

*Game Edukasi*

# **POWERPOINT**

**Berbasis Visual Basic Untuk Pelajaran PKn**

Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd.  
M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.

ISBN : 978-623-6506-92-9



# Game Edukasi

# POWERPOINT Berbasis Visual Basic Untuk Pelajaran PKn

**P**endidikan kewarganegaraan memegang peranan penting di dalam pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan berkembangnya teknologi pada abad ke 21 sekarang ini. Pada umumnya mahasiswa merasa enggan untuk mempelajari pendidikan kewarganegaraan. Hal tersebut menunjukkan kurangnya minat pembelajaran pada mata kuliah PKn. 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.

Buku ini memberikan gambaran tentang game edukasi powerpoint berbasis visual untuk pelajaran PKn. Buku ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi bagi para akademisi dan masyarakat pada umumnya dalam rangka menambah khasanah pengetahuan terutama di bidang media atau strategi pembelajaran.



*Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd.* adalah dosen tetap Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang sejak 2014, juga menjadi dosen luar biasa di berbagai perguruan tinggi prodi PGSD dan PAUD sejak tahun 2015 sampai sekarang.



*M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.*, adalah sebagai Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, 2016. Dosen BBLBA malang tahun 2018 sampai sekarang dan sebagai peneliti. No. Telepon 081239773036.



Penerbit : CV. AA RIZKY  
Alamat : Jl. Raya Citrus Petir,  
Puri Citrus Blok B2 No. 54 Pipitan  
Kec. Walantaka - Serang Banten  
E-mail : aa\_rizkyraja@gmail.com  
Website : www.aarizky.com

ISBN 978-623-6506-92-9



9 786236 506929

---

# **GAME EDUKASI POWERPOINT**

**Berbasis Visual Basic Untuk Pelajaran PKn**

---

**Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta**  
**Pasal 72**

1. Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

# **GAME EDUKASI POWERPOINT**

**Berbasis Visual Basic Untuk Pelajaran PKn**

**Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd.**

**M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.**



**PENERBIT:  
CV. AA. RIZKY  
2020**

# **GAME EDUKASI POWERPOINT**

**Berbasis Visual Basic Untuk Pelajaran PKn**

© Penerbit CV. AA RIZKY

**Penulis:**

**Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd.  
M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.**

**Editor:**

Dewi Surani, M. Pd.

**Desain Sampul dan Tata Letak:**

Tim Kreasi CV. AA. RIZKY

Cetakan Pertama, November 2020

**Penerbit:**

**CV. AA. RIZKY**

Jl. Raya Ciruas Petir, Puri Citra Blok B2 No. 34  
Kecamatan Walantaka, Kota Serang - Banten, 42183  
Hp. 0819-06050622, Website : [www.aarizky.com](http://www.aarizky.com)  
*E-mail: aa.rizkypress@gmail.com*

**Anggota IKAPI**

**No. 035/BANTEN/2019**

**ISBN : 978-623-6506-92-9**

v + 96 hlm, 23 cm x 15,5 cm

Copyright © 2020 CV. AA. RIZKY

**Hak cipta dilindungi undang-undang**

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan cara  
apapun tanpa ijin tertulis dari penulis dan penerbit.

Isi diluar tanggungjawab Penerbit

# PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penyusunan buku yang berjudul “GAME EDUKASI POWERPOINT Berbasis Visual Basic Untuk Pelajaran PKn” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Buku ini memberikan gambaran tentang game edukasi powerpoint berbasis visual untuk pelajaran PKN. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ini.

Penyusun juga berharap agar buku ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penyusun pada khususnya. Namun demikian, penyusun menyadari bahwa buku ini belumlah sempurna. Dengan lapang dada dan kerendahan hati penyusun bersedia untuk diberi saran dan kritik yang bersifat membangun dan dapat memperbaiki buku ini.

Blitar, November 2020

Penulis,

# DAFTAR ISI

PRAKATA \_\_\_\_ v  
DAFTAR ISI \_\_\_\_ vii  
DAFTAR TABEL \_\_\_\_ viii  
DAFTAR GAMBAR \_\_\_\_ ix

## BAB I

PENDAHULUAN \_\_\_\_ 1

## BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN \_\_\_\_ 5  
A. Pengertian Media Pembelajaran \_\_\_\_ 5  
B. Fungsi Media Pembelajaran \_\_\_\_ 9  
C. Manfaat Media Pembelajaran \_\_\_\_ 12

## BAB III

GAME (PERMAINAN)\_21  
A. Pengertian Game (Permainan) \_\_\_\_ 15  
B. Jenis-jenis Game (Permainan) \_\_\_\_ 16  
C. Game Edukatif \_\_\_\_ 18

## BAB IV

MICROSOFT POWER POINT BERBASIS VISUAL  
BASIC \_\_\_\_ 21  
A. Pengertian Visual Basic \_\_\_\_ 21  
B. Manfaat Visual Basic \_\_\_\_ 21  
C. Macro Visual Basic \_\_\_\_ 22



## **BAB V**

### **PKN SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER \_\_\_\_ 23**

- A. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) \_\_\_\_ 23
- B. Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) \_\_\_\_ 25
- C. PKn sebagai Pendidikan Karakter \_\_\_\_ 30

## **BAB VI**

### **PERANGKAT PEMBELAJARAN \_\_\_\_ 37**

## **BAB VII**

### **HASIL PEMBELAJARAN \_\_\_\_ 55**

- A. Analisis Kebutuhan \_\_\_\_ 55
- B. Deskripsi Produk \_\_\_\_ 60
- C. Data Hasil Validasi Pakar Media Pembelajaran dan Revisi Produk \_\_\_\_ 64
- D. Data Hasil Validasi Guru SD dan Revisi Produk \_\_\_\_ 70
- E. Kajian Dari Hasil Uji Coba Terbatas \_\_\_\_ 74
- F. Kajian Produk Akhir \_\_\_\_ 79
- G. Pembahasan \_\_\_\_ 84

## **BAB VIII**

### **PENUTUP \_\_\_\_ 87**

### **DAFTAR PUSTAKA \_\_\_\_ 91**

### **TENTANG PENULIS \_\_\_\_ 95**

# DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Rekapitulasi Data Validasi Perangkat Pembelajaran oleh Pakar Media Pembelajaran \_\_\_ 65
- Tabel 2 Data Validasi Pakar Media Pembelajaran Berbasis TIK \_\_\_ 68
- Tabel 3 Komentar Pakar Ahli Media Pembelajaran Berbasis TIK \_\_\_ 69
- Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Data Validasi Media Pembelajaran Berbasis Power Point Oleh Guru SD \_\_\_ 72
- Tabel 5 Komentar Guru SD dan Revisi \_\_\_ 72
- Tabel 6 Hasil Validitas Soal Pilihan Ganda \_\_\_ 76
- Tabel 7 Reliabilitas Pilihan Ganda \_\_\_ 77
- Tabel 8 Hasil Angket Respon Mahasiswa Uji Coba Produk \_\_\_ 78
- Tabel 9 Hasil Angket Respon Mahasiswa \_\_\_ 82
- Tabel 10 Rekapitulasi Pakar Media pembelajaran TIK dan Guru Sekolah Dasar \_\_\_ 85

# DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Contoh Slide Identitas Media \_\_\_\_ 40
- Gambar 2 Contoh Slide Petunjuk Penggunaan Media\_\_\_\_ 41
- Gambar 3 Contoh Slide Menu Home Media \_\_\_\_ 41
- Gambar 4 Contoh Slide Pemetaan Kompetensi Dasar\_\_\_\_ 42
- Gambar 5 Contoh Slide Pemetaan Materi Pembelajaran I\_\_\_\_ 42
- Gambar 6 Contoh Slide Pemetaan Materi Pembelajaran II\_\_\_\_ 43
- Gambar 7 Contoh Slide Materi Pembelajaran \_\_\_\_ 43
- Gambar 8 Contoh Slide Gambar \_\_\_\_ 44
- Gambar 9 Contoh Slide Quiz Interaktif \_\_\_\_ 45
- Gambar 10 Slide Diskusi Kelompok \_\_\_\_ 45
- Gambar 11 Contoh Slide Soal Evaluasi \_\_\_\_ 46
- Gambar 12 Contoh Slide Soal Essay \_\_\_\_ 46
- Gambar 13 Slide Skor Nilai \_\_\_\_ 47
- Gambar 14 Slide Permainan \_\_\_\_ 47
- Gambar 15 Slide Petunjuk Permainan \_\_\_\_ 48
- Gambar 16 Contoh Slide Profil \_\_\_\_ 48
- Gambar 17 Contoh Slide Penggunaan Kalimat Komunikatif \_\_\_\_ 51
- Gambar 18 Contoh Slide Aspek Kognitif \_\_\_\_ 52
- Gambar 19 Contoh Slide Petunjuk Kegiatan Peserta Didik \_\_\_\_ 53



# BAB I

## PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan sebagai program kurikuler merupakan wahana/kendaraan yang akan mengantarkan individu warga negara mencapai tujuan menjadi insan Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Secara makro-nasional Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu komponen pendidikan guna mewujudkan komitmen berbangsa dan bernegara Indonesia. Ia merupakan wahana nation and character building (Soekarno 1963) yang secara konstitusional hal itu dinyatakan dalam Pembukaan UUD 1945. PKn merupakan salah satu sarana yang tepat untuk mengimplementasikan nilai-nilai dalam pendidikan karakter kepada peserta didik, karena tujuan PKn pada dasarnya adalah untuk menciptakan peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mempunyai dua istilah teknis yang dapat diterjemahkan menjadi *civic education* dan *citizenship education*. Cogan mengartikan civic education sebagai "*...the foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*" atau suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warganegara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya. Sedangkan *citizenship education* atau *education for citizenship* oleh Cogan digunakan sebagai istilah yang memiliki pengertian yang lebih luas yang mencakup "*...both these inschool experiences as well as out-of school or non-formal/ informal learning which takes place*

*in the family, the religious organization, community organizations, the media, etc which help to shape the totality of the citizen"* (Winataputra, 2007).

