

KEPRAKTISAN MODUL KOMIK TEMATIK BERBASIS MULTIPLE INTELEGENCE

Arnelia Dwi Yasa¹, Denna Delawanti Chrisyarani², Sa'dun Akbar³, Alif Mudiono⁴
Universitas Kanjuruhan Malang^{1,2}, Universitas Negeri Malang^{3,4}
arnelia@unikama.ac.id

ABSTRAK

Modul komik tematik berbasis MI sengaja dipilih peneliti untuk diterapkan, karena secara teori siswa senang membaca dan termotivasi dengan adanya komik, melalui modul siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan modul komik tematik berbasis Multiple Intelligence yang praktis. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan dengan model Dick, Carey, and Carey. Penelitian dilakukan di sepuluh sekolah dasar Kota Malang. Hasil kepraktisan modul dari sepuluh guru kelas V di SD Kota Malang menunjukkan perolehan nilai dengan rata-rata prosentase sebesar 92,5% dengan kategori kepraktisan sangat baik. Hasil kepraktisan pedoman guru menunjukkan perolehan nilai dengan rata-rata prosentase sebesar 90,28% berkategori kepraktisan sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul komik tematik berbasis MI praktis.

Kata Kunci: *Komik, Tematik, dan Multiple Intelligence*

1. PENDAHULUAN

Modul merupakan bahan ajar yang disusun dan disajikan secara sistematis untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai. Modul dapat dipelajari dengan meminimalisir bimbingan guru. Modul dibuat dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkat pengetahuan dan pemahaman mereka. Modul yang digunakan di sekolah kurang sesuai dengan karakteristik dan jenis kecerdasan yang dimiliki siswa. Menurut Fitriyah (2015) Guru merasa kesulitan mengembangkan modul sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi pembelajaran dalam kurikulum 2013 kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dangkalnya materi ajar berdampak pada sempitnya pengetahuan siswa (Arum, 2016). Gaya belajar siswa berbeda-beda, model pembelajaran yang dapat mawadahi kebutuhan siswa secara mandiri adalah pembelajaran individual menggunakan modul.

Modul yang disusun dalam penelitian ini yaitu modul komik tematik berbasis MI. Materi dalam modul disajikan dalam bentuk komik. Komik adalah bacaan yang mempunyai tiga unsur penting, yaitu: alur cerita, gambar, dan teks. Komik merupakan bacaan yang mudah dipahami oleh siapa saja yang membacanya. Modul komik yang dikembangkan disajikan mulai dari tokoh, skenario materi yang disajikan dalam dialog antar tokoh dan dapat pula berisi pertanyaan dari tokoh komik yang harus di jawab oleh siswa. Modul komik dapat

membuat siswa termotivasi dalam belajar (Rini, 2009).

Modul komik disandingkan dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam Pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas karena pembelajaran berfokus pada pembahasan tema yang terdekat dengan kehidupan siswa (Su'udiah, 2016).

Modul komik tematik dikembangkan sesuai teori MI sehingga kita mengetahui kecerdasan yang mereka miliki. Kecerdasan masing-masing siswa berbeda. Intelijen adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk berharga dalam satu atau beberapa lingkungan, budaya, dan masyarakat (Gardner, 2003). Strategi pembelajaran, modul yang digunakan di sekolah penting dikembangkan sesuai dengan teori MI, karena jenis kecerdasan setiap siswa berbeda (Onika, 2008).

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan modul. Untuk mengetahui kepraktisan modul dilakukan uji coba. Uji coba kepraktisan dilakukan kepada 10 guru Kelas V SD Kota Malang. Penelitian sejenis yang pernah dilakukan adalah *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R* (Wahyuningsih,

2011). Hasilnya menunjukkan bahwa modul menarik, praktis dan efektif. Penelitian Pendukung lainnya adalah *Pengembangan Modul IPA Terpadu Kontekstual Pada Tema Bunyi* (Asfiah dkk, 2013). Hasilnya menunjukkan bahwa modul menarik, praktis dan efektif. Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut. Bagaimana kepraktisan modul komik tematik berbasis MI untuk siswa kelas V SD?. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mendeskripsikan kepraktisan modul komik tematik berbasis MI untuk siswa kelas V SD.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk menilai kepraktisan modul siswa dan pedoman guru adalah angket. Adapun indikator kepraktisan modul terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1 Indikator Kepraktisan Modul Siswa

