

Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan

by Emy Yunita Rahma Pratiwi

Submission date: 26-Oct-2020 09:37AM (UTC+0700)

Submission ID: 1426419022

File name: artikel_emy.pdf (937.05K)

Word count: 4907

Character count: 31320

**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS VISUAL BASIC
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN**

Emy Yunita Rahma Pratiwi, M. Bambang Edi Siswanto
Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Universitas Hasyim Asy'ari Jombang
emyyunita88@gmail.com, mbambangedi@gmail.com

Abstrak

Pada umumnya peserta didik merasa enggan untuk mempelajari pendidikan kewarganegaraan. Beberapa problematikanya adalah pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang cenderung tidak menarik, membosankan, kekeliruan mahasiswa dalam memaknai dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan kewarganegaraan, terbatasnya waktu yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, kurangnya keterampilan yang dimiliki dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK, tidak tersedianya biaya. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media yang siap untuk diisi konten dan skenario penggunaannya sehingga menjadi media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Metode penelitian ini berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif data yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner/angket. Sedangkan data kualitatif berupa 1) data awal mengenai hasil observasi dan wawancara dengan dosen mata kuliah pendidikan kewarganegaraan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas, 2) data komentar dan saran dari para validator. Target capaiannya menghasilkan produk berupa media pembelajaran Game Edukasi dengan Microsoft Power Point Berbasis Visual Basic Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang di gunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun kompetensi peserta didik.

Kata kunci: Game Edukasi, Media Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan, Visual Basic,

**VISUAL BASIC EDUCATION GAME: LEARNING MEDIA INNOVATION IN
CIVILIZATION EDUCATION LESSONS**

Abstract

In general, students feel reluctant to study civic education. Some of the problems are civic education learning which tends to be unattractive, boring, student mistakes in interpreting and understanding the values contained in civic education, limited time spent making learning media, lack of skills in making ICT-based learning media, unavailability cost. Therefore, there is a need for efforts to improve civic education learning. The purpose of this research is to produce a media that is ready to be filled with content and scenarios for its use so that it becomes an attractive medium and can increase student motivation to learn. This research method is quantitative and qualitative. Quantitative data are data obtained using a questionnaire / questionnaire. While the qualitative data is in the form of 1) preliminary data regarding the results of observations and interviews with lecturers of civic education courses on the implementation of learning in class, 2) data on comments and suggestions from the validators. The target of the achievement is to produce a product in the form of learning media for Educational Games with Visual Basic-Based Microsoft Power Points in Citizenship Education Subjects that are used to improve the learning process and the competence of students.

Keywords: Civic Education, Educational Game, Learning Media, Visual Basic

Pendahuluan

Pendidikan kewarganegaraan memegang peranan penting dalam pendidikan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan berkembangnya teknologi pada abad ke 21 sekarang ini (Hamalik, 2013). Pada umumnya mahasiswa merasa enggan untuk mempelajari pendidikan kewarganegaraan. Beberapa problematikanya adalah pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang cenderung tidak menarik, membosankan, kekeliruan mahasiswa dalam memaknai dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan kewarganegaraan, terbatasnya waktu yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, kurangnya keterampilan yang dimiliki dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK, tidak tersedianya biaya. Dosen cenderung lebih mudah menggunakan power point yang seadanya dan metode ceramah ke mahasiswa dari pada menggunakan media yang berbasis TIK. Hal ini akan berdampak pada motivasi dan minat mahasiswa dalam belajar karena kurangnya variasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa.

Menurut Suartama, (2010) salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah adanya penerapan teknologi serta pemanfaatan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Multimedia menjadi salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi yang paling diminati dalam pembelajaran saat ini. Multimedia merupakan media yang sudah lengkap dan merupakan gabungan dari teks, grafik, audio, gambar bergerak, dan lain sebagainya.

Sudjana, (2012) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pengajaran lebih menarik terhadap perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Memberikan makna bahan pengajaran yang lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh para siswa, memungkinkan siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga untuk setiap jam pelajaran;
- 3) Siswa tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya, sehingga lebih banyak kegiatan belajarnya.