Pendidikan kewarganegaraan memegang peranan penting dalam pendidikan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan berkembangnya teknologi pada abad ke 21 sekarang ini. Pada umumnya mahasiswa merasa enggan untuk mempelajari pendidikan kewarganegaraan.

Hal tersebut menunjukkan kurangnya minat pembelajaran pada mata kuliah PKn. 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, 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 lain.

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 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 yang digunakan praktik materi tanpa struktur penyampaian isi materi yang terikat.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan salah satu bentuk bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap (moral) dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran yang maksimal akan bermuara pada keberhasilan pencapaian target belajar. Proses pembelajaran akan berjalan maksimal apabila ditunjang oleh motivasi belajar siswa dan kreatifitas pengajar. Pengajar yang memiliki kreatifitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswanya dengan menggunakan berbagai cara, salah satunya penggunaan media pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media

pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi target dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan salah satu bentuk bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap (moral) dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang maksimal akan bermuara pada keberhasilan pencapaian target belajar.

Proses pembelajaran akan berjalan maksimal apabila ditunjang oleh motivasi belajar siswa dan kreatifitas pengajar. Pengajar yang memiliki kreatifitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswanya dengan menggunakan berbagai cara, salah satunya penggunaan media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi target dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.



# BAB II

## MEDIA PEMBELAJARAN

### A. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara etimologis berasal dari bahasa Latin *medio* atau *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar, atau perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara khusus, media dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan yang berisi informasi dari sumber ke penerima pesan.

Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Satu hal yang perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 1984:6).

Menurut Gerlach dan Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Fleming (1987: 234) menyatakan media berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak yaitu siswa dan isi pelajaran. Latuheru (1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran menurut Gagne dan Briggs (1975). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Hainich dan kawan-kawan (1982) dalam Media Pembelajaran (Arzhad. 2002:4) mengemukakan istilah

medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Kesimpulannya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pengertian Media dan Media Pembelajaran adalah Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Media yang tepat adalah media yang secara efektif dapat menyalurkan pesan secara tepat, dan pesan dapat diterima sesuai sumber pesannya. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan geografis, jarak waktu, dapat dibantu diatasi dengan memanfaatkan media pendidikan.

Media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai salah satu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat dilakukan proses secara efektif dan efisien. Memang sumber belajar memiliki makna yang sangat berdekatan dengan media pembelajaran. Sumber belajar bisa dipakai sebagai media belajar dan sebaliknya media pembelajaran juga dapat di jadikan sebagai sumber belajar. Sumber belajar memiliki cakupan (ruang lingkup),

sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas di bandingkan media pembelajaran (Sulistyaningsih, 2016).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat ditarik garis besar dari pengertian media pembelajaran ialah segala bahan, alat, metode ataupun teknik yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber (guru) ke penerima informasi (mahasiswa) selama proses pembelajaran sehingga dicapai proses pembelajaran yang lebih bermutu.

Media pembelajaran di dalam buku berjudul *Intructional Tecnologies: The Definition and Domains of the field* (1994), AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) membedakan lima jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

a. Pesan (*message*)

Pesan baik formal maupun informal dapat di manfaatkan sebagai bahan atau sumber belajar. Pesan-pesan formal ini bisa dalam bentuk verba/lisan dan bisa pula berbentuk dokumen seperti peraturan perundang-undangan, kurikulum, silabus RPS.

b. Orang

pada dasarnya setiap orang dapat berperan sebagai sumber belajar dan bahan pembelajaran karena dari seorang kita dapat memperoleh informasi dan pengetahuan-pengetahuan baru.

c. Bahan dan program

Bahan dan program aplikasi merupakan suatu format yang biasanya digunakan sebagai program program

pendukung dalam menyimpan pesan-pesan pembelajaran seperti buku paket, buku teks, handbook, modul, program video, audio, film alat peraga dan sebagainya.

d. Alat (*device*)

Alat yang dimaksud disini adalah benda yang berbentuk fisik sering disebut juga (*hardware*) misalnya multimedia, projector, slide proyektor, tape recorder dan sebagainya

e. Metode

Metode merupakan cara atau langkah-langkah yang digunakan pengajar(guru) dalam menyampaikan materi pembelajaran yang di harapkan ada beberapa metode pembelajarn sebagai berikut demonstrasi, diskusi, ceramah praktikum dan sebagainya.

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)

## **B. Fungsi Media Pembelajaran**

Munadi (2010:36) mengemukakan 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.

Kemp dan Dayton (1985: 28), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama (1)

memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Secara teknis media pembelajaran fungsi utamanya sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran adalah Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi di masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah; Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing; Dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya.

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Levi dan Lentz dalam Arsyad (2014:20) “mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris” sebagaimana berikut ini:

#### 1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran

itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Semakin menarik perhatian siswa maka fungsi atensi media pembelajaran telah berhasil dilaksanakan.

## 2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. afektifitas media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

## 3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan kajian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

## 4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil kajian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks bantuan siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran.

### **C. Manfaat Media Pembelajaran**

Sudjana & Rifa'i (2011:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, memungkinkan siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- 3) Mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Hamalik (2010) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

- 1) Meletakkan dasar-dasaryang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi “verbalisme”
- 2) Memperbesar perhatian para siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian, dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa.



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.

Rusman (2009:154) mengungkapkan peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulus belajar siswa sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik secara individual maupun kelompok.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

\*\*\*\*\*



# BAB III

## GAME (PERMAINAN)

### A. Pengertian Game (Permainan)

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Greg Costikyan (2013:20), game adalah sebetuk karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan. Joan Freeman dan Utami munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Bermain game sudah dapat dikatakan sebagai life style masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan (Henry, 2010).

Beberapa definisi game menurut beberapa para ahli diantaranya sebagai berikut:

1) John C Beck & Mitchell Wade

Game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik

bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

2) Samuel Henry

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijaikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

3) John Naisbitt

Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.

4) Andik Susilo

Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba.

## **B. Jenis-jenis Game (Permainan)**

Menurut Henry (2010:111) jenis-jenis game lebih di kenal dengan istilah genre game untuk membuat unsur permainan lebih bervariasi dan menantang.

1) Maze Game

Jenis game ini adalah jenis game yang paling awal muncul. Jenis game ini kita hanya mengitari maze (lorong - lorong yang berhubungan) dan memakan berbagai item untuk menambah tenaga atau kekebalan. Contoh game ini adalah game pacman dan digger.

2) Quiz Game

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.

### 3) Card Game

Hampir sama dengan board game, genre ini tidak memberikan perubahan berarti dari game versi tradisional yang sejenis. Variasi yang ada adalah kemampuan multiplayer dan tampilan yang lebih bervariasi dari versi tradisional. Contoh game ini adalah game Solitaire dan Hearts dll.

Menurut Sulisty (2010), ada beberapa jenis platform di dunia game yang selalu dipilih oleh pengguna games , yaitu:

#### 1) Arcade games

Arcade games yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan menikmati, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).

#### 2) PC Games

PC Games yaitu video game yang dimainkan menggunakan Personal Computers.

#### 3) Console games

Console Games yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.

#### 4) Handheld games

Handheld games yaitu yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.

#### 5) Mobile games

Mobile games yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA.

Game dalam kajian ini termasuk dalam Quiz Game yaitu sebuah game yang 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. Game dalam kajian ini juga termasuk dalam game edukatif, yaitu sebuah permainan yang diciptakan dengan tujuan untuk membantu memudahkan dalam proses pembelajaran. Dalam kajian ini game edukatif digunakan dalam bentuk microsoft power point untuk menarik perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan

### **C. Game Edukatif**

Menurut Ismail (2009:112) 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.

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

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. 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 anak-anak

Game dalam kajian ini merupakan game edukatif yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan kewarganegaraan (PKn)

\*\*\*\*\*





# **BAB IV**

## **MICROSOFT POWER POINT**

### **BERBASIS VISUAL BASIC**

#### **A. Pengertian Visual Basic**

Pengertian Visual Basic adalah Bahasa pemrograman yang dibuat oleh Microsoft yang dibangun dalam sebuah aplikasi; Terdapat pada aplikasi Microsoft Office seperti Word, Excel, Outlook, Access, atau Power Point; Menuliskan kode pemrograman melalui Visual Basic Editor; Bahasa pemrograman dapat dimanfaatkan untuk lebih memanipulasi file-file/konten dokumen Microsoft Office yang kita buat dengan Membuat Macro, misalkan membuat sebuah “file pembelajaran yang Interaktif”; Membuat program inputan seperti “Program Login” dimana ketika saya menuliskan ID dan Password akan otomatis berpindah ke halaman tertentu, atau kondisi tertentu.

