



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *INTERAKTIF*
BERBASIS *POWER POINT* MATERI SISTEM PEMERINTAHAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn
SISWA KELAS IV SDN SEMBUNGHARJO 01
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Latifa Ratna Kurniasari
1401412399

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* Materi Sistem Pemerintahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Sembunharjo 01 Semarang”, karya

Nama : Latifa Ratna Kurniasari

NIM : 1401412399

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

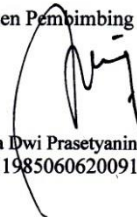
Semarang, 2019

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP 197701262008121003

Dosen Pembimbing II



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd
NIP 198506062009122007

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* Materi Sistem Pemerintahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Sembungharjo 01 Semarang”, karya

Nama : Latifa Ratna Kurniasari

NIM : 1401412399

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada,


Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian Skripsi




Sekretaris,



Drs. Sukardi, M.Pd.
NIP. 195905111987031001

Penguji,



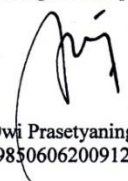
Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198312172009122003

Pembimbing Utama,



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP. 197701262008121003

Pembimbing Pendamping,



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd
NIP. 198506062009122007

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Latifa Ratna Kurniasari

NIM : 1401412399

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power
Point Materi Sistem Pemerintahan Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Sembungharjo 01 Semarang*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.

Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2019

Peneliti,



Latifa Ratna Kurnasari
NIM 1401412399

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” QS. Al Insyiroh:5

“Jadilah orang yang bermartabat,jujur dan selalu menyampaikan kebenaran.”

(Umar bin Khatab)

“Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.”

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Orang tuaku Bapak Wagiman dan Ibu Rejeki Waluyati.

Kakakku Faisal Dan Adekkku Nisa,Kamila.

Teman-teman seperjuanganku,

Almamater tercinta, PGSD FIP Unnes.

ABSTRAK

Kurniasari, Latifa Ratna, 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Materi Sistem Pemerintahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Sembungharjo 01 Semarang*, Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing (1) Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D dan Pembimbing (2) Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan data prapenelitian yang dilakukan di SDN Sembungharjo 01 Semarang melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi, terdapat permasalahan dalam pembelajaran PKn terkait dengan keterbatasan sumber belajar dan penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*, bagaimana media pembelajaran interaktif berbasis *power point*, dan bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*, mengkaji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*, dan menguji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; 4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA SDN Sembungharjo 01 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dan analisis data akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *power point* sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 91,67%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 93,18. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,050 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,40 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *power point* sangat layak dan efektif digunakan pada pembelajaran muatan PKn materi sistem pemerintahan. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* pada muatan pembelajaran lainnya dengan memperbaiki tampilan desain dan menambah referensi untuk memperdalam pembahasan materi dalam bahan ajar.

Kata Kunci: Pengembangan Media Interaktif ; PKn; *Power Point*

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* Materi Sistem Pemerintahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Sembungharjo 01 Semarang. Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi tidak lepas dari bimbingan, dukungan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen Pembimbing I.
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing II.
6. Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Penguji.
7. Sulami, S.Pd., Kepala SDN Sembungharjo 01 Semarang.
8. Kusmiyati, S.Pd., Guru Kelas SDN Sembungharjo 01 Semarang.
9. Agus Pramono, S.Pd., Kepala SDN Sendangmulyo 03 Semarang.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak

Semarang, 2019

Peneliti,

Latifa Ratna Kurniasari
NIM 1401412399

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Pengertian Belajar	11
2.1.2 Media Pembelajaran	18
2.1.3 Multimedia.....	26

2.1.4	Power Point.....	28
2.1.5	Hakikat PKn di SD.....	29
2.2	Kajian Empiris	38
2.3	Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN		45
3.1	Jenis Penelitian.....	45
3.2	Model Pengembangan.....	45
3.3	Prosedur Penelitian	47
3.3.1	Potensi Dan Masalah.....	47
3.3.2	Pengumpulan Data	47
3.3.3	Desain Produk.....	47
3.3.4	Validasi Desain.....	48
3.3.5	Uji Coba Produk.....	48
3.3.6	Revisi Produk.....	49
3.3.7	Uji Coba Pemakaian.....	49
3.3.8	Hasil Produk.....	50
3.4	Subjek,Lokasi Dan Waktu Penelitian	51
3.5	Variabel Penelitian.....	51
3.5.1	Variabel Bebas.....	51
3.5.2	Variabel Terikat.....	51
3.6	Populasi Dan Sampel Penelitian.....	51
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.7.1	Teknik Tes.....	52

3.7.2	Teknik Non Tes.....	53
3.8	Instrumen Penelitian.....	55
3.8.1	Soal Uji Coba.....	55
3.8.2	Kuesioner/Angket.....	61
3.9	Analisis Data.....	63
3.9.1	Analisis Data Produk	63
3.9.2	Analisis Data Awal	64
3.9.3	Analisis Data Akhir.....	65
	BAB IV PEMBAHASAN.....	68
4.1	Hasil Penelitian	68
4.1.1	Analisis Data Produk	68
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa.....	68
4.1.1.2	Desain Media Pembelajaran <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Power Point</i>	73
4.1.1.3	Validasi Materi Pembelajaran <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Power Point</i>	75
4.1.1.4	Validasi Media Pembelajaran <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Power Point</i>	76
4.1.1.5	Revisi Produk.....	77
4.1.1.6	Produk Media Pembelajaran <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Power Point</i>	78
4.1.1.7	Respon Guru dan Siswa	83
4.1.2	Analisis Data Awal.....	88
4.1.3	Analisis Data Akhir.....	89
4.1.3.1	Hasil Belajar Siswa	89
4.1.3.2	Hasil Homogenitas	93
4.1.3.3	Hasil (N-gain)	93

4.2	Pembahasan.....	95
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	95
4.2.2	Kelayakan Media Pembelajaran <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Power Point</i>	102
4.2.3	Keefektifan Media Pembelajaran <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Power Point</i>	103
4.2.4	Implikasi Hasil Penelitian	104
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		106
5.1	Simpulan	106
5.2	Saran	108
DAFTAR PUSTAKA		110
LAMPIRAN.....		113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn Kelas IV	33
Tabel 3.1	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	56
Tabel 3.2	Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	57
Tabel 3.3	Klasifikasi Indeks Kesukaran	58
Tabel 3.4	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	59
Tabel 3.5	Klasifikasi Daya Pembeda	60
Tabel 3.6	Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	60
Tabel 3.7	Soal Instrumen Penelitian	61
Tabel 3.8	Kisi-kisi Kuesioner Kebutuhan Guru	61
Tabel 3.9	Kisi-kisi Kuesioner Kebutuhan Siswa	62
Tabel 3.10	Kriteria Penilaian Skala Likert	63
Tabel 3.11	Kriteria Penilaian Media	64
Tabel 3.12	Kriteria Nilai N-Gain	66
Tabel 4.1	Rekapitulasi Kebutuhan Guru	69
Tabel 4.2	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa	71
Tabel 4.3	Desaian Media Pemebelajaran Interaktif.....	73
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	75
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	76
Tabel 4.6	Rekapitulasi Respon Siswa Uji Coba Produk.....	83
Tabel 4.7	Rekapitulasi Respon Guru	84
Tabel 4.8	Rekapitulasi Respon Siswa Uji Coba Pemakaian.....	86
Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	88

Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas Posttest.....	89
Tabel 4.11	Hasil Belajar Uji Coba Produk.....	89
Tabel 4.12	Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian.....	91
Tabel 4.13	Uji Homogenitas Nilai Pretest Dan Posttest.....	93
Tabel 4.14	N-Gain Uji Coba Produk.....	93
Tabel 4.15	N-Gain Uji Coba Pemakaian	94
Tabel 4.16	Uji t-test	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir dalam bentuk Fishbone	43
Gambar 2.2	Hipotesis Penelitian	44
Gambar 3.1	Langkah-langkah Pengembanagan Media <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Power Point</i>	46
Gambar 4.1	Revisi <i>Power Point</i> Lembaga Negara Indonesia.....	77
Gambar 4.2	Produk Media Pembelajaran <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Power Point</i>	82
Gambar 4.3	Grafik Hasil Belajar Uji Coba Produk.....	90
Gambar 4.4	Grafik Rata-rata KKM Klasikal Uji Coba Produk	91
Gambar 4.5	Grafik Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian.....	92
Gambar 4.6	Grafik Rata-rata KKM Klasikal Uji Coba Pemakaian	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran.....	114
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pretest dan Posttest.....	116
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru PKn.....	125
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Guru.....	127
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Siwa.....	121
Lampiran 6 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	124
Lampiran 7 Kuesioner Angket Validator Materi	135
Lampiran 8 Kuesioner Angkaet Validator Media	130
Lampiran 9 Kuesioner Angket Respon Guru.....	145
Lampiran 10 Kuesioner Respon Siswa Uji Coba Produk	146
Lampiran 11 Kuesioner Respon Siswa Uji Coba Pemakaian	147
Lampiran 12 Hasil Analisis Respon Siswa Uji Coba Produk	149
Lampiran 13 Hasil Analisis Respon Siswa Uji Coba Pemakaian	150
Lampiran 15 Hasil Analisis Uji Reliabelitas Soal.....	151
Lampiran 16 Hasil Analisis Taraf Kesukaran	152
Lampiran 17 Hasil Analisis Uji Daya Pembeda	153
Lampiran 18 Soal Pretest dan Posttest.....	154
Lampiran 19 Kunci Jawaban Soal.....	156
Lampiran 20 Hasil Prestest dan Posttest Uji Coba Produk	158
Lampiran 21 Hasil Belajar Siswa Uji Coba Produk.....	160
Lampiran 22 Hasil Belajar Siswa Uji Coba Pemakaian	161
Lampiran 23 Hasil Belajar Siswa Uji Coba Pemakaian.....	163

Lampiran 24 Hasil Uji Coba Normalitas Pretest dan Postest	164
Lampiran 25 Hasil Analisis Homogenitas	165
Lampiran 26 Hasil Analisis Uji T-test	166
Lampiran 27 Media Interaktif Berbasis Power Point.....	167
Lampiran 28 Dokumentasi Penelitian Uji Coba Produk.....	172
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian Uji Coba Pemakaian.....	173
Lampiran 30 Lembar Pernyataan Melakukan Penelitian.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 juga dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Melalui pembelajaran itulah peserta didik diharapkan mencapai dan menuntaskan fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional. Dengan pembelajaran di sekolah, peserta didik diberikan dan diajarkan materi-materi dan konsep yang nantinya akan membekali peserta didik untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Seperti yang tertuang dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan 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 peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Tugas PKn yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok yakni mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*) dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Kecerdasan warga negara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional, melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional dan sosial sehingga paradigma baru PKn bercirikan multidimensional (Fathurohman dan Wuryandani, 2011:10). Pada proses pembelajaran guru memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Motivasi juga diperlukan agar siswa merasa bersemangat dan timbul kepercayaan diri untuk belajar lebih giat. Media pembelajaran yang digunakan pun harus menarik, sehingga siswa tidak merasa jenuh untuk serta lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran.

Salah satu upaya peningkatan kualitas dan kuantitas program pendidikan adalah dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu kelancaran, efektivitas dan kepraktisan pencapaian tujuan. Dengan pendapat Hamalik (1989:63) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses mengajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Permasalahan yang ada dilapangan dan melihat banyaknya fungsi media pembelajaran dalam menunjang kualitas pendidikan maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat mengaktifkan respon peserta didik sehingga peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan penjelasan pengajar saja. Salah satu media yang tepat untuk mengaktifkan respon peserta didik adalah media pembelajaran interaktif. Menurut Daryanto (2010 : 51) media interaktif yaitu suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Selain itu masih banyak kelebihan menggunakan media interaktif yaitu sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Penelitian oleh ICCS atau *International Civic and Citizenship Education Study* (2009:38) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia pun lebih rendah dari rata-rata negara yang telah diteliti oleh ICCS. Perkembangan Kewarganegaraan dan peraturan dari pendidikan kewarganegaraan merupakan respon dari persiapan generasi muda dalam menghadapi perubahan sosial di abad 21 (ICCS, 2009:38).

Berdasarkan data nilai rapot semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 mata pelajaran PKn Kelas IVA SDN Sembungharjo 01 Semarang hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini ditandai dengan nilai rata-rata PKn masih di bawah nilai rata-rata Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS dan mata pelajaran yang lain. Nilai rata-rata PKn adalah 65 dengan KKM 60. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01 ,dalam pembelajaran PKn siswa kurang fokus dalam pembelajaran.Hal ini ditandai dengan materi yang terlalu luas dan adanya beberapa siswa yang masih belum memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran. Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran PKn yang masih belum optimal merupakan masalah yang sangat penting, sehingga perlu diupayakan pemecahan masalahnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar PKn siswa kelas IVA SDN Sembungharjo 01 Semarang. Melihat potensi sekolah, dengan adanya ruang komputer disertai fasilitas komputer yang dapat dioperasikan bagi setiap siswa kelas IVA menjadikan peneliti menetapkan pengembangan media pembelajaran sistem pemerintahan tingkat pusat berbasis multimedia dengan menggunakan *Power Point* sebagai upaya meningkatkan kualitas maupun hasil belajar pembelajaran PKn.

