



**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME EDUCATION*  
DALAM PEMBELAJARAN PKn  
MATERI MENGHARGAI KEPUTUSAN BERSAMA  
KELAS VB SDN NGALIYAN 01 KOTA SEMARANG**

Skripsi  
disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh:  
**UNNES**  
Aryun Nailun Nasikhah  
UNIVERSITAS 1401412190 SEMARANG

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:


nama : Aryun Nailun Nasikhah

NIM : 1401412190

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas VB SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 9 Agustus 2016

Peneliti  
  
Aryun Nailun Nasikhah  
NIM 1401412190

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas VB SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang”, ditulis oleh Aryun Nailun Nasikhah, NIM: 1401412190 telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa  
tanggal : 9 Agustus 2016

Semarang, 9 Agustus 2016

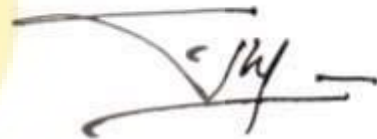
Disetujui oleh,

Pembimbing Utama,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.  
NIP. 195607041982032002

Pembimbing Pendamping,



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.  
NIP. 198507212014041001

**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD UNNES



Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP. 196008201987031003


## PENGESAHAN KELULUSAN

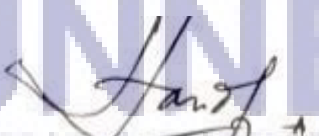
Skripsi atas nama Aryun Nailun Nasikhah, NIM 1401412190, dengan judul “Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas VB SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin  
tanggal : 22 Agustus 2016

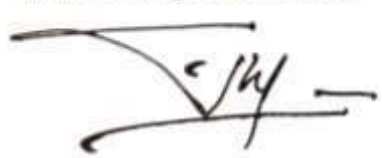
Panitia Ujian Skripsi:

Ketua  
  
UNNES  
Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd.  
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,  
  
Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP. 19600820 198703 1 003

Penguji Utama  
  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIP. 197701262008121003

Pembimbing Utama,  
  
Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.  
NIP. 195607041982032002

Pembimbing Pendamping,  
  
Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.  
NIP. 198507212014041001

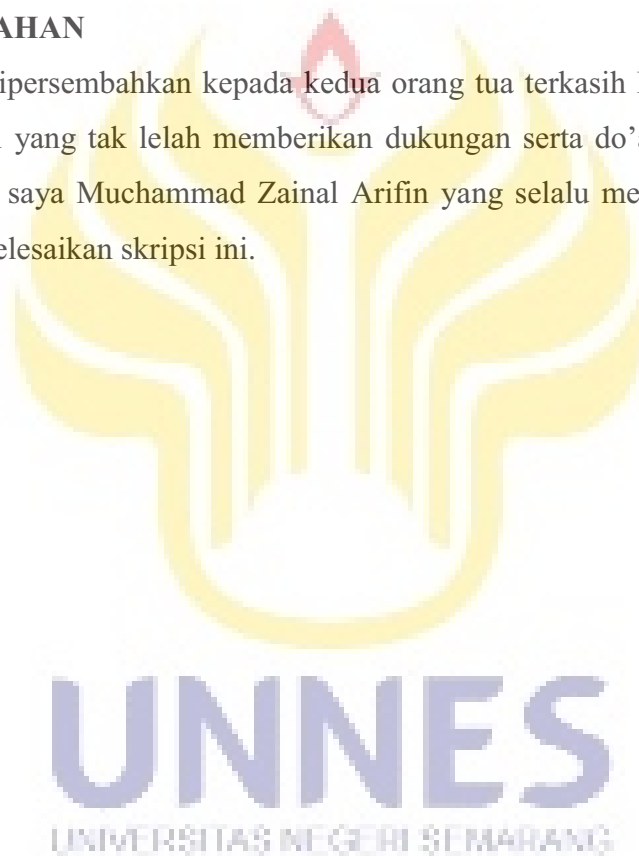
## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO

*Bekti Ora Ana Lerene*

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua terkasih Bapak Kunarso dan Ibu Masiyati yang tak lelah memberikan dukungan serta do'a terindahya, serta teman dekat saya Muchammad Zainal Arifin yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.



## PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan berkah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas VB SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.
4. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., dosen pembimbingan kedua yang telah memberikan masukan dalam menyusun skripsi.
6. Drs. Slamet Riyadi, M.Pd., Kepala SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Sri Pungkasingsih, S.E., M.Pd., guru kelas VB SDN Ngaliyan 01 yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian.
8. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan yang terbaik kepada kita semua di kehidupan sekarang maupun yang akan datang. Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan pendidikan.

Semarang, 9 Agustus 2016

Peneliti

## ABSTRAK

Nasikhah, Aryun Nailun. 2016. *Pengembangan Media Game Education dalam Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas VB SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang*. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Florentina Widihastri dan Susilo Tri Widodo.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk membekali siswa menjadi warga negara yang berkarakter sesuai Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan pra penelitian melalui data dokumen, pengamatan dan wawancara bahwa pembelajaran PKn belum optimal dalam menggunakan media yang mendukung, sehingga siswa tidak menemukan pengetahuan sendiri dan hasil belajar Pkn masih rendah sehingga perlu adanya pengembangan media *game education* dalam pembelajaran PKn. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen media *game education* dalam pembelajaran PKn yang sesuai dengan materi menghargai keputusan bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01? Tujuan penelitian ini adalah mengetahui keefektifan media *game education* dalam pembelajaran PKn.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk akhir. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Ngaliyan 01 dengan sampel adalah siswa kelas VB SDN Ngaliyan 01 menggunakan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, uji persyaratan analisis, data akhir dengan uji *t* dan uji *N-gain*, serta data deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penilaian pakar menunjukkan media *game education* layak uji ahli pakar materi, media, dan bahasa. Persentase penilaian komponen kelayakan isi yaitu 97,5% dengan kriteria sangat layak, penilaian komponen penyajian yaitu 90% dengan kriteria sangat layak dan penilaian komponen kebahasaan yaitu 97,5% dengan kriteria sangat layak; (2) media *game education* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji *t* sebesar 8,484 dan peningkatan rata-rata (*N-gain*) sebesar 0,656 dengan kriteria sedang; (3) aktivitas siswa memperoleh persentase 85,4% pada pertemuan pertama dan persentase 90,8% pada pertemuan kedua dengan kriteria keaktifan siswa sangat tinggi.

Simpulan penelitian ini adalah media *game education* dalam pembelajaran PKn layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran serta meningkatkan aktivitas siswa materi menghargai keputusan bersama. Saran pada penelitian selanjutnya dapat diterapkan media *game education* tidak hanya dalam pembelajaran PKn karena dalam pembelajaran mengajak siswa belajar sambil bermain dengan memperbaiki langkah pembelajaran.

**Kata kunci:** *Game Education*; Pembelajaran; PKn.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN BIMBINGAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.2.1 Rumusan Masalah Umum .....	10
1.2.2 Rumusan Masalah Khusus .....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.3.1 Tujuan Umum .....	10
1.3.2 Tujuan Khusus .....	11
1.4 Manfaat Penelitian .....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	11
1.4.2 Manfaat Praktis .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
2.1 Kajian Teori .....	14
2.1.1 Hakikat Belajar.....	14
2.1.2 Hakikat Pembelajaran .....	18
2.1.3 Teori Belajar.....	21
2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa .....	25



2.1.5 Hasil Belajar.....	27
2.1.6 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di SD.....	32
2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran.....	39
2.1.8 Media <i>Game</i> .....	45
2.1.9 <i>Macromedia Flash</i> .....	52
2.1.10 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game Education</i> .....	57
2.2 Kajian Empiris.....	63
2.3 Kerangka Berpikir.....	68
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>72</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	72
3.2 Model Pengembangan.....	73
3.3 Prosedur Penelitian.....	74
3.4 Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian.....	80
3.5 Variabel Penelitian.....	81
3.6 Populasi dan Sampel.....	81
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	83
3.8 Uji Coba Instrumen, Validitas dan Reliabilitas.....	87
3.8.1 Validitas.....	87
3.8.2 Reliabilitas.....	89
3.8.3 Indeks Kesukaran.....	91
3.9 Analisis Data.....	95
3.9.1 Analisis Data Produk.....	95
3.9.2 Analisis Data Awal.....	98
3.9.3 Analisis Data Akhir.....	99
3.9.4 Analisis Data Deskriptif.....	101
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>102</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	102
4.1.1 Pengembangan Media <i>Game Education</i> .....	102
4.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media <i>Game Education</i> .....	125
4.1.3 Angket Tanggapan Siswa dan Guru.....	133
4.1.4 Keefektifan Media <i>Game Education</i> .....	139

4.1.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa .....	144
4.2 Pembahasan .....	147
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian .....	147
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	167
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>172</b>
5.1 Simpulan .....	172
5.2 Saran.....	173
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>174</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>180</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Kriteria Penilaian Materi.....	59
Tabel 2.2: Kriteria Penilaian Media .....	60
Tabel 2.3: Kriteria Penilaian Bahasa.....	62
Tabel 3.1 Hasil Analisis Validitas Konstruk.....	89
Tabel 3.2 Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba Siswa .....	91
Tabel 3.3 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	92
Tabel 3.4 Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba .....	94
Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Soal .....	95
Tabel 3.6 Tabel Kelayakan <i>Game Education</i> Validasi Ahli.....	96
Tabel 3.7 Kriteria Keterterapan <i>Game Education</i> .....	97
Tabel 3.8 Interpretasi Indeks <i>Gain</i> .....	101
Tabel 3.9 Kriteria Persentase Aktivitas Siswa .....	101
Tabel 4.1: Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I.....	125
Tabel 4.2: Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II .....	127
Tabel 4.3: Hasil Revisi Desain Media <i>Game Education</i> .....	130
Tabel 4.4: Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa .....	134
Tabel 4.5: Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	137
Tabel 4.6: Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	140
Tabel 4.7: Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	141
Tabel 4.8: Uji Perbedaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	142
Tabel 4.9: Hasil Uji Peningkatan Rata-rata ( <i>N-gain</i> ) .....	142

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	41
Gambar 2.2: Tampilan awal <i>Macromedia Flash 8</i> .....	54
Gambar 2.3: Lembar kerja <i>Macromedia Flash 8</i> .....	54
Gambar 2.4: Tampilan Menu <i>Macromedia Flash 8</i> .....	55
Gambar 2.5: Kerangka Berpikir Pengembangan Media <i>Game Education</i> .....	70
Gambar 3.1: Model Pengembangan Sugiyono .....	73
Gambar 3.2: Skema Prosedur Penelitian .....	74
Gambar 4.1: Tampilan Desain Menu Utama .....	103
Gambar 4.2: Tampilan Desain Menu Kompetensi Pertama .....	103
Gambar 4.3: Tampilan Desain Menu Kompetensi Kedua .....	104
Gambar 4.4: Tampilan Desain Menu Belajar .....	104
Gambar 4.5: Tampilan Desain Penjelasan Materi Pengertian Keputusan .....	105
Gambar 4.6: Tampilan Desain Menu Materi Musyawarah.....	105
Gambar 4.7: Tampilan Desain Menu Materi Voting .....	106
Gambar 4.8: Tampilan Desain Menu Materi Aklamasi .....	106
Gambar 4.9: Tampilan Desain Menu Awal <i>Game</i> Pertama.....	107
Gambar 4.10: Tampilan Desain Menu Materi Sikap Mematuhi Keputusan....	107
Gambar 4.11: Tampilan Desain Menu Materi Contoh Mematuhi Keputusan. 108	108
Gambar 4.12: Tampilan Desain Menu Awal <i>Game</i> Kedua .....	108
Gambar 4.13: Tampilan Desain Soal Evaluasi .....	109
Gambar 4.14: Tampilan Desain Hasil Tes .....	109
Gambar 4.15: Tampilan Desain Menu Keluar .....	110
Gambar 4.16: Tampilan Awal Media <i>Game Education</i> .....	110
Gambar 4.17: Tampilan Pilihan Menu Materi .....	111
Gambar 4.18: Tampilan Kompetensi Bentuk Keputusan Bersama .....	111
Gambar 4.19: Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	112
Gambar 4.20: Tampilan Menu Belajar .....	112