#### **B. Manfaat Visual Basic**

Manfaat Menggunakan VB yaitu Presentasi bisa lebih interaktif dengan inputan user; Pembelajaran lebih sangat dinamis; Pembelajaran kita bisa dibuat sangat keren karena bisa disisipkan suatu script tertentu agar pembelajaran menjadi keren sesuai yang kita kehendaki; Bisa untuk

membuat Kuis interaktif yang dinamis dan keren layaknya kuis online.

### **C. Macro Visual Basic**

Pengertian Macro adalah Rangkaian perintah/command yang kamu buat/tulis agar dapat dijalankan berulang-ulang. Bisa dibilang, Macro merupakan program kecil pada Komputer; Macro hanya bertugas dalam menjalankan dan menyelesaikan 1 tugas, contohnya Fullscreen; Umumnya, orang cenderung untuk menggunakan sub, prosedur, dan rutinitas yang lebih singkat dan informal. Di Editor Visual Basic, setiap Macro dimulai dengan kata Sub.

\*\*\*\*\*

# BAB V

## PKN SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER

### A. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Azis Wahab (Cholisin, 2000:18) menyatakan bahwa PKn ialah media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut. 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. Karena dinilai penting pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia

dini di setiap jenjang pendidikan mulai yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasilkan penerus bangsa berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan kewarganegaraan, warganegara Republik Indonesia diharapkan mampu “memahami”, menganalisa, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa dan negarnya secara konsisten dan berkesinambungan dalam cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam pembukaan UUD 1945.

Menurut Edmonson (sebagaimana dikutip A. Ubaedillah 2011:5) makna Civics selalu didefinisikan sebagai sebuah studi tentang pemerintahan dan kewarganegaraan yang terkait dengan kewajiban, hak, dan hak-hak istimewa warga negara. Sedangkan menurut Zamroni (dalam Ubaidillah, 2011:9) 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.

Chamim berpendapat (dalam Ine Kusuma Aryani, 2010: 40), bahwa 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.

Menurut J. Soedjati Djiwandono (dalam Tonny D. Widiastono, 2004: 26), mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan atau Civic Education sebagai pendidikan atau pengajaran untuk mengembangkan kesadaran akan dirinya sebagai warga negara, dengan hak-hak dan berbagai tanggung jawabnya dalam diri siswa

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter bangsa Indonesia, cerdas, terampil, dan bertanggungjawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pengajaran sikap, mental, nilai-nilai, dan prilaku yang menjunjung tinggi demokrasi dengan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 untuk mengembangkan kesadaran akan dirinya sebagai warga negara sehingga terwujud warga masyarakat Indonesia yang sejahtera, damai, adil dan cerdas serta memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

## **B. Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Ahmad Sanusi (dalam Cholisin: 2004:15) menyebutkan bahwa konsep-konsep pokok yang lazimnya merupakan tujuan Civic Education pada umumnya adalah sebagai berikut:

- a. Kehidupan kita di dalam jaminan-jaminan konstitusi.
- b. Pembinaan bangsa menurut syarat-syarat konstitusi
- c. Kesadaran warga negara melalui pendidikan dan komunikasi politik.
- d. Pendidikan untuk (ke arah) warga negara yang bertanggung jawab.
- e. Latihan-latihan berdemokrasi.
- f. Turut serta secara aktif dalam urusan-urusan publik.
- g. Sekolah sebagai laboratorium demokrasi.
- h. Prosedur dalam pengambilan keputusan.
- i. Latihan-latihan kepemimpinan.

- j. Pengawasan demokrasi terhadap lembaga-lembaga eksekutif dan legislatif.
- k. Menumbuhkan pengertian dan kerjasama Internasional.

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membangun karakter (*character building*) bangsa Indonesia yang antara lain: (Ubaidillah 2011: 9)

- a. Membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara,
- b. Menjadikan warga negara indonesia yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, namun tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa;
- c. Mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab

Menurut Ubaidillah (2011: 13-14) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) mengembangkan paradigma demokratis yakni orientasi yang menekankan pada upaya pemberdayaan siswa sebagai bagian warga negara Indonesia secara demokratis. Tujuan dari paradigma demokratis ini sebagai upaya pembelajaran yang diarahkan agar siswa tidak hanya mengetahui sesuatu (*Learning to know*) melainkan dapat belajar untuk menjadi manusia yang bertanggung jawab sebagai individu dan makhluk sosial (*Learning to be*) serta belajar untuk melakukan sesuatu (*Learning to do*) yang didasari oleh pengetahuan yang dimilikinya. Melalui pola pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat dan siap untuk belajar hidup bersama (*Learning to live together*) dalam kemajemukan bangsa Indonesia dan

warga dunia karena kewargaan manusia sebagai makhluk sosial.

Dari tujuan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, diketahui bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan memuat beberapa hal yang memuat nilai-nilai karakter. Untuk mencapai tujuan tersebut Pendidikan Kewarganegaraan memiliki komponen-komponen yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) yang masing-masing memiliki unsur.

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Ruang Lingkup mata pelajaran PKn untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.



- c. Hak Asasi Manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila, meliputi, kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

### C. PKn sebagai Pendidikan Karakter

Menurut David Elkind & Freddy Sweet (dalam Saputra, 2010), pendidikan karakter dimaknai sebagai upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. Ketika kita berpikir tentang jenis karakter yang kita inginkan untuk anak-anak kita, jelas bahwa kita ingin mereka dapat menilai apa yang ada. benar, sangat peduli tentang apa yang benar, dan kemudian lakukan apa yang mereka yakini benar, bahkan dalam menghadapi tekanan dari luar dan godaan dari dalam, sebagaimana disebutkan berikut:

*“Character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within”*

Pancasila memiliki kaitan erat dengan pendidikan pada umumnya dan secara khusus pada pendidikan kewarganegaraan. Pancasila dan UUD 1945 sebagai dasar pendidikan nasional memiliki beberapa makna. Secara filosofis pendidikan nasional merupakan keniscayaan dari sistem nilai yang terkandung dalam Pancasila. Secara substansif-edukatif pendidikan nasional untuk mencapai tujuan pendidikan nasional sesuai UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Secara sosio politik hasil

pendidikan untuk menghasilkan anggota masyarakat, komponen bangsa dan warga negara yang cerdas dan baik sesuai Pancasila dan UUD 1945. Secara praxis-pedagogis dan andragogis nilai-nilai pancasila dan UUD 1945 diwujudkan proses belajar dan pembelajaran. (Winarno, 2010).

Eksistensi PKn dalam proses pembelajaran mahasiswa di Perguruan Tinggi sangat erat kaitannya terhadap pembentukan karakter kewarganegaraan yang ditanamkan dalam mahasiswa melalui pendekatan berbasis nilai tidak hanya pengenalan nilai-nilai yang dilakukan, melainkan menginternalisasi pula nilai tersebut kepada mahasiswa guna menuju terwujudnya atribut masyarakat madani yang bercirikan berketuhanan yang maha esa, berperikemanusiaan yang adil dan beradab, bersatu dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia, demokratis-konstitusional, berkeadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia, berbhinneka tunggal ika, menjunjung tinggi hak dan kewajiban azasi manusia dan mencintai perdamaian dunia.

Menurut Budimansyah (2008) Secara singkat karakter kewarganegaraan yang terdiri karakter privat dan publik yaitu:

- a. Menjadi masyarakat yang independen
- b. Memenuhi tanggung jawab personal ekonomi dan politik.
- c. Menghormati harkat dan martabat kemanusiaan tiap individu.
- d. Berpartisipasi dalam kewarganegaraan secara efektif dan bijaksana.

e. Mengembangkan fungsi demokrasi konstitusional secara sehat.

PKn dalam konteks pembangunan karakter bangsa, harus dilihat dalam cakupan dan tingkat urgensi yang sangat luas dan bersifat multidimensional. Dilihat dari substansinya kebijakan tersebut sangatlah luas karena memang secara substantif dan operasional terkait dengan "...pembangunan seluruh aspek potensi-potensi keunggulan bangsa dan bersifat multidimensional karena mencakup dimensi-dimensi kebangsaan yang hingga saat ini sedang dalam proses "menjadi". Dalam hal ini dapat juga disebutkan bahwa: (1) karakter merupakan hal sangat esensial dalam berbangsa dan bernegara, hilangnya karakter akan menyebabkan hilangnya generasi penerus bangsa; (2) karakter berperan sebagai "kemudi" dan kekuatan sehingga bangsa ini tidak terombang-ambing; (3) karakter tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus dibangun dan dibentuk untuk menjadi bangsa yang bermartabat. Selanjutnya, ditegaskan bahwa pembangunan karakter bangsa harus difokuskan pada "...tiga tataran besar, yaitu (1) untuk menumbuhkan dan memperkuat jati diri bangsa, (2) untuk menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dan (3) untuk membentuk manusia dan masyarakat Indonesia yang berakhlak mulia dan bangsa yang bermartabat." (Republik Indonesia, 2010:2-3).