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
<i>Modul siswa</i>			
1	Isi Modul	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Kesesuaian materi dengan KIdan KD
			Keluasan materi
			Kedalaman materi
		Keakuratan materi	Akurasi soal
			Akurasi waktu
		Materi Pendukung Pembelajaran	Penalaran
			Konstekstual
			Kemenarikan materi
2	Penyajian	Teknik penyajian	Keruntutan konsep
			Keruntutan sistematika
		Penyajian materi	Penyajian materi berpusat pada siswa

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
			Menumbuhkan pemahaman dan berpikir kreatif
3	Bahasa	Komunikatif	Keterbacaan pesan
		Ejaan	Tanda baca
4	Penampilan	Huruf	Penggunaan huruf
		Penggunaan ilustrasi dan warna modul	Ilustrasi
			Warna modul
5	Pembelajaran dengan Modul	Menumbuhkan keterampilan berbahasa	Keterampilan membaca
			Keterampilan menulis
		Penyajian pembelajaran	Menumbuhkan pemahaman
			Alokasi waktu
			Kemudahan
<i>Pedoman Guru</i>			
6	Isi pedoman guru	Komunikatif	Keterbacaan pesan
		Kesesuaian isi pedoman guru	Menunjang KD
			Menjabarkan KD
			Ejaan
			Kesesuaian rambu-rambu jawaban
		Penyajian	Keruntutan isi
			Alokasi waktu
			Kelengkapan
			Kemudahan
		Tampilan	Desain

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
----	-------	-----------	---------------

Data kepraktisan diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dalam menggunakan modul siswa dan pedoman guru. Untuk mengolah data kepraktisan dari angket yang diberikan kepada guru, digunakan rumus yang dimodifikasi dari Hobri (2010: 56).

$$P = \frac{\sum A}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kepraktisan
 $\sum A$ = Jumlah keseluruhan jawaban gur
 n = Skor maksimal
100% = Konstanta

Adapun kriteria kemenarikan dan kepraktisan yang digunakan sebagai pedoman interpretasi terdapat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Modul Komik Tematik Berbasis MI

No	Skor Kemenarikan	Tingkat kepraktisan
1.	86% - 100%	Kepraktisan sangat baik, tidak perlu revisi
2.	70% - 85%	Kepraktisan baik, tidak perlu revisi
3.	60% - 69%	Kepraktisan cukup, perlu revisi
4.	0% - 59%	Kepraktisan kurang, perlu revisi total

2. METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan dengan model Dick, Carey, and Carey. Penelitian dilakukan di sepuluh sekolah dasar Kota Malang

3. PEMBAHASAN

Data kepraktisan modul digunakan untuk mengetahui tingkat kesesuaian modul saat digunakan dalam pembelajaran di Sekolah. Data kepraktisan diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 10 guru kelas V di SDN Kota Malang (SDN Bareng 5, SD Anak Shaleh SDN Sukun 1 Malang, SDN Bandungrejosari 3, SDN

Lesanpuro 3, SDN Kedungkandang 1, SD Laboratorium UM, SDN Purwodadi 1, SDN Kesatrian 2, SDN Tlogowaru 2). Data hasil uji kepraktisan ini sebagai masukan untuk perbaikan modul agar sesuai dengan teori dan kebutuhan di sekolah. Hasil dari kepraktisan modul dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3 Data Kuantitatif Kepraktisaan Modul

No		Pernyataan	Skor Nilai Guru				
			1	2	3	4	5
1		Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan KI dan KD.	4	4	3	3	4
2		Materi yang disajikan dalam modul menjabarkan indikator pencapaian KD.	4	4	4	4	4
3		Materi yang disajikan dalam modul mudah dimengerti siswa.	4	3	4	4	3
4		Materi yang disajikan membantu siswa menyelesaikan latihan dan tugas pada modul.	4	4	4	3	4
5		Soal dalam tes mandiri dan tes akhir modul sesuai dengan KD yang diinginkan.	3	4	3	4	4
6		Setiap pembelajaran pada modul mendorong siswa untuk membuat kesimpulan.	4	4	4	4	3
7		Cerita komik dalam latihan dan tugas pada modul yang disajikan berasal dari kehidupan sehari-hari siswa.	4	3	4	4	4
8		Materi yang disajikan dalam modul dikemas dengan gambar tokoh secara menarik.	4	4	4	4	4
9		Isi modul disusun secara sistematis dari pendahuluan, isi, dan penutup.	3	4	3	4	3
10		Konsep dasar dalam uraian materi yang sederhana disajikan terlebih dahulu sebelum konsep yang rumit.	4	3	4	3	4
11		Waktu yang disediakan dalam kolom kabaria sesuai dengan kedalaman materi yang akan dipelajari tiap penggalan.	3	4	4	3	4

