



Efektivitas Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Siklus Air Dengan Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas X Ips Man Purwodadi

Arina Sholiha , Tukidi, Sriyanto

Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2017
Disetujui Oktober 2017
Dipublikasikan
November 2017

Keywords:

*Effectiveness, Water Cycle,
Comic Strip*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X IPS MAN dari segi hasil belajar, tingkat aktivitas, dan tanggapan siswa. Kriteria efektivitas dalam penelitian ini adalah: (1) ketuntasan belajar secara klasikal, (2) ketercapaian aktivitas siswa, dan (3) tanggapan/ respon siswa terhadap pembelajaran. Desain penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan rancangan *pre-test and post-test group* yang dilakukan di MAN Purwodadi dengan subjek kelas X IPS 1 yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 81,56% sehingga pada kriteria ini sangat efektif. Aktivitas belajar siswa secara klasikal mencapai 75,84% sehingga masuk dalam kriteria cukup efektif, sedangkan tanggapan siswa terhadap pembelajaran masuk dalam kriteria cukup efektif yaitu 79,8%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dikatakan efektif apabila ketiga kriteria yang terdiri dari hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan respon positif siswa sudah sesuai dengan standart efektivitas sehingga data efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media komik strip dalam pembelajaran di kelas X IPS 1 MAN Purwodadi cukup efektif hingga sangat efektif.

Abstract

The aim of this study was to determine the effectiveness of learning geography subject of the water cycle by using the medium of the comic strip in class X MAN IPS in terms of learning outcomes, level of activity, and student responses. Effectiveness criteria in the study were: (1) the classical mastery learning, (2) the achievement of student activities, and (3) feedback/ student's response of the learning. The research design was Pre-Experiment Design with the design of pre-test and post-test group the performed in MAN Purwodadi with the subject of class X IPS 1 totaling 32 students. The result showed that in classical learning completeness reached 81,56%, so the criteria is very effective. Student activity classically reached 75,84% thus qualifies as quite effective, while the student's responses to learning falls within the criteria that is 79,8% effective enough. Based on the above results is said to be effective if the three criteria which consists of learning outcomes, student learning activities, and the positive response of student's is in conformity with the standard efficacy so that the data the effectiveness of learning by using media comic strip in the classroom X IPS 1 MAN Purwodadi effective enough to very effective.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

 Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 2 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: geografiunnes@gmail.com

ISSN 2252-6684

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan (Slameto, 2010: 1). Guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran semenarik mungkin, karena keberhasilan belajar siswa turut ditentukan oleh peran yang dibawakan guru selama interaksi proses belajar mengajar berlangsung (Nasution, 2006). Mengajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Mursell (2002) dalam Slameto (2003), mengajar digambarkan sebagai mengorganisasikan belajar, sehingga belajar menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna yang dimaksud adalah adanya proses mengajar yang seimbang dengan keadaan siswa, sehingga tugas pelajar adalah memahami hubungan pengetahuan itu sebagai kesatuan. Sehingga dalam mengajar perlu adanya koordinasi diantara guru dan siswa sehingga muncul situasi yang diharapkan siswa akan belajar dengan efektif.

Pelajaran geografi masih dianggap tidak menarik, tidak menyenangkan, membosankan dan sulit dipahami oleh sebagian siswa di MAN Purwodadi, khususnya pokok bahasan siklus air yang berisikan materi yang kesemuanya adalah kejadian alam. Maka akan sulit jika hanya dibayangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini, terbukti masih banyak penelitian tentang bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan siklus air (*hidrosfer*). Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang dalam waktu tertentu, setelah mengikuti proses pembelajaran (Haryoko, 2009). Hasil belajar dijadikan sebagai indikator tingkat keberhasilan siswa dalam menyerap dan memahami suatu materi pelajaran yang disampaikan. Semakin dalam pemahaman peserta didik semakin baik hasil belajar di capai.

Secara umum, penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal dapat mempengaruhi dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. Materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran lebih efektif dari pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah, diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan keefektifan peserta didik dalam belajar serta pengalaman belajar peserta didik diharapkan bisa bertambah. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran.

Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Kadang peserta didik merasa bosan dalam belajar atau dalam memperhatikan pendidik menyampaikan materi pelajaran karena pesan atau materi pelajaran tidak dikemas semenarik mungkin bahkan hanya melalui ceramah, tulisan-tulisan di papan tulis dan dengan cara yang tidak efisien lainnya, oleh karena itu peran komik dalam penyampaian pesan pembelajaran sangat diperlukan. Arsyad (2011:2-3) mengatakan bahwa "Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan". Media menjadi komponen yang penting dalam pembelajaran, karena dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Rosyada dan Agus, 2013:7).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas X IPS MAN Purwodadi, proses pembelajaran di kelas masih menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya cukup bervariasi, antara lain dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi. Hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa kegiatan guru dalam mengelola kelas sudah cukup baik, tetapi masih ditemukan beberapa masalah di dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu media yang digunakan berupa *Power Point Text*, LKS dan buku paket. Penggunaan media dalam pembelajaran ini kurang menarik, siswa hanya duduk menyimak tayangan slide dimana isi dari slide berupa rangkaian kata-kata verbal

yang dikutip dari LKS ataupun buku paket dan mendengarkan guru ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran didapatkan hasil bahwa belajar IPS Geografi dari materi sebelumnya masih kurang hal ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang rata-rata masih kurang dari KKM. Ini disebabkan karena kurangnya motivasi terhadap siswa, siswa hanya mengandalkan LKS serta tayangan slide yang isinya merupakan intisari dari LKS maupun buku paket, beberapa siswa tidak mempunyai buku paket pribadi dan hanya beberapa siswa saja yang meminjam buku paket sekolah, melalui media komik diharapkan dapat menunjang peningkatan prestasi belajar siswa pada umumnya terutama siswa yang mengalami kesulitan belajar pada khususnya. Komik juga merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat serta perhatian siswa sehingga siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan lain-lain. Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila di kelas tersebut terdapat minimal 85% siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan (Ayuningrum, 2012).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas pokok permasalahan yang diambil dari penelitian ini adalah: Bagaimana efektivitas pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X IPS MAN Purwodadi dilihat dari segi hasil belajar, tingkat aktivitas, dan respon siswa?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X IPS MAN dari segi hasil belajar, tingkat aktivitas, dan tanggapan siswa.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: (1) Manfaat Teoritis, diharapkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan nantinya bisa bermanfaat selain itu juga sebagai bahan referensi di bidang pendidikan. (2) Manfaat Praktis, bagi peneliti yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan

menambah wawasan dalam melakukan penelitian serta dapat mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran geografi dengan menggunakan media komik, bagi sekolah yaitu dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran di sekolah, bagi guru yaitu dapat mendorong guru dalam menggunakan berbagai sumber media pembelajaran, bagi siswa yaitu dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar pada siswa dengan memberikan suasana yang menyenangkan dan mempermudah siswa dalam memahami sekaligus sebagai sumber bacaan yang bermanfaat.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Experimental Design* atau disebut sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya (semu), sedangkan desainnya menggunakan *Pre-test* dan *Post-test Group*. Dalam rancangan ini peneliti menentukan subjek dan memilih sampel dari populasi yang ada. Penelitian ini dilakukan dengan memberi perlakuan pada kelas eksperimen dimana kelas eksperimen ini pembelajarannya menggunakan media komik strip. Setelah mendapat perlakuan, maka kelas eksperimen diberi tes untuk mengetahui hasil belajarnya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS MAN Purwodadi, sedangkan pengambilan sampel dalam penelitian ini dilaksanakan dengan teknik random sampling, yakni mengambil satu kelas secara acak dari populasi yang disajikan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan pertimbangan tentang kemampuan yang dimiliki siswa dengan karakteristik yang dirasa sama atau hampir sama dalam bidang pengetahuan dan prestasinya (Arikunto, 2010: 177). Banyak siswa memiliki nilai di bawah KKM dilihat dari nilai ulangan terakhir serta atas dasar saran dari guru mata pelajaran Geografi kelas X IPS, maka peneliti mengambil sampel pada kelas X IPS 1 yang berjumlah 32 siswa. Kelas tersebut akan menjadi kelas eksperimen dan akan diberi pembelajaran dengan menggunakan media komik strip.