Pembangunan Karakter Bangsa harus dimaknai sebagai "... upaya kolektif-sistemik suatu negara kebangsaan untuk mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang sesuai dengan dasar dan ideologi, konstitusi, haluan negara,

serta potensi kolektifnya dalam konteks kehidupan nasional, regional, dan global yang berkeadaban untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, patriotik, dinamis, berbudaya, dan berorientasi IPTEK berdasarkan Pancasila dan dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.” (Kebijakan Nasional, 2010:7) Untuk mengejawantahkan gagasan dan komitmen pembangunan karakter bangsa tersebut ditetapkan sejumlah strategi dasar yang mencakup “...proses sosialisasi, pendidikan dan pembelajaran, pemberdayaan, pembudayaan, dan kerja sama seluruh komponen bangsa dan negara”. Salah satu wahana pembangunan karakter melalui pendidikan adalah melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

PKn sebagai program pendidikan kurikuler pada hakekatnya bertujuan membentuk warga negara yang baik, ukuran warga negara yang baik tentu saja adalah sesuai dengan pandangan hidup dan nilai hidup yang diyakini bangsa yang bersangkutan. Dengan demikian PKn selalu terikat dengan nilai. PKn merupakan value based education (Budimansyah & Suryadi, 2008). Nilai itulah yang dijadikan arah pengembangan warga negara yang dimaksud. PKn dalam kurikulum perguruan tinggi juga tidak lepas dari nilai-nilai bangsa yang dijadikan arah pengembangan PKn sebagai mata kuliah. Kompetensi dasar mata kuliah PKn di PT adalah menjadi ilmuwan dan profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokratis berkeadaban, menjadi warga negara yang memiliki daya saing, berdisiplin

dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila.

Substansi pembelajaran PKn yang berdampak pada pembentukan karakter kewarganegaraan dalam diri mahasiswa sesuai Standar Isi PKn yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter kewarganegaraan (*civic knowledge, civic skill, dan civic disposition*) sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Melalui PKn diharapkan mampu mengidentifikasi karakter kewarganegaraan menurut peraturan perundangundangan yang berlaku serta menjelaskan makna dari warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Menurut T. Ramli (dalam Saputra, 2012), pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilainilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Karakter ideal warga negara sebagaimana digambarkan dalam perundangan suatu negara akan senantiasa berubah mengikuti peraturan yang bersangkutan. Bahkan karakter warga negara suatu negara berbeda dengan karakter warga negara negara lain, ini sesuai pendapat Aristoteles bahwa karakteristik warga suatu negara akan ditentukan oleh konstitusi negara yang bersangkutan (Winarno, 2010). Oleh karenanya PKN ditekankan pada pendidikan karakter bangsa Indonesia yang baik dan bermartabat.

\*\*\*\*\*





# BAB VI

## PERANGKAT PEMBELAJARAN

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kajian ini yaitu silabus, RPS dan soal evaluasi. Berikut penjelasan mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan:

### 1) Silabus

Silabus merupakan perangkat pembelajaran yang membahas mengenai rencana dan pengaturan yang berisi mengenai kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar, dalam silabus berisi pemaparan dari standar kompetensi, dan kompetensi dasar. Silabus dibuat sebelum membuat RPS. Komponen dalam silabus yaitu (1) Satuan Pendidikan, (2) Mata pelajaran, (3) kelas/semester, (4) Alokasi Waktu, (5) Standar Kompetensi, (6) Kompetensi Dasar, (7) Materi Pokok/Pembelajaran, (8) Indikator, (9) Kegiatan Pembelajaran, (10) Alokasi Waktu, (11) Penilaian, (12) Sumber Belajar. Silabus dikembangkan untuk 2 kali pertemuan, untuk setiap satu kali pertemuan yaitu 1x 35 menit.

### 2) Rencana pembelajaran semester (RPS)

Rencana pembelajaran semester (RPS) merupakan rencana atau rancangan kegiatan yang digunakan dalam menggambarkan prosedur atau langkah-langkah pembelajaran secara detail agar dapat mencapai

kompetensi dasar dan indikator yang telah dirumuskan. RPS dibuat secara sistematis terdiri dari beberapa komponen yaitu: (1) Satuan Pendidikan/ Identitas sekolah, (2) Mata Pelajaran, (3) Kelas, (4) Semester, (5) Alokasi waktu, (6) Standar Kompetensi, (7) Kompetensi Dasar, (8) Indikator Pembelajaran, (9) Tujuan Pembelajaran, (10) Karakter siswa yang diharapkan, (11) Materi Ajar, (12) Pendekatan, Model dan metode pembelajaran, (13) Sumber, media alat dan bahan, (14) Langkah-langkah kegiatan, (15) Penilaian, (16) Lampiran-lampiran.

RPS ini disusun dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis dan terperinci sehingga tidak menyulitkan guru dalam menggunakannya. Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran ini untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan bersifat *student centered* bukan *teacher centered*.

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif yang dikembangkan oleh penulis yaitu 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 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 menyelesaikan soal-soal pilihan ganda. Soal evaluasi atau kuis yang ditampilkan dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi yang diperoleh dari pembelajaran yang telah dilakukan. Pertemuan pertama saat akhir pembelajaran terdapat soal evaluasi. Tujuannya yaitu untuk melihat seberapa jauh peserta didik memahami mengenai materi yang diajarkan.

Pada pertemuan kedua saat akhir pembelajaran juga terdapat soal evaluasi. Tujuannya yaitu untuk melihat seberapa jauh peserta didik memahami mengenai materi yang diajarkan. Di dalam Powerpoint Interaktif yang dibuat juga memuat permainan yang dapat membuat peserta didik aktif dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan.

## 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 beberapa slide berikut:

- a) Slide identitas media
- b) Slide identitas pembelajaran terkait dengan judul materi, dan KD
- c) Slide petunjuk penggunaan Powerpoint Interaktif
- d) Slide pemetaan materi
- e) Slide komponen menu pada media pembelajaran Powerpoint Interaktif

Berikut ini disajikan gambar untuk slide pembukaan media pembelajaran Powerpoint Interaktif.



Gambar 1 Contoh Slide Identitas Media

Pada gambar 1 merupakan contoh slide identitas media yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif.

Berikut ini merupakan contoh slide petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif:



Gambar 2 Contoh Slide Petunjuk Penggunaan Media

Berikut ini merupakan contoh slide menu home yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif:



Gambar 3 Contoh Slide Menu Home Media

Berikut ini merupakan contoh slide pemetaan kompetensi dasar yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif:



Gambar 4 Contoh Slide Pemetaan Kompetensi Dasar

Berikut ini merupakan contoh slide pemetaan materi pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif:



Gambar 5 Contoh Slide Pemetaan Materi Pembelajaran I



Gambar 6 Contoh Slide Pemetaan Materi Pembelajaran II

2) Slide isi

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

a) Slide materi pembelajaran

Berikut ini merupakan contoh slide materi yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif:



Gambar 7 Contoh Slide Materi Pembelajaran

Pada gambar 7 merupakan contoh slide materi yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif.

- b) Slide berisi gambar gambar yang menarik pembelajaran

Berikut ini merupakan contoh slide gambar yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif:



Gambar 8 Contoh Slide Gambar

Pada gambar 8 merupakan contoh slide gambar yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif.

- c) Slide Quiz Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran

Berikut ini merupakan contoh Quiz Interaktif yang terdapat dalam media pembelajaran Powerpoint Interaktif:





Gambar 9 Contoh Slide Quiz Interaktif

- d) Slide petunjuk dari guru untuk meminta peserta didik melakukan diskusi

Berikut ini merupakan contoh slide untuk melakukan diskusi kelompok media pembelajaran Powerpoint Interaktif:



Gambar 10 Slide Diskusi Kelompok

e) Slide Soal-Soal Evaluasi

Berikut ini contoh soal evaluasi pada slide media pembelajaran Powerpoint Interaktif:



Gambar 11 Contoh Slide Soal Evaluasi

f) Slide Soal Essay

Berikut ini merupakan contoh slide soal essay sebagai bahan evaluasi pembelajaran:



Gambar 12 Contoh Slide Soal Essay

g) Slide Skor Nilai

Berikut ini merupakan Slide Skor Nilai sebagai evaluasi nilai dalam pembelajaran:



Kategori	Nilai
KKM	75
NIS	1000
NAMA	abd
NILAI	100
BENAR	10
SOAL	10
SALAH	0

Gambar 13 Slide Skor Nilai

h) Slide Permainan

Berikut ini merupakan Slide Permainan sebagai education game setelah pembelajaran:



Gambar 14 Slide Permainan

i) Slide Petunjuk Permainan

Berikut ini merupakan Slide Petunjuk Permainan sebagai refreshing setelah pembelajaran:



Gambar 15 Slide Petunjuk Permainan

3) Slide pada penutup

Slide penutup Powerpoint berisi tentang profil penyusun sebagaimana berikut:



Gambar 16 Contoh Slide Profil

## **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. Simbol tombol yang digunakan antara lain:



= Tombol home



= Tombol next



= Tombol back



= Tombol exit



= Petunjuk

#### **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.



Gambar 17 Contoh Slide Penggunaan Kalimat Komunikatif

Pada gambar 17 diatas merupakan contoh Slide Penggunaan Kalimat Komunikatif, yaitu berupa sebuah pertanyaan “Pengertian nilai etika adalah ....?”

#### **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.

##### 1) Aspek kognitif

Pada aspek kognitif dapat kita lihat pada slide evaluasi. Contohnya seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 18 Contoh Slide Aspek Kognitif

Pada gambar 18 merupakan contoh dari soal evaluasi yang terdapat dalam Powerpoint Interaktif. Dan dalam media pembelajaran dalam kajian ini aspek kognitif terdiri dari quiz interaktif dan essay test. yang berarti bahwa kemampuan kognitif dievaluasi bertahap.