No	Pernyataan	Skor Nilai Guru					Pernyataan	Skor Nilai Guru						
		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		
12	Materi disajikan berpusat pada siswa.	4	4	3	3	3	siswa untuk belajar.							
13	Penyajian materi dengan gambar-gambar menumbuhkan pemahaman dalam membaca.	4	4	4	4	4	29 Pembelajaran dengan modul berbentuk komik dapat mengembangkan kecerdasan anak .	4	4	3	4	4		
14	Penyajian soal latihan dan tugas dengan gambar-gambar dalam modul mendorong siswa berpikir kritis	3	4	4	3	4	30 Pembelajaran dengan modul berbentuk komik membantu siswa memahami materi.	4	4	3	4	4		
15	Bagian kata pengantar dalam modul mudah dipahami.	4	4	4	4	3	31 Pembelajaran dengan modul berbentuk komik membantu siswa mengerjakan soal latihan dan tugas.	3	4	4	4	3		
16	Komponen petunjuk penggunaan modul mudah untuk dipahami.	4	4	3	4	4	32 Alokasi waktu yang disediakan dalam modul sesuai dengan pembelajaran yang ditentukan.	4	4	4	3	4		
17	Komponen bagian-bagian modul mudah untuk dipahami.	3	4	4	3	3	33 Guru merasa mudah membelajarkan tematik dengan menggunakan modul berbentuk komik.	3	4	4	4	4		
18	Latihan dan tugas dalam modul membantu siswa memahami materi yang disampaikan.	4	4	3	4	4	34 Pembelajaran dengan modul membantu guru mengetahui kemampuan siswa belajar secara mandiri.	4	4	3	4	3		
19	Teks percakapan berbentuk komik dalam modul membantu siswa memahami materi maupun latihan yang dikerjakan.	4	4	4	3	4								
20	Kalimat dalam latihan, tugas dalam modul mudah dipahami siswa.	4	3	4	4	4	Total Skor	1	2	1	1	1	1	
21	Kalimat yang digunakan dalam tes mandiri tes akhir modul mudah dipahami siswa.	4	4	4	3	4		3	3	2	2	2		
22	Ejaan yang digunakan dalam modul sudah sesuai dengan EYD.	4	4	4	4	3	Prosentase	8	1	5	3	8		
23	Huruf yang digunakan dalam modul mudah untuk dibaca.	4	4	4	3	4		9	4	9	9	9	9	
24	Pedoman penskoran dalam modul mudah dipahami.	4	4	3	4	4		4	6	1	0	4		
25	Gambar-gambar dalam modul memperjelas materi untuk dipelajari.	4	4	4	3	4		,	,	,	,	,		
26	Warna yang digunakan dalam modul harmonis dengan isi.	4	4	3	4	4		1	%	%	%	%		
27	Cover (sampul) modul didesain menarik	3	4	4	3	4		%						
28	Komik yang disajikan dalam modul menarik dan membangkitkan minat	4	3	4	4	4								

Lanjutan Tabel 3 Data Kuantitatif Kepraktisaan Modul Siswa

No	Pernyataan	Skor Nilai Guru				
		6	7	8	9	10
26	Warna yang digunakan dalam modul harmonis dengan isi.	4	4	3	4	4
27	Cover (sampul) modul didesain menarik	3	4	4	3	4
28	Komik yang disajikan dalam modul menarik dan membangkitkan minat	4	3	4	4	4

