

PENGEMBANGAN MODUL PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN KELAS XI SMA NEGERI 1 BELALAU

Oleh : **Hernapuri, Adelina Hasyim, Riswandi**

FKIP Unila, Jl. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

*e-mail:* [herna.puri@gmail.com](mailto:herna.puri@gmail.com)

HP : 085279818704

**Abstrac: Development of Pancasila and citizenship educational (PPKn) module for grade 11 students of public senior high school (SMAN) 1 Belalau West Lampung District.** This study aimed to analyze (1) conditions and potency of the school to develop teaching materials of *Pancasila* and Citizenship Education (PPKn) module, (2) procedure to design module teaching materials, (3) effectiveness of PPKn module implementation, (4) efficiency of the PPKn module, and (5) attractiveness of the PPKn module. This study used a research and development approach. This study used purposive sampling. The samples were one social science class (Grade 11 IPS-2) and one natural science class (Grade 11 IPA-1) of SMAN 1 Belalau, West Lampung District. Data were collected using test and questionnaire. The collected data were then analyzed descriptively and using t-test. Conclusions of this study are: (1) the conditions and potency of the school supported the development of the PPKn module because the students did not have their own teaching materials that guided them to study independently at home or in the school, (2) the developed PPKn module was validated by experts of media, materials, and learning design, (3) the developed PPKn module product was implemented effectively with an average student achievement score of 24.8% being higher than that of the students taught without using such module (an average achievement score of 11.13%), (4) use of the PPKn module was considered efficient with an efficiency score of  $1.5 > 1$ , and (5) use of the PPKn module was considered attractive, with an average score of 75%.

Keywords: democracy, modules, PPKn

**Abstrak: Pengembangan modul pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas XI SMA Negeri 1 Belalau Kabupaten Lampung Barat.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) kondisi dan potensi sekolah untuk mengembangkan bahan ajar modul PPKn, (2) prosedur mendesain bahan ajar modul (3) efektivitas penggunaan modul PPKn, (4) efisiensi modul PPKn, dan (5) kemenarikan modul PPKn. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Penentuan sampel dengan teknik purposive yaitu kelas XI IPS-2 dan kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Belalau. Pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Data penelitian dianalisis secara deskriptif dan uji-t. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan: (1) kondisi dan potensi sekolah mendukung dikembangkannya modul PPKn karena siswa tidak memiliki bahan ajar sendiri yang menuntun siswa untuk belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah, (2) modul PPKn yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, materi, dan desain pembelajaran, (3) modul PPKn yang dikembangkan efektif dengan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan modul  $24,8\% >$  tidak menggunakan modul  $11,13\%$ , (4) Penggunaan modul PPKn efisien dengan nilai efisiensi  $1,5 > 1$ , dan (5) kemenarikan modul PPKn dalam kategori menarik, dengan skor rata-rata 75%.

Kata kunci : demokrasi, modul, PPKn.

## PENDAHULUAN

Keberhasilan seorang guru memberikan pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya proses belajar pada siswa. Siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran hendaknya menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Peran guru hanya sebagai pemberi kemudahan (fasilitator) sedangkan proses belajar dijalani sendiri oleh siswa sehingga guru harus mampu mendesain pembelajaran dengan baik agar terjadi interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Bahan ajar yang didesain dengan baik sesuai kebutuhan dan karakter siswa akan membantu proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Di lapangan, guru belum mampu menciptakan proses pembelajaran yang efisien dan efektif. Kondisi pembelajaran yang dihadapi saat ini antara lain: (1) bahan ajar yang digunakan siswa masih belum memenuhi prasyarat sebagai bahan ajar yang baik yang mampu membantu siswa dalam memecahkan masalah belajarnya, (2)