## 2) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik dapat dilihat pada aktifitas peserta didik untuk melakukan kerjasama pada diskusi kelompok.

Contohnya seperti pada gambar berikut ini:





Gambar 19 Contoh Slide Petunjuk Kegiatan Peserta Didik

Gambar 19 menjelaskan tentang petunjuk kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mengerjakan tugas kelompok. Petunjuk tersebut terdapat dalam Powerpoint Interaktif.

### 3) Aspek afektif

Aspek afektif dapat dilihat pada gambar 19 diatas 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.

\*\*\*\*\*

# BAB VII

## HASIL PEMBELAJARAN

### A. Analisis Kebutuhan

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. Tujuan diadakannya analisis kebutuhan yaitu untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan potensi dan masalah yang ada atau terjadi di lapangan. Analisis kebutuhan dilakukan peneliti berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah diuraikan pada metodologi penelitian. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara pada Dosen Mata Kuliah PKn.

Wawancara yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui potensi atau masalah yang terjadi di lapangan, masalah tentang pemahaman guru terhadap penggunaan atau penerapan media pembelajaran berbasis Visual basic dengan power point pada pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) serta pengembangannya sebagai media pembelajaran yang menarik.

#### *a. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan*

Berdasarkan langkah pengembangan media yang pertama yaitu wawancara analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti berpedoman pada daftar

pertanyaan wawancara yang terdiri atas 15 butir pertanyaan. Berikut ini merupakan data hasil wawancara dengan dosen mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pertanyaan pertama yaitu tentang materi yang dirasa sulit untuk diajarkan kepada peserta didik yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Guru mengatakan bahwa beberapa materi yang dirasa sulit dipahami peserta didik yaitu materi moral, nilai, dan norma. Peserta didik sering merasa kesulitan pada materi tersebut.

Pertanyaan kedua yaitu tentang alasan mengapa materi PKn tersebut dianggap sulit dari pendapat Bapak/Ibu Dosen menjelaskan bahwa materi tersebut dianggap sulit karena hanya teori, dan saat penyampaian materi kepada peserta didik guru memerlukan media yang tepat agar peserta didik mampu memahami materi moral, nilai, dan norma

Pertanyaan ketiga yaitu tentang bagaimana pendapat Bapak/Ibu terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dosen mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas sebenarnya sangat baik karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang guru sampaikan. Guru juga mengungkapkan peserta didik juga cepat bosan jika tidak menggunakan media pembelajaran atau hanya ceramah untuk menyampaikan materi di kelas.

Pertanyaan keempat yaitu tentang apakah pernah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru mengemukakan bahwa pernah menggunakan media pembelajaran di kelas untuk membantu peserta didik memahami materi. Pertanyaan kelima yaitu tentang sering atau tidaknya Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru mengemukakan bahwa tidak terlalu sering, karena membutuhkan waktu dalam pembuatan media, dan biasanya hanya menggunakan media pada mata pelajaran serta materi tertentu.

Pertanyaan keenam yaitu mengenai media apa saja yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru mengemukakan bahwa biasanya hanya menggunakan media-media konvensional, dan hanya sesekali menggunakan media berbasis visual basic yaitu media Powerpoint sederhana.

Pertanyaan ketujuh yaitu tentang pendapat Bapak/Ibu terkait media pembelajaran berbasis visual basic yang mereka pahami. Guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis visual basic sangat menarik dan membantu dalam proses pembelajaran.

Pertanyaan kedelapan yaitu mengenai media pembelajaran berbasis TIK yang Bapak/Ibu ketahui. Dosen mengungkapkan Powerpoint, flash, dan videomaker.

Pertanyaan kesembilan yaitu mengenai apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media berbasis TIK

dalam proses belajar mengajar di kelas. Dosen menjelaskan bahwa pernah menggunakan tetapi karena terbatasnya waktu dalam pembuatan media berbasis TIK jadi guru tidak terlalu sering menggunakannya.

Pertanyaan kesepuluh yaitu mengenai jenis media pembelajaran berbasis TIK yang pernah Bapak/Ibu gunakan. Guru menjelaskan bahwa pernah menggunakan Powerpoint, tetapi hanya Powerpoint sederhana.

Pertanyaan kesebelas yaitu mengenai apakah lembaga pendidikan mempunyai fasilitas yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TIK. Guru mengungkapkan bahwa fasilitas yang ada kurang lengkap, sebenarnya tersedia tetapi hanya dibeberapa kelas tertentu untuk proyektor dan sound yang permanen, jadi belum merata di setiap kelas. Jika ingin menggunakan proyektor dan sound maka harus mengambil dahulu dari kantor.

Pertanyaan kedua belas yaitu mengenai apakah Bapak/Ibu pernah dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK. Guru mengungkapkan bahwa pernah dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK.

Pertanyaan ketiga belas yaitu mengenai kendala yang didapatkan Bapak/Ibu dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK. Guru menjelaskan bahwa terkendala oleh waktu dalam pembuatannya. Biasanya juga sulit dalam mencari materi seperti gambar, video yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Pertanyaan keempat belas yaitu mengenai bagaimana pendapat Bapak/Ibu terkait media

pembelajaran berbasis visual basic menggunakan Powerpoint Interaktif. Guru menjelaskan bahwa media pembelajaran Powerpoint Interaktif sangat bagus, apalagi jika ditambah dengan menggunakan video, gambar, serta animasi yang menarik, peserta didik pasti akan merasa tertarik jika dibuat dengan desain yang menarik juga.

Pertanyaan kelima belas yaitu mengenai pendapat Bapak/Ibu, apakah penggunaan media TIK berupa Powerpoint dapat membantu dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya dalam mata pelajaran PKn. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media Powerpoint Interaktif sangat membantu dalam proses pembelajaran jika dilengkapi dengan gambar, video yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pengembangan media Powerpoint Interaktif harus bersifat komunikatif dan harus mampu mengajak peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta peserta didik harus mampu memahami materi yang disampaikan menggunakan media tersebut.

*b. Pembahasan Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah diuraikan di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran perlu digunakan seperti yang diungkapkan oleh narasumber yang diwawancarai yaitu untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Mata pelajaran PKn terdapat banyak istilah dan materi yang tidak mudah dipahami hanya dengan mendengarkan, peserta didik juga perlu melihat melalui gambar-gambar ataupun video agar mereka mendapat pengalaman secara visual. Ini dapat membantu peserta didik dalam memahami lebih cepat

materi yang disampaikan. Penggunaan media berbasis TIK dalam pembelajaran juga pernah dilakukan oleh Dosen, tetapi hanya sesekali karena terbatasnya fasilitas yang tersedia serta terbatasnya waktu dalam pembuatan media.

Penggunaan media berbasis TIK mampu menarik perhatian membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK yang pernah digunakan oleh guru diantaranya yaitu Powerpoint sederhana, video pembelajaran dan flash. Tetapi pengetahuan mengenai media Powerpoint hanya sebatas tulisan dan video-video dan kurangnya penggunaan animasi dalam media yang pernah dibuat oleh guru. Guru mengharapkan adanya media pembelajaran berbasis TIK yang menarik dan mampu dalam membuat peserta didik paham mengenai materi yang dirasa sulit peserta didik pahami.

## **B. Deskripsi Produk**

Peneliti melakukan beberapa langkah awal yang dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran Powerpoint Interaktif ini. Tampilan yang digunakan dalam pembelajaran PKn menggunakan media Powerpoint Interaktif ini dibuat menarik. Sama halnya yang diungkapkan oleh Sanjaya (2010:222) bahwa media interaktif menuntun peserta didik untuk memahami materi secara cepat dan menarik.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menentukan materi yang sulit diajarkan menurut analisis



kebutuhan yang telah dilakukan dengan wawancara kepada Dosen kelas, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar terkait mata pelajaran PKn. Berdasarkan Kompetensi dasar tersebut, selanjutnya peneliti menentukan indikator serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian peneliti merancang Rencana Pembelajaran Semester (RPS) berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. RPS juga dilengkapi dengan Lembar Kerja Siswa (LKS), bahan ajar dan juga instrumen penilaian. Peneliti juga merancang media pembelajaran berbasis TIK berupa Powerpoint Interaktif yang mengacu pada RPS yang telah dibuat. Powerpoint Interaktif ini memuat tiga aspek Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi EEK sesuai dengan RPS. Powerpoint Interaktif ini berisi petunjuk penggunaan media, pemetaan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran serta latihan soal.

#### *a. Perangkat Pembelajaran*

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu silabus, RPS dan soal evaluasi. Berikut penjelasan mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan:

##### 1) Silabus

Silabus merupakan perangkat pembelajaran yang membahas mengenai rencana dan pengaturan yang berisi mengenai kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar, dalam silabus berisi pemaparan dari standar kompetensi, dan kompetensi dasar. Silabus dibuat sebelum membuat RPS. Komponen dalam silabus yaitu (1) Satuan Pendidikan,

(2) Mata pelajaran, (3) kelas/semester, (4) Alokasi Waktu, (5) Standar Kompetensi, (6) Kompetensi Dasar, (7) Materi Pokok/Pembelajaran, (8) Indikator, (9) Kegiatan Pembelajaran, (10) Alokasi Waktu, (11) Penilaian, (12) Sumber Belajar. Silabus dikembangkan untuk 2 kali pertemuan, untuk setiap satu kali pertemuan yaitu 1x 35 menit.