Bentuk inovasi dari penggunaan media berbasis komputer dapat berupa penggunaan media interaktif. Dengan ini diharapkan mampu memberi dukungan terlaksananya komunikasi interaktif antara guru, siswa dan media sebagai syarat pelaksanaan pembelajaran. Salah satu contoh pengembangan yang dilakukan oleh Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Saudirman dari Universitas Veteran Bangun

Nusantara dan Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V” menghasilkan bahwa pada aspek pembelajaran, aspek isi atau materi dan aspek media, produk pengembangan yang berupa multimedia interaktif memperoleh kategori “layak” sebagai media pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

Selain itu diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Prihatini, mahasiswa Program Pascasarjana UNY pada tahun 2010 dengan judul Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Pneumatik untuk Siswa Program Diklat Listrik Instalasi SMK. Multimedia yang dibuat dengan program Macromedia Flash tersebut memungkinkan pengguna memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya serta mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada. Pengguna juga akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran pneumatic terbukti efektif berdasarkan evaluasi sumatif dengan membandingkan antara kelas ujicoba dengan kelas kontrol dengan selisih skor rata-rata 10,5.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Ni Made Mas Yoni Pradesa, dkk pada tahun 2013 yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dan

mampu memberikan daya tarik sekaligus meningkatkan minat belajar serta prestasi siswa di sekolah, 2) Untuk mengetahui kualifikasi hasil Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran PKn kelas VI semester Genap di SD Negeri 2 Seririt tahun pelajaran 2013/2014 dilihat dari hasil kegiatan validasi oleh ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil.

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan media pembelajaran interaktif sistem pemerintahan tingkat pusat berbasis *power point* untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas IVA di SDN Sembungharjo 01 Semarang.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengetahui permasalahan pembelajaran PKn. Oleh karena itu, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01 Semarang?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01 Semarang?

3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01 Semarang?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01 Semarang.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01 Semarang.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan bahan ajar dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan

dengan pengembangan mata pelajaran PKn. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar pada pokok bahasan yang lain.

2. Manfaat Praktis

Penelitian dengan media interaktif berbasis *power point* diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait, antara lain:

a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* sebagai tambahan referensi dalam pembelajaran PKn kelas IV materi sistem pemerintahan tingkat pusat. Media pembelajaran berbasis *power point* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sistem pemerintahan tingkat pusat.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat memahami materi sistem pemerintahan tingkat pusat mata pelajaran PKn melalui media interaktif berbasis *power point* sehingga hasil belajar siswa maksimal. Meningkatkan pemahaman materi sistem pemerintahan tingkat pusat mata pelajaran PKn. Meningkatkan hasil belajar siswa. Kemandirian siswa dalam belajar. Menciptakan rasa senang dan siswa dapat fokus dalam memperhatikan pembelajaran PKn.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan sekolah., Membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah, Menambah referensi dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai pengalaman baru dalam penelitian, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* dalam materi sistem pemerintahan tingkat pusat mata pelajaran PKn kelas IV ketika menjadi guru nantinya. Penelitian ini juga memberikan pengalaman dan keterampilan kepada peneliti dalam mengembangkan atau membuat referensi tambahan dalam pembelajaran.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk merupakan deskripsi tentang suatu produk yang akan dibuat (Sugiyono, 2015:401). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *power point*. Produk yang dihasilkan dari pengembangan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *power point* merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi sistem pemerintahan di Indonesia.
2. Media pembelajaran dikembangkan dengan konsep *power point* yang terdiri atas tulisan dan gambar yang menarik serta menggunakan warna yang cerah agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi sistem pemerintahan di Indonesia.
3. Media pembelajaran didesain sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat digunakan siswa secara mandiri ataupun bersamaan.

4. Media Pembelajaran dilengkapi dengan rangkuman materi dan soal latihan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang sudah dipelajari.
5. Media pembelajaran ini digunakan melalui komputer atau laptop.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2015:2) belajar merupakan usaha seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya. Diperkuat dengan pendapat dari Susanto (2016:4) belajar adalah aktivitas yang secara sadar dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku baik merasa maupun bertindak. Menurut Djamarah (2013:13) belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor melalui dua unsur yaitu jiwa dan raga.

Hamalik (2014:27) berpendapat bahwa belajar merupakan memperteguh perilaku atau kelakuan melalui pengalaman. Belajar adalah suatu proses bukan hasil ataupun tujuan. Belajar bukan hanya mengingat saja tetapi juga mengalami. Hasil belajar bukan hanya penguasaan terhadap materi melainkan perubahan perilaku seseorang. Menurut Sardiman (2016:21) belajar yaitu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif,

afektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut Mustaqim (2012:34) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena latihan dan pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar seseorang untuk memperoleh pengetahuan maupun keterampilan sehingga terjadi perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Dengan belajar seseorang akan mendapat pengetahuan baru sehingga mengalami perubahan perilaku menjadi lebih baik.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar sebagai suatu proses tidak dapat berdiri sendiri karena pasti mempunyai suatu faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar yang dilakukan oleh manusia. Proses belajar antara satu siswa dengan siswa lain bisa saja tidak sama. Banyak hal-hal yang dapat mempengaruhi proses belajar. Bergantung pada faktor-faktor yang ada pada saat siswa tersebut melakukan proses belajarnya. Faktor tersebut bisa dari dalam diri siswa atau dari faktor luar. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua macam, yang pertama faktor internal, dan yang kedua ialah faktor eksternal. Faktor internal lahir dari dalam diri pembelajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor lingkungan pembelajar. Lingkungan yang dimaksud antara lain lingkungan keluarga, sekolah, dan pergaulan. Faktor internal yang dimaksud peneliti meliputi faktor kesehatan dan psikologi.

Musfiqon (2012:8) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa (*internal factor*) dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (*external factor*). Faktor dari dalam siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis.

Rifa'i dan Anni (2010:97) mengemukakan faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar siswa yaitu:

- 1) Kondisi internal, mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh siswa akan berpengaruh terhadap kesiapan proses, dan hasil belajar. Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan.
- 2) Kondisi eksternal, mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. Belajar yang berhasil mempersyaratkan guru memperhatikan kemampuan internal siswa dan situasi stimulus yang berada di luar siswa. Belajar tipe kemampuan baru harus dimulai dari kemampuan yang

telah dipelajari sebelumnya (*prior learning*), dan menyediakan situasi eksternal yang bervariasi.