hasil belajar PPKn siswa masih rendah dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), (3) sarana dan prasarana sekolah masih minim, (4) bahan ajar yang digunakan guru sangat terbatas, (5) perpustakaan hanya memiliki buku cetak mata pelajaran, tidak memiliki buku penunjang mata pelajaran, (6) RPP yang digunakan belum di desain sesuai dengan kebutuhan, karakteristik peserta didik dan relevan dengan tema pembelajaran. 6) Evaluasi pembelajaran yang dilakukan belum memenuhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan penelitian pendahuluan sebanyak 70% siswa sulit memahami materi demokrasi yang digunakan guru sangat monoton dan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Sebanyak 60% siswa sulit memahami materi demokrasi dengan hanya menggunakan satu bahan ajar yang dimiliki siswa saat ini. Sebanyak 60% siswa menganggap bahwa buku yang dimiliki belum cukup untuk membantu belajar secara mandiri di rumah dan seluruh siswa membutuhkan bahan ajar lain untuk membantu belajar mereka secara mandiri seperti modul karena

pembelajaran selama ini berlangsung dengan menggunakan buku paket. Semua tidak ada yang memiliki bahan ajar lain selain buku siswa yang dipinjamkan sekolah.

Berdasarkan analisis kebutuhan, kondisi dan potensi sekolah yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran dimungkinkan untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi sarana di sekolah dan karakteristik siswa.

### **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Siregar dan Nara (2010:3) belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun

yang menyangkut nilai dan sikap (efektif).

Selanjutnya Robert M.Gagne (dalam Siregar, 2002: 31) menyatakan belajar adalah suatu proses pengolahan informasi (*information processing theory*) dalam otak manusia. Pengolahan otak manusia sendiri dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. *Receptor* (a lat-alat indra); menerima rangsangan dari lingkungan dan mengubahnya menjadi rangsangan neural, memberikan simbol-simbol informasi yang diterimanya dan kemudian diteruskan.
- b. *Sensory register* (penampungan kesan-kesan sensorik); yang terdapat pada syaraf pusat, fungsinya menampung kesan-kesan sensorik dan mengadakan seleksi, sehingga terbentuk sesuatu kebulatan perseptual (persepsi selektif). Informasi yang masuk diteruskan ke memori jangka pendek, sebagian hilang dari sistem.
- c. *Short-term memory* (memori jangka pendek); menampung hasil pengolahan perseptual dan menyimpannya. Memori ini dikenal memori kerja kapasitasnya sangat terbatas, waktu penyimpanan juga pendek.
- d. *Long-term memory* (memori jangka panjang); menampung hasil pengolahan yang ada di memori jangka pendek. Informasi di simpan dalam jangka panjang dan bertahan lama. Saat transformasi informal, informasi baru

terintegrasi dengan informasi lama yang sudah tersimpan.

- e. *Response generator* (pencipta respon); menampung informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang dan mengubahnya menjadi reaksi jawaban.

Dari teori di atas dapat dijelaskan belajar merupakan proses kognitif untuk memperoleh pengetahuan atau informasi yang disimpan dalam memori jangka panjang. Hal ini sejalan dengan pendapat Jean Piaget yang membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat yaitu: a) tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun), b) tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun), c) tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun), d) tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun), dan e) tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun). (Budiningsih, 2005: 38).

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi tahap perkembangan kognitif seseorang akan semakin teratur dan semakin abstrak cara berfikirnya. Bila dilihat dari usia anak kelas XI SMA masuk dalam tahap operasional formal. Bila dilihat dari tahap tersebut siswa sudah mampu berfikir

secara operasional serta sudah mampu menarik generalisasi pengetahuan mereka sehingga siswa kelas XI SMA sudah mampu mengembangkan kemampuan berfikirnya dengan menggunakan bahan ajar modul sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa.

Konstruktivisme adalah pandangan yang menekankan pada peran aktif pembelajar dalam membangun pemahaman dan memahami informasi (Woolfolk, 2009). Berdasarkan teori konstruktivisme Anita Woolfolk, siswa dituntut berperan aktif untuk mengkonstruksi pengetahuannya baik melalui belajar berkelompok maupun belajar secara mandiri melalui bahan ajar modul.

Skinner membedakan respon menjadi dua yaitu: 1) respon yang timbul dari stimulus tertentu dan 2) "*Operant (instrumental) response*" yang timbul dan berkembang karena diikuti oleh perangsang tertentu. (Skinner dalam Siregar, 2010: 27-28).

Pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa respon sesungguhnya akan menghasilkan sejumlah konsekuensi yang nantinya akan mempengaruhi tingkah laku

manusia. Artinya, dalam pembelajaran harus menimbulkan respon yang positif agar terjadi perubahan tingkah laku pada siswa. Perubahan tingkah laku siswa dipengaruhi oleh beberapa hal di antaranya *reward* (pemberian hadiah) atau pun penguatan negatif bukan hukuman. Bedanya dengan hukuman adalah, bila hukuman harus diberikan (sebagai stimulus) agar respons yang timbul berbeda dari yang diberikan sebelumnya, sedangkan penguat negatif (sebagai stimulus) harus dikurangi agar respons yang sama menjadi kuat.

Menurut Reigeluth yang dikutip Miarso (2013:1) ada tiga variabel pembelajaran yaitu (1) kondisi pembelajaran, (2) metode pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran.

Pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar, disengaja dan memiliki tujuan, maka pembelajaran hendaknya didesain sedemikian rupa secara optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Suatu pembelajaran akan berjalan dengan baik jika guru mampu mengidentifikasi kondisi pembelajaran, menentukan metode pembelajaran yang sesuai, dan mengevaluasi hasil pembelajaran dengan tepat. Kemampuan guru

mengidentifikasi pembelajaran bergantung pada kemampuan guru mengelompokkan kondisi pembelajaran.

Secara khusus, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan sebagai berikut :

“Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”. (Penjelasan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1).

Berdasarkan pendapat di atas tujuan pembelajaran harus dioperasionalkan melalui kejelasan tujuan kurikuler dan harus nampak dalam sosok program dan pola pembelajarannya. Tujuan kurikuler tersebut selanjutnya harus dijabarkan ke dalam tujuan pembelajaran yang bersifat khusus dan operasional dengan memperhatikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator-indikatornya dalam silabus.

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain pembelajaran ASSURE yang berorientasi kelas. Model ASSURE ini dicetuskan oleh Heinich, dkk. sejak tahun 1980-an dan dikembangkan oleh Smaldino, dkk (Prawiradilaga, 2008: 47). Menurut Heinich dalam

Prawiradilaga (2008: 47), model ASSURE terdiri dari enam langkah kegiatan yaitu: *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Material, Utilize Media and Materials, and Require Learner Participation.*

Berdasarkan uraian di atas, tujuan pembelajaran akan sulit dicapai jika bahan ajar yang digunakan tidak di desain dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Prawiradilaga dan Siregar (2008: 21) menjelaskan bahwa ada lima komponen yang harus diperhatikan dalam mengembangkan bahan ajar khususnya bahan ajar cetak yaitu (1) kegiatan pembelajaran pendahuluan, (2) penyampaian materi pembelajaran, (3) memancing kinerja siswa, (4) pemberian umpan balik, dan (5) kegiatan tindak lanjut.

Sedangkan secara lebih khusus pada pengembangan bahan ajar cetak, Arsyad (2010: 87), menjelaskan ada enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang bahan ajar, yaitu (2)

konsistensi, (2) format, (3) organisasi, (4) daya tarik, (5) ukuran huruf, dan (6) ruang/spasi kosong. Selain itu, ada komponen lain yang digunakan untuk menarik perhatian siswa pada bahan ajar cetak yaitu warna, huruf, dan kotak.

Berdasarkan pendapat di atas, dalam pemilihan bahan ajar perlu memperhatikan beberapa hal yang berkaitan dengan isi maupun tampilan bahan ajar sehingga bahan ajar yang digunakan mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan inovatif.

Menurut Sungkono (2003: 10), ada tiga teknik yang dapat dipilih dalam menyusun modul yaitu 1) menulis sendiri (*starting from scratch*), 2) pengemasan kembali informasi (*information repackaging*), dan 3) penataan informasi (*compilation*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik pengembangan bahan ajar modul bisa dilakukan dengan tiga cara yaitu dengan menulis sendiri artinya tidak mengutip modul orang lain, mengemas sendiri tetapi dengan

memadukan beberapa bahan ajar, atau dengan cara memperbaharui modul yang sudah ada.

Belajar mandiri menurut Munir adalah proses belajar yang didasarkan pada inisiatif, keinginan, atau minat pembelajar sendiri, sehingga belajar dapat dilakukan secara sendiri ataupun berkelompok tutorial. Bila dilihat dari kutipan tersebut belajar mandiri merupakan belajar dengan bantuan minimal dari pihak lain. Tugas guru hanya sebagai fasilitator atau yang memberikan kemudahan atau bantuan kepada pembelajar.