Gambar 4.21: Tampilan Materi Menghargai Keputusan Bersama .....	113
Gambar 4.22: Tampilan Materi Keputusan Lanjutan .....	113
Gambar 4.23: Tampilan Materi Musyawarah .....	113
Gambar 4.24: Tampilan Materi Voting .....	114
Gambar 4.25: Tampilan Materi Aklamasi .....	114
Gambar 4.26: Tampilan Awal Menu Bermain .....	115
Gambar 4.27: Tampilan Menu Bermain .....	115
Gambar 4.28: Tampilan Bermain Saat Tantangan terselesaikan .....	116
Gambar 4.29: Tampilan Soal .....	116
Gambar 4.30: Tampilan Hasil .....	117
Gambar 4.31: Tampilan <i>Option</i> .....	117
Gambar 4.32: Tampilan Materi Kedua .....	118
Gambar 4.33: Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	118
Gambar 4.34: Tampilan Menu Belajar .....	119
Gambar 4.35: Tampilan Materi Sikap Mematuhi Keputusan Bersama .....	119
Gambar 4.36: Tampilan Materi Contoh Menghargai Keputusan Bersama.....	120
Gambar 4.37: Tampilan Contoh Dalam Keluarga .....	120
Gambar 4.38: Tampilan Contoh Dalam Sekolah .....	121
Gambar 4.39: Tampilan Contoh Dalam Masyarakat .....	121
Gambar 4.40: Tampilan Awal Menu Bermain .....	122
Gambar 4.41: Tampilan Contoh Tantangan <i>Game Puzzle</i> .....	122
Gambar 4.42: Tampilan Contoh Soal Setelah Penyelesaian Tantangan .....	123
Gambar 4.43: Tampilan Hasil .....	123
Gambar 4.44: Tampilan <i>Option</i> Akhir Media .....	124
Gambar 4.45: Tampilan Akhir .....	124
Gambar 4.46: Diagram Hasil Instrumen Validasi Penilaian .....	126
Gambar 4.47: Diagram Hasil Validasi Penilaian Setiap Komponen .....	129
Gambar 4.48: Penyajian <i>Game</i> Sebelum dan Sesudah Direvisi .....	132
Gambar 4.49: Judul <i>Game</i> Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	132
Gambar 4.50: Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk .....	135
Gambar 4.51: Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	138

Gambar 4.52: Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan <i>Game Education</i> .....	143
Gambar 4.53: Diagram Hasil Aktivitas Siswa .....	145

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media <i>Game Education</i> .....	165
Lampiran 2 Instrumen Validasi Penilaian Desain dan Komponen .....	168
Lampiran 3 Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Isi .....	170
Lampiran 4 Instrumen Validasi Penilaian Komponen Penyajian .....	172
Lampiran 5 Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kebahasaan .....	174
Lampiran 6 Angket Tanggapan Siswa .....	176
Lampiran 7 Angket Tanggapan Guru .....	177
Lampiran 8 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....	180
Lampiran 9 Kisi-kisi Uji Coba .....	183
Lampiran 10 Tes Uji Coba .....	184
Lampiran 11 Kunci Jawaban Soal Evaluasi .....	195
Lampiran 12 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba .....	196
Lampiran 13 Silabus Pembelajaran .....	197
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 .....	200
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2 .....	216
Lampiran 16 Tabel Analisis Data .....	232
Lampiran 17 Analisis Hasil Uji Validitas Soal .....	237
Lampiran 18 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal .....	240
Lampiran 19 Analisis Hasil Indeks Kesukaran Soal .....	241
Lampiran 20 Analisis Hasil Daya Beda Soal .....	242
Lampiran 21 Daftar Nama Siswa Kelas VB .....	243
Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil UAS PKn Semester Ganjil .....	245
Lampiran 23 Hasil Wawancara Pra Penelitian .....	247
Lampiran 24 Lembar Validasi Penilaian Pakar Materi .....	249
Lampiran 25 Lembar Validasi Penilaian Kelayakan Isi .....	251
Lampiran 26 Lembar Validasi Penilaian Pakar Media .....	253
Lampiran 27 Lembar Validasi Penilaian Penyajian .....	255

Lampiran 28 Lembar Validasi Penilaian Pakar Bahasa.....	257
Lampiran 29 Lembar Validasi Penilaian Kebahasaan .....	259
Lampiran 30 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Tahap I .....	261
Lampiran 31 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Tahap II.....	263
Lampiran 32 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk .....	265
Lampiran 33 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	266
Lampiran 34 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk .....	267
Lampiran 35 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk .....	270
Lampiran 36 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	271
Lampiran 37 Lembar Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....	278
Lampiran 38 Rekapitulasi Daftar Nilai <i>Pretest</i> .....	279
Lampiran 39 Lembar Hasil Belajar <i>Posttest</i> .....	281
Lampiran 40 Rekapitulasi Daftar Nilai <i>Posttest</i> .....	282
Lampiran 41 Lembar Aktivitas Siswa Pertemuan I.....	284
Lampiran 42 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pertemuan I .....	287
Lampiran 43 Lembar Aktivitas Siswa Pertemuan II.....	289
Lampiran 44 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pertemuan II .....	292
Lampiran 45 Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	294
Lampiran 46 Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	296
Lampiran 47 Uji Perbedaan Dua Rata-rata (Uji t).....	298
Lampiran 48 Uji Peningkatan Rata-rata ( <i>N-gain</i> ).....	300
Lampiran 49 Surat Izin Penelitian .....	303
Lampiran 50 Surat Keterangan Penelitian UPTD .....	304
Lampiran 51 Surat Keterangan Penelitian SDN Ngaliyan 01.....	305
Lampiran 52 Dokumentasi Penelitian .....	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan suatu bangsa karena pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik serta berwawasan luas. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat 1, menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Definisi tersebut menekankan bahwa siswa diarahkan untuk menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki dalam suatu pembelajaran yang terencana sehingga potensi tersebut dapat bermanfaat bukan hanya untuk dirinya saja.

Pelaksanaan pendidikan nasional di Indonesia bertitik tolak pada standar nasional pendidikan. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 menjelaskan bahwa, untuk melaksanakan pendidikan tersebut diperlukan kurikulum yang mengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Setiap kurikulum di jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran.



Salah satu mata pelajaran wajib memuat pendidikan kewarganegaraan dan kepribadian.

Berdasarkan Peraturan Materi Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dan kepribadian bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Pendidikan kewarganegaraan tersebut menuntut siswa aktif dalam pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator dalam memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan dan keahlian agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah. Hal ini mengacu pada pemenuhan tujuan dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Pentingnya PKn diajarkan di sekolah dasar karena mengacu pada tujuan mata pelajaran PKn. Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar yang terdapat pada Badan Standar Pendidikan Nasional dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan diantaranya 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 lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (BSNP, 2006: 108).

Adapun ruang lingkup bahan kajian mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar dalam Badan Standar Pendidikan Nasional pada Standar Isi meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi segala kegiatan yang dapat memupuk persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum, dan peraturan, meliputi norma, hukum, dan peraturan yang harus ditaati warga negara dan semua kegiatan yang berhubungan dengan taat norma, hukum, dan peraturan baik daerah, nasional, dan internasional, (3) hak asasi manusia, meliputi segala macam hak yang dimiliki oleh manusia dan hukum yang melindunginya, (4) kebutuhan warga negara, meliputi segala hal yang berhubungan dengan kebutuhan seseorang sebagai seorang warga negara, (5) konstitusi negara, meliputi bentuk-bentuk konstitusi yang pernah di gunakan di Indonesia sejak awal kemerdekaan hingga sekarang, (6) kekuasaan dan politik, meliputi susunan pemerintahan dari daerah hingga nasional dan budaya demokrasi, (7) pancasila, meliputi sejarah dan kedudukan pancasila, dan (8) globalisasi, meliputi pengertian serta dampak positif dan negatif globalisasi (BSNP, 2006: 108-109).

Tujuan dan ruang lingkup kewarganegaraan yang dirumuskan oleh Badan Standar Pendidikan Nasional sudah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan secara global. Namun dalam kenyataannya di sekolah, kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal ini terbukti dalam penelitian yang telah dilakukan oleh *International Civic and Citizenship Studies (ICCS)*. Pada tahun 2009 Indonesia

merupakan salah satu dari 38 negara yang ikut terlibat dan menjadi sampel dalam penelitian *International Civic and Citizenship Studies* (ICCS). Berdasarkan temuan ICCS tentang kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima negara (Indonesia, Hongkong, SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan, dan Thailand) menyebutkan bahwa hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand siswa kelas VIII lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia. Skor rata-rata yang diperoleh Indonesia yaitu 433 dan Thailand sebesar 452. Sedangkan Hong Kong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan memperoleh skor rata-rata diatas 500. Di bagian lain, justru siswa kelas VIII di Indonesia dan Thailand memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap pemerintah pusat dan daerah serta lembaga parlemen mereka, jika dibandingkan siswa-siswa di tiga lokasi sampel lainnya yaitu Hongkong, Republik Korea/Korea Selatan, dan Taiwan. Dari paparan tersebut menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia masih dalam taraf rendah dibandingkan dengan negara lainnya di Asia.

Berdasarkan permasalahan lingkup secara luas tersebut, permasalahan pembelajaran PKn juga masih terjadi di sekolah dasar. Dari hasil pra penelitian yang dilakukan melalui data dokumen, pengamatan dan wawancara pada pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi di kelas VB SDN Ngaliyan 01 menunjukkan bahwa guru belum optimal dalam memfasilitasi media pembelajaran selama proses pembelajaran PKn. Proses pembelajaran tersebut menunjukkan guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal

tersebut mengakibatkan siswa tidak dapat menemukan pengetahuan sendiri dan siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran sehingga belum mengarahkan siswa untuk berpikir kritis.

Kemampuan guru dalam memanfaatkan media belum maksimal untuk menciptakan suasana menyenangkan sehingga belum dapat menarik minat siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Berdasarkan masalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran PKn berdampak pada siswa kurang fokus dan kurang aktif bertanya pada materi kebebasan berorganisasi yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Berikut adalah kutipan wawancara bersama guru kelas tentang pembelajaran PKn:

*“...permasalahan mengenai pelajaran yang paling sukar diajarkan siswa kelas lima adalah mata pelajaran PKn, karena dalam materi tersebut terlalu luas dan ketersediaan media yang kurang pemanfaatannya. Misalnya LCD yang ada di kelas saya tapi dalam hal menyiapkan media harus benar-benar membutuhkan waktu yang tidak sedikit.”*

Permasalahan tersebut didukung data pencapaian hasil ulangan akhir semester I siswa kelas VB SDN Ngaliyan 01 pada mata pelajaran PKn yang masih rendah dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Data hasil pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dari 37 siswa yang memiliki rerata 72,6 terdapat 23 siswa (62,2%) nilainya dibawah KKM dan 14 siswa (37,8%) mendapat nilai di atas KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut hasil belajar PKn belum optimal disebabkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran PKn di SDN Ngaliyan 01. Selain itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan berbagai

faktor salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat melatih siswa untuk memperoleh informasi dengan cara-cara yang baru. Salah satunya yaitu dengan visualisasi informasi karena dalam pembelajaran PKn memuat materi yang sebagian besar berupa hafalan juga materi yang begitu banyak.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa pengembangan *game education* dalam pembelajaran PKn. Penggunaan media *game education* dalam pembelajaran PKn dapat membuat guru lebih mudah menyampaikan materi dan kuis dengan mengajak siswa belajar sambil bermain. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar, khususnya dalam materi menghargai keputusan bersama yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa saat kegiatan pembelajaran. Serta selama proses pembelajaran diharapkan siswa dapat belajar dengan menyenangkan yang berdampak meningkatnya minat belajar dan hasil belajar secara menyeluruh. Selain itu materi pelajaran yang diajarkan menjadi bermakna dan dapat mengingat materi pelajaran lebih lama. Sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran yang diharapkan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran terutama pada mata pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama.

Menurut Arryawan (2012: 4) *game* edukasi memiliki sisi edukasi yang lebih menonjol dibandingkan dengan sifat hiburannya. Bermain *game* tidak saja ditunjukkan hiburan tetapi juga dapat dipakai untuk menanamkan prinsip-prinsip edukasi bagi anak. Konten edukasi terdapat berbagai macam, diantaranya

keterampilan, pengetahuan dalam ilmu pelajaran tertentu, bisa juga berupa penanaman nilai-nilai moral yang baik, misalnya kejujuran, nasionalisme, pengenalan terhadap budaya bangsa dan sebagainya.

Menurut Mujib dan Rahmawati (2011: 29-30) permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respons positif terhadap indera pemainnya. Indera yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara, afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual. Keseimbangan indera inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.

Dalam pelaksanaannya, *game education* memiliki sejumlah kelebihan. Ismail (2006: 152-153) berpendapat bahwa permainan edukatif itu penting bagi anak-anak, disebabkan permainan edukatif diantaranya adalah: (1) dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya, (2) dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, (3) dapat meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru, (4) dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, (5) dapat mempertajam perasaan anak, (6) dapat memperkuat rasa percaya diri anak, (7) dapat merangsang imajinasi anak, (8) dapat melatih kemampuan berbahasa anak, (9) dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak, (10) dapat membentuk motorik anak, (11) dapat melatih keterampilan anak, (12) dapat mengembangkan sosialisasi anak, dan (13) dapat membentuk spiritualitas anak. Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, guru dapat memilih dan menyediakan

alat-alat yang dapat mendukung perkembangan totalitas kepribadian anak yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini yang dilakukan oleh Yudi Ristu Prihawan pada tahun 2012 dengan judul “Pengembangan *Educartoon* sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan *research and development* dalam nuansa kuantitatif mengikuti model pengembangan media ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pati Lor 02 kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Educartoon* sudah relatif bagus dan tepat sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang menarik. Hal tersebut dapat dilihat dari pendapat umum diantaranya ahli media dengan perolehan persentase 82% kategori bagus, para guru dengan perolehan persentase 93% kategori sangat bagus, dan para anak didik dengan perolehan persentase 94% kategori sangat bagus. Berdasarkan pada penelitian ini, maka para guru disarankan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, namun tanpa mereduksi atau mengurangi substansi pembelajaran.