Berdasarkan beberapa pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran antara lain, faktor internal yang meliputi kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan serta faktor eksternal meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

2.1.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa bukan yang dibuat oleh siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu para siswa melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) (Susanto, 2013:19)

Kata atau istilah pembelajaran dan penggunaannya masih tergolong baru, yang mulai populer semenjak lahirnya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003. Menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Namun dalam implementasinya, sering kali kata pembelajaran ini diidentikkan dengan kata mengajar.

Menurut Cecep Kustandi (2013:5) mengidentifikasi ciri-ciri pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada proses pembelajaran, guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
- 2) Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.
- 3) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan sengaja.
- 4) Pembelajaran bukan kegiatan insidental, tanpa persiapan.
- 5) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah guru (perorangan dan atau kelompok) serta siswa (perorangan, kelompok dan atau komunitas) berinteraksi edukatif antara satu dan lainnya. Kegiatan pembelajaran harus direncanakan sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

2.1.1.4 Hasil Belajar

Sebagaimana yang telah diuraikan oleh (Susanto, 2013:6-10) bahwa hasil belajar meliputi:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut (Susanto, 2013:6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2) Keterampilan Proses

Menurut (Susanto, 2013:9) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti

kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

3) Sikap

Dalam sikap yang dimiliki peserta didik tidak hanya merupakan aspek mental saja, melainkan mencakup respon fisik yang harus ada kekompatan secara serempak. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diukur melalui alat evaluasi baik proses maupun hasil. Hasil belajar siswa digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Diperkuat oleh Anni (2006:5) yang menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Anni, 2006:5). Catharina Tri Anni, (2006:6) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri siswa, yakni pernyataan tentang apa yang diinginkan pada diri siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Pengertian hasil belajar yang telah diuraikan tersebut dipertegas lagi oleh Ahmad Susanto (2013:5) yang menyebutkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang

menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (*domain*), yaitu (1) *domain kognitif* (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika – matematika), (2) *domain afektif* (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional, dan (3) *domain psikomotorik* (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal) (Poerwanti, 2008:7.5).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan siswa menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media dikatakan sebagai komponen belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Hamdani, 2011:243). Sedangkan Azhar Arsyad (2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian

yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Cecep Kusatandi dan Bambang Sutjipto (2013:6-7) guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi:

- a) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c) Seluk-beluk proses belajar.
- d) Hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran.
- e) Nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran.
- f) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu sebagai sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang

kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan pengajaran.

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kustandi, 2013:19-20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu: (1) fungsi atensi; (2) fungsi afektif; (3) fungsi kognitif; dan (4) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran, siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran, siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

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

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

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dari definisi-definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran adalah: dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, memperjelas penyajian informasi sehingga siswa cepat menguasai materi yang diajarkan, menghilangkan kebosanan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Azhar,2011:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa,yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran.

- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar (Kustandi, 2013:23) yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran menimbulkan dampak positif bagi guru maupun

siswa. Bagi guru manfaat media pembelajaran ini adalah untuk menambah kreativitas guru, memudahkan guru untuk merangsang peserta didik, dapat memecahkan masalah pendidikan serta media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah dapat peserta didik akan tertarik dalam pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang konkret, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran pun akan meningkat.

2.1.2.4 Kriteria Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:80-81), terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; (3) praktis, luwes; dan bertahan; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokan sasaran; dan (6) mutu teknis.

Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cecep Kustandi (2011:4-5) menyebutkan kriteria-kriteria dalam pemilihan media untuk kepentingan pembelajaran antara lain: (1) ketepatannya dengan tujuan pengajaran; (2) dukungan terhadap isi bahan pengajaran; (3) kemudahan memperoleh media; (4) keterampilan guru dalam menggunakannya; (5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan (6) sesuai dengan taraf berpikir.

Menurut Cecep Kustandi (2013:78-79) pada tingkat yang menyeluruh dan umum, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut ini:

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia, sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda dan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
- 3) Hambatan dari siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dengan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
- 4) Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan dan keefektifannya.

Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Penggunaan media yang beragam, memungkinkan siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif, sesuai dengan kebutuhan mereka secara perorangan.

2.1.2.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:250) memaparkan jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis diantaranya, yaitu: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik; 2) teks yang dapat membantu siswa untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi; 3) audio yang memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret; 4) grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural; 5) animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut; 6) video dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.

Menurut Hamdani (2011:248-249) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (a) Media Visual , (b) Media Audio , (c) Media Audio Visual. Secara garis besar media dapat dibagi ke dalam 3 bentuk yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan. Oleh karena itu, penggunaan hanya satu media saja terkadang cukup. Penggunaan media untuk mengkombinasikan pemakaian lebih dari satu jenis media dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif.

2.1.3 Multimedia

2.1.3.1 Pengertian Multimedia

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan media yang digunakan. Serangkaian media yang terdiri lebih dari satu media dan digunakan bersama disebut multimedia. Musfiqon (2012: 186) mengungkapkan semakin bervariasi media yang digunakan, maka pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima peserta didik. Hal ini karena keragaman modalitas belajar peserta didik, ada yang modalitas belajarnya cenderung visual, audio, atau kinestetik. Penggabungan berbagai jenis media inilah yang melatarbelakangi terbentuknya pembelajaran multimedia.

Multimedia secara umum menurut Suyanto (2003) adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter dalam Niken dan Dany (2010) merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggunakan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia menurut Niken dan Dany terbagi menjadi dua kategori, yaitu kategori linier dan interaktif. Dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai media berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas ke dalam bentuk file digital untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada publik. Iwan Binanto (2010) menyebutkan beberapa bidang yang dapat menggunakan

multimedia, di antaranya bisnis, sekolah, rumah, tempat umum, dan *virtual reality*.

2.1.3.2 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif menurut sepengetahuan peneliti adalah serangkaian dari beberapa media yang dapat dioperasikan pengguna sesuai yang diinginkan pengguna. Menurut Vaughan dalam “Multimedia Digital“ karya Iwan Binanto(2010), multimedia interaktif merupakan multimedia dimana pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Deni Darmawan (2013: 33) menyatakan bahwa multimedia harus kaya akan proses interaktif. Materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif. Berdasarkan perkembangan multimedia, Wina Sanjaya (2012:226) membagi multimedia menjadi dua kategori, yang pertama multimedia linier dan yang kedua multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang bersifat berurutan. Setiap siswa atau pemakai multimedia ini menggunakannya sesuai dengan urutan setahap demi setahap sesuai dengan pengemasan materi yang ditentukan. Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, sehingga siswa memiliki pilihan sesuai yang ditawarkan. Dalam mempelajari satu topik bahasan, siswa dapat memilih mana yang akan dipelajari lebih dahulu. Beliau juga mengungkapkan beberapa keuntungan dari penggunaan multimedia interaktif, di antaranya:

- a. Bersifat lebih dinamis sehingga tidak membosankan.
- b. Memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa sebagai pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih

disukainya.