## 2) Rencana pembelajaran semester (RPS)

Rencana pembelajaran semester (RPS) merupakan rencana atau rancangan kegiatan yang digunakan dalam menggambarkan prosedur atau langkah-langkah pembelajaran secara detail agar dapat mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah dirumuskan. RPS dibuat secara sistematis terdiri dari beberapa komponen yaitu: (1) Satuan Pendidikan/ Identitas sekolah, (2) Mata Pelajaran, (3) Kelas, (4) Semester, (5) Alokasi waktu, (6) Standar Kompetensi, (7) Kompetensi Dasar, (8) Indikator Pembelajaran, (9) Tujuan Pembelajaran, (10) Karakter siswa yang diharapkan, (11) Materi Ajar, (12) Pendekatan, Model dan metode pembelajaran, (13) Sumber, media alat dan bahan, (14) Langkah-langkah kegiatan, (15) Penilaian, (16) Lampiran-lampiran.

RPS ini disusun dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis dan terperinci sehingga tidak menyulitkan guru dalam menggunakannya. Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran ini untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran,

sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan bersifat *student centered* bukan *teacher centered*.

### 3) Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif yang dikembangkan oleh peneliti yaitu 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 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 menyelesaikan soalsoal pilihan ganda. Soal evaluasi atau kuis yang ditampilkan dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi yang peroleh dari pembelajaran yang telah dilakukan. Pertemuan pertama saat akhir pembelajaran terdapat soal evaluasi. Tujuannya yaitu untuk melihat seberapa jauh peserta didik memahami mengenai materi yang diajarkan.

Pada pertemuan kedua saat akhir pembelajaran juga terdapat soal evaluasi. Tujuannya yaitu untuk melihat seberapa jauh peserta didik memahami mengenai materi yang diajarkan. Dalam Powerpoint Interaktif yang dibuat juga memuat permainan yang dapat membuat peserta didik aktif dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan.

### **C. Data Hasil Validasi Pakar Media Pembelajaran dan Revisi Produk**

Perangkat pembelajaran dan produk media pembelajaran berbasis TIK yang dikembangkan oleh peneliti melalui tahap validasi oleh dua pakar media pembelajaran berbasis TIK yaitu dosen dan dua guru Sekolah Dasar. Validasi yang dilakukan yaitu untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Pakar media pembelajaran berbasis TIK yang menjadi validator yaitu A dan B. Produk media pembelajaran berbasis TIK divalidasi sebanyak satu kali. Perangkat pembelajaran dan produk juga

divalidasi oleh dua guru Sekolah Dasar. Validator C dan Validator D.

Aspek yang dinilai dari validasi perangkat pembelajaran adalah (1) Identitas RPS, (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.

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 1  
Rekapitulasi Data Validasi Perangkat Pembelajaran oleh  
Pakar Media Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Hasil Perolehan Skor	
	Validator A	Validator B
Identitas RPS	8	7
Perumusan Indikator	11	11
Perumusan 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
Rata-rata	3.8	3,7
Kategori	Sangat baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel 1 mengenai rekapitulasi data validasi perangkat pembelajaran oleh pakar media pembelajaran berbasis TIK mendapatkan rata-rata dari validator 1 yaitu A adalah 3,8 dan dari validator 2 yaitu B adalah 3,7 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbasis TIK yang diperoleh dari pakar media pembelajaran berbasis TIK menunjukkan skor rata-rata media pembelajaran berbasis TIK yaitu 3,73 dengan kategori “Sangat baik”. Media pembelajaran berbasis TIK mengacu pada hasil validasi dinyatakan layak digunakan/ diuji coba dengan revisi sesuai saran.

Hasil penghitungan dari setiap aspek antara lain sebagai berikut. (1) total skor aspek audio visual yaitu 69, (2) total skor aspek isi yaitu 36, dan (3) total skor aspek liannya yaitu 22. Jumlah skor yang didapatkan dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu 127. Untuk mendapatkan skor rata-rata dihitung berdasarkan rumus yang tertulis dalam bab III. Hasil penghitungan menggunakan diperoleh skor rata-rata yaitu 3,73. Skor rata-rata yang telah diperoleh tersebut, kemudian dikonversikan dari data kuantitatif ke data

kualitatif dalam kategori “Sangat baik” berdasarkan acuan yang tertera dalam tabel kriteria skor skala empat pada bab metodologi penelitian. Hasil validasi yang diperoleh dari pakar media pembelajaran berbasis TIK yaitu B menunjukkan skor rata-rata 3,85 dengan kategori “Sangat baik”.

Media pembelajaran berbasis TIK mengacu pada hasil validasi dinyatakan layak digunakan atau diuji coba dengan revisi sesuai saran. Adapun hasil penghitungan dari setiap aspek antara lain sebagai berikut. (1) total skor aspek audio visual yaitu 72, (2) total skor aspek isi yaitu 35, dan (3) total skor aspek lainnya yaitu 24. Jumlah skor yang didapatkan dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu 131. Untuk mendapatkan skor rata-rata dihitung berdasarkan rumus yang tertulis dalam bab III. Hasil penghitungan diperoleh skor rata-rata yaitu 3,85. Skor rata-rata yang telah diperoleh tersebut, kemudian dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif dalam kategori “Sangat baik” berdasarkan acuan yang tertera dalam tabel kriteria skor skala.

Kedua Pakar ahli media berbasis TIK memberikan komentar untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran TIK yaitu memperbaiki penyesuaian tombol navigasi, penyesuaian background pada setiap pergantian slide. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh pakar ahli media TIK.

Tabel 2

Data Validasi Pakar Media Pembelajaran Berbasis TIK

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan skor	
	Validator A	Validator 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.







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 yaitu sebagai berikut:



Tabel 3

Komentar Pakar Ahli Media Pembelajaran Berbasis TIK

No	Komentar	Revisi produk
Aspec Audio Visual		
1.	<p>Background kurang menarik</p> 	<p>merubah background</p> 
2.	<p>Pergantian slide terlalu banyak variasi dan durasi terlalu lama</p> 	<p>Memperbaiki pergantian slide dan mempersingkat durasi</p> 
3.	<p>Tidak perlu ada tombol “home” disetiap slide</p> 	<p>Meletakkan tombol “home” pada bagian-bagain tertentu</p> 

Aspek Isi		
1.	<p>Tidak Mencantumkan Sumber atau referensi</p> 	<p>Menambahkan Sumber atau referensi</p> 

#### D. Data Hasil Validasi Guru SD dan Revisi Produk

Validator dalam penelitian ini adalah guru SD yaitu Validator C selaku guru PKn dan Validator D selaku guru PKn. Aspek yang dinilai dari media pembelajaran berbasis TIK ini yaitu (1) aspek audio visual, (2) aspek isi, dan (3) aspek liannya. Validasi dilakukan yaitu oleh Validator D menunjukkan skor rata-rata 3,71 dengan kategori “Sangat baik”. Media pembelajaran berbasis TIK mengacu pada kurikulum KKNi dinyatakan layak digunakan atau diuji coba revisi sesuai saran. Adapun hasil penghitungan dari setiap aspek antara lain sebagai berikut. (1) total skor aspek audio visual yaitu 68, (2) total skor aspek isi yaitu 39, dan (3) total skor aspek lainnya yaitu 22. Jumlah skor yang didapatkan dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu 125. Untuk mendapatkan skor rata-rata, dihitung seperti yang tertulis dalam metodologi penelitian.

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan rumus rata-rata diperoleh skor rata-rata yaitu 3,71. Skor rata-rata yang telah diperoleh tersebut, kemudian dikonversikan dari

data kuantitatif ke data kualitatif dalam kategori “Sangat baik” berdasarkan acuan yang tertera dalam tabel kriteria skor skala empat pada bab III. Hasil validasi yang diperoleh dari pakar media pembelajaran berbasis TIK Validator C menunjukkan skor rata-rata media pembelajaran berbasis TIK yaitu 3,8 dengan kategori “Sangat baik”. Media pembelajaran berbasis TIK mengacu pada hasil validasi yang dinyatakan layak digunakan/ diuji coba tanpa revisi.

Hasil penghitungan dari setiap aspek antara lain sebagai berikut. (1) total skor aspek audio visual yaitu 71, (2) total skor aspek isi yaitu 35, dan (3) total skor aspek lainnya yaitu 23. Jumlah skor yang didapatkan dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu 129. Untuk mendapatkan skor rata-rata dihitung sesuai yang tertulis dalam bab III. Hasil penghitungan menggunakan rumus rata-rata yaitu 3,8. Skor rata-rata yang telah diperoleh tersebut, kemudian dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif dalam kategori “Sangat baik” berdasarkan acuan yang tertera dalam tabel kriteria skor skala empat pada bab III.