Sedangkan karakteristik belajar mandiri meliputi:

- a. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan pembelajar.
- b. Pembelajar belajar sesuai dengan kecepatan (*pacing*) masing-masing.
- c. Sistem belajar mandiri dilaksanakan dengan menyediakan paket belajar mandiri yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. (Munir, 2012: 249).

Menurut Miarso (2013: 253) bahwa manfaat Sistem Belajar Mandiri (SBM) bagi peserta didik yaitu agar mereka dapat dimungkinkan mengikuti pendidikan dan pelatihan sesuai dengan kondisi mereka. Peserta SBM harus mampu belajar disela-sela kegiatan mereka dengan bahan belajar mandiri berupa

modul cetakan. Bilamana ada masalah belajar yang tidak dapat dipecahkan sendiri, mereka dapat mencari bantuan narasumber yang ada didekatnya atau yang diberi tugas untuk membimbing.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam sistem belajar mandiri pusat pembelajaran berpusat pada siswa dengan menggunakan bahan ajar yang mampu menuntunnya belajar sendiri meskipun tanpa kehadiran seorang guru. Tugas guru/instruktur dalam proses belajar mandiri ialah menjadi fasilitator, menjadi orang yang siap memberikan bantuan kepada siswa/peserta didik bila diperlukan. Terutama, bantuan dalam menentukan tujuan belajar, memilih bahan dan media belajar, serta dalam memecahkan kesulitan yang tidak dapat dipecahkan siswa/peserta didik sendiri.

### **Tujuan penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui:

- 1) Mendeskripsikan pemanfaatan bahan ajar yang digunakan sesuai dengan

- kondisi dan potensi sekolah terhadap produk yang dikembangkan.
- 2) Menghasilkan bahan ajar modul PPKn yang efektif, efisien, dan menarik.
  - 3) Menganalisis efektifitas modul PPKn.
  - 4) Menganalisis efisiensi penggunaan modul PPKn.
  - 5) Menganalisis kemenarikan modul PPKn.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga dengan istilah *Research and Developmen (R&D)* yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. (Sugiyono, 2012:297).

Borg and Gall (1983:775) mengajukan serangkaian tahap yang ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu:

*“research and information planning, develop preliminary form of product, preliminary main product revisien, main field testing, operational product operational field testing, final product revision, and diss implementation”*.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan yaitu (1) membaca penelitian yang relevan,

- (2) merencanakan tujuan/ pengembangan produk, (3) mengembangkan produk awal, (4) uji coba lapangan produk awal, (5) revisi produk hasil uji lapangan, (6) uji lapangan produk utama, dan (7) penyempurnaan produk utama.

Pada tahap uji coba produk, dilakukan tiga tahap yaitu (1) evaluasi satu lawan satu, (2) evaluasi kelompok kecil, (3) evaluasi lapangan (*field evaluation*) sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.

Uji coba dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Belalau, SMA Negeri 1 Liwa, dan SMA Negeri 2 Liwa Kabupaten Lampung Barat. Uji satu lawan satu dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 3 (tiga) orang dari masing-masing sekolah. Untuk uji kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang dari masing-masing sekolah. Untuk kelas terbatas dilakukan kepada satu kelas dari masing-masing sekolah.

Uji efektifitas, efisiensi dan kemenarikan dilakukan pada dua kelas pada kelas XI yang belum dijadikan subjek uji coba pada pengujian sebelumnya yaitu untuk kelas kontrol pada kelas XI IPA-1 dan untuk kelas perlakuan pada kelas

XI IPS-2 di SMA Negeri 1 Belalau. Instrumen penelitian ini berupa angket dan test tertulis. Angket untuk menguji kemenarikan modul sedangkan test tertulis untuk mengetahui efektifitas pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kondisi dan Potensi Sekolah untuk Dikembangkannya Produk

Kondisi dan potensi sekolah sangat mendukung dikembangkan bahan ajar modul karena siswa tidak memiliki bahan ajar selain buku cetak yang dipinjamkan sekolah pada siswa. selain itu kondisi sarana dan prasarana sekolah yang sangat minim juga sangat tepat dikembangkannya bahan ajar cetak seperti modul.

