemudahan menggunakan media 80%, dengan rata-rata 91,67% dan dikatakan sangat layak.

Hasil uji coba terbatas media pembelajaran komik diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,56% maka pengembangan media pembelajaran komik dinyatakan sangat baik sebagai media pembelajaran administrasi perkantoran pada materi sistem kearsipan. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh

Didik dan Yuliana (2013: 73) yang berjudul Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran AIR Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII. Analisis kelayakan media komik berdasarkan angket respon siswa yang berjumlah 15 siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,7% hasil angket siswa memberikan respon yang baik terhadap media komik yang telah dikembangkan

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

Media pembelajaran yang digunakan di kelas AP1 SMK Negeri 1 Blitar sebelum ada pengembangan adalah media pembelajaran papan tulis dan media cetak yang berupa text book sehingga mengurangi minat baca siswa, meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap meningkatkan minat belajar. Setelah ada pengembangan media pembelajaran komik minat baca siswa meningkat dapat dilihat dari respon siswa yang sangat baik. Pengembangan media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan menggunakan model pengembangan 4-D yaitu tahap pendefinisian (Define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop), dan tahap penyebaran (dissiminate). Akan tetapi dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (develop) karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian sehingga tidak sampai pada tahap penyebaran (disseminate).

Hasil kelayakan media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan diperoleh dari hasil validasi media dan hasil validasi materi. Rata-rata persentase

hasil validasi media sebesar 88,17%, yang terdiri dari kualitas isi dan tujuan 92%, kualitas intruksional 92,5%, dan kualitas teknik 80%. Rata-rata persentase hasil validasi materi sebesar 82,69%, yang terdiri dari, kualitas isi dan tujuan 80%, kualitas intruksional 85,56%, dan kualitas teknik 82,5%. Hasil persentase validator tersebut kemudian dihitung rata-rata keseluruhan persentase sebesar 85,43% dengan kriteria kelayakan media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan yaitu sangat layak yang artinya media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X AP1 SMK Negeri 2 Blitar.

Hasil respon siswa pada uji coba terbatas juga berpedoman pada beberapa variabel kelayakan yaitu kelayakan isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknik. Dari segi kelayakan isi dan tujuan memperoleh prosentase sebesar 100%, segi kualitas intruksional dengan persentase sebesar 77%, dan segi kualitas teknik sebesar 91,67%, kemudian dihitung rata-rata persentase keseluruhan sebesar 89,56% dengan kriteria kelayakan media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan sangat baik. Berdasarkan analisis keseluruhan respon siswa dapat disimpulkan bahwa respon siswa kelas X AP1 SMK Negeri 2 Blitar terhadap pengembangan media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan sangat baik dan sudah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Surabaya.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan saran yang terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan sebagai berikut:

Media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan ini hanya dikembangkan mulai tahap pendefinisian (define), perancangan (design), dan pengembangan (develop). Tahap penyebaran (disseminate) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga, peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian pengembangan agar mampu untuk melakukan penelitian sampai pada tahap penyebaran.

Media pembelajaran komik pada materi sistem kearsipan yang dikembangkan hanya terbatas pada satu materi yaitu sistem kearsipan sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis untuk mampu mengembangkan lebih dari satu materi sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku di sekolah agar materi dapat tersampaikan seluruhnya kepada siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2002. *Guru dan Profesionalisme*. Jakarta. Pustaka Pelajar.
- Arief S. sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan manfaat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada..
- Listiyanti, Indriana. Widayanti, Ani. 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akutansi Untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. X, No. 2.
- Madiana, Gina. 2004. *Mengerjakan Pengarsipan Surat dan Dokumen Kantor*. Bandung: Armico.
- Mediawati, Elis. 2011. Pembelajaran Akutansu Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12, No. 1.
- Novianti, Riska. Syaichudin, M. 2010. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 10, No. 1.
- Pengguni. 2009. *Media Pembelajaran Komik* . (<http://punggeti.blogspot.com/2009/07/media-pembelajaran-komik.html> diakses tanggal 7 Maret 2014)
- Purwanto, D. Yuliani. 2013. Pengembangan Media Komik Ipa Terpadu Tema Pencemaran Airsebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Smp Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan Sains*. Vol. 01, No. 01.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rubertus Angkowo dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Grasindo.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Sadiman, Arif. S. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A. S, dkk. 2007. Media Pendidikan: pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Santyasa, I. Wayan. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Makalah. Disajikan dalam pelatihan PTK bagi guru Nusa Penida. [Http://digilib.unnes.ac.id/](http://digilib.unnes.ac.id/). Diakses pada 3 Maret 2014.

Slameto. (2003). Belajar dan factor factor yang mempengaruhi. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Soemanto, Wasty. 2003. Psikologi Pendidikan. Malang: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2012. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

