

**PENGEMBANGAN PAKET PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN BERBASIS LEGO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS X  
SEMESTER 1 DI SMK-PP NEGERI KUPANG**

**WAHYU HADI TRIGUTOMO, MUHAMMAD EFFENDI, ANSELMUS J.E. TOENLIOE**

Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang

[muhammadyusuf\\_84@yahoo.com](mailto:muhammadyusuf_84@yahoo.com)

**ABSTRACT**

Learning package was developed based on the study of Learning Technology which uses the concept Dick, Carey & Carey (2009) that consist of ten steps: 1) Assess the need to identify the common goal of learning (*Assessing needs to identify instructional goal*), 2) Conduct analysis of general purpose learning (*Conducting a goal instructional Analysis*), 3) Analyze learners and the environment (*Analyze learner and context*), 4) Writing special purpose (*Writing performance objectives*), 5) Develop Instrument Rating (*Developing Assessment instructional*), 6) Develop a learning strategy (*Developing and instructional strategy*), 7) Developing learning materials (*Developing instructional materials*), 8) Design and conduct formative evaluation (*Designing and conducting formative evaluation*), 9) Revise learning (*Revise Instruction*), 10) Designing and implementing a summative evaluation (*Design and conduct summative evaluation*), and use learning strategies lego. The last stage design and conduct formative evaluation covers expert feedback content, design experts, and expert media, individual testing, piloting small groups, and field trials. At this stage of analysis and revision of the module teaching materials, student guides, teacher guides. The results of product development from some experts say feasible is as follows: 86.67% of subject matter experts and linguists 71.87%, amounting to 95% of design experts and media expert at 77.3%. While student learning outcomes showed an increase after using lego learning strategies to students, which originally contained 81.48% (Does not meet KKM), being 100% meets the KKM.

**Key words:** Learning package development, Citizenship Education

Paket pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kajian Teknologi Pembelajaran yang menggunakan konsep Dick, Carey & Carey (2009) yang terdiri dari sepuluh langkah yaitu: 1) Menilai kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (*Assessing needs to identify instructional goal*), 2) Melakukan analisis tujuan umum pembelajaran (*Conducting a Goal Instructional Analysis*), 3) Menganalisis pembelajar dan lingkungan (*Analyze learner and context*), 4) Menulis tujuan khusus (*Writing performance Objectives*), 5) Mengembangkan Instrumen Penilaian (*Developing Assesment Instructional*), 6) Mengembangkan strategi pembelajaran (*Developing and instructional strategy*), 7) Mengembangkan materi pembelajaran (*Developing Instructional materials*), 8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif (*Designing and conducting formative evaluation*), 9) Merevisi Pembelajaran (*Revise Instruction*), 10) Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif (*Design and conduct summative evaluation*), serta menggunakan strategi pembelajaran lego. Tahap terakhir mendesain dan melakukan evaluasi formatif meliputi tanggapan ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Pada tahap ini

dilakukan analisis dan revisi terhadap modul bahan ajar, panduan siswa, panduan guru. Hasil pengembangan produk dari beberapa ahli di katakan layak yaitu sebagai berikut: ahli materi sebesar 86,67% dan ahli bahasa 71,87%, ahli desain sebesar 95% dan ahli media sebesar 77,3%. Sedangkan hasil belajar siswa menunjukkan kenaikan setelah menggunakan strategi pembelajaran lego terhadap siswa, yang semula terdapat 81,48% (Tidak memenuhi KKM), menjadi 100% memenuhi KKM.

**Kata kunci:** Pengembangan paket pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan

## PENDAHULUAN

Problematika pembelajaran PKN dewasa ini mengalami banyak tantangan, terutama dengan adanya perubahan-perubahan kondisi masyarakat dalam berbagai aspek. PKN sampai saat ini dinilai belum mampu menjawab tantangan perubahan tersebut yang di sebabkan oleh berbagai macam penyebab, antara lain: (1) paradigma ilmu pengetahuan dan teknologi serta globalisasi, (2) adanya paradigma reformasi yang belum tuntas, (3) paradigma *nation dan character building* (membentuk karakter) bangsa Indonesia yang Pancasilais. PKN yang memiliki tujuan akhir yaitu untuk membentuk warga negara yang baik (*good citizen*) yang sesuai dengan jiwa dan nilai Pancasila serta UUD 1945, diharapkan mampu membentuk kualitas kepribadian (*desirable personal quality*) bagi warga negara yang baik. PKN merupakan rumpun pendidikan ilmu sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik yang mampu menjalankan, mengetahui, dan menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Berdasarkan hasil observasi awal dan informasi yang di peroleh peneliti pada tanggal 8-13 Agustus 2016 di SMK-PP Negeri Kupang dengan guru mata pelajaran PKN, bahwa masih ditemui beberapa permasalahan dalam pembelajaran PKN antara lain; kurangnya motivasi dan partisipasi belajar siswa dalam bertanya dan menjawab, pengelolaan kelas oleh guru yang kurang optimal, kreatifitas guru dalam pembelajaran masih kurang bervariasi, serta sumber belajar yang digunakan guru dan siswa adalah berupa buku paket pembelajaran yang sudah lama dan belum ada paket pembelajaran yang dikembangkan tidak melalui uji validasi dan uji lapangan/ uji efektivitas.