Kedua guru SD media berbasis TIK sebagai validator memberikan komentar serta saran untuk perbaikan media pembelajaran berbasis TIK yaitu untuk menambahkan gambar-gambar pada slide-slide tertentu, memperbesar font sehingga bisa jelas saat ditampilkan. Peneliti melakukan perbaikan dari komentar serta saran yang dibelikan oleh kedua validator tersebut. Rekapitulasi data validasi media pembelajaran berbasis TIK oleh guru SD dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4  
 Hasil Rekapitulasi Data Validasi Media Pembelajaran  
 Berbasis Power Point Oleh Guru SD

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan skor	
	Validator C	Validator D
Aspek audio visual	71	68
Aspek isi	35	39
Aspek lainnya	23	22
Total keseluruhan	129	125
Rerata	3,8	3,71
Kriteria	Sangat baik	Sangat baik

Tabel di atas menunjukkan rerata skor keseluruhan hasil validasi pakar media pembelajaran berbasis TIK. Rerata skor menunjukkan 3,71 dan 3,8 menunjukkan kualitas dari media pembelajaran berbasis TIK menurut guru SD sebagai validator media pembelajaran berbasis TIK memiliki kriteria “Sangat baik”.

Tabel 5 Komentar Guru SD dan Revisi

No.	Komentar	Revisi produk
1.	Ukuran huruf yang terlalu kecil atau kurang besar dan kurang sesuai dengan slide	Memperbesar ukuran huruf dan menyesuaikan dengan tampilan pada slide

		
<p>2.</p>	<p>Perlu adanya tombol lanjut atau next pada materi</p> 	<p>Menambahkan tombol lanjut atau next pada materi</p> 
<p>3.</p>	<p>Perlu adanya penambahan skor atau total nilai pada soal pilihan ganda</p>	<p>Penambahan skor atau total nilai pada soal pilihan ganda</p> 

Tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Power Point memerlukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator. Berdasarkan saran serta komentar yang diberikan oleh

validator, peneliti melakukan revisi. Media kembali dengan acuan saran dan komentar yang tertera pada tabel 4 di atas.

### **E. Kajian Dari Hasil Uji Coba Terbatas**

Uji coba produk media pembelajaran Powerpoint Interaktif dilaksanakan pada Mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Hasyim Asy'ari. Uji coba produk dilaksanakan untuk mengetahui kualitas produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran Powerpoint Interaktif, untuk mengetahui kualitas pembelajaran, serta untuk mengetahui respon dari peserta didik. Jumlah peserta didik yang mengikuti uji coba produk 25 mahasiswa. Uji coba produk dilaksanakan sesuai dengan RPS yang telah dibuat.

Uji coba produk dilaksanakan di ruang kelas Mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Hasyim Asy'ari Jombang.

Pada uji coba produk pertama, Pemateri yang mengajarkan materi penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungan dengan media Powerpoint Interaktif. Sebelum uji coba produk peneliti mempersiapkan laptop, LCD, proyektor, speaker serta CD room media pembelajaran berbasis TIK. Setelah semua dipersiapkan dengan baik dan laptop siap digunakan, Pemateri memulai pembelajaran dan menjelaskan materi Moral, Nilai, dan norma dengan menggunakan media Powerpoint Interaktif. Selanjutnya Pemateri memberikan soal tes, dan peserta didik diminta mengisi angket kuesioner yang berisi mengenai pendapat

peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Powerpoint Interaktif.

Pada saat pertemuan yang kedua yang mengajarkan materi adalah peneliti. Peneliti mengajarkan materi pembelajaran Powerpoint Interaktif. Langkah dalam uji coba produk media hampir sama seperti pemaparan dalam pertemuan pertama. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan revisi media pembelajaran Powerpoint Interaktif tahap akhir berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, lembar validasi dan lembar angket kuesioner oleh peserta didik.

Berikut merupakan data yang diperoleh dari hasil uji coba produk.

#### a. Hasil Evaluasi Pembelajaran

##### 1) Hasil Validasi Soal Pilihan Ganda

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media Powerpoint Interaktif kemudian peneliti membagikan soal evaluasi kepada peserta didik. Tujuan dibagikannya soal evaluasi yaitu untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan. Hasil dari soal yang sudah dikerjakan kemudian dikoreksi oleh peneliti dan melalui penghitungan uji validitas dan reliabilitas. Validitas dan reliabilitas digunakan untuk dijadikan acuan revisi soal evaluasi agar dapat digunakan pada uji coba pemakaian.

Tujuannya untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah belajar mengenai materi tersebut. Jumlah soal yang dibagikan yaitu 10 soal pilihan ganda

Hasil dari soal yang sudah dikerjakan sudah melalui tahap penghitungan uji validitas dan reliabilitas. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan program SPSS (Statistic Package for Social Studies) 16 for Windows. Tujuannya yaitu untuk dijadikan acuan revisi soal evaluasi agar dapat digunakan pada uji coba pemakaian. Dalam perhitungan dengan SPSS, item dinyatakan valid jika  $\text{sig} \leq 0,05$  valid. Hasil validasi dengan SPSS tes pilihan Ganda dan soal uraian adalah sebagai berikut:

Tabel 6 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 4.6 dari 10 soal terdapat 10 soal valid kemudian dilakukan uji coba pemakaian



## 2) Hasil Reliabilitas Pilihan Ganda

Uji Reliabilitas dilakukan untuk instrumen tes pilihan ganda dihitung dengan SPSS disajikan dalam tabel 7 berikut ini:

Tabel 7 Reliabilitas Pilihan Ganda  
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	N of Items
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.

### b. Hasil Angket Kuisisioner

Setelah melakukan pembelajaran Powerpoint Interaktif, selanjutnya Mahasiswa diminta untuk mengisi angket kuisisioner yang berisi respon Mahasiswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan media pembelajaran Powerpoint Interaktif. Jumlah Mahasiswa yang mengisi angket yaitu 25 anak. Tujuan dilakukan pengisian angket oleh Mahasiswa yaitu untuk melihat respon. Aspek yang dinilai dari angket kuisisioner meliputi: 1) aspek minat peserta didik, 2) aspek tampilan, 3) aspek bahasa.

Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi dari angket kuisisioner mahasiswa yang tertera dalam tabel 8 di bawah ini:

Tabel 8

## 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		-

Tabel 8 di atas merupakan hasil hasil angket respon mahasiswa. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil total rata-rata skor 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.

## **F. Kajian Produk Akhir**

Produk akhir berupa media pembelajaran media pembelajaran game edukasi menggunakan microsoft power point berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) diperoleh dari hasil validasi, komentar dan saran yang diberikan dari dua pakar media pembelajaran berbasis TIK dan juga dari dua guru kelas V sekolah dasar. Peneliti melakukan revisi terhadap produk awal, sehingga dapat menghasilkan produk media akhir yang lebih baik dan layak dalam pembelajaran.

Produk akhir yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran media pembelajaran game edukasi menggunakan microsoft power point berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN). Media pembelajaran ini dapat memuat teks, gambar, animasi dan desain background yang menarik. Media pembelajaran berbasis TIK ini dikembangkan dengan program aplikasi Powerpoint Interaktif. Produk akhir yang dihasilkan

kemudian dicetak dalam bentuk soft copy menggunakan CD-R dan dicetak dalam bentuk hard copy menggunakan kertas hvs 80gr ukuran A4. Semua file yang berkaitan dengan materi dan terdapat dalam media yang dihasilkan diletakan dalam satu folder yang tidak bisa dipisahkan. Jika terdapat file yang tidak dijadikan satu folder maka media pembelajaran tidak dapat dijalankan.

Produk akhir yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis TIK berupa Powerpoint Interaktif akan dibahas sebagai berikut.

#### a. Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam uji coba pemakaian yaitu silabus, RPS, serta soal evaluasi. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai silabus, RPS, serta soal evaluasi.

##### 1) Silabus

Produk akhir berupa silabus yang telah divalidasi oleh pakar ahli media pembelajaran berbasis TIK disesuaikan dengan saran serta perbaikan dari validator. Muatan komponen silabus produk akhir sama dengan silabus produk awal. Komponen dalam silabus yaitu (1) Satuan Pendidikan, (2) Mata pelajaran, (3) Kelas/semester, (4) Alokasi Waktu, (5) Standar Kompetensi, (6) Kompetensi dasar, (7) Materi Pokok/Pembelajaran, (8) Indikator, (9) Kegiatan Pembelajaran, (10) Alokasi waktu, (11) Penilaian, (12) Sumber belajar.

## 2) Rencana pembelajaran semester (RPS)

Rencana pembelajaran semester (RPS) disesuaikan dengan hasil validasi, komentar, dan saran oleh pakar ahli media pembelajaran TIK dan dua orang guru kelas V SD. Muatan RPS sama dengan RPS produk awal yang dibuat. Komponen yang termasuk dalam RPS yaitu : (1) Satuan Pendidikan/ Identitas sekolah, (2) Mata Pelajaran, (3) Kelas, (4) Semester, (5) Alokasi waktu, (6) Standar Kompetensi, (7) Kompetensi Dasar, (8) Indikator Pembelajaran, (9) Tujuan Pembelajaran, (10) Karakter siswa yang diharapkan, (11) Materi Ajar, (12) Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran, (13) Sumber, media alat dan bahan, (14) Langkah-langkah kegiatan, (15) Penilaian, (16) Lampiran-lampiran.

