

JDC 2_Rev

by Emy Emy

Submission date: 29-Nov-2020 06:01AM (UTC+0700)

Submission ID: 1458832596

File name: Emy_43331-113524-1-PB.pdf (383.64K)

Word count: 3102

Character count: 20774



Pengembangan *Education Game* Berbasis *Microsoft Power Point* dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Emy Yunita Rahma Pratiwi, M. Bambang Edi Siswanto

Universitas Hasyim Asy'ari Jombang
emyyunita88@gmail.com

Sejarah Artikel

diterima 23/07/2020

disetujui 30/08/2020

diterbitkan 31/08/2020

Abstract

The aim of this study is to determine the develop education game based microsoft power point in Civic education learning. It used quantitative and qualitative methods. The quantitative data comes from the questionnaire, while the qualitative data was in the form of observation, interview, comment, and suggestion from validators. The result was the product in the form of learning media of Microsoft Power Point based on Visual Basic which includes the material, quiz, exercise and game to increase students' motivation.

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

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Mengembangkan *Education Game* Berbasis *Microsoft Power Point* pada pembelajaran PKn. Metode penelitian ini berbentuk kuantitatif dan kualitatif. **30** a kuantitatif data yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner/angket, sedangkan data kualitatif berupa observasi dan wawancara serta data komentar dan saran dari para validator. Hasil penelitian menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Microsoft Power Point* **29** basis *Visual Basic* yang berisi tentang materi, quiz, soal latihan, dan game yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

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

28
e-ISSN 2581-1835

19
p-ISSN 2581-1843



14
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan memegang peranan penting dalam pendidikan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan berkembangnya teknologi pada abad ke 21 sekarang ini. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. (Cholisin, 2006).

Masalah yang muncul pada Program Studi PGSD Universitas Hasyim Asy'ari Jombang adalah 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.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah adanya penerapan teknologi serta pemanfaatan perkembangan teknologi dalam pembelajaran (Suartama, 2010). 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. (Putri et al., 2014)

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 me 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 penyampaianya, multimedia interaktif terdiri dari 8 jenis penyampaianya, salah satunya adalah games. Games pada umumnya digunakan untuk praktik materi tanpa struktur penyampaian isi materi yang terikat. (Nursit, 2016)

Penelitian yang dilakukan oleh Nia Ayu Sriwahyuni dan Mardono 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) file berukuran kecil, 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 dikembangkan multimedia ini yang bisa meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. (Hasana, 2016)

Visual Basic yang digunakan dalam inovasi media pembelajaran penelitian ini sebenarnya adalah Visual Basic yang tersedia pada program Ms. Power Point. Visual Basic digunakan untuk menuliskan perintah-perintah dalam bentuk script menggunakan bahasa basic. Visual Basic merupakan bahasa pemrograman yang sangat mudah dipelajari, dengan teknik pemrograman visual yang memungkinkan penggunaannya untuk berkreasi lebih baik dalam menghasilkan suatu program aplikasi (Binanto, 2010). Hal ini terlihat dari dasar pembuatan dalam visual basic, dimana pengguna dapat mengatur tampilan form kemudian dijalankan

dalam script yang sangat mudah dan dapat dilakukan dengan mudah meskipun oleh orang yang baru belajar membuat program (Basuki, 2014).

Peneliti mencoba melakukan inovasi dengan memanfaatkan Power Point yang berbasis Visual Basic. Untuk meningkatkan performa program Ms. Power Point, peneliti akan memberikan inovasi dengan cara game edukasi yaitu menjalankan soal-soal pilihan ganda dan essay di program Visual Basic pada Ms. 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 penggunaannya sehingga menjadi media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. 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.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *Education Game Berbasis Microsoft Power Point* pada pembelajaran PKn.

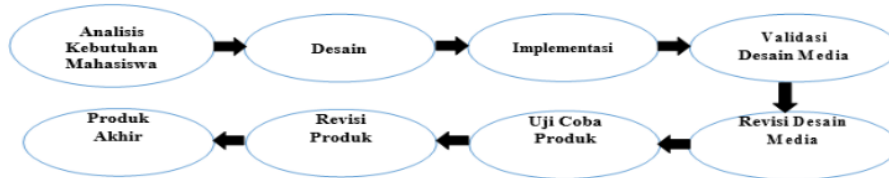
METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan

menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). 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. Bahwa di dalam paper ini akan disajikan hasil penelitian pada langkah uji coba produk, revisi produk, dan produk

akhir. Berdasarkan metode penelitian R&D, sistematika penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Research and Development (Sugiyono, 2018)

Tempat penelitian dilakukan di Universitas Hasyim Asy'ari Jombang dengan subjek Mahasiswa Program Studi PGSD yang berjumlah 25 orang. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, kuisioner, dan dokumentasi. Sedangkan analisis dilakukan dengan *mix methods* yaitu campuran antara metode kuantitatif dan kualitatif.