No	Pernyataan	Skor Nilai Guru					No	Pernyataan	Skor Nilai Guru				
		6	7	8	9	10			6	7	8	9	10
	pencapaian KD.							siswa berpikir kritis					
3	Materi yang disajikan dalam modul mudah dimengerti siswa.	4	4	4	4	4	15	Bagian kata pengantar dalam modul mudah dipahami.	3	4	4	3	4
4	Materi yang disajikan membantu siswa menyelesaikan latihan dan tugas pada modul.	3	4	3	4	4	16	Komponen petunjuk penggunaan modul mudah untuk dipahami.	3	4	3	4	4
5	Soal dalam tes mandiri dan tes akhir modul sesuai dengan KD yang diinginkan.	4	3	3	4	4	17	Komponen bagian-bagian modul mudah untuk diapahami.	4	4	4	3	4
6	Setiap pembelajaran pada modul mendorong siswa untuk membuat kesimpulan.	4	4	4	3	3	18	Latihan dan tugas dalam modul membantu siswa memahami materi yang disampaikan.	3	4	4	4	3
7	Cerita komik dalam latihan dan tugas pada modul yang disajikan berasal dari kehidupan sehari-hari siswa.	3	4	3	4	4	19	Teks percakapan berbentuk komik dalam modul membantu siswa memahami materi maupun latihan yang dikerjakan.	4	4	3	4	4
8	Materi yang disajikan dalam modul dikemas dengan gambar tokoh secara menarik.	4	3	4	4	4	20	Kalimat dalam latihan, tugas dalam modul mudah dipahami siswa.	3	4	4	4	4
9	Isi modul disusun secara sistematis dari pendahuluan, isi, dan penutup.	4	4	3	4	3	21	Kalimat yang digunakan dalam tes mandiri tes akhir modul mudah dipahami siswa.	4	3	4	4	4
10	Konsep dasar dalam uraian materi yang sederhana disajikan terlebih dahulu sebelum konsep yang rumit.	3	4	3	3	4	22	Ejaan yang digunakan dalam modul sudah sesuai dengan EYD.	4	4	3	3	4
11	Waktu yang disediakan dalam kolom kabaria sesuai dengan kedalaman materi yang akan dipelajari tiap penggalan.	4	3	4	4	3	23	Huruf yang digunakan dalam modul mudah untuk dibaca.	4	3	4	4	3
12	Materi disajikan berpusat pada siswa.	4	4	4	4	4	24	Pedoman penskoran dalam modul mudah dipahami.	3	4	4	3	4
13	Penyajian materi dengan gambar-gambar menumbuhkan pemahaman dalam membaca.	4	3	4	4	3	25	Gambar-gambar dalam modul memperjelas materi untuk dipelajari.	4	3	4	4	3
14	Penyajian soal latihan dan tugas dengan gambar-gambar dalam modul mendorong	4	4	3	4	3	26	Warna yang digunakan dalam modul harmonis dengan isi.	3	4	4	3	4
							27	Cover (sampul) modul didesain menarik	4	4	3	4	4

No	Pernyataan	Skor Nilai Guru				
		6	7	8	9	10
28	Komik yang disajikan dalam modul menarik dan membangkitkan minat siswa untuk belajar.	3	4	4	3	4
29	Pembelajaran dengan modul berbentuk komik dapat mengembangkan kecerdasan anak .	3	4	4	4	3
30	Pembelajaran dengan modul berbentuk komik membantu siswa memahami materi.	4	3	4	4	4
31	Pembelajaran dengan modul berbentuk komik membantu siswa mengerjakan soal latihan dan tugas.	3	4	4	3	4
32	Alokasi waktu yang disediakan dalam modul sesuai dengan pembelajaran yang ditentukan.	4	4	3	4	4
33	Guru merasa mudah membelajarkan tematik dengan menggunakan modul berbentuk komik.	3	4	4	4	3
34	Pembelajaran dengan modul membantu guru mengetahui kemampuan siswa belajar secara mandiri.	4	4	3	4	4
Total Skor		2	2	4	6	2
Prosentase		27%	6%	9%	6%	51%

Berdasarkan data pada tabel 3, hasil kepraktisan modul dari sepuluh guru menunjukkan perolehan nilai dengan rata-rata prosentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik. Data kualitatif berupa komentar dan saran yang diberikan oleh guru berdasarkan angket kepraktisan modul dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel. 4 Data Kualitatif Kepraktisan Modul Siswa

Komentar dan Saran
Modul komik yang telah dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar, Materi yang disajikan dalam bentuk komik mempermudah anak memahami materi yang diberikan

Selain pengambilan data mengenai kepraktisan modul siswa, peneliti juga mendapat data kepraktisan pedoman guru melalui angket yang diberikan kepada 10 guru kelas V di SDN Kota Malang (SDN Bareng 5, SD Anak Shaleh, SDN Sukun 1 Malang, SDN Bandungrejosari 3, SDN Lesanpuro 3, SDN Kedungkandang 1, SD Laboratorium UM, SDN Purwodadi 1, SDN Kesatrian 2, SDN Tlogowaru 2). Data kepraktisan pedoman guru dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5 Data Kuantitatif Kepraktisan Pedoman Guru