Selain itu penelitian lain yang menguatkan penelitian ini adalah penelitian Ni Made Mas Yoni Pradesa dkk pada tahun 2014 dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD”. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SD

Negeri 02 Seririt. Model penelitian ini adalah penelitian pengembangan produk ADDIE. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket atau kuesioner yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kuantitatif. Subyek uji coba terdiri dari seorang ahli isi mata pelajaran PKn, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, tiga orang siswa untuk uji perorangan serta dua belas orang siswa untuk uji kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukkan (1) uji ahli isi mata pelajaran PKn berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase 93%, (2) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik dengan perolehan persentase 82%, (3) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik dengan perolehan persentase 80%, (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase 90%, (5) uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase 90%.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti mengembangkan media *game education* dalam pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas VB SDN Ngaliyan 01, antara lain dapat membangun daya ingat siswa, mendorong guru lebih inovatif dalam kegiatan belajar mengajar, siswa menjadi aktif, siswa lebih kritis dan teliti menganalisis persoalan serta mengembangkan media dalam pembelajaran PKn kelas VB SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul, “Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas VB SDN Ngaliyan 01.”



## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

### 1.2.1 Rumusan Umum

Bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen media *Game Education* dalam pembelajaran PKn yang sesuai dengan materi Menghargai Keputusan Bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01?

### 1.2.2 Rumusan Khusus

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media *Game Education* dalam pembelajaran PKn materi Menghargai Keputusan Bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01?
2. Bagaimanakah keefektifan media *Game Education* dalam pembelajaran PKn materi Menghargai Keputusan Bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01?
3. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam penerapan media *Game Education* dalam pembelajaran PKn materi Menghargai Keputusan Bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

### 1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui cara mengembangkan desain dan komponen media *Game Education* dalam pembelajaran PKn yang sesuai dengan materi Menghargai Keputusan Bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan penelitian tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *Game Education* dalam pembelajaran PKn materi Menghargai Keputusan Bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01.
2. Untuk mengetahui mengetahui keefektifan media *Game Education* dalam pembelajaran PKn materi Menghargai Keputusan Bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi Menghargai Keputusan Bersama menggunakan media *Game Education* kelas VB SDN Ngaliyan 01.

## 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui desain dan komponen media *game education* pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01, yang secara umum akan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta secara khusus dapat menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Manfaat bagi siswa

Melalui pengembangan media *game education* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga merangsang siswa agar lebih aktif saat proses pembelajaran. Serta dapat melatih siswa untuk memanfaatkan IPTEK.

#### 2. Manfaat bagi guru

Melalui pengembangan media *game education* dalam pembelajaran PKn dapat dipakai sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran serta dapat memberikan variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan keterampilan guru menggunakan inovasi media pembelajaran berbasis IT sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

#### 3. Manfaat bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, memperkaya pengetahuan baru bagi warga sekolah, dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran menggunakan media *game education* dalam pembelajaran PKn materi Menghargai Keputusan Bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01 sehingga meningkatkan mutu sekolah.

#### 4. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *game education* untuk menambah sarana dalam menerapkan media sebagai media pembelajaran siswa dan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia secara nyata secara langsung dan sebagai bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN TEORI**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam tindakan (Susanto, 2014: 4). Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2015: 27) bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yaitu mengalami.

Belajar menurut Rifa'i dan Anni (2012: 66) merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Menegaskan hal itu menurut pendapat Slameto (2010: 2) mengungkapkan bahwa perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Menurut Gagne (dalam Susanto, 2014: 1) menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari

seorang pendidik atau guru. Sementara Hamalik (2015: 26) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behaviour through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang diperoleh dari suatu pengalaman berkat interaksi dengan individu lain maupun dengan lingkungan secara terus menerus dan interaktif dalam pembelajaran.

#### 2.1.1.2 Ciri-ciri dan Unsur Belajar

Winataputra (2008: 1.9) menyebutkan ciri-ciri belajar antara lain: (1) belajar memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada individu, perubahan tersebut pada aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotor), (2) perubahan merupakan hasil dari pengalaman, perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dan lingkungan, (3) perubahan tersebut relatif menetap, perubahan perilaku akibat obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar, karena perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen. Selain itu Anitah (2009: 1.3) menyebutkan tiga ciri utama belajar yaitu proses dalam melaksanakan kegiatan belajar, perubahan perilaku setelah melakukan kegiatan belajar dan pengalaman yang didapat oleh siswa dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Sardiman (2016: 38) prinsip belajar antara lain belajar merupakan kegiatan mencari makna, proses

terus-menerus, belajar merupakan pengembangan pikiran dengan membuat pengertian baru, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain subjek, tujuan, dan motivasi.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 66-67) relevan dengan unsur-unsur tersebut bahwa belajar adalah penambahan pengetahuan, konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama, yaitu: (1) belajar berkaitan dengan perubahan tingkah laku, (2) perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman, (3) perubahan perilaku belajar bersifat relatif permanen.

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait-mengkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 68) beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik, istilah ini dapat diartikan sebagai peserta didik warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
2. Rangsang, yaitu peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus.
3. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seseorang, diantaranya suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang.
4. Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

5. Respon, yaitu tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dan unsur belajar tersebut dapat digambarkan dalam aktivitas belajar dalam kehidupan seseorang sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan membekas dalam pengetahuan (kognitif), pemahaman (afektif), dan nilai sikap (psikomotorik). Dengan mengetahui sumber kreativitas tersebut meliputi segi intelektual, kepribadian, motivasional maupun lingkungan, diharapkan lingkungan tersebut dapat memberikan respon yang sesuai. Selanjutnya pada unsur belajar dalam kegiatan belajar akan terjadi pada diri peserta didik apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya stimulus tersebut. Apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar.

#### 2.1.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar yang digunakan oleh seorang guru harus dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda dan oleh setiap siswa secara individu. Menurut Slameto (2010: 27-28) prinsip-prinsip belajar terdiri dari kesesuaian prasyarat yang diperlukan untuk belajar, sesuai hakikat belajar, sesuai materi/bahan yang harus dipelajari, dan sesuai dengan keberhasilan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Suprijono (2012: 4) prinsip belajar diantaranya: (1) prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri perubahan perilaku yang disadari, berkesinambungan,



bermanfaat, berakumulasi, sebagai usaha yang direncanakan, tetap, serta bertujuan dan terarah, mencakup seluruh kompetensi kemanusiaan, (2) belajar merupakan proses, yang terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai, (3) belajar merupakan bentuk pengalaman, yang pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

Menurut Anita (2009: 24) prinsip belajar antara lain bersangkutan dengan potensi manusiawi, perlu proses, lebih efektif jika didorong dengan motivasi, kemampuan diperhatikan dalam isi pelajaran, dan belajar merupakan praktek secara langsung. Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 79), beberapa prinsip-prinsip belajar yang berasal dari teori dan penelitian dalam pembelajaran adalah keterdekatan (*contiguity*), pengulangan (*repetition*), dan penguatan (*reinforcement*).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah kegiatan belajar yang bukan hanya kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi suatu kegiatan yang membangun perubahan perilaku sebagai hasil belajar dari proses yang sistematis dan bentuk pengalaman hasil interaksi peserta didik dan lingkungannya. Sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4.1.2 Hakikat Pembelajaran**

Proses pembelajaran menurut Rifa'i dan Anni (2012: 159) merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik. Proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemandirian, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik (Susanto, 2014: 19). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Suprijono (2012: 13) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses, cara, perbuatan yang mempelajari. Pembelajaran berpusat pada siswa merupakan dialog interaktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran. Pendapat lain tentang pembelajaran yaitu membangun gagasan setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa dan interaksi (Hamdani, 2011: 23). Selain itu menurut Muwarni (dalam Susanto, 2014: 23) mengemukakan bahwa dalam melakukan kegiatan mengajar guru harus memberi kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk belajar, dan memfasilitasinya agar siswa dapat mengaktualisasikan dirinya untuk belajar. Dalam hal ini, yang belajar adalah siswa itu sendiri dengan kegiatannya sendiri. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk belajar.

Dalam membimbing dan menyediakan kondisi yang kondusif (fasilitator) itu sudah barang tentu guru tidak dapat mengabaikan faktor atau komponen-komponen yang lain dalam lingkungan proses belajar mengajar, termasuk misalnya bagaimana dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode dan sumber-sumber belajar lainnya. Kegiatan pembelajaran berjalan lancar apabila terdapat komponen yang mendukung. Komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan, tidak dapat dipisahkan. Apabila

salah satu komponen tidak tersedia maka kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan maksimal. Menurut pendapat Rifa'i dan Anni (2012: 159-161) komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut: (1) tujuan kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap, setelah siswa melaksanakan proses belajar mengajar mereka memperoleh hasil belajar dan mendapatkan dampak pengiring, (2) subjek belajar yaitu siswa berperan sebagai subjek sekaligus objek. Subjek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar, sedangkan objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri, (3) materi pelajaran yaitu komponen utama dalam proses pembelajaran yang berada dalam Silabus, RPP, dan buku sumber, (4) strategi pelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran, (5) media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran, (6) komponen penunjang berupa fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya, yang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran yang telah dipaparkan di atas bahwa pembelajaran adalah segala aktivitas menyampaikan pengetahuan secara lisan atau tertulis yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar secara kondusif, membimbing siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar, dan

melakukan penilaian terhadap hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan siswa.

### **2.1.3 Teori Belajar**

#### **2.1.3.1 Teori Konstruktivisme**

Konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memaknai pengetahuan dari pengalamannya sendiri (Rifai'i dan Anni, 2012: 225). Penekanan pokok pada konstruktivis adalah situasi belajar yang memandang belajar sebagai konstektual (Hamdani, 2011: 64). Menurut Thobroni (2011: 109) berpendapat bahwa karakteristik pembelajaran secara konstruktivisme meliputi: (1) memberi kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan baru melalui lingkungan nyata, (2) mendorong ide-ide siswa sebagai panduan merancang pengetahuan, (3) mendukung pembelajaran secara kooperatif, (4) mendorong dan menerima usaha dan hasil yang diperoleh siswa, (5) mendorong siswa supaya bertanya dan berdialog dengan guru, (6) menganggap pembelajaran sebagai suatu proses inkuiri pembelajar melalui kajian dan eksperimen. Belajar menurut Sardiman (2016: 37) adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari.

Berdasarkan penjelasan dari pada ahli, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme memandang pemerolehan pengetahuan anak didapatkan melalui lingkungan nyata untuk membangun pengetahuannya sendiri. Peran guru dalam pembelajaran bukan hanya memberikan ilmu pengetahuan secara keseluruhan

kepada siswa, melainkan memberikan kemudahan dalam mencari pengetahuannya sendiri. Sehingga dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan langkah guru dalam kegiatan pembelajaran. Tidak hanya memberikan ilmu kepada siswa saja, namun guru perlu menerapkan pembelajaran untuk membantu siswa dalam menemukan pengetahuannya sendiri.

#### 2.1.3.2 Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitif menurut Suprijono (2012: 24) menyatakan bahwa perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memiliki tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi. Kognitif membagi tipe-tipe siswa menurut Hamdani (2011: 63), yaitu: (1) tipe pengalaman konkret, lebih menyukai contoh khusus yang mereka bisa terlibat dan berhubungan dengan teman-temannya, bukan dengan orang-orang dalam otoritas tertentu, (2) tipe observasi reflektif, yaitu mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan, (3) tipe konseptualisasi abstrak, yaitu lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol daripada dengan temannya, (4) tipe eksperimentasi aktif, yaitu lebih suka belajar dengan melakukan praktik proyek dan melalui kelompok diskusi.