Tahapan penelitian dan pengembangan produk dalam penelitian ini diantaranya; bahwa di dalam paper ini akan disajikan hasil penelitian pada langkah uji coba produk, revisi produk, dan produk akhir.

Analisis data ini menggunakan SPSS untuk data kuantitatif dan menggunakan deskriptif kualitatif untuk hasil wawancara.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif materi moral, nilai, dan norma pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dikembangkan berdasarkan langkah-langkah desain pembelajaran Borg and Gall. 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, seperti yang dibahas dalam kajian pustaka.

Berdasarkan langkah pengembangan media yang pertama yaitu potensi dan masalah, peneliti melakukan analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran Powerpoint Interaktif.

Setelah melakukan analisis kebutuhan kemudian peneliti melakukan desain untuk mengembangkan produk media pembelajaran Powerpoint Interaktif ini. Tampilan yang digunakan dalam pembelajaran PKn menggunakan media Powerpoint Interaktif ini dibuat menarik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sanjaya (2008) bahwa media interaktif menuntun peserta didik untuk memahami materi secara cepat dan menarik.

Selain dibuat menarik media pembelajaran juga harus sesuai dengan fungsinya, sebagaimana disebutkan Ardian & Munadi (2016)

mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran ⁵ 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.

Hasil produk awal adalah Media pembelajaran game edukasi menggunakan microsoft power point berbasis visual basic pada mata pelajaran PKn. Media pembelajaran Powerpoint Interaktif yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum KKNi. Powerpoint Interaktif yang dikembangkan memuat seluruh kegiatan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah tercantum di RPS.



Powerpoint Interaktif yang dikembangkan tersebut memperhatikan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai. Powerpoint Interaktif mencakup petunjuk penggunaan media, pemetaan kompetensi dasar,

indikator, tujuan pembelajaran. Powerpoint Interaktif ini juga berisi materi ajar ²⁰ yang dibuat secara menarik, sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi yang diajarkan guru. Kegiatan pembelajaran dalam Powerpoint Interaktif ini disertai adanya petunjuk yang harus dilakukan oleh peserta didik dan guru.

Powerpoint Interaktif ini juga dilengkapi dengan gambar yang berkaitan dengan materi ajar, agar pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik sesuai saran yang diberikan oleh guru yang telah diwawancarai. Powerpoint Interaktif dilengkapi dengan adanya soal evaluasi atau kuis. Pada bagian ini, peserta didik dapat

Tampilan produk awal dan komentar para ahli untuk kemudian menjadi acuan dalam revisi sebagai berikut:

Tabel 1. Produk Awal dan Komentar Ahli

No.	Tampilan	Komentar
Aspek Audio Visual		
1.		Background kurang menarik
2.		Pergantian slide terlalu banyak variasi dan durasi terlalu lama

3.		Tidak perlu ada tombol "home" disetiap slide
Aspek Isi		
1.		Tidak Mencantumkan Sumber atau referensi

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 kelas V SD. Pedoman dalam mel²³kan validasi didasarkan pada tiga aspek yaitu: (1) Aspek audio visual, (2) aspek isi, dan (3) aspek lainnya.

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Levi dan Lentz¹⁶ lam (Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris"

Sudjana¹³ (2012) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Hamalik³³ (2013) mengemukakan manfaat media pembel¹⁰an dalam proses belajar yaitu memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Pengembangan media Pembelajaran PKn merupakan hal yang menarik mengingat PKn merupakan sebuah studi *civics*. Menurut Edmonson¹¹ (dalam Ubaedillah, 2018) makna *Civics* selalu didefinisikan sebagai sebuah studi tentang pemerintahan dan kewarganegaraan yang terkait dengan kewajiban, hak, dan hak-hak istimewa warga negara. Sedangkan menurut Zamroni⁴ (2017) 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 (Asyafiq, 2018)

3 Pendidikan Kewarganegaraan bagi bangsa Indonesia berarti pendidikan pengetahuan, sikap, mental, nilai-nilai, dan prilaku 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 (Nurwardani, 2016)

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dengan power point interaktif terbukti dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu pengembangan media pembelajaran sudah sesuai dengan manfaat media pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh para ahli sebelumnya.

Media pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik, karena dilengkapi dengan game dan quiz. Game ini berupa kuis dan

dimainkan hanya dengan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban. Biasanya pertanyaan yang diberikan memiliki topik tertentu, tetapi ada yang topiknya beragam (Jenkins, 2009)

Pengembangan media pembelajaran Powerpoint berbasis education game ini dengan skor rata-rata 3,84 dengan kategori "Sangat baik, namun sebelumnya membutuhkan revisi produk agar produk lebih baik dan efektif. 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.