Dengan menggunakan bahan ajar modul ini, siswa mampu belajar mandiri meskipun sedang tidak berada dikelas sehingga siswa memiliki tambahan pengetahuan dan wawasan tentang materi demokrasi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan modul ini. Hal ini memberikan manfaat lebih bagi

siswa sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Modul PPKn hanya sebagai suplemen sehingga siswa masih memerlukan bahan ajar lain untuk meningkatkan hasil belajar.

### 2. Desain Pengembangan Bahan Ajar

Desain bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah berupa bahan ajar cetak modul PPKn pada kompetensi dasar menganalisis perkembangan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara pada kelas XI.

Menurut Sungkono, (2003: 10) bahwa ada tiga teknik yang dapat dipilih dalam menyusun modul yaitu 1) menulis sendiri (*starting from scratch*), 2) pengemasan kembali informasi (*information repackaging*), dan 3) penataan informasi (*compilation*).

Modul dikembangkan dengan cara mengemas informasi dengan memanfaatkan buku-buku teks dan informasi dari literatur yang ada untuk dikemas kembali menjadi modul yang memenuhi karakteristik modul yang baik. Modul atau informasi yang sudah ada dikumpulkan berdasarkan kebutuhan

(sesuai dengan kompetensi, silabus dan RPP), kemudian disusun kembali dengan gaya bahasa yang sesuai. Selain itu juga diberi tambahan keterampilan atau kompetensi yang akan dicapai, latihan, rangkuman, test formatif, kunci jawaban, dan refleksi.

### 3. Efektivitas Produk Modul

Uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil *posttest* kelas perlakuan dan kelas kontrol. Uji efektivitas pada kelas XI IPA-1 berjumlah sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS-2 sebagai kelas perlakuan

Peningkatan kemampuan siswa dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dengan memperhatikan nilai hasil uji *pretest* dan nilai hasil uji *posttest*. *Pretest* diberikan pada awal pertemuan sedang *posttest* diberikan pada akhir setelah seluruh rangkaian pembelajaran pada modul interaktif selesai.

Nilai rata-rata hasil uji *pretest* kelas eksperimen adalah 57,6 dan nilai rata-rata hasil uji *pretest* kelas kontrol adalah 60,87. Sedangkan hasil nilai rata-rata uji *posttest* kelas eksperimen adalah 82,4 sedangkan

hasil nilai rata-rata uji *posttest* kelas kontrol adalah 72 lebih rendah dari kelas eksperimen.

Dari rata-rata hasil uji *posttest* ini gain peningkatan kemampuan adalah 3,905 maka dapat disimpulkan bahwa efektifitas pada peningkatan kemampuan pembelajaran dengan modul interaktif lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan modul adalah 24,8%. Sedangkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul adalah 11,13%. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar modul efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan bahan ajar modul dengan siswa yang tidak menggunakan bahan ajar modul. Hasil belajar siswa yang menggunakan modul lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul.

### 4. Efisiensi Produk Modul

Pengujian dilakukan pada KD menganalisis perkembangan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Direncanakan KD ini tuntas selama 3 kali pertemuan dengan waktu setiap pertemuannya adalah 2x45 menit.

Waktu yang diperlukan pada pembelajaran adalah 2x45 menit setiap pertemuan. Artinya setiap pertemuan pembelajaran memerlukan waktu 90 menit. Sedangkan untuk pembelajaran menggunakan modul memerlukan waktu 60 menit. Sehingga jika dalam satu Kompetensi Dasar ada tiga kali pertemuan, maka waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan materi satu KD 270 menit, sedangkan pembelajaran menggunakan modul hanya memerlukan waktu 180 menit.

Adapun persamaan untuk menghitung efisiensi keberhasilan belajar dirumuskan oleh JB. Carrol (Miarso 2013 : 255) sebagai berikut:

$$\text{Keberhasilan belajar} = \frac{\text{Waktu yang diperlukan}}{\text{Waktu yang dipergunakan}}$$

Rumus tersebut menjelaskan sebagai berikut: meningkatnya nilai pembilang (waktu yang diberikan) akan meningkatkan waktu yang diperlukan dan mengakibatkan meningkatnya keberhasilan belajar (Miarso,2013: 255).