Teori belajar kognitif menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pemikiran secara efektif (Rifa'i dan Anni, 2012: 106). Piaget (dalam Thobroni, 2011: 96) berpendapat bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa, yaitu sebagai berikut.

a. Tahap Sensori Motor

Pada tahap sensori motor (0-2 tahun) seorang anak belajar mengembangkan dan mengatur kegiatan fisik dan mental menjadi rangkaian perbuatan yang bermakna.

b. Tahap Praoperasional

Usia 2-7 tahun, seorang anak masih belum mampu untuk melihat hubungan-hubungan dan menyimpulkan sesuatu secara konsisten.

c. Tahap Operasional Konkret

Usia 7-11 tahun, seorang anak dapat membuat kesimpulan dari sesuatu pada situasi nyata dengan menggunakan benda konkret.

d. Tahap Operasional Formal

Pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), pada tahap ini kemampuan menalar secara abstrak meningkat sehingga seseorang mampu untuk berpikir deduktif.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitivisme melibatkan cara berpikir yang kompleks dan dipengaruhi oleh perkembangan pemahaman setiap siswa. Dalam teori ini pada jenjang SD, anak masih dalam tahap operasional konkret yaitu siswa membutuhkan situasi nyata untuk membangun pengetahuan dan membentuknya menjadi sebuah pemahaman. Hal ini penting berperan dalam ingatan yang diperoleh saat kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini siswa diajak untuk berpikir lebih kompleks agar pengetahuan yang siswa dapat lebih luas.

### 2.1.3.3 Teori Belajar Behaviorisme

Aliran behaviorisme berpendapat bahwa berpikir adalah gerakan-gerakan reaksi yang dilakukan oleh urat saraf dan otot-otot bicara seperti halnya bila kita mengucapkan buah pikiran (Purwanto dalam Thobroni, 2011: 63). Menurut Hamdani (2011: 63) bahwa teori behaviorisme yang memandang pikiran sebagai “kotak hitam” dalam merespon rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan proses berpikir yang terjadi dalam otak. Teori ini memandang tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar.

Teori belajar behavioristik lainnya itu menurut Rifa'i dan Anni (2012: 105-106) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat berwujud perilaku yang tampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tak tampak (*inert behavior*). Hasil belajar atau perubahan perilaku dalam aliran behaviorisme tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia, tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon, sehingga dapat dikatakan peserta didik di SD/MI akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru.

Berdasarkan beberapa definisi yang dipaparkan tersebut bahwa teori belajar behavioristik adalah belajar yang muncul karena adanya stimulus dan respon. Stimulus dan respon itu merupakan tingkah laku yang dibiasakan dalam kehidupan. Teori belajar behaviorisme mendukung pembelajaran ini karena siswa diberikan stimulus atau rangsang dari perintah dalam media tersebut. Rangsangan

tersebut diberikan agar siswa dapat merespon petunjuk penggunaan sesuai dengan perintah.

#### **2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa**

Belajar pada prinsipnya adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada kegiatan belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya merupakan prinsip di dalam interaksi belajar-mengajar. Prinsip-prinsip aktivitas belajar dapat dilihat dari perkembangan konsep ilmu jiwa. Dengan melihat unsur kejiwaan seseorang subjek peserta didik dapat diketahui aktivitas yang terjadi dalam belajar itu.

Kegiatan belajar menurut Sardiman (2016: 97) mengungkapkan bahwa subjek didik atau siswa harus aktif dalam berbuat. Berbuat dalam aktivitas belajar siswa sangat diperlukan, tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut menurut pendapat Hamdani (2011: 111) bahwa dalam kegiatan bermain sesungguhnya anak juga melakukan aktivitas belajar. Melalui kegiatan bermain anak dapat berinteraksi dengan orang lain, berlatih untuk mengontrol emosi, dan mengembangkan keterampilan baru yang diperoleh untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Menurut Sudjana dan Suwariyah (2010: 3) aktivitas belajar siswa mencakup dua aspek yang tidak terpisahkan, yaitu aktivitas mental motorik atau gerak fisik dan aktivitas mental diantaranya emosional, intelektual, dan sosial. Kedua aspek tersebut berkaitan satu sama lain, saling mengisi dan menentukan. Aktivitas itu bergerak dari aktivitas yang paling rendah sampai yang paling tinggi.



Tinggi-rendahnya aktivitas belajar bergantung pada tujuan instruksional yang harus dicapai oleh siswa, stimulasi guru dalam memberikan tugas-tugas belajar, karakteristik bahan pengajaran, serta minat, perhatian, motivasi, dan kemampuan belajar siswa yang bersangkutan. Menurut Hamdani (2011: 111) bahwa dalam menuntaskan pengajaran kepada siswa terhadap langkah-langkah belajar sambil bermain yang dapat mengubah beban dan rasa membosankan siswa menjadi aktifitas yang lebih menarik untuk dilakukan dalam pembelajaran.

Aktivitas belajar siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti pada umumnya yang terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Menurut Dierich (dalam Hamalik, 2015: 172-173) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok meliputi: (1) kegiatan-kegiatan visual, misalnya membaca dan melihat gambar-gambar, (2) kegiatan-kegiatan lisan, misalnya mengajukan pertanyaan, memberi saran, dan mengemukakan pendapat, (3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, misalnya yang meliputi mendengarkan penyajian bahan, dan mendengarkan percakapan, (4) kegiatan-kegiatan menulis, misalnya membuat rangkuman dan mengerjakan tes, (5) kegiatan-kegiatan menggambar, misalnya menggambar pola dan membuat grafik, (6) kegiatan-kegiatan menarik, misalnya melakukan percobaan, dan menyelenggarakan permainan, (7) kegiatan-kegiatan mental, misalnya memecahkan masalah dan membuat keputusan, dan (8) kegiatan-kegiatan emosional yang meliputi minat, membedakan, berani, tanang, dan lain-lain. Kegiatan tersebut juga dilandasi dengan tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan

instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar (Hamdani, 2011: 121).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa menentukan pola aktivitas belajar. Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses belajar baik fisik maupun psikis yang merupakan satu kesatuan tidak dapat dipisahkan. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, berpendapat, mengerjakan tugas-tugas yang relevan, menjawab pertanyaan guru atau siswa dan bisa dengan bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Siswa melakukan aktivitas dengan tujuan memperoleh suatu pengembangan media. Indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini, meliputi (1) kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan awal, (2) menyimak materi menggunakan media *game education*, (3) siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami, (4) memainkan *game education*, dan (5) melaksanakan refleksi terhadap hasil belajar.

### **2.1.5 Hasil Belajar**

Hasil belajar seorang siswa dapat dilihat setelah proses pembelajaran berakhir. Hasil belajar menentukan tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Menurut Poerwanti (2008: 7.4) menyatakan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pendidikan tertentu. Selain itu menurut pendapat lain hasil belajar juga merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar sesuai dengan apa yang diperoleh peserta didik (Rifa'i dan Anni, 2012: 85).

Hasil belajar siswa menurut Susanto (2014: 5) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif tetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Aspek dalam hasil belajar peserta didik berkaitan dengan ranah pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah menurut pendapat Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 70) menyampaikan tiga taksonomi yaitu disebut dengan ranah belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Tahapan perkembangan kognitif menurut Ismail (2009: 45) bahwa permainan dengan peraturan memiliki berbagai macam, diantaranya adalah kegiatan yang mengandalkan indera dan gerak-gerak tubuh, bermain untuk menguasai keterampilan tertentu, bermain kasar, bermain bersama, dan bernain peran atau khayal.

Ranah kognitif menurut Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 71) berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah tersebut mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Selanjutnya kemampuan kognitif menurut Piaget (dalam Rifa, 2012: 13), anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Dalam aspek ini, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.

Ranah kognitif menurut Bloom (dalam Rohman, 2013: 113) adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau berpikir, dan kemampuan memecahkan masalah. Ranah ini terdiri dari 6 tingkatan, diantaranya (1) pengetahuan adalah tingkatan tujuan kognitif yang paling rendah, bertujuan menghubungkan dengan kemampuan untuk mengingat informasi yang sudah dipelajari, (2) pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan yang berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menafsirkan, menangkap makna atau arti suatu konsep, (3) aplikasi berkenaan dengan penerapan merupakan tujuan kognitif yang lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan dan pemahaman, yang bertujuan menghubungkan dengan kemampuan mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari ke dalam situasi baru yang konkret, (4) analisis yaitu kemampuan menguraikan atau memecahkan suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antara bagian bahan tersebut, (5) sintesis adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, (6) evaluasi yaitu tujuan yang paling tinggi dalam ranah kognitif, dan berkenaan dengan

kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

Ranah afektif menurut Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 71) berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerima (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*). Selanjutnya kemampuan afektif menurut pendapat lain dari Rifa (2012: 13) dalam setiap permainan memiliki aturan. Aturan tersebut diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit dan tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain bisa melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan. Hal tersebut merupakan tahap awal dari perkembangan moral anak.

Ranah afektif menurut Bloom (dalam Rohman, 2013: 114) berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah ini merupakan kelanjutan dari tujuan pendidikan dari ranah kognitif, sebab seseorang hanya akan memiliki sikap tertentu terhadap sesuatu objek jika telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi. Selanjutnya menurut Krathwohl (dalam Rohman, 2013: 114) ranah afektif memiliki 5 tingkatan, yaitu (1) penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan, atau suatu masalah, (2) merespon atau menanggapi ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu, seperti kemauan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, mengikuti diskusi, membantu orang lain, (3) menghargai berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu yang terdiri dari penerimaan suatu nilai dengan keyakinan tersebut,

(4) mengatur diri merupakan tujuan yang berhubungan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu, termasuk hubungan antar nilai dan tingkat prioritas nilai-nilai tersebut, (5) karakterisasi nilai atau pola hidup merupakan tujuan yang berkenaan dengan mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam.

Ranah psikomotorik menurut Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 72) berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Selanjutnya kemampuan motorik menurut Rifa (2012: 13) dalam bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Rohman (2013: 115) dalam ranah psikomotorik meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau skill seseorang. Terdapat 5 tingkatan dalam ranah psikomotor, yaitu: (1) keterampilan meniru, (2) menggunakan, (3) ketepatan, (4) merangkaikan, dan (5) keterampilan naturalisasi.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik menekankan pada perubahan dalam perilaku sebagai hasil utama proses belajar. Teori ini terfokus pada fenomena yang dapat diobservasi secara langsung dengan menggunakan metode ilmiah. Walaupun saat ini teori ini dianggap ketinggalan zaman namun teori ini masih memiliki pengaruh yang kuat dalam praktik pendidikan saat ini, atau mungkin pada teori pembelajaran. Dalam teori ini berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, menekankan

pengalaman siswa di dalam kelas yang dapat berpengaruh terhadap perilaku siswa, sehingga perilaku siswa dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini membatasi ranah kognitif. Ranah kognitif tersebut berupa pemahaman siswa pada pelajaran PKn diantaranya menyebutkan pengertian keputusan bersama, menjelaskan cara mengambil keputusan bersama, mengelompokkan bentuk keputusan bersama berdasarkan cara mengambil keputusan, menunjukkan sikap berdasarkan cara mengambil keputusan bersama, dan menyebutkan contoh menghargai keputusan bersama dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.6 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di SD**

#### **2.1.6.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan di SD**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berfungsi mengembangkan tiga karakteristik pokok warga negara yang demokratis, yaitu *civic intelligence* atau kecerdasan warga negara, *civic responsibility* atau tanggung jawab warga negara dan *civic participation* atau partisipasi warga negara (Winataputra, 2008: 1.2). PKn merupakan bidang studi yang bersifat *multifaset* dengan konteks lintas bidang keilmuan (Sapriya, 2009: 7).

Zamroni (dalam Taniredja, 2013: 2) menyatakan PKn adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang menjamin hak-hak warga masyarakat. Selain itu, PKn adalah suatu proses yang dilakukan oleh

lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik sehingga memiliki *political knowledge, awareness, attitude, political efficacy*, dan *political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.

Menurut pendapat Susanto (2016: 227) menjelaskan bahwa PKn adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa sebagai mata pelajaran PKn diartikan sebagai salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk membekali siswa tentang hak-hak dan kewajiban agar menjadi warga negara yang baik dan berkarakter sesuai Pancasila dan UUD 1945.

#### 2.1.6.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Menurut Winataputra (2008: 1.20) tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar yang terdapat pada Badan Standar Pendidikan Nasional dalam Kurikulum



Tingkat Satuan Pendidikan diantaranya 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 lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (BSNP, 2006: 108). Sedangkan tujuan PKn menurut Susanto (2016: 234) menjelaskan bahwa tujuan PKn di Sekolah Dasar untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya sehingga dapat menjadi bangsa yang trampil dan cerdas serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dan dianalisis, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah menjadikan warga negara yang taat pada Pancasila dan Undang-Undang 1945, dalam pengembangannya tujuan PKn ingin menciptakan individu yang mengembangkan nilai luhur bangsa bermoral baik dan kreatif.