Pernyataan	Skala penilaian Guru				
	1	2	3	4	5
Pedoman guru disusun secara sistematis (pendahuluan, isi, penutup).	4	4	4	3	4
Bagian kata pengantar dalam pedoman guru mudah dimengerti.	3	3	4	4	4
Bagian tentang pedoman guru yang disusun mudah dimengerti.	4	4	3	3	4
Komponen penggunaan pedoman guru yang disusun	4	4	4	4	3

No	Pernyataan	Skala penilaian Guru					No	Pernyataan	Skala penilaian Guru					
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
	mudah dimengerti.							dipahami.						
5	Pedoman guru dapat membantu mempermudah mempelajari modul yang diajarkan.	3	4	4	3	4	1	Pedoman penskoran dalam pedoman guru membantu guru menilai jawaban siswa.	4	4	3	4	4	
6	KI dan KD yang dipaparkan dalam pedoman guru memperjelas KD yang digunakan dalam modul.	4	4	3	4	4	1	Ejaan digunakan dalam pedoman guru sudah sesuai dengan EYD.	3	4	4	3	4	
7	Indikator yang disusun dalam pedoman guru menjabarkan KD yang diinginkan.	4	3	4	4	3	1	Cover (sampul) pedoman guru didesain menarik.	3	4	3	4	3	
8	Tujuan pembelajaran yang dikembangkan menjabarkan indikator yang disusun.	4	4	4	4	4	1	Tampilan isi pedoman guru didesain menarik.	3	4	4	3	3	
								Total Skor	6	7	6	6	6	
									8	2	9	7	9	
9	Alokasi waktu yang dijabarkan membantu guru melaksanakan pembelajaran dengan modul.	3	3	4	4	3		Prosentase	8	9	9	9	9	
									9	4	0	8	0	
									,	,	,	8	,	
									5	7	8	8	8	

Lanjutan Tabel 5 Data Kuantitatif Kepraktisan Pedoman Guru

No	Pernyataan	Skala penilaian Guru				
		6	7	8	9	10
1	RPP yang disusun sesuai dengan pertemuan pembelajaran dalam modul.	3	3	4	4	3
1	RPP yang disusun membantu guru membelajarkan modul pada siswa.	4	4	3	4	3
1	Rambu-rambu jawaban dalam pedoman guru sesuai dengan latihan dan tugas tiap penggalan, tes mandiri dan tes akhir modul.	4	4	4	3	4
1	Rambu-rambu jawaban dalam pedoman guru membantu guru memberikan arahan jawaban yang diharapkan.	3	4	4	3	4
1	Pedoman penskoran dalam pedoman guru mudah	4	4	3	3	4
1	Pedoman guru disusun secara sistematis (pendahuluan, isi, penutup).	4	4	3	3	4
2	Bagian kata pengantar dalam pedoman guru mudah dimengerti.	3	3	4	4	3
3	Bagian tentang pedoman guru yang disusun mudah dimengerti.	4	4	3	4	4
4	Komponen penggunaan pedoman guru yang disusun	4	3	4	3	4

No	Pernyataan	Skala penilaian Guru					No	Pernyataan	Skala penilaian Guru					
		6	7	8	9	10			6	7	8	9	10	
	mudah dimengerti.						13	Rambu-rambu jawaban dalam pedoman guru sesuai dengan latihan dan tugas tiap penggalan, tes mandiri dan tes akhir modul.						
5	Pedoman guru dapat membantu mempermudah mempelajari modul yang diajarkan.	3	4	4	4	3	14	Rambu-rambu jawaban dalam pedoman guru membantu guru memberikan arahan jawaban yang diharapkan.	4	3	4	4	3	
6	KI dan KD yang dipaparkan dalam pedoman guru memperjelas KD yang digunakan dalam modul.	3	4	4	3	4	15	Pedoman penskoran dalam pedoman guru mudah dipahami.	4	3	4	4	3	
7	Indikator yang disusun dalam pedoman guru menjabarkan KD yang diinginkan.	4	4	3	4	3	16	Pedoman penskoran dalam pedoman guru membantu guru menilai jawaban siswa.	3	4	4	3	4	
8	Tujuan pembelajaran yang dikembangkan menjabarkan indikator yang disusun.	3	3	4	4	3	17	Ejaan digunakan dalam pedoman guru sudah sesuai dengan EYD.	4	3	4	4	3	
9	Alokasi waktu yang dijabarkan membantu guru melaksanakan pembelajaran dengan modul.	3	4	4	3	4	18	Cover (sampul) pedoman guru didesain menarik.	4	4	4	3	4	
10	Pedoman guru dilengkapi dengan RPP, rambu-rambu jawaban, dan pedoman penskoran.	4	3	3	4	4	19	Tampilan isi pedoman guru didesain menarik.	3	4	3	4	3	
									Total Skor					
									Prosentase					
11	RPP yang disusun sesuai dengan pertemuan pembelajaran dalam modul.	3	4	4	3	4	<p>Berdasarkan data pada tabel 5, hasil kepraktisan pedoman guru menunjukkan perolehan nilai dengan rata-rata prosentase sebesar 90,28% berkategori kepraktisan sangat baik. Sedangkan data kualitatif berupa komentar dan saran berdasarkan angket kepraktisan modul dapat dilihat pada tabel 6.</p>							
12	RPP yang disusun membantu guru membelajarkan modul pada siswa.	4	4	3	4	4								