Variabel dalam penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran geografi menggunakan media komik strip, variabel ini dibagi menjadi sub variabel yaitu: Ketercapaian ketuntasan belajar, ketercapaian aktivitas belajar dalam kegiatan pembelajaran Geografi menggunakan media komik strip yang efektif, respon/taggapan positif siswa terhadap pembelajaran. Teknik pengumpulan data untuk penelitian *Pre-Experimental Design* yaitu dokumentasi, observasi, tes, angket dan persiapan uji coba instrumen. Metode analisis data dalam sub variabel aktivitas belajar siswa yaitu: penskoran, menentukan kriteria aktifitas, menentukan standar efektifitas. Sub variabel respon siswa yaitu menetapkan presentase tertinggi, presentase terendah, panjang interval, menentukan kriteria respon siswa dan menentukan standar efektivitas. Sub variabel untuk hasil belajar siswa menggunakan analisis uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan dua rata-rata, menentukan standar efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

MAN Purwodadi berlokasi di Jl. P. Diponegoro No. 22 Purwodadi, Kecamatan Purwodadi. Secara astronomis, kecamatan Purwodadi terletak pada 7°6'0" LS dan 110°54'41" BT. Batas-batas Kecamatan Purwodadi adalah sebagai berikut: Sebelah utara (Kecamatan Brati, Kecamatan Grobogan, dan Kecamatan Tawangharjo), sebelah timur (Kecamatan Pulokulon), sebelah selatan (Kecamatan Toroh), sebelah barat (Kecamatan Penawangan).

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X IPS MAN Purwodadi semester ganjil tahun pelajaran 2016/ 2017 tanggal 5 Mei 2016 sampai 20 Juli 2016. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen. Pada proses pelaksanaan penelitian di kelas dibagi menjadi tiga tahapan yaitu *pre test*, proses pembelajaran menggunakan media komik strip, dan *post test*. Pelaksanaan *pre test* dilakukan pada tanggal 16 juni 2016 di kelas X IPS 1. *Pre test* berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal yang sudah dianalisis menggunakan

validitas, reabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran ketika diuji cobakan dengan waktu selama 30 menit. Pembelajaran menggunakan media komik strip dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2016 dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa. Sebelum kegiatan pembelajaran guru/ peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang berupa RPP, silabus dan lembar kegiatan siswa. Pokok bahasan yang diberikan yaitu siklus air dengan satu kali pertemuan sebanyak 2 jam pelajaran. Selanjutnya peneliti mengenalkan pembelajaran dengan menggunakan media komik strip sebelum memulai pembelajaran. Pelaksanaan *post test* dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2016 dengan jumlah soal 30 butir soal selama 30 menit. *Post test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Efektivitas diukur dengan menggunakan standar sesuai dengan acuan Litbang Depdagri dalam Budiani (2009) seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Standart Efektivitas

Rasio Efektivitas	Tingkat Capaian
Di bawah 40	Sangat Tidak Efektif
40 – 59,99	Tidak Efektif
60 – 79,99	Cukup Efektif
Di atas 80	Sangat Efektif

Sumber: Litbang Depdagri, 1991 dalam Budiani 2009

Besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media komik strip ini adalah 23,9 % yang didapat dari jumlah selisih antara *pre test* dan *post test* yaitu 503 yang kemudian dirata-rata, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik strip layak digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas media komik strip sebagai media pembelajaran geografi terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan dengan peningkatan yang dihasilkan dari perolehan nilai *pre test* dan *post test*, dan dilihat dari hasilnya terdapat perbedaan yang signifikan. Hal itu dibuktikan dari hasil uji perbedaan dua rata-rata bahwa telah diperoleh jumlah keseluruhan nilai *pre test* siswa adalah