Berdasarkan saran serta komentar dari pakar ahli yang perlu direvisi diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2 Revisi Produk 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" disetiap slide	Meletakkan tombol "home" pada bagian-bagain tertentu
Aspek Isi		
1.	Tidak Mencantumkan Sumber atau referensi	Menambahkan Sumber atau referensi

Peneliti mengembangkan media pembelajaran Powerpoint berbasis education game ini dengan skor rata-rata 3,84 dengan kategori "Sangat baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran media game edukasi

menggunakan microsoft power point berbasis visual basic pada mata pelajaran PKn mempunyai kualitas "Sangat baik" dan layak digunakan.

Berikut data penilaian dan validasi dari tim ahli:

Tabel 2 Hasil Penilaian dari Tim Ahli

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan skor	
	Validator Bapak 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 digunakan dengan revisi.

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.

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.

Berikut hasil produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Media Pembelajaran Powerpoint berisi Pembukaan, isi dan penutup

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif yang dipadukan dengan video memuat komponen slide pembukaan, slide isi, dan slide penutup

1) Slide pembukaan

Slide pembukaan dalam Powerpoint Interaktif ini terdiri atas: Slide identitas media, identitas pembelajaran, petunjuk penggunaan, pemetaan materi dan menu

2) Slide isi

Slide isi berisi seluruh materi yang akan diajarkan bersama oleh guru dan siswa. Pada slide ini berisi atas: Slide materi pembelajaran, gambar,

Quiz Interaktif, petunjuk, Soal-Soal Evaluasi, Soal Essay, Skor Nilai, dan slide Permainan

3) Slide pada penutup

Slide penutup Powerpoint berisi tentang profil penyusun

2. Media Pembelajaran Powerpoint dibuat dengan tampilan menarik

Media pembelajaran Powerpoint 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.

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. Aspek kognitif dapat kita lihat pada slide evaluasi. Aspek psikomotorik dapat dilihat pada aktifitas peserta didik untuk melakukan kerjasama pada diskusi kelompok. Aspek afektif dapat dilihat karena mengembangkan prinsip sosial. Peserta didik diminta untuk bekerja sama dalam melakukan tugas kelompok.

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.

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.

PKn yang didesain sesuai dengan materi PKn 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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran game edukasi menggunakan microsoft power point berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn), maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian 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 Mahasiswa. Data dari hasil rekapitulasi pakar media pembelajaran TIK dan guru sekolah dasar menunjukkan bahwa peneliti mengembangkan media pembelajaran powerpoint 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. Melalui media pembelajaran tersebut dapat menarik minat belajar dan perhatian terhadap mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Beberapa saran yang dapat diberikan diantaranya: Dosen maupun Guru seyogyanya dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, Penelitian selanjutnya disarankan lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, dan Penelitian lanjutan diharapkan lebih fokus pada materi pembelajaran dalam menyiapkan media pembelajaran, agar lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, A., & Munadi, S. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*.
<https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7843>
- Arikunto. (2019). Metodologi Penelitian, Suatu Pengantar Pendidikan. In *Rineka Cipta*,

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.wicida.ac.id Internet Source	2%
2	jurnal.upmk.ac.id Internet Source	1%
3	publikasiilmiah.ums.ac.id Internet Source	1%
4	zenblokm.blogspot.com Internet Source	1%
5	jurnal.ustjogja.ac.id Internet Source	1%
6	rid-fiani.blogspot.com Internet Source	1%
7	edhakidam.blogspot.com Internet Source	1%
8	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%

9	www.grobmart.com Internet Source	1%
10	alanzoned.blogspot.com Internet Source	1%
11	ojs.unm.ac.id Internet Source	1%
12	journal.unnes.ac.id Internet Source	1%
13	jurnal.unswagati.ac.id Internet Source	1%
14	journal.unindra.ac.id Internet Source	1%
15	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1%
16	www.anekamakalah.com Internet Source	<1%
17	ibnuseroj.wordpress.com Internet Source	<1%
18	ranifitria93.blogspot.com Internet Source	<1%
19	ssyv.org.tr Internet Source	<1%
20	fkipfisikaketerampilanmembaca.blogspot.com	

Internet Source

<1%

21

[studylib.net](https://www.studylib.net)

Internet Source

<1%

22

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

<1%

23

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1%

24

ejournal.upi.edu

Internet Source

<1%

25

skripsi-2013.blogspot.com

Internet Source

<1%

26

aglan-love.blogspot.com

Internet Source

<1%

27

www.cahayapendidikan.com

Internet Source

<1%

28

repository.ubharajaya.ac.id

Internet Source

<1%

29

ejournal.umpwr.ac.id

Internet Source

<1%

30

www.jurnal.fkip.uns.ac.id

Internet Source

<1%

31

journal.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1%

32

jurnalftk.uinsby.ac.id

Internet Source

<1%

33

Wakhidati Nurrohmah Putri. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah", LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature, 2017

Publication

<1%

34

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

<1%

35

Yunita Caroline, Virginia Tulenan, Brave A. Sugiarto. "Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Universitas Sam Ratulangi", Jurnal Teknik Informatika, 2016

Publication

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On