#### 2.1.6.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Ruang lingkup bahan kajian mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar dalam Badan Standar Pendidikan Nasional pada Standar Isi meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi

segala kegiatan yang dapat memupuk persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum, dan peraturan, meliputi norma, hukum, dan peraturan yang harus ditaati warga negara dan semua kegiatan yang berhubungan dengan taat norma, hukum, dan peraturan baik daerah, nasional, dan internasional, (3) hak asasi manusia, meliputi segala macam hak yang dimiliki oleh manusia dan hukum yang melindunginya, (4) kebutuhan warga negara, meliputi segala hal yang berhubungan dengan kebutuhan seseorang sebagai seorang warga negara, (5) konstitusi negara, meliputi bentuk-bentuk konstitusi yang pernah di gunakan di Indonesia sejak awal kemerdekaan hingga sekarang, (6) kekuasaan dan politik, meliputi susunan pemerintahan dari daerah hingga nasional dan budaya demokrasi, (7) pancasila, meliputi sejarah dan kedudukan pancasila, dan (8) globalisasi, meliputi pengertian serta dampak positif dan negatif globalisasi

Ruang lingkup PKn untuk jenjang sekolah dasar (SD) disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan. Dalam kurikulum 2006 (KTSP) pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar menggunakan sistem semester yang terdiri dari dua semester.

#### 2.1.6.4 Pembelajaran PKn di SD

Winataputra (2008: 1.20) menyatakan pembelajaran PKn harus dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis supaya memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter

bangsa yang berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945 dan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Susanto, 2016: 227). Dalam pelaksanaan pembelajaran PKn diharapkan siswa tidak hanya menguasai materi saja melainkan dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari pengetahuan yang telah di dapat. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar lebih menitikberatkan aspek afektif (sikap) yaitu pembentukan sikap siswa. Pembelajaran PKn sangat penting diberikan kepada siswa sejak usia dini khususnya jenjang SD. Hal tersebut akan membentuk karakter siswa sejak dini sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan UUD 1945 sehingga dapat menjadikan penerus generasi muda sesuai dengan harapan negara Indonesia.

Bedasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran PKn di SD bertujuan membentuk karakter siswa sejak dini sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan UUD 1945. Keberhasilan pembelajaran PKn salah satunya adalah didukung oleh kesiapan guru dalam bekal pengetahuan tentang materi dan penggunaan metode pembelajaran.

#### 2.1.6.5 Materi Menghargai Keputusan Bersama

##### 2.1.6.5.1 *Pengertian Keputusan Bersama*

Keputusan adalah segala putusan yang telah ditetapkan dan disetujui (Sapto, 2008: 94). Keputusan dibagi menjadi dua, yaitu keputusan pribadi dan keputusan bersama (Sulhan, 2008: 101). Keputusan pribadi adalah keputusan yang dibuat sendiri dan untuk kepentingan diri sendiri. Sedangkan keputusan bersama adalah segala sesuatu yang telah disepakati bersama.

Keputusan yang dibuat melalui musyawarah bertujuan agar tercipta ketertiban dan ketentraman dalam kehidupan sehari-hari. Dalam melaksanakan keputusan bersama terdapat asas kekeluargaan. Asas kekeluargaan memandang sikap anggota kelompok sebagai keluarga sendiri, semua anggota diperlakukan sama (Rikayani, 2009: 80).

#### 2.1.6.5.2 Bentuk Keputusan Bersama

##### 1. Musyawarah Mufakat

Musyawarah untuk mencapai mufakat adalah bentuk pengambilan keputusan bersama yang paling baik (Al Hakim, 2008: 67). Sebab dengan musyawarah mufakat berarti semua orang yang terlibat dalam musyawarah menyatakan setuju terhadap keputusan yang diambil bersama. Persetujuan yang dicapai dalam pengambilan keputusan bersama tentunya tidak dicapai dengan mudah. Musyawarah sesuai dengan nilai luhur dalam Pancasila sila ke empat.

##### 2. *Voting*

Cara musyawarah mufakat tidak selalu membuahkan hasil. Hal ini terjadi bila terdapat pendapat tidak dapat diselesaikan (Sulhan, 2008: 109). Dengan demikian ditempuhlah pemungutan suara atau voting, tujuannya untuk mendapatkan keputusan bersama. Voting merupakan cara kedua jika cara musyawarah dan mufakat gagal dilakukan.

##### 3. Aklamasi

Ada kalanya keputusan bersama tidak diambil dengan cara mufakat atau voting tetapi dengan cara aklamasi. Aklamasi adalah pernyataan secara lisan dari seluruh anggota kelompok. Aklamasi terjadi karena adanya pendapat yang dikehendaki oleh semua anggota kelompok secara serempak. Keputusan bersama yang disetujui dengan cara aklamasi ini harus dilaksanakan oleh seluruh anggota kelompok.

#### *2.1.6.5.3 Mematuhi Keputusan Bersama*

Setelah semua pihak dapat menerima hasil keputusan bersama, langkah selanjutnya adalah melaksanakan keputusan tersebut. Dalam musyawarah semua pihak harus mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi dan golongan. Bila musyawarah telah mencapai mufakat, maka hasil pemufakatan menjadi keputusan bersama. Semua pihak harus menerima keputusan bersama dengan ikhlas, penuh tanggung jawab, dan lapang dada. Pihak yang tidak setuju dalam upaya mematuhi keputusan bersama menimbulkan rasa bersalah, dikucilkan dari kelompok, dan dihukum (Sulhan, 2008: 114).

#### *2.1.6.5.4 Contoh Menghargai Keputusan Bersama dalam Kehidupan Sehari-hari*

Pelaksanaan hasil keputusan bersama dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sapto (2008, 107) dalam kehidupan sehari-hari tersebut antara lain seperti lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

##### 1. Lingkungan keluarga

Keputusan dalam keluarga dihasilkan oleh ayah, ibu, dan anak melalui musyawarah atau suara terbanyak. Keputusan dalam keluarga diambil untuk kepentingan seluruh anggota keluarga. Contohnya: pemilihan tempat liburan keluarga, pembagian tugas membersihkan rumah, pemilihan kado untuk ulang tahun nenek.

## 2. Lingkungan sekolah

Keputusan di lingkungan sekolah dihasilkan oleh siswa dan guru melalui musyawarah atau suara terbanyak. Keputusan di lingkungan sekolah diambil untuk kepentingan seluruh siswa. Contohnya: pemilihan ketua kelas, pembagian tugas piket kelas, pemilihan tempat tujuan rekreasi kelas, pembagian tugas kerja bakti di sekolah, pemilihan pengurus organisasi di sekolah.

## 3. Lingkungan masyarakat

Keputusan di lingkungan masyarakat dihasilkan oleh warga di daerah tersebut melalui musyawarah atau suara terbanyak. Keputusan di lingkungan masyarakat diambil untuk kepentingan seluruh warga masyarakat. Contohnya: pemilihan ketua RT, penentuan iuran kebersihan, pembagaian tugas ronda, penentuan iuran untuk perbaikan jalan.

Berdasarkan paparan materi tersebut, keputusan adalah pilihan yang diambil oleh seseorang untuk dilaksanakan. Keputusan dibagi menjadi dua yaitu keputusan pribadi dan keputusan bersama. Keputusan bersama dibagi menjadi tiga, meliputi musyawarah untuk mufakat, *voting*, dan aklamasi. Suatu yang telah menjadi keputusan bersama adalah milik bersama. Oleh karena itu semua pihak

harus bertanggung jawab untuk melaksanakannya dengan ikhlas, disertai dengan niat yang baik demi kebaikan dan keberhasilan bersama. Keputusan bersama harus dipatuhi dengan sungguh-sungguh dan penuh kejujuran. Pelaksanaan hasil keputusan bersama dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

## **2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran**

### **2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu materi kepada siswanya agar siswa mudah memahami materi. Menurut Sadiman (2010: 7) 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.

Menurut Musfiqon (2012: 28) media dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Sudjana (2011: 1) media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Menurut Dale (dalam Arsyad, 2015: 14) mengemukakan jenis media yang terkenal dengan istilah kerucut pengalaman. Berdasarkan pengamalan-pengamalan tersebut, terdapat tingkat yang paling nyata terletak di bagian yang paling bawah, kerucut ke tingkat paling abstrak dari pengalaman terletak pada

titik kerucut dari bagian atas kerucut ke bawah sebagai berikut: simbol verbal, simbol radio, rekaman, gambar, pameran dan lainnya. Kerucut pengalaman Dale (dalam Arsyad, 2015: 14) sebagai berikut.



**Gambar 2.1:** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut tersebut merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkat pengalaman. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan. Secara umum dikenal tiga macam gaya belajar, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale tersebut dalam media yang dikembangkan termasuk kedalam benda konkret. Benda konkret ini berawal dari benda-benda abstrak yang mencakup lambang, gambar diam, rekaman berupa peraturan dalam permainan, benda tiruan atau pengamatan yang dijadikan kedalam media berbentuk benda konkret yang dapat menjasikan siswa mengalami pengalaman secara langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mendukung dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, efektifitas



pembelajaran meningkat dengan menggunakan alat bantu atau perantara yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut digunakan untuk menunjang dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar siswa dapat memahami materi pelajaran.

#### 2.1.7.2 Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran bermacam-macam. Media pembelajaran juga mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Banyak pendapat para ahli yang mengelompokkan media pembelajaran. Ada media tradisional dan modern, media proyeksi dan nonproyeksi, media visual, media audio, media kinestetik, serta jenis lainnya (Musfiqon, 2012: 70). Menurut Rohman (2013: 133) dalam pengembangan media pembelajaran terdapat komputer sebagai media pendukung untuk menampilkan materi dalam kegiatan pembelajaran untuk tujuan kognitif dapat menjelaskan konsep secara sederhana dengan menggabungkan *audio* dan *visual* yang dianimasikan. Dalam penggunaan secara langsung inilah komputer dapat menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemampuan belajar siswa.

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model pada (*solid model*), model penampangan. Model susun, model kerja, model *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film, film strips, penggunaan OHP dan lain-

lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Sudjana, 2011: 3-4).

Sadiman (2010: 28-55) mengelompokkan media pelajaran dalam tiga kelompok berdasarkan karakteristik, yaitu:

### 1. Media grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dalam sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai melalui indera penglihatan yang nanti disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain itu media grafis juga berfungsi menarik perhatian dan dapat memperjelas ilustrasi pesan yang disampaikan. Media ini diantaranya adalah foto, sketsa, diagram, bagan grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flanel dan papan buletin.

### 2. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

### 3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi, pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), OHP, proyektor opaque, tachitoscope, microprojection dengan microfilm.

### 2.1.7.3 Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan menurut Sadiman (2010: 17-18) sebagai berikut: (1) mempelajari penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film, atau model dan konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, (4) dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Kesulitan tersebut akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam (1) memberikan perasaan yang sama, (2) mempersamakan pengalaman, dan (3) menimbulkan persepsi yang sama.

### 2.1.7.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria Pemilihan menurut Ely (dalam Sadiman, 2010: 85) mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu,

meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Menurut Dick and Carey (dalam Sadiman, 2010: 86) dalam pemilihan media menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya terdapat berbagai faktor. Hal ini tertuju pada perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan (Rohman, 2013: 122). Faktor tersebut perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, diantaranya adalah (1) ketersediaan sumber setempat, sehingga dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang dan memudahkan proses belajar mengajar (Rohman, 2013: 163), (2) media tersebut membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya, (3) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, (4) dan faktor yang terakhir menurut Sadiman (2010: 86) adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Ada sejenis media yang biaya produksinya mahal.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

## **2.1.8 Media *Game***

### **2.1.8.1 Pengertian *Game***

Bermain menurut Riva (2012: 8) merupakan salah satu kegiatan yang dibutuhkan terutama bagi anak. Ismail (2009: 27) menyampaikan bahwa bermain

sebagai *games* merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan setelah mengungguli kemampuan lawan jenis. Freeman dan Muandar (dalam Ismail, 2009: 27) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Menurut Ismail (2009: 25) suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu (1) mempunyai tujuan, (2) memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, serta tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa, (3) menyenangkan dan dapat dinikmati, (4) mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas, dan (5) melakukan secara aktif dan sabar. Permainan dalam belajar mampu menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh serta tidak terhalang yang dapat memberikan banyak sumbangan (Rahmawati, 2011: 35).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa game adalah suatu hasil proses multimedia berupa alat untuk bersenang-senang dan dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

#### 2.1.8.2 Pentingnya *Game*

Dunia bermain tidak pernah lepas dari dunia anak. Menurut pendapat Vygotsy (dalam Rifa, 2012: 12) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kondisi anak. Selanjutnya, menurut Rifa (2012: 12) menjelaskan bahwa anak kecil tidak mampu berpikir abstrak karena bagi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu. Akibat dari hal tersebut adalah anak tidak dapat berpikir. Hal ini berarti dibutuhkan cara agar makna dan objek

bisa menjadi satu kesatuan, sehingga anak memahami suatu objek, baik secara konkret maupun abstrak.