Pengembangan paket pembelajaran PKN untuk siswa kelas X di SMK-PP Negeri Kupang mengacu pada model desain pembelajaran Dick, Carey & Carey (2009). Model ini dipilih karena: (1) merupakan model desain pengembangan pembelajaran yang sistematis, artinya model ini terfokus pada tujuan pembelajaran, (2) model ini memperhatikan karakteristik pebelajar, (3) secara substansi, materinya dapat diorganisasikan dengan mengurutkan isinya yang didasarkan pada hasil analisis pembelajaran, (4) adanya proses perancangan strategi pembelajaran untuk mencapai hasil yang dikehendaki, (5) adanya proses untuk mendapatkan kelayakan produk melalui beberapa tahap ujicoba mulai uji ahli isi dan bahasa, ahli desain dan ahli media pembelajara, ujicoba perseorangan, ujicoba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar/ uji lapangan yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang dapat diterima, meyakinkan dan layak digunakan, (6) adanya tahap evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, (7) pengembangan paket pembelajaran ini terdiri dari buku ajar, buku panduan guru dan buku panduan siswa yang berfungsi sebagai petunjuk penggunaan untuk mempermudah pemanfaatannya di dalam pembelajaran.

Temuan empirik dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Umamah (2008), Irma Yurni (2009), Eka Yuliana Sari (2013) dan Rohmat Febrianto (2012) yang menggunakan model desain pembelajaran Dick, Carey & Carey untuk mengembangkan bahan ajar membuktikan bahwa model ini dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar cetak yang memudahkan pebelajar untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah: menghasilkan produk berupa paket pembelajaran PKN kelas X semester I yang layak dan dapat memudahkan siswa dalam belajar pada mata pelajaran PKN di SMK-PP Negeri Kupang serta sesuai dengan kebutuhan siswa yang dilengkapi buku panduan guru dan buku panduan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE

Berdasarkan acuan model pengembangan yang digunakan yaitu model Dick, Carey & Carey (2009), terdiri dari sepuluh langkah, namun dalam penelitian pengembangan, peneliti hanya menggunakan sembilan langkah dan langkah yang kesepuluh yaitu melakukan evaluasi sumatif tidak dilakukan karena dalam evaluasi sumatif tidak melibatkan perancang program (pengembang), tetapi melibatkan penilai independen, maka pengembang mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model tersebut, antara lain sebagai berikut: 1. Menilai kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (*Assessing needs to identify instructional goal*), 2. Melakukan analisis tujuan umum pembelajaran (*Conducting a Goal Instructional Analysis*), 3. Menganalisis pebelajar dan lingkungan (*Analyze learner and context*), 4. Menulis tujuan khusus (*Writing performance Objectives*), 5. Mengembangkan Instrumen Penilaian (*Developing Assessment Instructional*), 6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*Developing and instructional strategy*), 7. Mengembangkan materi pembelajaran (*Developing Instructional materials*), 8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif (*Designing and conducting formative evaluation*), 9. Merevisi Pembelajaran (*Revise Instruction*), 10. Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif (*Design and conduct summative evaluation*)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### a. Uji validasi terhadap bahan ajar

Hasil penilaian ahli materi pelajaran dan bahasa menunjukkan uji validasi sebesar 86,67% dan 71,875%, sedangkan penilaian uji validasi dari ahli media pembelajaran menunjukkan nilai sebesar 95% dan hasil uji validasi dari ahli desain pembelajaran sebesar 77,3%.