Untuk kelas perlakuan perhitungan rasio efisiensinya diperoleh sebagai berikut.

$$\text{Efisiensi} = \frac{270}{180} = 1,5$$

Sedangkan untuk kelas kontrol rasio efisiensinya diperoleh:

$$\text{Efisiensi} = \frac{270}{270} = 1,00$$

Tabel 4.8 Nilai efisiensi dan klasifikasinya

Nilai efisiensi	Klasifikasi	Tingkat Efisiensi
> 1	Tinggi	Efisien
= 1	Sedang	Cukup Efisien
< 1	Rendah	Kurang Efisien

Berdasarkan tabel di atas, waktu yang digunakan pada kelas eksperimen lebih hemat dibandingkan dengan kelas kontrol pada materi yang sama. Pada kelas perlakuan memerlukan waktu 120 menit sedangkan kelas kontrol 270 menit sehingga perhitungan rasio efisiensinya 1,5 sedangkan untuk

kelas kontrol 1,00. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modul lebih efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak

### **5. Kemenarikan Modul**

Untuk mengetahui kemenarikan modul maka pada kelas eksperimen yang menjadi responden dibagikan angket. Angket yang disebarkan ini mengacu pada pendapat yang dikemukakan Reigeluth (2009:77) tentang kriteria daya tarik yaitu sejauh mana siswa menikmati instruksi dan seberapa besar dapat memotivasi siswa untuk mengulang-ulang pelajaran hingga tercapai kondisi yang diharapkan. Untuk itu angket yang disebarkan harus dapat mengungkap aspek daya tarik dari program modul PPKn yang telah diujicobakan pada kelas eksperimen. Aspek tersebut adalah kemenarikan tampilan modul, keterbacaan, pewarnaan, gaya huruf, *layout*, kemudahan penggunaan modul dalam proses pembelajaran.

Hasil uji kemenarikan diperoleh dari sebaran angket kepada 25 orang siswa kelas XI IPS-2 SMAN 1 Belau. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket dengan skala likert, skor maksimum . Kualitas daya tarik dilihat dari aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan modul PPKn.

Berdasarkan hasil penelitian uji kemenarikan sebanyak 75% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modul PPKn menarik dan memudahkan siswa untuk belajar mandiri baik di kelas maupun di rumah.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Kondisi dan potensi sekolah sangat tepat untuk dikembangkannya bahan ajar modul PPKn materi menganalisis perkembangan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dapat dikembangkan untuk materi pembelajaran bagi siswa kelas XI semester ganjil di Kabupaten Lampung Barat. Modul yang dikembangkan belum optimal untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa karena hanya sebagai

suplemen dari bahan ajar yang ada dan digunakan saat ini. Modul ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh siswa kapan saja dan dalam kondisi apa saja.

2. Produk modul PPKn yang dihasilkan divalidasi ahli oleh dosen pascasarjana FKIP Universitas Lampung baik ahli media, materi, maupun desain pembelajaran.
3. Produk modul PPKn yang dihasilkan efektif dengan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan modul budaya demokrasi yaitu 24,8% lebih besar daripada rata-rata peningkatan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul yaitu 11,13%.
4. Penggunaan modul PPKn efisien dengan nilai efisiensi  $1,5 > 1$
5. kemenarikan modul PPKn dalam kategori menarik dengan skor rata-rata kemenarikan adalah 75%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada .Jakarta.
- Borg, W.R. dan M.D. Gall. 1983. *Educational Research an Introduction*. Longman Inc.

new York United States of America.

- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rinekecipta Jakarta .
- Miarso, Yusufhadi. 2013. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK*. Bandung: Alfabeta.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Reigeluth, C.M & Chellman, AC. 2009. *Instructional Design Theories and Models Volume III, Bulding a Common Knowledge Base*. New York : Taylor & Francis.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2002. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono,dkk. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY
- Woolfolk, Anita. 2009. *Educational Psychology Active Learning Edition (Edisi kesepuluh)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.