Menurut Ismail (2009: 36) salah satu fungsi utama pentingnya game bagi anak adalah sebagai alat pendidikan. Fungsi tersebut merupakan cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain di dalam kegiatan belajar mengajarnya. Kegiatan tersebut dapat mengembangkan otot besar dan otot halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan di lingkungan teman sebaya, membentuk daya imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib serta disiplin yang tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pentingnya game bagi anak dalam memberikan kegiatan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain, atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu, tempat dan teman bermainnya. Hal ini dilakukan agar sesuai dengan kebutuhan anak.

#### 2.1.8.3 Manfaat *Game*

Pentingnya game bagi perkembangan seseorang, tidak akan terlepas dari manfaat game itu sendiri, baik secara pribadi maupun bagi orang lain. Game memiliki banyak manfaat bagi siswa maupun guru. Beberapa manfaat game menurut Rifa (2012: 14) antara lain sebagai berikut:

1. melatih kemampuan motorik,
2. melatih konsentrasi,
3. kemampuan sosialisasi meningkat,
4. melatih keterampilan berbahasa,
5. menambah wawasan,

6. mengembangkan kemampuan untuk problem solving,
7. mengembangkan jiwa kepemimpinan,
8. mengembalikan pengetahuan tentang norma dan nilai,
9. meningkatkan rasa percaya diri.

Sejalan dengan manfaat *game* tersebut terdapat manfaat *game* dalam kebahasaan menurut Musthafa (dalam Rahmawati, 2011: 34) menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran mengandung kebahasaan memiliki beberapa fungsi, antara lain sebagai berikut:

1. memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar,
2. merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan, dan
3. melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda.

Menurut Ismail (2009: 29) mengungkapkan salah satu manfaat bermain adalah untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Manfaat yang lain adalah sebagai berikut:

1. sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat,
2. untuk mengenal kekuatan sendiri,
3. untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya,
4. dapat melatih menempa emosi,
5. untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan,
6. melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat *game* sangat beragam. Keberagaman ini dapat diaplikasikan kedalam suatu pembelajaran di kelas. Pelaksanaan pembelajaran dengan membimbing dan memimpin jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi anak.

#### 2.1.8.4 Karakteristik *Game*

Menurut Ismail (2009: 31) beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu diantaranya adalah (1) dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, motivasi ini muncul berdasarkan keinginan pribadi serta kepentingan sendiri dan tidak mendapat paksaan, (2) perasaan dari orang yang terlihat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif, bila emosi positif tidak tampil setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak, (3) fleksibilitas yang ditandai sudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain, dan (4) lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, hal ini menunjukkan pada tujuan yang ingin dicapai. Dalam penggunaannya *game* pada petunjuk penggunaan ataupun isi *game* sendiri menurut Rohman (2013: 125) bahwa dalam penulisan praktis penulisan naskah narasi suatu kalimat tidak lebih dari 15 kata.

Vandenberd (dalam Ismail (2009: 34) mengungkapkan bahwa ciri dari kegiatan bermain yaitu bebas dari aturan-aturan yang ditetapkan dari luar dan keterlibatan secara aktif dari pemain. Karakteristik bermain menurut Eko (2012: 4) adalah tidak selalu yang murah atau bahkan gratis sebab bermain memiliki tujuan yang beragam, misalnya terkait dengan keterampilan, pengetahuan dalam



ilmu pelajaran tertentu, penanaman nilai-nilai moral yang baik seperti kejujuran, nasionalisme, dan pengenalan terhadap budaya bangsa.

Karakteristik *game* selanjutnya menurut Rifa (2012: 13) diantaranya adalah dapat merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa dapat mampu menumbuhkan sikap, mental, serta ahlak yang baik. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Ismail (2009: 139) bahwa permainan yang bersifat mendidik dapat berfungsi untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman serta menyenangkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik *game* merupakan kekhasan dalam melakukan kegiatan bermain. Kegiatan yang menjadikan anak lebih memusatkan perhatian terhadap sesuatu yang dihadapi sehingga kegiatan bermain yang berlangsung lebih efektif dan terfokuskan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

#### 2.1.8.5 Macam-macam game

*Game* yang sering dimainkan anak tidak selamanya identik dengan kejelekan. Karena ada banyak *game* yang baik dan tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki nilai-nilai edukasi di dalamnya. Berbagai macam perkembangan yang telah dilakukan menjadikan game ini masuk kedalam dunia pendidikan. Berikut adalah macam-macam game menurut Arryawan (2012: 39-145) yang digunakan dalam kependidikan, diantaranya adalah (1) *game* mengetik dan

mewarnai, (2) *game* belajar bahasa inggris, (3) *game* matematika, (4) *game* sejarah dan sosial budaya, dan (5) *game* edukasi online.

Macam-macam *game* yang lain menurut Wahana (2012: 1-189) sebagai berikut.

1. *Game* olah gambar

Jenis *game* ini membahas *game* olah gambar, seperti menyusun potongan gambar, memasang warna yang tepat, mencari pasangan, dan menangkap bola.

2. *Game* tebak gambar

Jenis *game* ini menuntut untuk dapat berpikir, seperti *game* tebak gambar, mencari benda, dan belajar bahasa Inggris.

3. *Game* pencarian

Jenis *game* ini membahas *game* pencarian. *Game* ini membutuhkan kemampuan dalam melakukan pencarian terhadap sebuah objek benda, seperti mencari daun, goldminer, scary maze, dan menangkap buah.

4. *Game* teka-teki

Jenis *game* ini membahas *game* teka-teki. *Game* ini membutuhkan kemampuan berpikir seperti membuat teka-teki silang, mencari perbedaan, dan mencari gambar.

5. *Game* mewarnai

Jenis *game* ini dapat membuat *game* mewarnai dan melukis objek. *Game* ini merupakan permainan yang menuntut kreativitas dan seni.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa macam-macam *game* beraneka ragam. Dalam penelitian ini, *game* yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi sebuah *game* dalam bidang kependidikan. *Game* ini bertujuan memecahkan tantangan dalam setiap soal agar pemain dapat menjawab setiap pertanyaan yang diajukan. Peneliti ingin mengembangkan *game edukasi* sebagai media pembelajaran PKn untuk mengetahui keefektifan dan hasil belajar materi menghargai keputusan bersama.

### **2.1.9 Macromedia Flash**

*Macromedia flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, *macromedia flash* juga banyak digunakan membuat *game*, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *screen sever*, dan pembuatan situs web (Suciadi, 2013: 3).

Proram ini berbasis vektor grafis, jadi aksesnya lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun. Program ini juga dapat diisi dengan bitmap yang diimpor dari program lain. Salah satu keunggulannya adalah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi web yang mengangumkan. *Flash* juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi

secara *streaming*, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses *download* dan *loading* belum selesai seluruhnya.

*Flash* memiliki kemampuan untuk menampilkan multimedia dengan sistem penggunaan pemrograman *action script*. Melalui *action script*, maka program yang diproduksi akan sangat mudah dan menarik. *File* ini dalam format SWF (*Shock Wave Flash*) yang biasanya mempunyai ekstensi atau *.swf* (Binanto, 2010: 230). Ada beberapa alasan memilih *flash* sebagai media presentasi, yaitu karena *flash* memiliki kelebihan sebagai berikut.

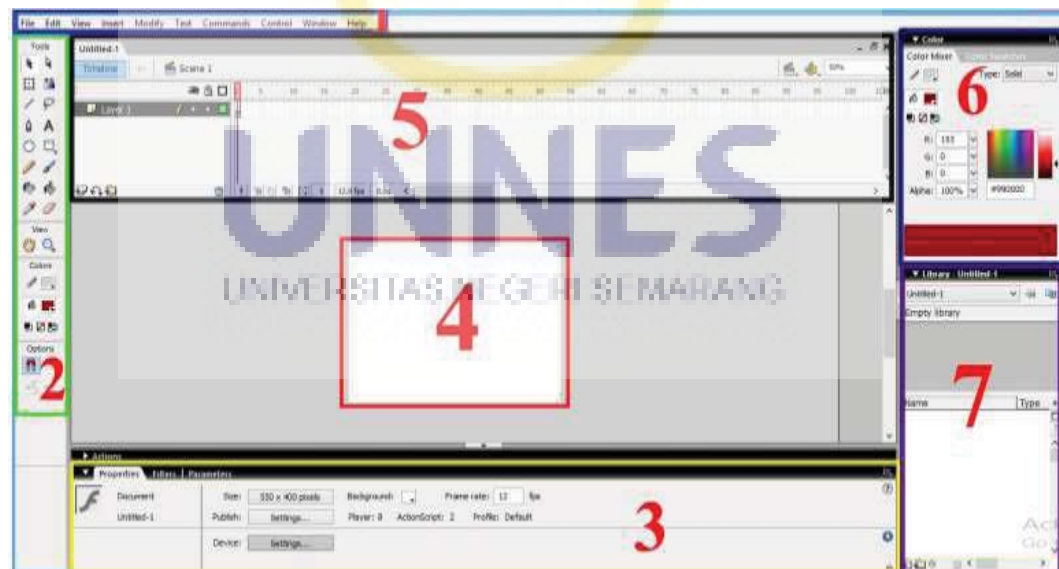
1. Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish).
2. *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentase dengan *flash* dapat lebih hidup.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
4. *Flash* dapat membentuk *file executable* (\*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (*Personal Computer*) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
5. *Font* presentasi tidak berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
6. Gambar pada *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah walaupun diperbesar beratus kali.
7. *Flash* maupun dijalankan pada sistem operasi *Windows*.
8. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti \*.avi, \*.gif, \*.mov, ataupun *file* dengan format lain (Pramono, 2006: 2).

Tampilan awal saat membuka *Macromedia Flash 8* dapat dilihat pada



gambar berikut:

**Gambar 2.2:** Tampilan awal *Macromedia Flash 8*



Tampilan area kerja *Macromedia Flash 8* dapat dilihat pada gambar berikut:

**Gambar 2.3:** Lembar kerja *Macromedia Flash 8*

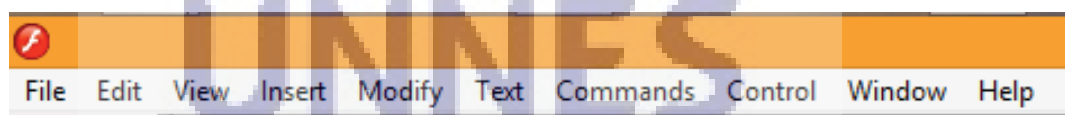
Keterangan:

1. Biru : *Menu bar*
2. Hijau : *Tool Box*
3. Kuning : *Panel Properties*
4. Merah : *Stage*
5. Hitam : *Time Line*
6. Biru Tua : *Panel Color*
7. Ungu : *Library*

Berikut ini uraian tentang menu yang ada pada *Macromedia Falsh 8* (Suciadi, 2013: 5):

#### 1. *Menu Bar*

Menu bar pada *Macromedia Flash 8* sama seperti pada *software* lainnya, yaitu berguna untuk mengatur aplikasi yang akan dibuat. Menu yang tersedia pada *Macromedia Flash 8* adalah *file, edit, insert, modify, text, command, control,*



*window, dan help.*

**Gambar 2.4:** Tampilan Menu *Macromedia Flash 8*

#### 2. *Toolbox*

Panel toolbox merupakan kumpulan sejumlah alat-alat (*tool*) yang digunakan untuk memilih dan membuat isi dalam *Timeline dan Stage*. *Toolbox* terbagi menjadi *tool* dan *modifer* tertentu yang ditampilkan ketika memilih *toll* tersebut.

Berikut ini nama-nama *toolbox* ada *Macromedia Flash 8* beserta fungsinya:

- a. *Selection tool*, berfungsi untuk memilih suatu objek, memblok dan memindahkannya.
- b. *Subselection tool*, berfungsi untuk merubah suatu objek dengan edit points.
- c. *Free transform tool*, berfungsi untuk memutar objek, merubah ukuran objek, merubah bentuk objek ke bentuk lain, contoh dari bentuk persegi menjadi jajar genjang dan lain-lain.
- d. *Line tool*, berfungsi untuk membuat suatu garis di stage.
- e. *Lasso tool*, berfungsi untuk memilih daerah objek yang akan di edit.
- f. *Pen tool*, berfungsi untuk menggambar dan merubah bentuk sebuah objek dengan memanfaatkan edit point, pen tool memiliki tingkat akurasi yang lebih tinggi.
- g. *Text tool*, berfungsi untuk membuat kata-kata maupun kalimat.
- h. *Oval tool*, berfungsi membuat sebuah objek berbentuk lingkaran.
- i. *Rectangle tool*, berfungsi untuk menggambar objek berbentuk persegi, namun dapat juga digunakan untuk membuat persegi panjang.
- j. *Pencil tool*, berfungsi untuk menggambar sesuai dengan yang dikehendaki.
- k. *Brush tool*, berfungsi mewarnai pada objek bebas.
- l. *Ink bottle tool*, berfungsi untuk mewarnai border (garis tepi).
- m. *Paint bucket tool*, berfungsi untuk mengisi warna pada objek yang dipilih.
- n. *Eraser tool*, berfungsi untuk menghapus objek yang ingin dihilangkan.