#### b. Uji perseorangan

Setelah melalui tahapan validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, maka produk direvisi sesuai masukan dan saran para ahli. Setelah dilakukan revisi, maka produk modul diujicobakan. Uji coba perorangan dilakukan terhadap 3 peserta didik SMK-PP Negeri Kupang. Uji coba perorangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang tidak terdeteksi ketika pembuatan produk.

**Tabel 1.1 Data hasil uji coba perorangan terhadap paket pembelajaran**

No	Aspek Yang Dinilai	Responden			Jumlah	%
		1	2	3		
1	Apakah kata dalam kalimat yang ananda temukan dalam bahan ajar sudah baik dan benar	4	4	3	11	91,67
2	Apakah penggunaan huruf besar dalam bahan ajar yang ananda baca sudah benar	4	4	3	11	91,67
3	Apakah penggunaan tanda baca (., !?) dalam bahan ajar yang ananda baca sudah benar	4	4	3	11	91,67
4	Apakah keterangan gambar sudah sesuai dengan gambar yang di maksud	4	4	3	11	91,67
5	Apakah petunjuk penggunaan bahan ajar ini mudah ananda pahami	4	4	3	11	91,67
6	Apakah isi materi jelas dan bisa ananda pahami	4	4	3	11	91,67
7	Apakah soal-soal yang terdapat dalam	4	4	3	11	91,67

	bahan ajar berhubungan dengan kehidupan sehari-hari					
8	Apakah kegiatan belajar yang terdapat dalam bahan ajar bisa membantu ananda dalam memahami materi	4	4	3	11	91,67
9	Apakah ananda bisa mengerjakan soal-soal pada kegiatan mandiri dan kelompok	4	4	3	11	91,67
10	Apakah ananda bisa membuat kesimpulan dalam kegiatan "Ayo saling menghormati"	4	5	3	11	91,67
<b>Total Skor Yang Diperoleh</b>						916,7
<b>% Rata-rata</b>						91.67

### c. Uji kelompok Kecil

Hasil revisi terhadap produk uji coba perorangan, diujicobakan kepada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 6 orang peserta didik SMK-PP Negeri Kupang Kelas X.

### d. Uji Lapangan

Hasil revisi terhadap produk uji coba kelompok kecil, diujicobakan kepada kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan kepada 27 peserta didik di SMK-PP Negeri Kupang. Uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan paket pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran.

### e. Analisis Efektifitas Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk hasil belajar peserta didik setelah menggunakan paket pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar yang dimiliki oleh peserta didik dengan mengacu pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dengan nilai 75. Tes hasil belajar ini dilakukan pada 27 peserta didik pada kelas X TPH, setelah mereka melakukan pembelajaran dengan menggunakan paket pembelajaran selama 2 minggu. Adapun tes yang diberikan dari keseluruhan teks terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 2 soal essay. Pada tiap butir soal pilihan ganda diberikan skor 6 dan 2 soal essay masing-masing soal bernilai 5, sehingga jawaban benar secara keseluruhan maka nilainya adalah 100. Pengolahan data hasil belajar peserta didik dijabarkan dalam bentuk tabel untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik. Berikut tabel data hasil belajar peserta didik :

**Tabel 1.2 Data Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Pre-test	Post-test	KKM	Keterangan
1.	Adigeno Albertho Simeon Afi	45	80	75	Memenuhi KKM
2.	Ahab Yoyarip Moses Benu	40	80	75	Memenuhi KKM
3.	Andre Aditya Kanni	35	85	75	Memenuhi KKM
4.	Andri Fridwan Tlonaen	30	85	75	Memenuhi KKM
5.	Anggelina Eno Bau	75	90	75	Memenuhi KKM
6.	Arnoldus Kristoforus Seran	40	90	75	Memenuhi KKM
7.	Dedi Imanuel Saepito	30	85	75	Memenuhi KKM
8.	Dionisius Aldolfus Bria	25	85	75	Memenuhi KKM