2107, jika dirata-rata menjadi 65,83 % yang kemudian meningkat menjadi 81,56 % yang didapat dari jumlah keseluruhan nilai *post test* yaitu 2610 yang kemudian di rata-rata. Selain itu dapat dilihat juga dari hasil siswa yang tuntas pada *pre test* hanya 2 siswa, sedangkan pada hasil nilai *post test* meningkat menjadi 29 siswa yang tuntas. Selain itu dalam uji perbedaan dua rata-rata diperoleh bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ dimana t_{hitung} 19,44 dan t_{tabel} 2,040, maka H_0 dalam penelitian ini diterima dan dapat dikatakan bahwa subvariabel ketuntasan belajar sangat efektif.

Gambaran umum hasil data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Deskripsi Data Penelitian Hasil Belajar

Keterangan	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Nilai Tertinggi	80,00	93,33
Nilai Terendah	43,33	63,33
Jumlah yang tuntas	2	29

Sumber: Data Hasil Penelitian 2016

Hasil perhitungan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Peningkatan hasil belajar siswa

Nilai Rata-rata	% Peningkatan	Normal Gain	Kriteria Faktor g
<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre test- Post test</i>	<i>Pre test- Post test</i>
65,83	81,59	23,9%	15,9%
Rendah			

Sumber: Data Hasil Penelitian 2016

Dalam aktivitas belajar pada penelitian ini terdapat 5 indikator, pada indikator 1) Berfikir kompleks telah diperoleh rata-rata 80,0 % dengan kriteria sangat tinggi, 2) Memproses Informasi telah diperoleh rata-rata 73,3 % dengan kriteria tinggi, 3) Berkomunikasi Efektif telah diperoleh rata-rata 73,3 % dengan kriteria tinggi, 4) Bekerja sama/berkolaborasi telah diperoleh rata-rata 75,0 % dengan kriteria tinggi dan pada indikator 5) Berdaya nalar yang efektif telah diperoleh rata-rata 77,5 % dengan kriteria tinggi. Hasil persentasi tersebut didapat dari jumlah skor total

tiap-tiap item indikator yang kemudian dirata-rata, jadi aktivitas siswa dalam pembelajaran secara klasikal adalah 75,84 % dengan tingkat ketercapaian cukup efektif, hasil persentasi ini didapat dari total persentasi aktivitas siswa dibagi dengan jumlah indikator dan dikali 100. Data hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Aktif Belajar Siswa dengan Pembelajaran Media Komik Strip

Indikator	Rata-rata	Kriteria
Berfikir Kompleks	80,0%	Sangat Tinggi
Memproses Informasi	73,3%	Tinggi
Berkomunikasi Efektif	73,3%	Tinggi
Bekerja Sama/ Berkolaborasi	75,0%	Sangat Tinggi
Berdaya Nalar yang Efektif	77,5%	Sangat Tinggi
Rata-rata secara klasikal		75,84%

Sumber: Data Hasil Penelitian 2016

Tanggapan siswa terhadap penggunaan media komik strip dalam pembelajaran ini terdapat beberapa kriteria yaitu ada 32 jumlah siswa kelas X IPS 1 dimana ada 23 siswa yang masuk dalam kriteria tinggi, kemudian jumlah siswa yang masuk dalam kriteria tinggi dirata-rata dan hasil persentasinya adalah 71,9 %, 9 siswa masuk dalam kriteria sangat tinggi, kemudian jumlah siswa yang masuk dalam kriteria tinggi dirata-rata dan hasil persentasinya adalah 28,1 %, sedangkan pada kriteria rendah dan sangat rendah tidak ada atau nihil dengan persentasi 0 %, jadi secara umum siswa memberikan tanggapan yang baik pada pembelajaran ini dan subvariabel respon siswa terhadap pembelajaran penggunaan media komik strip dalam pembelajaran efektif dalam penelitian ini. Hal ini juga dapat dilihat dari rata-rata secara klasikal tanggapan siswa yaitu 79,8 % yang didapat dari jumlah keseluruhan data respon siswa yang sudah ditabulasikan kemudian di rata-rata sehingga masuk dalam tingkat ketercapaian cukup efektif, hal itu dibuktikan dengan hasil

tabulasi data yang kemudian di rata-rata dan ditentukan dengan kriteria respon siswa terhadap pembelajaran, dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa siswa tertarik dan merasa senang dalam penggunaan media komik strip dalam pembelajaran sehingga meningkatkan minat siswa untuk lebih giat belajar IPS khususnya mata pelajaran geografi.