- c. Kajian materi yang lebih lengkap memungkinkan multimedia interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami siswa.
- d. Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan, multimedia interaktif adalah sekumpulan beberapa media untuk dikemas sebagai penyampai pesan atau materi yang dapat ditampilkan sesuai keinginan pengguna, bahan yang bersifat *self-instructional*. Kelima, modul adalah realisasi pengakuan perbedaan individual, yakni salah satu perwujudan pengajaran individual.

2.1.4 Power Point

2.1.4.1 Pengertian Power Point

Program *Power Point* merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (Susilana, 2009: 100-101). Menurut siddiq (2008: 6.12), *Microsoft Power Point* merupakan program aplikasi berbasis windows yang berfungsi untuk membuat presentasi. *Microsoft Power Point* sangat mudah digunakan dan menyediakan banyak fasilitas untuk membuat presentasi menjadi menarik. Melalui *Power Point* kita dapat memasukkan suara, video, gambar, foto dan menambahkan efek animasi.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *power point* merupakan cara belajar kreatif yang dapat memetakan pikiran yang bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak yang dapat membantu belajar.

2.1.5 Hakikat PKn di Sekolah Dasar

2.1.5.1 Pengertian PKn di Sekolah Dasar

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berkontribusi penting menunjang tujuan bernegara Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. PKn berkaitan dan berjalan seiring dengan perjalanan pembangunan kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 2 dan Pasal 3 dikatakan bahwa: “Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menurut Ahmad Susanto (2013:225) Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat mewujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota

masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Menurut Susanto (2013:226), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi.

Dari beberapa definisi pendidikan kewarganegaraan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.

2.1.5.2 Tujuan PKn di Sekolah Dasar

Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar memberikan pelajaran siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di luar sekolah, karena materi pendidikan kewarganegaraan menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya. Tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk membentuk karakteristik dan watak warga negara yang baik. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006

(Depdiknas,2008:271) bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mampu berpikir secara kritis,rasional,dan kreatif dalam menanggapi hidup maupun isu kewarganegaraannya di negaranya.
- b. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan,secara aktif dan bertanggung jawab,sehingga bisa bertindak cerdas dalam semua kegiatan.
- c. Bisa berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian tersebut,dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran PKn adalah untuk menjadikan warga negara yang baik,yaitu membentuk warga negara agar mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.Diharapkan siswa kelak dapat menjadi anak bangsa cerdas,terampil,bertanggung jawab,bersikap baik dan mampu mengikuti kemajuan teknologi.

2.1.5.3 Ruang Lingkup PKn di SD

Berdasarkan Permendiknas No.22 Tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan, dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- 5) Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

- 7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

2.1.5.4 Materi Ajar Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat

Berdasarkan ruang lingkup PKn dalam pembelajaran PKn di SD terdapat materi sistem pemerintahan tingkat pusat. Sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn Kelas IV semester II ditulis dalam tabel berikut.

Tabel 2.1
SK dan KD PKn Kelas IV Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3.Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat	3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK dll

Materi ajar sistem pemerintahan pusat di kelas IV membahas mengenai lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan dan membahas mengenai organisasi pemerintahan tingkat pusat.

Setiap negara mempunyai bentuk dan sistem pemerintahan sendiri-sendiri. Ada yang berbentuk kerajaan dan ada pula yang berbentuk republik.

Negara Indonesia adalah negara kesatuan yang berbentuk republik. Kedaulatan ada di tangan rakyat dan dilaksanakan menurut Undang-Undang Dasar. Sedangkan sistem pemerintahan suatu negara disesuaikan dengan kondisi negara masing-masing. Untuk menyelenggarakannya, dibentuklah lembaga negara di Indonesia.

Berikut lembaga negara di Indonesia.

1) Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR)

Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR) adalah lembaga negara dalam sistem ketatanegaraan Republik Indonesia yang terdiri atas anggota Dewan Perwakilan Rakyat dan anggota Dewan Perwakilan Daerah. Jumlah anggota MPR saat ini adalah 678 orang, terdiri atas 550 anggota DPR dan 128 anggota DPD. Masa jabatan anggota MPR adalah 5 tahun dan berakhir bersamaan pada saat anggota MPR yang baru mengucapkan sumpah/janji. MPR bersidang sedikitnya sekali dalam 5 tahun. Tugas dan wewenang MPR antara lain:

- a. Mengubah dan menetapkan Undang-Undang Dasar.
- b. Melantik presiden dan wakil presiden berdasarkan hasil pemilihan umum.
- c. Memutuskan usul DPR berdasarkan putusan Mahkamah Konstitusi untuk memberhentikan presiden/wakil presiden dalam masa jabatannya.
- d. Memilih presiden dan wakil presiden apabila keduanya berhenti secara bersamaan dalam masa jabatannya.

2) Dewan Perwakilan Rakyat (DPR)

Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) adalah lembaga negara dalam sistem ketatanegaraan Republik Indonesia yang merupakan lembaga perwakilan rakyat

dan memegang kekuasaan membentuk undang-undang. DPR memiliki fungsi legislasi, anggaran, dan pengawasan. DPR terdiri atas anggota partai politik peserta pemilihan umum yang dipilih berdasarkan hasil pemilihan Umum. Anggota DPR berjumlah 550 orang. Masa jabatan anggota DPR adalah 5 tahun dan berakhir bersamaan pada saat anggota DPR yang baru mengucapkan sumpah/janji. Tugas dan wewenang DPR antara lain:

- a. Membentuk Undang-Undang yang dibahas bersama presiden untuk mendapat persetujuan bersama.
- b. Memilih anggota Badan Pemeriksa Keuangan dengan memperhatikan pertimbangan DPD.
- c. Memberikan persetujuan kepada presiden atas pengangkatan dan pemberhentian anggota Komisi Yudisial.
- d. Memberikan pertimbangan kepada presiden untuk mengangkat duta, menerima penempatan duta negara lain, dan memberikan pertimbangan dalam pemberian amnesti dan abolisi.
- e. Memberikan persetujuan kepada presiden untuk menyatakan perang, membuat perdamaian, dan perjanjian dengan negara lain.