### b. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Setelah dilakukan revisi media pembelajaran Powerpoint Interaktif terdapat beberapa perubahan setelah dilakukan perbaikan berdasarkan komentar dari pakar media pembelajaran TIK dan juga dua guru sekolah dasar. Komponen yang direvisi atau dilakukan perubahan yaitu aspek audio visual peneliti mengurangi tombol “home” disetiap slide agar memudahkan saat media pembelajaran digunakan. Peneliti juga melakukan penyesuaian efek suara pada pergantian slide tertentu. Peneliti juga melakukan revisi memperbesar ukuran huruf sesuai yang disarankan oleh pakar ahli. Peneliti juga menambahkan gambar-gambar yang sesuai pada slide-slide tertentu agar

lebih menarik terhadap isi dari Powerpoint Interaktif yang digunakan.

### c. Hasil Angket Kuesioner

Uji pemakaian produk dilaksanakan Mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Hasyim Asy'ari Jombang yang menempuh Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Uji coba pemakaian produk dilaksanakan kepada mahasiswa yang berjumlah 25 orang. Uji coba pemakaian produk dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang terdapat dalam RPS. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi PGSD Universitas Hasyim Asy'ari Jombang.

Persiapan yang dilakukan dalam uji coba pemakaian sama dengan uji coba produk terbatas yaitu Sebelum uji coba pemakaian peneliti mempersiapkan laptop, proyektor, speaker serta CD room media pembelajaran Powerpoint Interaktif. Setelah semua dipersiapkan dengan baik dan laptop siap digunakan, guru memulai pembelajaran dan menjelaskan materi moral, nilai, dan norma dengan menggunakan media Powerpoint Interaktif, selanjutnya guru memberikan soal tes, dan mahasiswa diminta mengisi angket kuesioner yang berisi mengenai pendapat mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran Powerpoint Interaktif. Aspek yang dinilai dari angket kuesioner meliputi: 1) aspek minat peserta didik, 2) aspek tampilan, 3) aspek bahasa.

Berikut ini akan diuraikan rekapitulasi dari angket kuesioner peserta didik yang tertera dalam tabel 9 di bawah ini:

Tabel 9 Hasil Angket Respon Mahasiswa

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 tabel di atas diperoleh hasil total rata-rata skor 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.

### **G. 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.

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 melakukan validasi didasarkan pada tiga aspek yaitu: (1) Aspek audio visual, (2) aspek isi, dan (3) aspek lainnya. Setelah validator melakukan validasi mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran Powerpoint



Interaktif materi moral, nilai, dan norma pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan masuk dalam kategori sangat baik dengan rician skor perolehan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 10  
Rekapitulasi Pakar Media pembelajaran TIK dan Guru Sekolah Dasar

No	Validator	Hasil validasi media pembelajaran	
		Skor	Kategori
1.	Pakar media pembelajaran berbasis 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 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”.

\*\*\*\*\*

## BAB VIII

# PENUTUP

Pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran media pembelajaran game edukasi menggunakan microsoft power point berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn), maka penulis dapat menyimpulkan yaitu Pengembangan media pembelajaran Powerpoint dikembangkan dengan prosedur kajian pengembangan oleh Borg & Gall.

Prosedur kajian pengembangan mempunyai 10 langkah pengembangan namun, penulis hanya sampai pada langkah 9 hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan kajian dan hanya dibutuhkan dua orang ahli atau pakar untuk melakukan validasi. Selain itu, subjek dalam kajian ini yaitu Mahasiswa Prodi PGSD 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).

1. Media Pembelajaran power point education game-interaktif yang dibuat mempunyai spesialisasi produk sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran power point yang dibuat berisi  
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
2. Hasil yang diperoleh dalam kajian 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

Penulis 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. Diharapkan melalui media pembelajaran tersebut dapat menarik minat belajar dan perhatian terhadap mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Media pembelajaran sangat berperan dalam mendukung proses belajar mengajar, oleh karenanya seyogyanya dibuatkan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang dibutuhkan, mislanya seperti PKn dalam kajian ini.

Kajian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam membuat media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain dengan pengembangan yang disesuaikan dengan produk kajian

Produk kajian ini terbatas pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan, oleh karenanya dibutuhkan pengembangan dan kajian lebih lanjut jika akan digunakan untuk mata kuliah atau pelajaran yang lain dengan penyesuaian.

\*\*\*\*\*



# DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rozak, dan A. Ubaedillah. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan (Demokrasi, Hak Asasi Manusia dan Masyarakat Madani)*. Edisi Ketiga. Jakarta: Prenada Media Group
- Aburdene, Patricia dan Naisbitt, John. 1990. *Megatrends 2000*. Jakarta: Binarupa Aksara
- Ali, Mohammad dan Asrori, Muhammad. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arifin, Zainal. 2012. *Model Kajian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur kajian : Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi. Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Aryani, Ine Kusuma. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Asmarani,R dan Yunita,E. 2018. “*Inovasi Media Pembelajaran Seni Tari Sebagai Wujud Pengenalan Budaya Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy’ari Tebuireng Jombang.*”Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Hasyim Asy’ari Tebuireng. Jombang.
- Basuki, A.2006. *Algoritma Pemrograman 2 Menggunakan Visual basic 6.0*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi offset
- Budimansyah, D dan Suryadi K. 2008. *PKn dan Masyarakat Multikultural*. Bandung: UPI Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan.
- Cholisin. 2000. *Materi Pokok Ilmu Kewarganegaraan-Pendidikan. Kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY Press
- Cogan, J. J. 1999. *Developing the Civic Society: The Role of Civic Education*. Bandung: CICODE
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press
- Edi Saputra. 2011. *Nilai-Nilai Apa yang akan Dikembangkan, Diwariskan, dan Dididik oleh PKn*. Padang: Ganto UNP
- Edi Saputra. 2012. *Eksistensi PKn Sebagai Pendidikan Nilai dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jurnal TINGKAP Vol. VIII No. 2 Th. 2012
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Hidayah, N. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pemrograman Dasar untuk Kelas X SMK*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media
- John C. Beck, Mitchell Wade. 2007. *Gamer Juga Bisa Sukses*, Terj. Ismain H. Suryaman, Jakarta: PT. Grasindo. Jubilee Enterprise.



- Kemenko Kesra. 2010. *Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa*. Jakarta
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2010. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Ditjen Dikti
- Kemp & Dayton. (1985). *Planning & Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers
- Muhammad Akbal. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembangunan Karakter Bangsa*. Seminar Nasional. Kerjasama: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar dan Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Indonesia Grand Clarion Hotel, Makassar, 29 Oktober 2016
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran “Sebuah Pendekatan Baru”*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nursit, I. 2016. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) pada Matakuliah Geometri Euclid dalam Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Media Pendidikan Matematika IKIP Mataram* Vol.4; No. 1, 2338-3836, 2016
- Pramita, R. 2009. *Problematika Guru dalam Membuat Media Pembelajaran (Studi Kasus SMA Negeri di Kota Malang)*. Malang: Universitas Negeri Malang (Tidak Diterbitkan)
- Purnomo Cahyo Aji. 2018. *Peran Pkn dalam Membentuk Karakter Kewarganegaraan Melalui Pendekatan Berbasis Nilai di Perguruan Tinggi*. Prodi PPKn FKIP UNS, Surakarta
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Kajian*. Bandung: Alfabeta
- S.N. Hasana dan E.R. Maharany. 2017. “Pengembangan Multimedia Menggunakan Visual Basic for Application (VBA) untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru

Matematika” Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Islam Malang Vol. 3; Nomor 2, 2442-4668, 2017

- Sudjana, Nana dan Ahmad Riva'i. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. 2014. *Metode Kajian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed. Methods)*. Bandung: Alfabeta. Supraktinya
- Sulistyo, Edi Tri., Sunarmi, & Jumiyanto Widodo. 2011. *Media Pendidikan dan Pembelajaran di Kelas*. Surakarta: UNS Press
- Susilo, Andik. 2010. *Teknik Cepat Memahami Keamanan Komputer dan Internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Widiastono, Tony D. 2004. *Pendidikan Manusia Indonesia*. Jakarta: Buku Kompas
- Winarno, Wijianto. 2010. *Ilmu Kewarganegaraan dalam Konteks Pendidikan Kewarganegaraan (Ikn-PKn)*. Surakarta: UNS Press
- Winarno. 2012. *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Panduan Praktis Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Winarno. 2014. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi dan Penilaian*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Winataputra, Udin S dan Dasim Budimansyah. 2007. *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan
- 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.

## TENTANG PENULIS



***Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd.*** Lahir di Blitar pada tahun 1988. Menyelesaikan D2 Bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Kanjuruhan Malang pada tahun 2008, S1 Bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Terbuka pada tahun 2012 dan Pendidikan S2 Bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar juga di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2014. Selain sebagai dosen tetap Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang sejak 2014, juga menjadi dosen luar biasa di berbagai perguruan tinggi prodi PGSD dan PAUD sejak tahun 2015 sampai sekarang. Hingga buku ini dibuat, penulis masih aktif melakukan penelitian, menulis artikel ilmiah, menerbitkan beberapa judul buku, dan memberikan konsultasi di berbagai lembaga berkaitan dengan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Pendidikan Anak Usia Dini.

\*\*\*\*\*



***M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.***, dilahirkan di Tuban pada tahun 1987, menyelesaikan studi Program Sarjana (S1) di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2006, mengikuti program magister konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2013. Kariernya di bidang pendidikan pada tahun 2016 sebagai Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, dosen BBLBA malang tahun 2018 sampai sekarang dan sebagai peneliti. No. Telepon 081239773036.

\*\*\*\*\*