Hamalik, (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

- 1) mengurangi "verbalisme dengan meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir
- 2) perhatian para siswa lebih besar melalui model pembelajaran yang menarik
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa, sehingga memberikan pengalaman yang nyata
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa dengan menambuhkan pengertian
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Multimedia pembelajaran yang digunakan hendaknya dirancang dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan tidak mempersulit mahasiswa dalam mempelajari serta memahami materi yang diajarkan. Sedangkan Menurut Binanto (2010) media atau multimedia terdiri dari 3 jenis yaitu Multimedia Interaktif, Hiperaktif, dan Linier. Multimedia interaktif adalah apabila pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan ditampilkan. Dalam penyampaiannya, multimedia interaktif terdiri dari 8 jenis penyampaiannya, salah satunya adalah games. Games pada umumnya digunakan untuk praktik materi tanpa struktur penyampaian isi materi yang terikat (Aryun Nailun Nasikhah, 2017)

Permainan edukatif dibuat dengan Visual Basic yang digunakan dalam inovasi media pembelajaran penelitian ini sebenarnya adalah Visual Basic yang tersedia pada program Microsoft Power Point. Menurut Ismail (2009, p.112) permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, dapat mendidik, dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir, serta bergaul anak dengan lingkungan. Game edukatif adalah game yang dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya (DÓNMEZ et al., 2020)

Ismail (2009, p. 138) mengungkapkan bahwa permainan edukatif itu dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Ilmu pengetahuan yang diberikan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Menumbuhkan dan Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran

Penelitian yang dilakukan oleh Sriwahyuni & Mardono, (2016) menunjukkan beberapa keunggulan media pembelajaran game edukasi (economics quiz) yaitu (1) dapat dijadikan alat bantu guru untuk menjelaskan materi di dalam kelas, (2) dapat dijadikan media pembelajaran secara mandiri oleh siswa, (3) dapat digunakan oleh semua pengguna yang belajar materi sistem pembayaran dan alat pembayaran, (4) dilengkapi materi yang ringkas dan tetap jelas, (5) dilengkapi kuis yang berisi materi sistem pembayaran dan alat pembayaran, (6) ukuran file kecil.

Menurut Hasana (2016) bahwa dengan menggunakan Multimedia berbasis Microsoft Power Point dengan VBA ini dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk pembelajaran di kelas sekaligus sebagai karya inovatif pengajar seperti tujuan utama dikembangkannya multimedia ini yang bisa meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Edi Saputra (2012) yang menganalisis keberadaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai dalam membangun karakter bangsa. Implementasi pendidikan karakter di sekolah harus didasarkan pada nilai-nilai karakter dasar, yang kemudian berkembang menjadi nilai-nilai yang lebih sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan lingkungan sekolah itu sendiri.

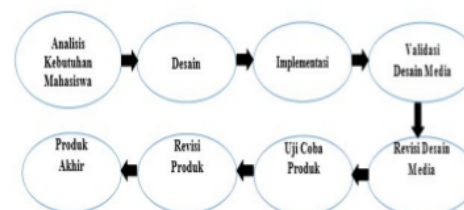
Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Akbal (2016) yang berjudul *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembangunan Karakter Bangsa*. Penelitian menunjukkan hasil bahwa Salah satu indikator penentu eksistensi bangsa dan negara apabila masyarakat bangsanya memiliki nilai-nilai karakter yang baik (sesuai dengan dasar falsafah negaranya). Nilai-nilai karakter inilah dibangun/dikonstruksi melalui pendidikan kewarganegaraan yang secara yuridis formal menjadi salah satu mata pelajaran wajib disetiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai di perguruan tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Purnomo Cahyo Aji (2018) yang berjudul *Peran Pkn dalam Membentuk Karakter Kewarganegaraan Melalui Pendekatan Berbasis Nilai di Perguruan Tinggi*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peranan PKn dalam upaya pembentukan karakter kewarganegaraan mahasiswa melalui proses pendekatan berbasis nilai pada pembelajaran mata kuliah PKn dalam perguruan tinggi sehingga mewujudkan *good citizen*.

Berdasar uraian diatas, peneliti mencoba melakukan inovasi baru dengan memanfaatkan Power Point yang berbasis Visual Basic. Untuk meningkatkan performa program Microsoft Power Point, peneliti akan memberikan inovasi dengan cara game edukasi yaitu menjalankan soal-soal pilihan ganda dan essay di program Visual Basic pada Microsoft Power Point. Serta berisi informasi yang disajikan menggunakan beberapa format, diantaranya berupa tulisan dan gambar. Tujuannya adalah untuk menghasilkan suatu media yang siap untuk diisi konten dan skenario penggunaanya sehingga menjadi media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dengan menggunakan alat bantu tersebut diharapkan Dosen semakin profesional