3) Presiden

Presiden Republik Indonesia adalah kepala negara sekaligus kepala pemerintahan Republik Indonesia. Presiden dan wakil presiden dipilih dalam satu pasangan secara langsung oleh rakyat. Presiden dan wakil presiden menjabat selama 5 tahun, dan sesudahnya dapat dipilih kembali dalam jabatan yang sama untuk 1 kali masa jabatan. Wewenang, kewajiban, dan hak presiden antara lain:

- a. Memegang kekuasaan pemerintahan menurut UUD.
- b. Memegang kekuasaan yang tertinggi atas angkatan darat, angkatan laut, dan angkatan udara.
- c. Mengajukan Rancangan Undang-Undang (RUU) kepada DPR.
- d. Menetapkan peraturan pemerintah.
- e. Mengangkat dan memberhentikan menteri-menteri.
- f. Menyatakan perang, membuat perdamaian, dan perjanjian dengan negara lain dengan persetujuan DPR.

Sebagai kepala negara, presiden adalah simbol resmi negara Indonesia di dunia. Sebagai kepala pemerintahan, presiden dibantu oleh menteri-menteri dalam kabinet, memegang kekuasaan eksekutif untuk melaksanakan tugas-tugas pemerintahan sehari-hari. Sedangkan wakil presiden mempunyai tugas khusus antara lain menampung dan mengusahakan pemecahan masalah-masalah yang menyangkut kesejahteraan rakyat dan melakukan pengawasan pelaksanaan pembangunan dengan bantuan departemen-departemen yang bersangkutan.

4) Mahkamah Agung (MA)

Mahkamah Agung merupakan badan yang melaksanakan kekuasaan kehakiman di Indonesia. Susunan Mahkamah Agung terdiri atas pimpinan, hakim anggota, panitera, dan seorang sekretaris. Kewenangan Mahkamah Agung antara lain:

- a. Mengajukan peraturan perundang-undangan di bawah Undang-Undang.
- b. Mengadili pada tingkat kasasi.
- c. Wewenang lain yang diberikan oleh undang-undang.

5) Mahkamah Konstitusi (MK)

Mahkamah Konstitusi adalah salah satu kekuasaan kehakiman di Indonesia.

Kewajiban dan wewenang Mahkamah Konstitusi antara lain:

- a. Berwenang mengadili pada tingkat pertama dan terakhir yang putusannya bersifat final untuk menguji undang-undang terhadap Undang-Undang Dasar, memutus sengketa kewenangan lembaga negara yang kewenangannya diberikan oleh UUD 1945, memutus pembubaran partai politik, dan memutus perselisihan tentang hasil pemilihan umum.
- b. Wajib memberi putusan atas pendapat Dewan Perwakilan Rakyat mengenai dugaan pelanggaran oleh presiden dan/atau wakil presiden menurut UUD 1945.

6) Komisi Yudisial (KY)

Komisi Yudisial dipimpin oleh seorang ketua Komisi Yudisial. Komisi Yudisial mempunyai 7 orang anggota. Kewenangan Komisi Yudisial antara lain:

- a. Mengusulkan pengangkatan calon hakim agung kepada DPR untuk mendapat persetujuan.
- b. Kewenangan lain dalam rangka menjaga dan menegakkan kehormatan, keluhuran martabat, serta perilaku hakim.

7) Badan Pemeriksa Keuangan (BPK)

Badan Pemeriksa Keuangan adalah lembaga negara yang bertugas untuk memeriksa pengelolaan dan tanggung jawab keuangan negara. BPK berkedudukan di ibukota negara, yaitu di Jakarta. BPK mempunyai 9 orang anggota. Susunan BPK terdiri atas seorang ketua merangkap anggota, seorang wakil ketua merangkap

anggota, 7 orang anggota. Anggota BPK memegang jabatan selama 5 tahun dan sesudahnya dapat dipilih kembali untuk 1 kali masa jabatan. Anggota BPK dipilih oleh DPR dengan memerhatikan pertimbangan Dewan Perwakilan Daerah (DPD).

8) Dewan Perwakilan Daerah (DPD)

Menurut UUD 1945 anggota Dewan Perwakilan Daerah dipilih dari setiap provinsi melalui pemilihan umum. Anggota Dewan Perwakilan Daerah dari setiap provinsi jumlahnya sama yaitu 4. Dewan Perwakilan Daerah bersidang sedikitnya sekali dalam setahun. Susunan dan kedudukan Dewan Perwakilan Daerah diatur dengan undang-undang. Anggota Dewan Perwakilan Daerah dapat diberhentikan dari jabatannya yang syarat-syarat dan tata caranya diatur dalam undang-undang.

Organisasi pemerintahan di tingkat pusat adalah lembaga-lembaga negara yang duduk dalam pemerintahan pusat yaitu presiden dan wakil presiden serta para menteri. Organisasi pemerintahan tersebut memiliki tugas, hak dan wewenang yang berbeda-beda. Akan tetapi saling berkaitan, membutuhkan dan bekerjasama demi kemajuan Republik Indonesia tercinta ini dengan dukungan dan partisipasi aktif dari rakyat Indonesia.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian yang mendukung adalah Penelitian dari Handhika (2012) yang berjudul “Efektifitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar”. IM3 merupakan singkatan dari Interaktif Menarik Menantang Menyenangkan. Dalam penelitian tersebut media yang digunakan adalah media berbasis *Flash* dan media *Microsoft PowerPoint*. Dari penelitian tersebut menghasilkan beberapa

kesimpulan terdapat interaksi motivasi belajar dengan media pembelajaran terhadap prestasi belajar IPA-Fisika, dan menyarankan untuk siswa dengan motivasi rendah akan lebih baik apabila media yang digunakan adalah media IM3. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Pneumatik untuk Siswa Program Diklat Listrik Instalasi SMK. Penelitian ini dilakukan oleh Dyah Ayu Prihatini, mahasiswa Program Pascasarjana UNY pada tahun 2010. Multimedia yang dibuat dengan program Macromedia Flash tersebut memungkinkan pengguna memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya serta mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada. Pengguna juga akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran pneumatic terbukti efektif berdasarkan evaluasi sumatif dengan membandingkan antara kelas ujicoba dengan kelas kontrol dengan selisih skor rata-rata 10,5.

Penelitian dari Susanti (2014) dengan judul “Pembelajaran Model *Examples Non Examples* Berbantuan Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa Pembelajaran kooperatif model *examples non examples* berbantuan powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas VIII B SMP Negeri 2 Mojotengah. Hal ini menunjukkan penerapan model pembelajaran *Example Non Example* dapat dikolaborasi dengan penggunaan media *powerpoint*.