- o. *Zoom tool*, berfungsi memperbesar atau memperkecil tampilan objek pada stage.
- p. *Hand tool*, berfungsi untuk menggerakkan suatu tampilan stage tanpa menggunakan letak objek-objek yang sudah di buat.

### **2.1.10 Pengembangan Media Pembelajaran *Game Education***

#### 2.1.10.1 Media *Game Education*

*Game education* merupakan *game* yang sisi edukasinya lebih menonjol daripada sifat hiburannya. Nilai edukatif bisa didapatkan bila terdapat hal-hal yang bermanfaat bagi penggunaannya, misalnya mampu merangsang daya pikir, kemampuan *problem solving*, dan meningkatkan konsentrasi.

*Game education* adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Selain itu, dalam pemilihan permainan seluruh aspek yang diperoleh anak dapat berkembang dengan baik, baik dari segi kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Oleh karena itu perlu ditunjukkan media yang tepat saat bermain. Adapun kriteria-kriteria pemilihan media tersebut agar permainan dapat membantu belajar secara optimal dan tidak terjadi kekeliruan dalam menyelesaikan dan menentukan alat dan bahan yang diperlukan secara tepat guna.

Permainan edukasi dipandang sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan, maka secara umum dapat dirumuskan tujuan *game education*, diantaranya adalah untuk (1) mengembangkan konsep diri (*self concept*), (2) mengembangkan kreatifitas, (3) untuk mengembangkan komunikasi, (4) mengembangkan aspek fisik dan motorik, (5) mengembangkan aspek sosial,



(6) mengembangkan aspek emosi atau kepribadian, (7) mengembangkan aspek kognisi, (8) mengasah ketajaman pengindraan, dan (9) mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Permainan edukasi juga penting bagi anak-anak, disebabkan permainan edukasi dapat (1) meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya, artinya dengan bermain sesungguhnya anak sedang mengembangkan kepribadiannya, (2) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, (3) meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru, (4) meningkatkan kemampuan berpikir anak, (5) mempertajam perasaan anak, (6) memperkuat rasa percaya diri anak, (7) merangsang imajinasi anak, (8) melatih kemampuan berbahasa anak, (9) melatih motorik-halus dan motorik-kasar, (10) membentuk moralitas anak, (11) melatih keterampilan anak, (12) mengembangkan sosialisasi anak, dan (13) membentuk spiritualitas anak.

#### 2.1.10.2 Aspek/Kriteria Penilaian Media Pembelajaran *Game Education*

Dalam pembuatan media pembelajaran *Game Education* pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama terdapat beberapa aspek penilaian sebagai berikut.

##### 2.1.10.2.1 Aspek Penilaian Materi

Dalam penilaian peneliti ingin mengetahui media *game education* mendukung penyampaian materi menghargai keputusan bersama. Aspek penilaian tersebut indikator penilaiannya sebagai berikut.

**Tabel 2.1**  
Kriteria Penilaian Materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor penilaian Media <i>Game Education</i></b>
Kualitas isi dan tujuan (walker dan Hess dalam Arsyad, 2015: 219)	Materi sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar	Materi dalam media <i>game</i> sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar	Materi dalam media <i>game education</i> sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar
	Terlihat keterpaduan antar materi dalam contoh dan pertanyaan	Terlibat keterpaduan antar materi dalam contoh dan pertanyaan dalam media <i>game education</i>
Kualitas memotivasi (walker dan Hess dalam Arsyad, 2015: 220)	Siswa termotivasi untuk saling membantu dan memecahkan masalah dalam pembelajaran	Pelaksanaan pembelajaran dengan media <i>game education</i> memotivasi siswa untuk saling membantu dalam memecahkan permasalahan
	Pertanyaan memotivasi siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber	Pertanyaan dalam media <i>game education</i> memotivasi siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber
Dapat memberi dampak bagi siswa (walker dan Hess dan Arsyad, 2015: 220)	Menumbuhkan rasa ingin tahu	Media <i>game education</i> menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
	Pertanyaan yang diajukan	Pertanyaan kuis dalam media

	menantang kemampuan siswa untuk berpikir kritis	<i>game education</i> menantang kemampuan siswa untuk berpikir kritis
Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad, 2015: 89)	Terdapat keterkaitan antara gambar dan media	Gambar dalam media <i>game education</i> yang ada berhubungan dengan materi pelajaran
	Gambar dapat memperjelas materi pembelajaran	Gambar yang ada dalam media <i>game education</i> digunakan memperjelas tentang keputusan bersama
Membuat kongkrit konsep-konsep yang abstrak (Hermawan, 2008: 12)	Contoh yang di berikan berupa contoh konkrit dari lingkungan	Media <i>game education</i> menyajikan contoh nyata bentuk keputusan bersama

#### 2.1.10.2.2 Aspek Penilaian Media

Aspek penilaian media pada *game education* pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama sebagai berikut.

**Tabel 2.2**  
Kriteria Penilaian Media  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian Media <i>Game Education</i>
Kualitas isi dan tujuan (walker dan Hess dalam Arsyad, 2015: 219)	Isi disajikan secara sistematis dan menjabarkan materi sesuai dengan SK dan KD	Isi media <i>game education</i> disajikan secara sistematis dan menjabarkan materi dengan SK dan KD
	Desain tampilan menarik	Desain tampilan media <i>game</i>

	minar belajar siswa	<i>education</i> menarik minat belajar siswa
Kualitas memotivasi (walker dan Hess dalam Arsyad, 2015: 220)	Ilustrasi yang disajikan pada awal materi dengan membandingkan motivasi belajar siswa	Ilustrasi yang disajikan dalam media <i>game education</i> dapat memotivasi belajar siswa
Ketebacaan (walker dan Hess dalam Arsyad, 2015: 220)	Penggunaan <i>font</i> baik ukuran maupun jenis jelas dan dapat terbaca dengan baik	Penggunaan <i>font</i> baik ukuran maupun jenis dalam media <i>game education</i> jelas dan dapat terbaca dengan baik
	Desain tampilan media menarik minat belajar siswa	Desain tampilan media <i>game education</i> menarik minat belajar siswa
	Media dapat terbaca jelas oleh siswa dengan baik	<i>Game education</i> mudah dipahami oleh siswa
Kualitas tampilan atau tayangan menurut walker dan Hess (dalam Arsyad, 2015: 220)	<i>Layout</i> dan tata letak materi sesuai dengan keruntutan materi	<i>Layout</i> dan tata letak materi media <i>game education</i> sesuai dengan keruntutan materi
	Media sudah sesuai dengan perkembangannya	Media <i>game education</i> yang dikembangkan sesuai perkembangan teknologi
Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad, 2015: 89)	Penyajian dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi menghargai keputusan bersama	Penyajian media <i>game education</i> dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi menghargai keputusan bersama
Memuat konkrit konsep-konsep yang abstrak (Hermawan, 2008: 12)	Penyajian konsep media sistematis	Penyajian konsep materi pada media <i>game education</i> sistematis

### 2.1.10.2.3 Aspek Penilaian Bahasa

Aspek penilaian materi pada *game education* pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama. Aspek penilaian tersebut penilaiannya sebagai berikut.

**Tabel 2.3**  
Kriteria Penilaian Bahasa

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian Media <i>Game Education</i>
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Darmawan, 2013: 206)	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	Struktur kalimat yang digunakan dalam media <i>game education</i> mudah dipahami oleh siswa
	Kalimat yang digunakan komunikatif	Kalimat yang digunakan dalam media <i>game education</i> komunikatif
	Kebenaran dalam penulisan nama ilmiah atau asing	Kebenaran media <i>game education</i> dalam penulisan nama ilmiah atau asing
	Konsistensi dalam penggunaan istilah	Konsistensi dalam penggunaan istilah dalam media <i>game education</i>
	Ejaan yang digunakan sesuai EYD	Ejaan yang digunakan dalam media <i>game education</i> sudah sesuai dengan EYD
	Kalimat memperjelas gambar	Kalimat memperjelas gambar dalam media <i>game education</i> memperjelas gambar
Penggunaan	Bahasa yang digunakan	Bahasa yang digunakan dalam

perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens (Darmawan, 2013: 106)	sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas V SD	media <i>game education</i> sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas V SD
Memberi bantuan untuk belajar (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2015: 219)	Pesan yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	Pesan yang digunakan dalam media <i>game education</i> mudah dipahami oleh siswa
	Kalimat yang digunakan memperjelas gambar	Kalimat yang digunakan dalam media <i>game education</i> memperjelas gambar
Kalimat memotivasi (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2015: 220)	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan	Bahasa yang digunakan dalam media <i>game education</i> memotivasi siswa untuk merespon pesan

## 2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media *game* sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media *game education* pada pembelajaran PKn. Adapun hasil penelitian yang relevan sebagai berikut.

Penelitian yang tentang Multimedia Games dan Pembelajaran Kosakata dilakukan oleh Samira Ghanbaran dan Saeed Ketabi pada tahun 2014 dengan judul “*Multimedia Games and Vocabulary Learning*”. Penelitian ini merupakan upaya untuk melihat dampak game multimedia dalam pembelajaran bahasa. Penelitian ini bertujuan konsep kebetulan dan disengaja pembelajaran pengenalan kosakata. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan studi tentang pengaruh game multimedia pada penerimaan bahasa kedua. Mengingat pesatnya tingkat

kemajuan teknologi di berbagai bidang, termasuk game multimedia. Penelitian lebih lanjut mengingat pengaruh berbagai aspek perkembangan teknologi pada aspek yang berbeda pada perolehan kosakata.

Penelitian tentang pengembangan Multimedia Pembelajaran juga dilakukan oleh I Kadek Nulus Cittalaksana, dkk. pada tahun 2014 dengan judul penelitian "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mata Pelajaran PKn Kelas VII di SMP Negeri 01 Melaya*". Penelitian ini bertujuan: (1) mengetahui rancang bangun pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif mata pelajaran PKn, (2) mengetahui kualitas produk Multimedia Pembelajaran Interaktif mata pelajaran PKn, dan (3) mengetahui perbedaan hasil belajar PKn sebelum dan setelah menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan merancang *flowchart* dan *storyboard* sebagai dasar merancang produk. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa desain pengembangan multimedia pembelajaran menghasilkan produk pengembangan berupa Multimedia Pengembangan Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII Semester Genap yang layak pakai, sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu memberikan daya tarik serta dapat memudahkan siswa untuk belajar.

Penelitian dilakukan oleh Anggita Suci Pratiwi dkk. pada tahun 2014 dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Game Digital Edukasi Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama*". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* digital edukatif efektif untuk pembelajaran menulis laporan perjalanan siswa Sekolah Menengah

Pertama (SMP). Penelitian ini merupakan penelitian R&D melalui tahapan analisis kebutuhan, pembuatan desain *game*, validasi produk, dan uji coba lapangan. Media *game* digital edukatif yang dikembangkan ini layak digunakan untuk pembelajaran menulis laporan perjalanan siswa SMP. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan bahwa desain *game* digital edukatif dirancang berdasarkan tahapan pembuatan analisis *game* sejenis, pembuatan *storyboard*, pembuatan *flowchart view*, dan pengumpulan bahan serta media *game* digital edukatif yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik berdasarkan validasi ahli materi.

Penelitian yang dilakukan oleh Luh Ayu Rukianing dkk. pada tahun 2014 dengan judul penelitian “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PKn dengan Model ADDIE untuk Siswa Kelas VII SMP*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, menguji validitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII SMP. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan model ADDIE. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan bahwa desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menghasilkan *storyboard*. Desain *storyboard* mencakup tentang *layout/tata letak*, pewarnaan dan ukuran teks yang sudah sesuai dengan teori desain yang mendukung. Sehingga desain ini jelas digunakan untuk mengembangkan sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif PKn untuk kelas VII semester genap di SMP Negeri 5 Singaraja. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan efektif ditinjau dari uji efektifitas yang telah dilakukan.



Penelitian dilakukan oleh Fui-Theng pada tahun 2014 dengan judul penelitian "*Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysian University*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan memperhatikan tiga hal penting: pengenalan model Gagne, multimedia, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam Modul Pembelajaran Interaktif telah mengembangkan isi komponen dengan membentuk multimedia dalam lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk memperbaiki kualitas pembelajaran siswa. Pengaruh pada pembelajaran siswa diketahui melalui pretest dan posttest, angket, pertanyaan terbuka dan wawancara. Peningkatan yang signifikan menjadikan hasil tes dan menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran tersebut telah meningkatkan pemncapaian pembelajaran siswa. Siswa juga menunjukkan perubahan sikap positif seperti mereka menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilakukan oleh Ida Bagus Komang Ardika dkk. pada tahun 2015 dengan judul penelitian "*Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKn di SMP Negeri 01 Banjar*". Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk multimedia interaktif. Secara operasional tujuan tersebut dirinci kedalam tiga tahapan kerja yang berkaitan, yaitu: (1) mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif, (2) mengetahui hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 01 Banjar dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII SMP. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan model *ADDIE*.

Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan bahwa hasil produk pengembangan berupa Multimedia Interaktif pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri 01 Banjar pada kelas VII yang layak pakai sesuai dengan kebutuhan dan Multimedia Interaktif ini mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menjadikan pembelajaran semakin efektif. Multimedia yang dirancang sudah melalui tahap analisis kebutuhan, produksi, validasi ahli, revisi dan uji coba produk.

Penelitian dilakukan oleh Asih Purwanti dkk. pada tahun 2015 dengan judul penelitian "*Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar*". Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas 1 Sekolah Dasar yang layak dijadikan sebagai sumber belajar. Model penelitian yang digunakan adalah Borg & Gall (1983) dan Dick & Caret (2005). Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan bahwa produk pengembangan berupa media *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 1 SD dengan materi pokok berbeda tapi satu layak digunakan sebagai sumber belajar. Produk media *motion graphic* pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi pokok berbeda tapi satu yang diwujudkan dalam skor tes hasil belajar pada uji keefektifan produk dengan kategori sedang.

Penelitian dilakukan oleh Yen-Ru Shi dan Ju-Ling Shih pada tahun 2015 dengan judul "*Game Factor and Game-Based Learning Desain Model*". Jurnal

ini terfokus pada pembuatan desain game edukasi yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan meningkatkan kinerja pembelajaran siswa. Penelitian ini memaparkan 11 faktor desain game untuk membantu desainer dalam merancang, menganalisis, dan mengevaluasi permainan. Faktor tersebut diantaranya tujuan game, mekanisme game, interaksi, kebebasan, game fantasi, narasi, sensasi, permainan nilai, tantangan, sosialitas, dan misteri. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa model desain game dapat membantu desainer game edukasi dalam mengembangkan game yang menarik.

Penelitian ini sebagai pendukung penelitian “Pengembangan *Game Education* Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Pada Siswa Kelas VB SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang”.

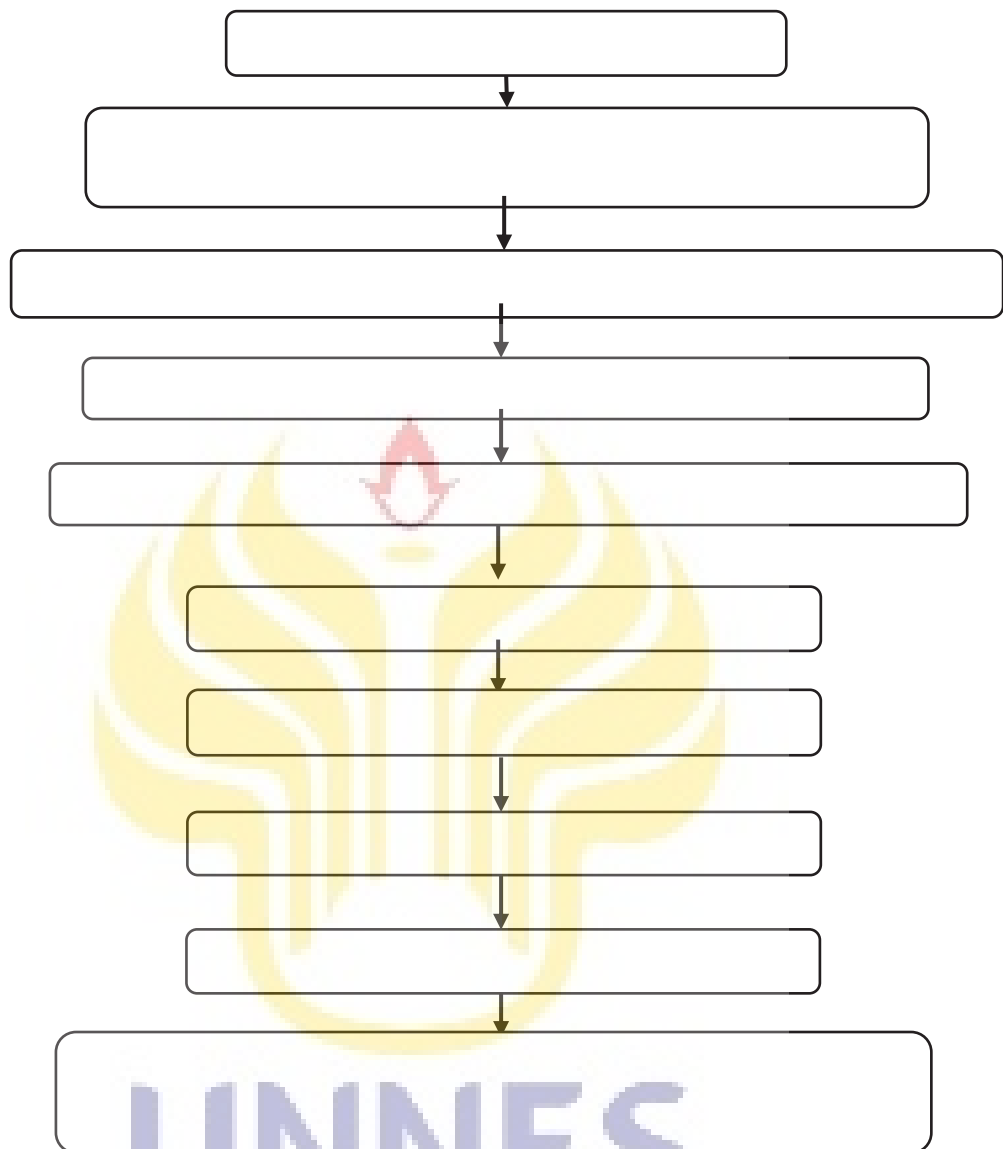
### **2.3 KERANGKA BERPIKIR**

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diambil pokok pemikiran bahwa pembelajaran PKn di SDN Ngaliyan 01 belum mencapai hasil yang optimal. Hal tersebut disebabkan oleh faktor media pembelajaran yang tidak digunakan secara maksimal. Media pembelajaran yang terbatas digunakan dalam pembelajaran PKn mempengaruhi faktor guru dan siswa. Guru menjadi kurang terampil dalam menggunakan media atau alat peraga. Sedangkan dari faktor siswa kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan kurang motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Serta selama proses pembelajaran siswa menjadi pihak yang pasif tanpa adanya media dalam kegiatan pembelajaran PKn.

Melihat kondisi tersebut, peneliti merancang untuk mengembangkan media pembelajaran *Game Education* dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama. *Game education* adalah sebuah permainan yang digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan yang diharapkan pada proses pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran *Game Education* dalam pembelajaran PKn dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi bermakna untuk siswa. Karena dengan mengembangkan media tersebut membuat siswa seolah-olah sedang bermain, padahal yang mereka lakukan adalah kegiatan dalam pembelajaran. Penerapan media *Game Education* dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran sekaligus untuk mengingatnya. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan berdasarkan kerangka berpikir sebagai berikut:



UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**Gambar 2.5:** Kerangka Berpikir Pengembangan Media *Game Education*

Kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dilaksanakan

dengan menegakkan lima pilar belajar salah satunya adalah belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Guru dalam pencapaian tersebut salah satunya memerlukan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang dilaksanakan di satuan pendidikan sekolah dasar harus sesuai dengan kebutuhan

siswa serta sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Tahap perkembangan siswa pada kelas V yaitu pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap tersebut siswa dalam memahami sesuatu memerlukan gambaran secara konkret atau nyata. Maka dari itu peneliti mengembangkan media *game education* dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama di SD. Media ini memberikan gambaran nyata melalui tampilan baik berupa audio maupun visual dengan tujuan siswa lebih memahami materi yang disampaikan melalui media *game education*. Selanjutnya untuk mendesain media *game education* diperlukan pemilihan isi media yang berdasarkan pada analisis SK, KD, dan dokumen dalam pembelajaran PKn. Setelah desain sudah terancang berdasarkan analisis tersebut, langkah berikutnya adalah validasi media oleh pakar, diantaranya adalah pakar materi, media, dan bahasa. Media yang dikatakan layak oleh pakar, selanjutnya dapat diujicobakan dalam uji coba produk dan uji coba pemakaian. Hasil uji coba tersebut menyatakan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran PKn, maka produk akhir media *game education* dapat digunakan dalam pembelajaran.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Media *game education* dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh para pakar memenuhi kriteria sangat layak pada komponen kelayakan isi dengan persentase 97,50%, penyajian media pembelajaran dengan persentase 90%, dan bahasa yang digunakan dengan kriteria 97,50%.
2. Penggunaan media *game education* efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan  $t_{hitung}$  yaitu 8,484 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 1,667 dengan uji peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,656 dengan kriteria sedang.
3. Penggunaan media *game education* dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama berhasil meningkatkan aktivitas dengan persentase 85,4% pada pertemuan pertama dan persentase 90,8% pada pertemuan kedua dengan kriteria sangat baik.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Dalam pengembangan media *game education* pada pembelajaran PKn yang diterapkan di sekolah dibutuhkan perencanaan yang matang diantaranya: (1) memperbaiki desain dan komponen media pembelajaran, (2) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, dan (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
2. Peningkatan hasil pembelajaran PKn pada media *game education* materi menghargai keputusan bersama dengan mengembangkan indikator pembelajaran yang memiliki tingkat kognitif lebih tinggi sesuai dengan kehidupan sehari-hari agar pemahaman belajar siswa menjadi lebih optimal.
3. Peningkatan aktivitas siswa dalam menggunakan media *game education* pada pembelajaran PKn dengan menambah tantangan dan stiker dalam penyelesaian soal-soal agar pembelajaran lebih menarik serta memotivasi siswa dalam belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Al Hakim, Suparlan dkk. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan 5: Untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ardika, Bagus Komang Juni Ida, Ketut Pudjawan, I Dewa Kade Tastra. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Banjar. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol 3(1): 1-11.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Budi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Jaya.
- Arryawan, Eko. 2012. *Game Edukasi Terbaik untuk Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputerindo.
- Arsyad, Azhul. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital*. Yogyakarta: Andi.
- BSNP. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi.
- Cittalaksana, I Kadek Nulus, Nyoman Wirya, I Kadek Suartama. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mata Pelajaran PKn Kelas VII di SMP Negeri 01 Melaya. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol 2 (1): 1-11.
- Darwanto, Dwi. 2011. *Panduan Penulisan Skripsi Mahasiswa UNNES*. Semarang: Unnes Press.

- Ghanbaran, Samira dan Saeed Ketabi. 2014. *Multimedia Games and Vocabulary Learning. Theory and Practice in Language Studies*. Vol 4 (3): 1-8.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hermawan, Asep, Hery, dkk. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jurusan PGSD. 2016. *Hasil Workshop Metodologi Penyusunan Skripsi (Edisi Revisi)*. Semarang: UNNES.
- Komputer, Wahana. *Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Witagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Lestari, Kurnia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan dalam Belajar Bahasa Arab*. Jakarta: DIVA Press.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pustaka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pemerintah.

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Pradesa, Ni Made Mas Yoni, Nyoman Jampel, Wayan Suwatra. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol 2 (1): 1-12.
- Pramono, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Pratiwi, Anggita Suci, Tadkirotun Musfiroh. 2014. Pengembangan Media Game Digital Edukasi Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ling Tera*. Vol 1 (2): 1-13.
- Prihawan, Yudi Ristu. 2012. Pengembangan Educartoon sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol 1 (1): 1-7.
- Purwanti, Asih. 2015. Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol 2 (2): 1-12.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Cara Mudah Menggunakan dan Memakai Path Analysis*. Bandung: Alfabeta.

- Rifai, Achmad dan Catherina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks
- Rikayani dan Endang Abdullah. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan: Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Rohman, Muhammad, dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Rukianing, Luh Ayu, I Wayan Romi Sudhita, Luh Putu Putrini Mahadewi. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PKn dengan Model ADDIE untuk Siswa Kelas VII SMP. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Teknologi Pendidikan* . Vol 2 (1): 1-11.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S, Raharjo, Agung Haryono & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sapriya. 2009. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Departemen Agama.
- Shi, Yen-Ru dan Ju-Ling Shih. 2015. Game Factor and Game-Based Learning Desain Model. *International Journal of Computer Games Technology*. 2015 (11): 1-12.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Suciadi, Andi Andreas. 2013. *Membuat Animasi Flash Tanpa Flash dengan Swish*. Jakarta: PT Elex Media Komputerindo.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifa'i. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Wari Suwariyah. 2010. *Model-model Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Statistika untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulhan, Najib dkk. 2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Sukmadinata, Nana Syaodin. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Theng, Fui. 2014. Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysia University. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol 13 (2): 1-12.

Thobroni, Muhammad & Arif Mustafa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Winataputra, Udin. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