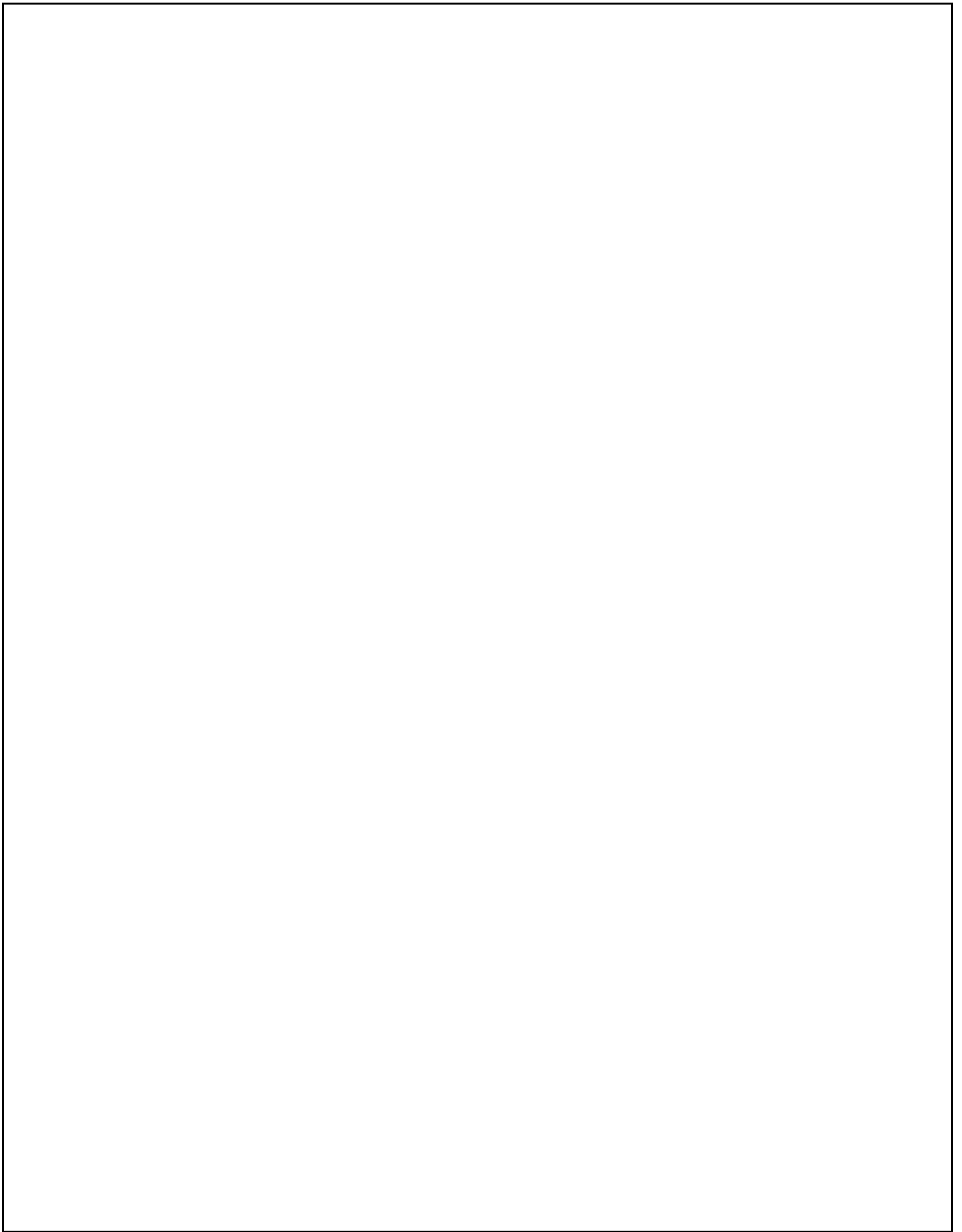
dalam merancang suatu media pembelajaran. Dosen hanya membutuhkan waktu yang relatif singkat untuk membuat media yang menarik dan interaktif sehingga mahasiswa lebih termotivasi dalam belajar. Hal ini merupakan sesuatu yang urgensi karena kalau hal tersebut tidak dilakukan maka hasil ujian mahasiswa tidak akan optimal.

Metode Penelitian



Gambar 1. Metode *Research & Development* (Sugiyono, 2018)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada langkah ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta bagaimana hasil implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan *Microsoft Power Point* Berbasis *Visual Basic* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan metode penelitian R&D, sistematika penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut: analisis kebutuhan mahasiswa, desain, implementasi, validasi desain media, revisi desain media, uji coba produk, revisi produk, produk akhir.



Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D/ *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Lokasi penelitian dilakukan di Program Studi PGSD Universitas Hasyim Asy'ari Jombang dengan responden Mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Hasyim Asy'ari Jombang yang menempuh Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan yang berjumlah 25 orang.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuisioner (angket), observasi dan dokumentasi. Penggunaan metode penelitian ini berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif data yang diperoleh dengan menggunakan kuisioner/angket, terdiri dari: 1) angket validasi instrumen, validasi materi, validasi media, dan uji coba media pembelajaran, 2) angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket uji coba produk media pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa 1) data awal mengenai hasil observasi dan wawancara dengan dosen mata kuliah pendidikan kewarganegaraan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas, 2) data komentar dan saran dari para validator.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diawali dengan aspek yang dinilai dari validasi perangkat pembelajaran adalah (1) Identitas RPP, (2) Perumusan Indikator, (3) Perumusan tujuan pembelajaran, (4) Pemilihan materi ajar, (5) Pemilihan sumber belajar, (6) Pemilihan media belajar, (7) Metode pembelajaran, (8) Skenario pembelajaran, (9) Penilaian, (10) Lembar kerja siswa (LKS), (11) Bahasa.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Validasi Perangkat Pembelajaran oleh Pakar Media Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Hasil Perolehan Skor	
	Validator Bapak A	Validator Ibu B
Identitas RPP	8	7
Perumusan Indikator	11	11
Tujuan pembelajaran	8	8
Pemilihan materi ajar	11	11
Pemilihan sumber belajar	16	16
Pemilihan media belajar	11	12
Metode pembelajaran	7	5
Skenario pembelajaran	19	20
Penilaian	21	19
Lembar kerja siswa (LKS)	16	14
Bahasa	4	3
Total skor keseluruhan	132	126

Berdasarkan tabel 1 mengenai rekapitulasi data validasi perangkat pembelajaran oleh pakar media pembelajaran berbasis TIK mendapatkan rata-rata dari validator 1 yaitu Bapak A adalah 3,8 dan dari validator 2 yaitu Ibu B adalah 3,7 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbasis TIK yang diperoleh dari pakar media pembelajaran berbasis TIK Bapak N menunjukkan skor rata-rata media pembelajaran berbasis TIK yaitu 3,73 dengan kategori "Sangat baik". Media pembelajaran berbasis TIK mengacu pada kurikulum 2006 (KTSP) dinyatakan layak digunakan/ diuji coba dengan revisi sesuai saran. Oleh karenanya diperlukan revisi desain media sesuai data validasi oleh pakar media pembelajaran.

Aspek yang dinilai dari media pembelajaran berbasis TIK yang akan dikembangkan yaitu (1) aspek audio

visual, (2) aspek isi, dan (3) aspek liannya. Keseluruhan data validasi perangkat pembelajaran oleh pakar media pembelajaran berbasis TIK dapat dilihat pada tabel rekapitulasi data validasi perangkat pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2. Data Validasi Pakar Media Pembelajaran berbasis TIK

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan skor	
	Validator Ibu A	Validator Ibu B
Aspek audio visual	69	72
Aspek isi	36	35
Aspek lainnya	22	24
Total keseluruhan	127	131
Rerata	3,73	3,85
Kriteria	Sangat baik	Sangat baik

Tabel di atas menunjukkan rerata skor keseluruhan hasil validasi pakar media pembelajaran berbasis TIK. Berdasarkan tabel tersebut, rerata skor menunjukkan 3,73 dan 3,85 dan kualitas dari media pembelajaran berbasis TIK menurut pakar media pembelajaran berbasis TIK memiliki kriteria "Sangat baik". Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil validasi dosen, media pembelajaran layak untuk diujicoba dengan revisi.

Pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan fungsi media pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh Munadi (2010:36) bahwa fungsi media pembelajaran ini difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran yakni: 1. media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; 2. fungsi semantik, dan 3. fungsi manipulatif, 4. fungsi psikologis dan 5. fungsi sosio kultural.

Revisi produk digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan produk media agar layak untuk digunakan. Revisi ini dilakukan dengan penilaian dari dosen

maupaun guru, saran serta komentar yang diberikan saat mengisi kuesioner.

Tabel 3. Komentar Pakar Ahli Media Pembelajaran Berbasis TIK

No.	Komentar	Revisi produk
Aspek Audio Visual		
1.	Background kurang menarik 	Merubah background 
2.	Pergantian slide terlalu banyak variasi dan durasi terlalu lama 	Memperbaiki pergantian slide dan mempersingkat durasi 
3.	Tidak perlu ada tombol "home" di setiap slide 	Meletakkan tombol "home" pada bagian-bagian tertentu 
Aspek Isi		
1.	Tidak Mencantumkan referensi 	Menambahkan referensi 

Hasil dari soal yang sudah dikerjakan sudah melalui tahap penghitungan uji validitas dan reliabilitas. Tujuannya yaitu

untuk dijadikan acuan revisi soal evaluasi. Dalam perhitungan dengan SPSS, item dinyatakan valid jika $\text{sig} \leq 0,05$ valid.