Penelitian dari Rosalia Hera Rahayuningrum, S.Pd, yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Multi Media Interaktif Berbantuan Komputrt untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIIF di SMP Negeri Imogiri Bantul”. Dalam penelitian tersebut menjelaskan tentang peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media interaktif dengan bantuan komputer, sama halnya dengan penelitian ini, peneliti juga menggunakan media interaktif dengan bantuan komputer.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Mas Yoni Pradesa,dkk pada tahun 2013 yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD.Penelitian ini bertujuan 1) Untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dan mampu memberikan daya tarik sekaligus meningkatkan minat belajar serta prestasi siswa di sekolah, 2) Untuk mengetahui kualifikasi hasil Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran PKn kelas VI semester Genap di SD Negeri 2 Seririt tahun pelajaran 2013/2014 dilihat dari hasil kegiatan validasi oleh ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Riani,dkk pada tahun 2013 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bioteknologi Modern Siswa kelas XII SMA.Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis

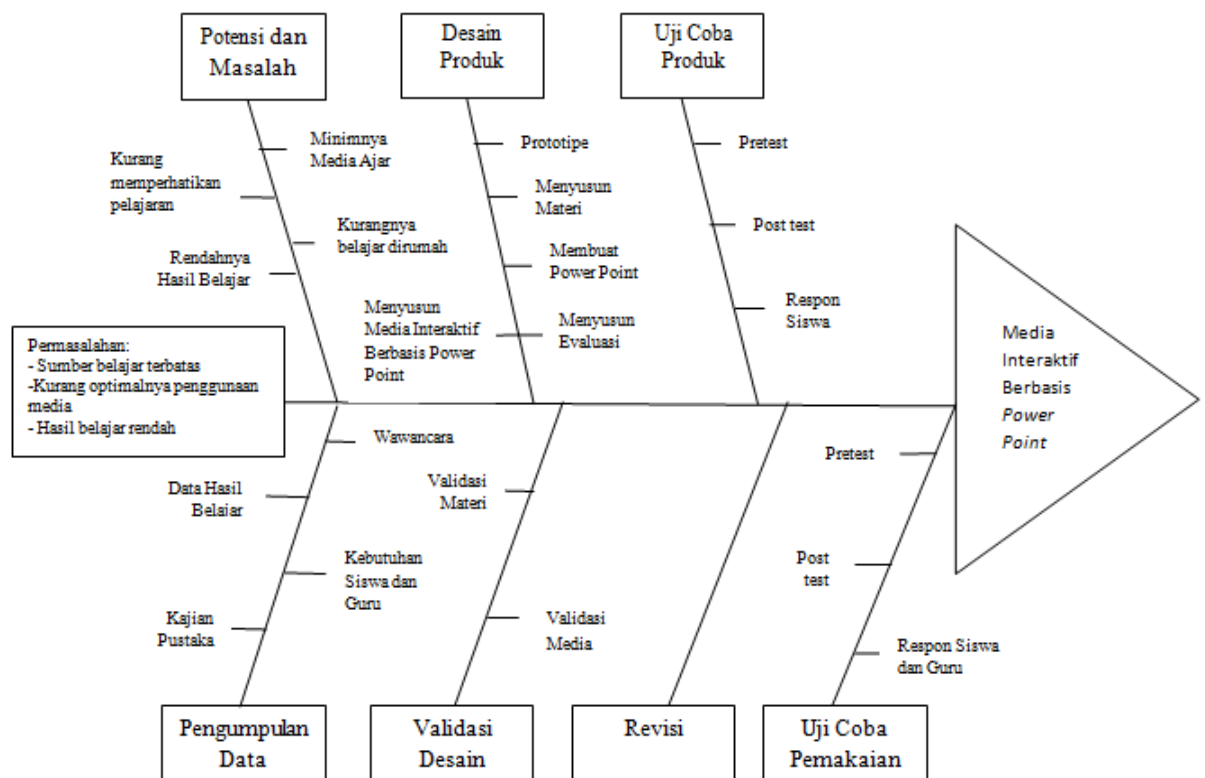
multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi bioteknologi modern pada siswa kelas XII SMA. Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif yang telah melalui proses uji coba dan telah dilakukan beberapa kali revisi berdasarkan saran ahli materi dan ahli media serta komentar dari siswa sasaran uji coba. Multimedia interaktif yang dihasilkan memiliki kualifikasi sangat baik dan hasil eksperiment juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan materi bioteknologi modern antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif, yaitu dari nilai rata-rata sebelum menggunakan media (*pretest*) (54,03) meningkat menjadi (92,36) setelah menggunakan media (*posttest*).

Penelitian yang dilakukan oleh Alif Aditya yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran PKn SMP. Penelitian ini bertujuan (1) mengembangkan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik untuk pelajaran PKn SMP, (2) menganalisis kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan, dan (3) menganalisis efektifitasnya untuk pembelajaran PKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada pelajaran PKn SMP telah berhasil dikembangkan; (2) kualitas media berdasarkan validasi ahli media, dengan rata-rata 4,16 (baik), kualitas aspek materi pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dengan rata-rata 3,95 (baik), berdasarkan penilaian siswa terhadap aspek media, aspek materi dan aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,13 (baik). Dengan demikian media yang dikembangkan layak untuk digunakan; (3) hasil belajar kognitif siswa meningkat dari rata-rata 69,6 menjadi 93,1 (94,4%) (sangat

baik). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran PKn dengan pendekatan saintifik di SMP.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Hasil belajar pada pembelajaran PKn siswa kelas IVA SDN Sembungharjo 01 belum optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah guru kurang variatif dalam memberikan pembelajaran, kurang adanya pemanfaatan media, serta interaksi antara guru dan siswa kurang berjalan dengan baik. Pengelolaan kelas yang kurang maksimal serta proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya media interaktif berbasis power point yang disajikan menggunakan gambar dan warna akan memberikan tampilan yang menarik. Penggunaan *power point* dalam media interaktif akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena *power point* merupakan cara mengingat yang kreatif, efektif, dan secara langsung akan memetakan pikiran kita. Sehingga dengan adanya media interaktif berbasis *power point* akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penyusunan media interaktif berbasis *power point* dilakukan dengan menyusun prototipe untuk mengembangkan media dengan melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa terlebih dahulu. Selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli, guru, dan respon siswa, serta uji coba terhadap siswa. Selanjutnya dilakukan perbaikan atau revisi jika diperl



Gambar 2.1: Kerangka Berpikir dalam Bentuk *Fishbone*

2.3.1 HIPOTESIS

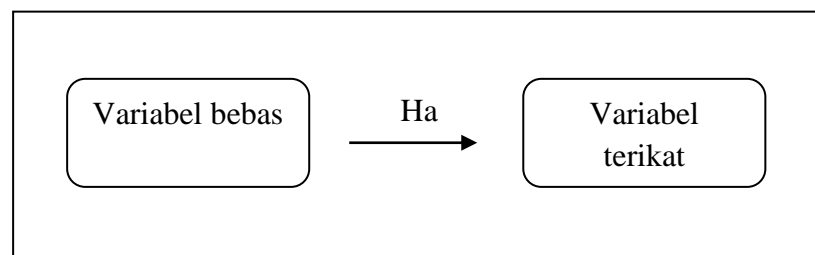
Berdasarkan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01 sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*.