9.	Donasia Skolastika Sila	35	90	75	Memenuhi KKM
10.	Elfiana Muki	75	90	75	Memenuhi KKM
11.	Irenso Contrado Berek	40	85	75	Memenuhi KKM
12.	Jimi Yumelton Suni	40	95	75	Memenuhi KKM
13.	Jonrianus Obe	35	90	75	Memenuhi KKM
14.	Lewi Anugerah Ottu	<b>KELUAR / PINDAH SEKOLAH</b>			
15.	Marce Niviani Tanesib	45	95	75	Memenuhi KKM
16.	Margaretha P.N Usfinit	35	85	75	Memenuhi KKM
17.	Maria Anggela Seran	75	85	75	Memenuhi KKM
18.	Maria Dolorosa Roma Bria	75	80	75	Memenuhi KKM
19.	Meri Wasti Nitti	30	90	75	Memenuhi KKM
20.	Metri Sarlence Pong	25	95	75	Memenuhi KKM
21.	Nofris Alfonsus Nubatonis	45	95	75	Memenuhi KKM
22.	Pedrik Pradana Pala	50	85	75	Memenuhi KKM
23.	Randy Melson Akal	45	80	75	Memenuhi KKM
24.	Sintania Maaloka	80	80	75	Memenuhi KKM
25.	Vidal De Jesus Borges	35	85	75	Memenuhi KKM
26.	Yempi Hosana Solet	30	90	75	Memenuhi KKM
27.	Yohanes Mataufina	45	90	75	Memenuhi KKM
28.	Yulens Gradiwa Taneo	40	85	75	Memenuhi KKM

## Pembahasan

### a. Uji validasi terhadap bahan ajar

Berdasarkan hasil validasi ahli isi materi pembelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, pengembangan produk paket pembelajaran mendapat penilaian/tanggapan yang baik. Selanjutnya dari rangkaian tahapan uji coba produk lapangan, produk paket pembelajaran yang dikembangkan juga mendapat respon baik dari subjek uji coba.

### b. Uji perseorangan

Berdasarkan tabel 1.1, data penilaian pada uji coba perorangan tersebut, maka dilakukan perhitungan keseluruhan item sebagai berikut:

Dimana jumlah skor dari validator  $3 \times 10 = 30$ ,  $4 \times 20 = 80$ , sehingga  $30 + 80 = 110$ . Jumlah item pertanyaan  $10 \times 3 = 30$ , Jumlah skor tertinggi dari item pertanyaan 4, sehingga  $30 \times 4 = 120$

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah skor jawaban}}{N \times \text{Bobot tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{110}{120} \times 100\% \\
 &= 91,67\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data uji coba perorangan di atas, diperoleh hasil 91,67%. Hasil persentase analisis data tersebut dibandingkan dengan kriteria yang telah ditentukan (tabel 3.4) dan diperoleh bahwa paket pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria layak.

### c. Uji kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan paket pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran yang lebih baik. Dan di peroleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 22,1 dari 6 orang responden dengan jumlah pertanyaan 10 pertanyaan kuesioner, menunjukkan persentase skor sebesar 92,08% (layak).

### d. Uji Lapangan

Data yang diperoleh setelah melakukan ujicoba lapangan terhadap 27 siswa dengan menyebar angket yang terdiri dari 10 pertanyaan menunjukkan bahwa diperoleh persentase sebesar 93,15% (sangat positif) tanggapan terhadap bahan ajar. Berdasarkan data penilaian pada uji coba kelompok besar tersebut, maka dilakukan perhitungan keseluruhan item sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah skor jawaban}}{N \times \text{Bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{1006}{1080} \times 100\% \\ &= 93,15\% \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data uji coba kelompok besar diatas, diperoleh hasil 93,15%. Hasil persentase analisis data tersebut dibandingkan dengan kriteria yang telah ditentukan dan diperoleh bahwa paket pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak.

### e. Analisis Efektifitas Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel 1.2, dapat dilihat bahwa hasil belajar mencapai rata-rata dari 5 peserta didik mencapai KKM, sedangkan sisanya sejumlah 22 peserta didik tidak memenuhi KKM dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\frac{22}{27} \times 100\% = 81,48\% \text{ ( Tidak memenuhi KKM)}$$

. Hasil yang diperoleh setelah menggunakan paket pembelajaran ini, hampir semua peserta didik memenuhi KKM. Selanjutnya presentase jumlah peserta didik yang memenuhi KKM dicocokkan dengan tabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jumlah peserta didik yang memenuhi KKM mencapai tingkat presentase 100% maka produk tersebut dikatakan layak.

Keefektifan paket pembelajaran tersebut dapat dilihat dari perbedaan rata-rata yang diraih peserta didik antara skor pre-test dan skor post-test. Pre-test diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai dan post-test diberikan kepada peserta didik setelah pembelajaran dengan paket pembelajaran selesai dilaksanakan.

## SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar merupakan kegiatan yang mengupayakan terjadinya interaksi hasil pengembangan bahan ajar dengan peserta didik pada situasi pembelajaran yang termonitor dan terkontrol. Kegiatan pemanfaatan inilah diketahui kelebihan dan kekurangan dari hasil pengembangan bahan ajar. Beberapa hal sangat berguna dalam penyempurnaan pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan seperti terpenuhinya kebutuhan dan harapan peserta didik untuk bisa maksimal dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam bermasyarakat. Beberapa saran yang dapat pengembang sampaikan berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar, khususnya bahan ajar pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai berikut; saran pemanfaatan, saran diseminasi dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

## DAFTAR RUJUKAN

Abdul Hadi. 2014. *Penerapan Pembelajaran Tematik Pada Tema Kegiatanku Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sumbersari I Kota Malang*. Tesis Tidak di terbitkan. Malang:UM.



- Akbar, Sa'dun, dkk. 2013. *Implementasi Pembelajaran Tematik Berorientasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013*. Presentasi tidak diterbitkan.
- Ali, M. 2010. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Bumi Aksara.
- Angga, S. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Keterampilan Memahami Perintah Kerja Tertulis Bagi Peserta Didik SMK Dalam Pendekatan Competency Based Training (CBT)*. Skripsi tidak di terbitkan. Semarang: UNNES.
- Awasthi, Jai Raj. 2006. "Textbook and its Evaluation". *Journal of NELTA*, Vol. 11, No. 1-2, December 2006..
- Degeng, I, Nyoman, Sudana. 2008. *Pengembangan Modul Pembelajaran. Dalam I Nyoman Sudana Degeng. Teori Belajar dan Pembelajaran Menuju Pribadi Unggul Lewat Perbaikan Kualitas Belajar Mengajar*. Surabaya: Universiats PGRI Adi Buana.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. 2009. *The Systematic Desain Of Instruction (7 th ed)*. United State of Amerika: Pearson Education Inc.
- Dwiyogo, W.D. 2008. *Aplikasi Teknologi Pembelajaran: Media Pembelajaran Penjas & Olahraga*. Malang: FIP UM.
- Eka, Y.S. 2013. *Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model Problem Based Learning ( Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 1 Malang)*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPS Pendidikan Dasar.
- Efendi, Anwar. 2009. "Beberapa Catatan tentang Buku Teks di Sekolah". *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan* Vol. 14, No. 2, Mei-Agustus 2009.
- Januszewski, A.& Molenda, M. 2008. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York, London: Taylor & Francis Group Lawrence Earlbaum Association, LLC.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. Materi kuliah "Landasan teknologi pendidikan" Program Pascasarjana S2 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- Muslich, M. 2010. *The Book Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Niswah, A.S. 2015. *Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik "Menjaga Kelestarian Lingkungan" Berbasis Kontekstual – Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belkajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan Malang: Pascasarjana UM.
- Nugroho, E. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pribadi, B.A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran: Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahman, A.M. 2016. *Pengembangan Buku Teks Geografi SMA/ MA pada Kompetensi Dasar menganalisis Pola Persebaran dan Interaksi Spasial Desa dan Kota*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPS- Universitas Negeri Malang.
- Rustam, S. 2009. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustaman, A., Hendrawati, Toharudin U. 2011. *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Smaldino, E.S, Lowther, L.D, & Russel, D.J. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, Edisi Kesembilan*. Diterjemahkan oleh Arif Rahman. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. 2011. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Suparlan Al-Hakim, dkk. 2013. *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Konteks Indonesia*. Malang: UM Press.
- Suwarma Al Muchtar, dkk (2007) *Strategi Pembelajaran PKn*. Jakarta: Universitas Terbuka,

- Umamah, N. 2008. *Pengembangan Paket Pembelajaran Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi Pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Unej dengan Model Dick & Carey*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPS TEP UM.
- Uno, B.H. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Laporan Penelitian*. Malang: Biro Administrasi Akademik, Perencanaan, dan Sistem Informasi.
- Wijaya Kusumah, (2009). *Guru & Problematika yang Dihadapinya*. www.Pikiran Rakyat.com
- Yurni, I. 2009. *Pengembangan Paket Pembelajaran Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan dengan Model Dick & Carey pada Universitas Malikussoleh Lhokseumawe Nanggroe Aceh Darussalam*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPS TEP UM.
- [http://www.jurnalpendidikan.net/2015/04/meningkatkan-hasil-belajar-pkn-materi\\_26.html](http://www.jurnalpendidikan.net/2015/04/meningkatkan-hasil-belajar-pkn-materi_26.html)
- <http://edukasi.kompasiana.com/2011/07/08/huruf-dalam-mendesain-media-pembelajaran/> diakses 03 Oktober 2016)