Tabel 4. Hasil Validitas Soal Pilihan Ganda

No.	Sig. 2 tailed	Keputusan
1.	0.007	Valid
2.	0.006	Valid
3.	0.005	Valid
4.	0.017	Valid
5.	0.027	Valid
6.	0.045	Valid
7.	0.003	Valid
8.	0.008	Valid
9.	0.009	Valid
10.	0.028	Valid

Hasil uji validitas dengan SPSS tes pilihan ganda pada tabel 4 dari 10 soal terdapat 10 soal valid kemudian dilakukan uji coba pemakaian

1) Hasil Reliabilitas Pilihan Ganda

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha ^a	N of Items
0,562	7

Perhitungan koefisien sebesar 0,562 dapat dilihat pada tabel di atas. Uji reliabilitas dapat dikatakan reliabel karena Cronbach's Alpha kurang dari 0.6.

2) Hasil Reliabilitas Pilihan Ganda

Setelah melakukan pembelajaran Powerpoint Interaktif, selanjutnya Mahasiswa diminta untuk mengisi angket kuesioner yang berisi respon Mahasiswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan media pembelajaran Powerpoint Interaktif. Jumlah Mahasiswa yang mengisi angket yaitu 25 orang. Tujuan dilakukan pengisian angket oleh Mahasiswa yaitu untuk melihat respon. Aspek yang dinilai dari angket kuesioner meliputi: 1) aspek

minat peserta didik, 2) aspek tampilan, 3) aspek bahasa. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi dari angket kuesioner mahasiswa yang tertera dalam tabel 6

Tabel 6. Hasil Angket Respon Mahasiswa Uji Coba Produk

No	Jumlah Skor	Nilai	Klasifikasi	Komentar
1	90	90	Baik Sekali	-
2	80	80	Baik Sekali	-
3	70	70	Baik Sekali	-
4	80	80	Baik Sekali	-
5	90	90	Baik Sekali	-
6	100	100	Baik Sekali	-
7	100	100	Baik Sekali	-
8	80	80	Baik Sekali	-
9	70	70	Baik Sekali	-
10	80	80	Baik Sekali	-
11	90	90	Baik Sekali	-
12	100	100	Baik Sekali	-
13	80	80	Baik Sekali	-
14	90	90	Baik Sekali	-
15	90	90	Baik Sekali	-
16	80	80	Baik Sekali	-
17	80	80	Baik Sekali	-
18	90	90	Baik Sekali	-
19	100	100	Baik Sekali	-
20	80	80	Baik Sekali	-
21	90	90	Baik Sekali	-
22	100	100	Baik Sekali	-
23	100	100	Baik Sekali	-
24	100	100	Baik Sekali	-
25	100	100	Baik Sekali	-
Jumlah		2210	Baik Sekali	-
Rata-rata		88,4		-

Berdasarkan data pada Tabel 6, dapat dilihat bahwa hasil total rata-rata skor angket respon mahasiswa 88,4 termasuk dalam kategori "sangat baik". Hal tersebut menunjukkan respon yang sangat baik dari mahasiswa terkait media pembelajaran education game berbasis power point visual basic.

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif materi moral, nilai, dan norma pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dikembangkan berdasarkan langkah-langkah desain pembelajaran Borg and Gall (Basuki, 2014). Langkah-langkah dimulai dengan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain

produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi akhir. Dalam pengembangan media Powerpoint Interaktif juga memperhatikan kriteria media pembelajaran Powerpoint Interaktif yang dikembangkan oleh para ahli, hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran PKN sebagaimana diungkapkan Tarub (2017)

Pengembangan media pembelajaran Powerpoint Interaktif materi moral, nilai, dan norma pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan telah melalui tahap validasi oleh pakar ahli media pembelajaran TIK dan dua orang guru SD. Pedoman dalam melakukan validasi didasarkan pada tiga aspek yaitu: (1) Aspek audio visual, (2) aspek isi, dan (3) aspek lainnya.