**Tabel 6 Data Kualitatif Kepraktisan
Pedoman
Guru**

Komentar dan Saran
Pedoman guru yang telah disusun sistematis dan mudah dipahami. Pedoman guru mempermudah guru untuk mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan modul komik.

Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 16 Juli – 4 September 2018. Subjek dalam uji lapangan ini merupakan sepuluh guru kelas V di sepuluh SD Kota Malang (SDN Tlogowaru 2, SDN Bareng 5, SD Anak Shaleh, SDN Sukun 1 Malang, SDN Bandunrejosari 3, SDN Lesanpuro 3, SDN Kedungkandang 1, SD Laboratorium UM, SDN Purwodadi 1, SDN Kesatrian 2).

Berdasarkan uji kepraktisan diperoleh presentase sebesar 92,5% dalam kategori kepraktisan sangat tinggi. Kepraktisan menentukan kemudahan dari mempelajarinya, tersampainya isi bahan ajar kepada sasaran. Guru merespon positif modul siswa dan pedoman guru yang telah dikembangkan. Modul siswa menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar karena materi disajikan dalam bentuk komik. Materi dalam modul siswa disampaikan secara sistematis dan rinci sehingga siswa belajar dari materi yang mudah ke sulit. Modul yang telah dikembangkan memudahkan siswa untuk memahami materi-materi yang sulit. Pedoman guru membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran, pedoman guru yang dikembangkan mempermudah guru untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul siswa. Pedoman guru yang dikembangkan cukup sistematis.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa modul komik tematik berbasis *Multiple Intelligence* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dengan Tema Lingkungan Sub Tema 1 Lingkungan Keluarga, Sub Tema 2 Lingkungan Sekolah, Sub Tema 3 Lingkungan Masyarakat. Modul ini dikembangkan dengan memperhatikan *Multiple Intelligence* siswa meliputi, kecerdasan: linguistik, logis-matematis, musikal, spasial, kinestetik-tubuh,

interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan modul komik tematik berbasis *Multiple Intelligence* dengan kriteria tingkat kepraktisan tinggi.

REFERENSI

- Arum, S. 2016. Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Subtema Hubungan Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Pendekatan Saintifik Untuk Kelas 5 SD. *Jurnal Scholaria*. 6(3):239-250.
- Asfiah, N., Mosik, & Purwantoyo, E. 2013. Pengembangan Modul IPA Terpadu Kontekstual Pada Tema Bunyi. *Unnes Science Education Journal* 2 (1). (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>), diakses 16 September 2013.
- Fitriyah, M. 2015. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Tematik Terpadu Tema “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” untuk Siswa Kelas IV di MIT Ar Roihan Lawang Malang. *Jurnal Akademika*.9(2):243-260.
- Gardner, Howard. 2003. *Multiple Intelligences : The Theory in Practice A Reader*. New York : Basic Books.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.
- Onika, Douglas et all. 2008. The effect of the multiple intelligence teaching strategy on the academic achievement of eight grade math students. *Jurnal of Instructional*. 35(2).
- Rini, M. 2009. Peningkatan Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Modul Komik Pada Kelas x di MAN 2 Wates Kulon Progo. *Prosiding Seminar Nasional*. FMIPA, hal.198-204. Malang.
- Su'udiah, dkk. 2016. Pengembangan Buku Teks Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan*. 1(9):1744-1748.
- Wahyuningsih, A. N. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R.. *Jurnal PP, Volume 1, No. 2*. (online), diakses 24 Maret 2013.