Ho : Tidak terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01 sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel terikat : Hasil belajar siswa kelas IVA SDN Sembungharjo 01 materi sistem pemerintahan tingkat pusat mata pelajaran PKn.
- b. Variabel bebas : Media pembelajaran interaktif berbasis *power point*



Gambar 2.2: Hipotesis Penelitian

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- 5.1.1 Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Power Point* melalui beberapa tahap yaitu menemukan masalah dan potensi dengan melakukan wawancara kepada guru PKn kelas IVA SDN Sembungharjo 01. Berdasarkan masalah tersebut, kemudian dilakukan kajian pustaka dari berbagai literatur, pengumpulan materi, analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa. Selanjutnya peneliti merancang prototipe dengan penyusunan materi sesuai SK, KD, dan indikator, membuat desain *power point*, menyusun soal evaluasi diakhiri dengan penyusunan media interaktif berbasis *power point* secara keseluruhan. Media pembelajaran interaktif berbasis *power point* divalidasi kelayakannya untuk mendapatkan penilaian dan validasi kelayakan oleh validator materi dan media. Media pembelajaran interaktif berbasis *power point* dilakukan uji coba produk. Berdasarkan komentar dan saran validator dilakukan perbaikan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* sesuai saran dari validator materi, media, dan atas respon dari siswa. Setelah direvisi, dilakukan uji coba pemakaian media pembelajaran interaktif berbasis

power point terhadap 25 siswa kelas IVA SDN Sembungharjo 01 untuk meningkatkan hasil belajar PKn materi sistem pemerintahan tingkat pusat.

5.1.2 Tingkat kelayakan Media Interaktif Berbasis *Power Point* diketahui berdasarkan penilaian dari validator materi dan validator media pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.

- 1) Penilaian kelayakan oleh validator materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 93,18% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- 2) Penilaian kelayakan oleh validator media diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,67% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

5.1.3 Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *power point* yaitu:

- 1) Respon guru pengampu PKn Kelas IVA SDN Sembungharjo 01 terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *power point* memperoleh rata-rata persentase 98,15% dengan kategori sangat layak.
- 2) Respon siswa kelas IVB SDN Sembungharjo 01 untuk uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *power point* menunjukkan perolehan rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak.
- 3) Respon siswa kelas IVA SDN Sembungharjo 01 untuk uji coba pemakaian media pembelajaran interaktif berbasis *power point* menunjukkan perolehan rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat layak.

5.1.4 Media pembelajaran interaktif berbasis *power point* dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi sistem pemerintahan tingkat pusat kelas IVA SDN Sembungharjo 01 sebesar 38% dengan kategori sedang. Hasil uji t (*Paired Sample Test*) output *paired sample test* dengan SPSS versi 17, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar PKn materi sistem pemerintahan tingkat pusat sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*. Dari hasil tersebut maka diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *power point* materi sistem pemerintahan tingkat pusat, layak dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar PKn Kelas IVA SDN Sembungharjo 01.

5.2 SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis *power point* tentu masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

- 1) Pihak sekolah memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasannya.
- 2) Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran PKn yang bervariasi agar hasil belajar dan pemahaman siswa dapat meningkat.

- 3) Sebaiknya dilakukan penelitian pengembangan serupa dengan materi yang berbeda dengan lebih baik lagi untuk menambah khasanah dunia pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang:Unnes Press
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Aryawan,I Made Prasetia. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII.Vol.3*
- Asnah Said, Hernawaty.2012.*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas Di UPBJJ-UT Medan.Vol.5*
- Budiarta ,I Wayan . .2014.*Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap Di SMAN 1 Sukasada,Buleleng*. Vol.2 ISSN 2599-2635.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA.
- Dewi, Ressi Kartika,.2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4: Untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta:Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Wuri Handayani. 2011 untuk SD/MI kelas IV. *Pembelajaran PkN di Sekolah Dasar (untuk PGSD dan Guru SD)*. Bantul:Nuha Litera
- Hamdani.2011.*Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Pustaka Setia
- Irham, Muhammad dan Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media
- Handhika. 2012.*Efektifitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. Vol.1.No.2 tahun 2012 hal.109-119.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung:Refika Aditama

- Malik S, Agarwal A. 2012. *Use Of Multimedia As A New Educational Technology Tool—A Study*. International Journal Of Information And Education Technology, Vol. 2, No. 5.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta:Prestasi Pustakarya
- Mustaqim.2012.*Psikologi Pendidikan*.Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- OzdemirT.Y,. 2013. *Influences Of Multimedia Lesson Contents On Effective Learning*.EducationalProcces: International Journal.Vol.2 ISSN 2147–0901.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Rahayuningrum, Rosalia Hera. 2012.*Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIIF di SMP Negeri 2 Imogiri Bantul*. Lomba Seminar Matematika. Hal 58-71.
- Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang:Unnes Press
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schulz, Wolfram,. 2009. *Initial Findings from the IEA International Civic and Citizenship Education Study*. Amsterdam: ICCS
- Singh, Kulwender. 2011. *Study of Achievement Motivation in Relation to Academic Achievement of Students*. International Journal of Educational Planning & Administration. Volume 1, Number 2 (2011), pp. 161-171.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung:Tarsito
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeta
 _____ . 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta

Sukoco.2014.*Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan*.Vol.22.ISSN 2477-2410.

Susanti. 2014. *Pembelajaran Model Examples Non Examples Berbantuan Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. Vol.3. No.2. tahun 2014 hal 123-127.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Permada Media Group

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

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Winataputra, Udin, . 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Universitas Terbuka

_____. 2007. *Pembelajaran PKn di SD*. Semarang:Universitas Terbuka