Tabel 7. Rekapitulasi Pakar Media pembelajaran TIK dan Guru Sekolah Dasar

No	Validator	Hasil validasi media pembelajaran	
		Skor	Kategori
1	Pakar media pembelajaran TIK (A)	3,83	Sangat baik
2	Pakar media pembelajaran TIK (B)	3,95	Sangat baik
3	Guru SD (C)	3,84	Sangat baik
4	Guru SD (D)	3,75	Sangat baik
Jumlah		15,37	
Rerata		3,84	
Kategori		Sangat baik	

Tabel rekapitulasi pakar media pembelajaran TIK dan guru sekolah dasar menunjukkan skor 1 dari keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Powerpoint Interaktif yaitu hasil

validasi pakar "A" termasuk kriteria "Sangat baik" dengan perolehan skor 3,83. (2) hasil validasi pakar "B" media pembelajaran Powerpoint Interaktif masuk ke dalam kriteria "Sangat baik" dengan perolehan skor 3,95. (3) hasil validasi oleh guru SD "C" termasuk kriteria "Sangat baik" dengan perolehan skor 3,84. (4) hasil validasi guru SD "D" termasuk dalam kriteria "Sangat baik" dengan perolehan skor 3,75. Peneliti mengembangkan media pembelajaran Powerpoint Interaktif memiliki skor rata-rata 3,84 dengan kategori "Sangat baik".

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Powerpoint berisi Pembukaan, isi dan penutup

Slide pembukaan dalam Powerpoint Interaktif ini terdiri atas beberapa slide berikut: 1) Slide identitas media, 2) Slide identitas pembelajaran terkait dengan judul materi, dan KD, 3) Slide petunjuk penggunaan Powerpoint Interaktif, 4) Slide pemetaan materi, 5) Slide komponen menu pada media pembelajaran Powerpoint Interaktif

Slide isi berisi seluruh materi yang akan diajarkan bersama oleh guru dan siswa. Pada slide ini berisi atas: 1) Slide materi pembelajaran, 2) Slide berisi gambar gambar yang menarik pembelajaran, 3) Slide Quiz Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran, 4) Slide petunjuk dari guru untuk meminta peserta didik melakukan diskusi, 5) Slide Soal-Soal Evaluasi

Slide penutup Power point berisi tentang profil penyusun

2. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan tampilan menarik

Media pembelajaran Power point Interaktif dibuat dengan tampilan yang menarik serta interaktif dan mendukung konten yang ada di dalamnya. Media pembelajaran

Powerpoint Interaktif ini didesain dengan menarik dan tidak monoton, ini dapat dilihat dari tampilan background yang memiliki banyak jenis warna atau tidak monoton, penggunaan gambar-gambar yang sesuai dapat menarik perhatian untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Powerpoint Interaktif dan menggunakan gambar menarik agar lebih paham dengan materi yang dijelaskan.

3. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan Simbol dan Tombol

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif dibuat menggunakan simbol dan tombol. Media pembelajaran Powerpoint Interaktif ini memiliki simbol tombol yang digunakan dalam mengoperasikan media.

4. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan bahasa komunikatif

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif dibuat menggunakan bahasa komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif dibuat menggunakan bahasa komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Contoh kalimat yang mudah dipahami peserta didik dalam media pembelajaran ini yaitu "pengertian nilai etika adalah" dengan menggunakan bahasa sederhana tetapi komunikatif lebih bisa difahami oleh peserta didik.

5. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan perkembangan peserta didik yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif dibuat menggunakan perkembangan peserta didik yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif. Hal ini dikarenakan sudah terdapat diketahui pemetaan indikator pada penyusunan indikator pembelajaran. selain itu juga terdapat indikator pada media pembelajaran Powerpoint Interaktif.

6. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan prinsip para ahli

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif dibuat sesuai dengan prinsip pengembangan yang dikembangkan oleh para ahli. Prinsip pengembangan yang dikembangkan dibuktikan dengan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf yang sesuai dengan kajian pustaka dan beberapa prinsip lainnya yang tertera pada kajian pustaka.

Hasil penelitian media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer" (Arsyad, 2014:4). Pengembangan Media pembelajaran bertujuan untuk menarik minat pada peserta didik (Emy Yunita, 2014). Selain membuat media yang menarik, dalam penelitian ini juga terdapat game yang dapat menghibur siswa dan menambah semangat siswa dalam belajar (Samuel, 2010). Game edukatif yang dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing (Schrader et al., 2010)

Hasil penelitian media pembelajaran berbasis power point yang dikembangkan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurul Hasana, 2017 yang memberikan sudut pandang bahwa dengan menggunakan Multimedia berbasis Microsoft Power Point dengan VBA ini dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk pembelajaran di kelas sekaligus sebagai karya inovatif pengajar seperti tujuan utama dikembangkannya multimedia ini yang bisa meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan juga telah sesuai dengan penelitian Edi Saputra (2012) yang menganalisis keberadaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai

dalam membangun karakter bangsa. Implementasi pendidikan karakter di sekolah harus didasarkan pada nilai-nilai karakter dasar, yang kemudian berkembang menjadi nilai-nilai yang lebih sesuai dengan kebutuhan, dan kondisi (Angraini, 2017)