Data tanggapan siswa mengenai pembelajaran media komik strip disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5 Respon Siswa terhadap Pembelajaran Media Komik Strip

Interval Skor	Kriteria	Jumlah	
		F	Presentasi %
20-35	Sangat Rendah	0	0,00
36-50	Rendah	0	0,00
51-65	Tinggi	23	71,90
67-80	Sangat Tinggi	9	28,10
Jumlah		23	100,00
Maksimum		100,00%	
Minimum		68,8%	
Rata-rata		79,8%	

Sumber: Data Hasil Penelitian 2016

Penelitian ini dikatakan efektif apabila ketiga kriteria yang terdiri dari hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan respon positif siswa sudah sesuai dengan standart efektivitas sehingga data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan di atas menunjukan bahwa efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media komik strip dalam pembelajaran di kelas X IPS 1 MAN Purwodadi cukup efektif hingga sangat efektif.

Berdasarkan penilaian oleh validator media komik strip menunjukkan persentase secara klasikal sebesar 82,86% dengan kriteria "sangat layak". Pakar 1 yang menyatakan "sangat layak" dengan persentase 81,43%, pakar 2 menyatakan "sangat layak" dengan persentase 84,29% yang didapat jumlah skor pada masing-masing butir penilaian dicari rerata skor dan kemudian dikonversikan dalam bentuk

persentase. Persentase yang diperoleh kemudian ditafsirkan dengan kalimat deskripsi dengan kriteria kelayakan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan penilaian tim ahli menunjukkan bahwa media komik strip pada pokok bahasan siklus air telah lolos penilaian kelayakan dan dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air menggunakan media komik strip pada siswa kelas X IPS MAN Purwodadi, maka dapat disimpulkan: (1) Penentuan tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan media komik strip berdasarkan subvariabel yaitu: Hasil belajar yang diperoleh dari penelitian dalam ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai 81,56%, jadi subvariabel pada hasil belajar ini sangat efektif, tingkat aktivitas belajar siswa pada penelitian ini telah diperoleh rata-rata secara klasikal 75,84 %, jadi subvariabel tingkat aktivitas ini cukup efektif, respon siswa terhadap pembelajaran telah diperoleh rata-rata yaitu 79,8% dan siswa memberi respon yang positif terhadap penggunaan media komik strip dalam pembelajaran. Jadi subvariabel ini cukup efektif. (2) Pembelajaran menggunakan media komik strip sangat memberikan kemudahan guru untuk menyampaikan beberapa materi pada siswa dan siswa cepat memahami materi, hal ini dikarenakan informasi yang ada dalam media komik strip dapat memberikan gambaran langsung mengenai siklus air serta siswa lebih berpikir kritis untuk menyampaikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi siklus air.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekata Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Ayuningrum, Fiskha. 2010. 'Pengembangan media video Pembelajaran untuk siswa kelas X pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di

- SMKN 2 Godean'. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik.
- Haryoko, Sapto. 2009. 'Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran'. Jurnal Edukasi@Elektro. Vol.5, No. 1 Hal. 1-10.
- Nasution, S. 2006. Kurikulum dan Pengajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. 2002. Manajemen Berbasis Sekolah. Bandung: Rosdakarya
- Rosyada, Dede & Agus Hikmat Syaf 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press Group.
- Sinambela, Pardomuan N. J. 2006. 'Keefektifan pembelajaran dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah dalam Pembelajaran Matematika'. Artikel Penelitian. Surabaya: PPS Universitas Negeri Surabaya.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta Rineka Cipta

PETA LOKASI PENELITIAN MAN PURWODADI