PKn yang didesain sesuai dengan materi PKN yaitu dalam pembentukan Karakter Di Perguruan Tinggi. Sebagaimana Purnomo Cahyo Aji (2018) mendeskripsikan peranan PKN dalam upaya pembentukan karakter kewarganegaraan mahasiswa melalui proses pendekatan berbasis nilai pada pembelajaran mata kuliah PKN dalam perguruan tinggi sehingga mewujudkan *good citizen*. PKN di perguruan tinggi adalah bagaimana mendidik para mahasiswa sebagai calon intelektual bangsa menjadi warga negara yang baik yang dapat memahami tentang substansi nilai-nilai falsafah negaranya, memiliki kepribadian yang mantap, berpandangan luas dan mampu bersikap demokratis yang berkeadaban. (Dayan Basyir, Umar Syahwani, 2017)

Hal tersebut sesuai dengan pendapat A. Ubaedillah (2011) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Oleh karenanya pembelajaran PKN di desain sedemikian rupa untuk meningkatkan kesadaran sebagai Pendidikan civilization (Aryun Nailun Nasikhah, 2017)

Materi pembelajaran dalam media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan bagi bangsa Indonesia yang berarti pendidikan pengetahuan, sikap, mental, nilai-nilai, dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi, sehingga terwujud warga masyarakat yang

demokratis dan mampu menjaga persatuan dan integritas bangsa guna mewujudkan Indonesia yang kuat, sejahtera, serta demokratis (Ine Kusuma Aryani, 2010, p. 40).

12 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran media pembelajaran game edukasi menggunakan microsoft power point berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn), maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Powerpoint dikembangkan dengan prosedur penelitian pengembangan oleh Borg & Gall. Prosedur penelitian pengembangan mempunyai 10 langkah pengembangan namun, peneliti hanya sampai pada langkah 9 hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian dan hanya dibutuhkan dua orang ahli atau pakar untuk melakukan validasi. Selain itu, subjek dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa Prodi PGSD Semester 3 yang mengikuti mata kuliah PKN yang jumlahnya relatif sedikit. Sembilan langkah yang digunakan adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian dan (9) revisi produk hingga menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran media pembelajaran game edukasi menggunakan microsoft power point berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn).

2. Media Pembelajaran power point education game-interaktif yang dibuat mempunyai spesialisasi produk sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran power point yang dibuat berisi pembukaan, isi dan penutup
 - b. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan tampilan menarik
 - c. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan Simbol dan Tombol
 - d. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan bahasa komunikatif
 - e. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan perkembangan peserta didik yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif
 - f. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan prinsip para ahli
3. Hasil yang diperoleh dalam penelitian pengembangan melalui tahap validasi oleh dua pakar media pembelajaran Powerpoint Interaktif dan dua guru kelas Sekolah Dasar menunjukkan hasil sebagai berikut:
 - a. Hasil validasi oleh pakar "A" menunjukkan bahwa media pembelajaran Powerpoint Interaktif termasuk kriteria "Sangat baik" dengan perolehan skor 3,83
 - b. hasil validasi pakar "B" media pembelajaran Powerpoint masuk ke dalam kriteria "Sangat baik" dengan perolehan skor 3,95
 - c. hasil validasi oleh guru "C" termasuk kriteria "Sangat baik" dengan perolehan skor 3,84
 - d. hasil validasi guru "D" termasuk dalam kriteria "Sangat baik" dengan perolehan skor 3,75

Peneliti mengembangkan media pembelajaran Powerpoint¹¹ berbasis education game ini dengan skor rata-rata 3,84 dengan kategori "Sangat baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran media pembelajaran game edukasi menggunakan microsoft power point berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) mempunyai kualitas "Sangat baik" dan layak digunakan. Diharapkan melalui media pembelajaran tersebut dapat menarik minat belajar dan perhatian terhadap mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Daftar Pustaka

- Abdul Rozak, dan A. Ubaedillah. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan (Demokrasi, Hak Asasi Manusia dan Masyarakat Madani)*. Edisi Ketiga. Jakarta: Prenada Media Group.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aryani, Ine Kusuma. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Aryun Nailun Nasikhah, F. W. S. T. W. (2017). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Basuki. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Binanto, I. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori. In *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press.

- Dayan Basyir, Umar Syahwani, W. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian*.
- DÖNMEZ, İ., TEKÇE, M., & KİRMİT, Ş. (2020). Using Digital Games in Technology Oriented STEM Education: The Examination of the Students' Game Designs. *Journal of Education in Science, Environment and Health*.
<https://doi.org/10.21891/jeseh.669097>
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, O. (2013). KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN, EDISI 1 CETAKAN KEDUA BELAS. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hasana, S. N. (2016). Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media.
- Kemp & Dayton. (1985). *Planning & Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Negeri, S. D., & Tarub, K. (2017). PKN MATERI SISTEM PEMERINTAHAN Subiyanto. 2(2), 1-8.
- Saputra, E. (2012). Eksistensi PKn Sebagai Pendidikan Nilai dalam Membangun Karakter Bangsa. *Tingkap*, 8(2), 145-158.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/tingkap/article/view/1881>
- Schrader, P. G., Lawless, K. A., & Deniz, H. (2010). Video Games in Education. In *Design and Implementation of Educational Games*.
<https://doi.org/10.4018/978-1-61520-781-7.ch020>
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jpe*, 9(2), 133-142.
- Suartama, I. K. (2010). Pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jppundiksha.v43i3.130>
- Sudjana, Nana dan Ahmad Riva'i. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N. (2012). Dasar-dasar proses mengajar. In *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In Ke-26.
- Yunita, Emy. 2018. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang Tahun. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng. Jombang*

Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	text-id.123dok.com Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
4	Sherly Rakhmawati, Isharijadi Isharijadi. "PENGARUH KEPERCAYAAN, PERSEPSI KEGUNAAN, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN PERSEPSI KENYAMANAN TERHADAP MINAT PENGUNAAN SISTEM INTERNET BANKING PADA NASABAH BANK MUAMALAT CABANG PEMBANTU MADIUN", Assets: Jurnal Akuntansi dan Pendidikan, 2013 Publication	1%
5	media.neliti.com Internet Source	1%
6	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%

7	Yulia Widya Astuti, Saleh Hidayat, Lia Auliandari. "Pengembangan Powerpoint dengan Discovery Learning Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X SMAN 4 Palembang", BIOEDUSCIENCE: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 2019 Publication	<1%
8	seminar.uad.ac.id Internet Source	<1%
9	Linda Pramita, Yetty Hastiana, Rusdy A Siroj. "Development of Biodiversity Materials through Interactive Powerpoint in 10th Grade of Senior High School", BIODIK, 2019 Publication	<1%
10	dokumen.tips Internet Source	<1%
11	pt.scribd.com Internet Source	<1%
12	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1%
13	mafiadoc.com Internet Source	<1%
14	docobook.com Internet Source	<1%

Rabiatul Adawiyah, Yulianti Hidayah.

15	"Pengembangan perangkat pembelajaran IPA Biologi kelas VII SMP Negeri 27 Sungai Andai Banjarmasin berbasis Inquiry Terbimbing", Lentera: Jurnal Pendidikan, 2017 Publication	<1%
16	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1%
17	metodepenelitianana.wordpress.com Internet Source	<1%
18	ejournal.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%
19	ejournal.unhasy.ac.id Internet Source	<1%
20	docplayer.info Internet Source	<1%
21	rikipd.wordpress.com Internet Source	<1%
22	library.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
23	id.123dok.com Internet Source	<1%
24	core.ac.uk Internet Source	<1%
25	www.scribd.com Internet Source	<1%

26 123dok.com <1%
Internet Source

27 digilib.unimed.ac.id <1%
Internet Source

28 Eko Iswanto, Rudy Sumiharsono, Syamsul Hidayat. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT DAN BUKU TEKS TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) MATERI TATA SURYA SISWA KELAS VI SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2018-2019 DI MI NEGERI 2 JEMBER", *Journal of Education Technology and Inovation*, 2019
Publication

29 eprints.unram.ac.id <1%
Internet Source

30 eprints.unm.ac.id <1%
Internet Source

31 Pattimura SC, Maimunah Maimunah, Nahor Murani Hutapea. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik", *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2020
Publication

32	es.scribd.com Internet Source	<1%
33	etd.unsyiah.ac.id Internet Source	<1%
34	skripsi-2013.blogspot.com Internet Source	<1%
35	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1%
36	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	<1%
37	Yoana Kristiyani, Feriansyah Sesunan, Ismu Wahyudi. "PENGARUH APLIKASI SENSOR SMARTPHONE PADA PEMBELAJARAN SIMPLE HARMONIC MOTION BERBASIS INKUIRI TERBIMBING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA", Jurnal Pendidikan Fisika, 2020 Publication	<1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off

Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/100

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13
