



**JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen  
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan  
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:  
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER  
POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR PADA MATA  
PELAJARAN PKN**

Ayu Ratna Sari<sup>1</sup>, Tatang Syaripudin<sup>2</sup>, Faisal Sadam Murron<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [ayuratasari@upi.edu](mailto:ayuratasari@upi.edu); [tatangsy@upi.edu](mailto:tatangsy@upi.edu); [faisalsadam21@upi.edu](mailto:faisalsadam21@upi.edu)

**Abstract:** *Online learning activities during the Covid-19 pandemic affect student learning result. This is due to the limited internet access that students have and the lack of teacher innovation in developing learning media so that student learning result are low, one of which is in Civic subjects. This study aims to describe an Power Point interactive to improve the learning result of 5th grade elementary school students in civic subjects on rights and obligations. This study uses the method Design and Development or known as the D&D method with PPE model, namely planning, production and evaluation. Data collection was carried out by media experts and material experts with questionnaires or agreement sheets regarding the development of learning media products power point interactive. Based on the results of the design research, it begins with making a material script, the flow of material delivery and the flow of learning activities, the product of the research results is made in an interactive and self-controlled so that the product can support student learning result of material rights and obligations and the assessment of research products from the validator namely experts media and material experts obtained the percentage of media experts that is 86% eligible, material experts 83% eligible so that the overall assessment of the product is 85% eligible as an learning media power point interactive to improve learning result for 5th grade elementary school students in civic subjects material rights and obligation. The purpose of this study was to: (1) develop scientific-based teaching material on elementary school circulatory system material, and (2) obtain the appropriate scientific-based teaching materials on elementary school circulatory system material.*

**Keywords:** *learning media, interactive power point, D&D method, Civic learning result*

## PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia dilanda oleh pandemi covid 19 di mana pandemik ini memiliki beberapa dampak yang luar biasa dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia pendidikan, salah satunya kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh atau dalam jaringan oleh guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan arahan dan kebijakan yang dibuat oleh pemerintah Indonesia dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang dikeluarkan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia menjelaskan bahwa proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan di rumah.

Menurut Hanum (2013:92) pembelajaran online atau e-learning adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu e-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Dengan hal ini maka kegiatan belajar daring online dilaksanakan oleh guru dan siswa yang terhubung dengan suatu jaringan dengan bantuan penggunaan teknologi informasi dan internet tanpa tatap muka secara langsung.

Enriquez (dalam Setiono, 2020:4) “Dalam pembelajaran daring guru dan peserta didik melakukan pembelajaran bersama, waktu yang sama, dengan menggunakan berbagai aplikasi, seperti Whatsapp, Edmodo, Telegram, Zoom Meeting, Google Meet, Google Classroom, Quiipper School, Ruang Guru dan aplikasi lainnya”. Dari pernyataan tersebut menyatakan bahwa penggunaan dan penguasaan teknologi sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan pembelajaran secara daring.

Jaringan internet menjadi salah satu kebutuhan utama dalam melaksanakan kegiatan belajar online tetapi pembelajaran daring ini banyak memiliki

kekurangan maupun keterbatasan seperti kurangnya pengetahuan tentang penggunaan teknologi, keterbatasan akses internet yang dimiliki oleh para siswa dan kurangnya perhatian atau pengawasan yang diberikan oleh orang tua ketika siswa melaksanakan pembelajaran daring dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan membuat kegiatan belajar daring ini menjadi kurang optimal. Rendahnya hasil belajar siswa di dalam kegiatan pembelajaran daring ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya keterbatasan akses internet maupun tidak tepatnya pemilihan media belajar di dalam kegiatan belajar tersebut.

Hal ini diperkuat oleh Sahu (dalam Hajar 2020:2) Saat ini pandemi covid-19 atau corona menjadi pembicaraan yang hangat di belahan bumi manapun corona merupakan masalah multidimensi yang dihadapi dunia, dan dampaknya sangat terasa di bidang pendidikan yang menyebabkan menurunnya kualitas pembelajaran.

Media belajar yang minim akan akses internet dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran daring sehingga dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan belajar siswa. Media didefinisikan sebagai alat perantara dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh siswa dan guru dimana peran guru menjadi fasilitator dengan tujuan untuk membantu siswa mencapai pemahaman terkait kegiatan belajar yang dilaksanakan. Sedangkan media pembelajaran merupakan 3 suatu alat perantara yang ditujukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar seperti halnya alat perantara untuk mentransfer ilmu dari guru dan diberikan kepada siswa. Sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru hal tersebut sesuai dengan pernyataan Heinich (dalam Miftah, 2018:2) terkait media belajar “*The term*

*refer to anything that carries information between source and receiver*” bahwa media pembelajaran memiliki erat kaitannya dengan sumber informasi dan penerima informasi.

Menurut Wahidin (dalam Gultom, 2010:2) bahwa media pembelajaran terdiri atas media audio, media visual dan media audiovisual, dengan hal ini maka pengelompokan media pembelajaran ini dapat dikategorikan menjadi suatu alat demonstrasi, komunikasi, gambar maupun video. Media audio yaitu media yang di dengar seperti halnya radio, media visual merupakan suatu media yang dapat dilihat seperti halnya gambar dan media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar seperti media pembelajaran yang berbentuk media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang bersifat auditif dan visual karena media ini disusun oleh berbagai media yaitu media bersifat auditif di dengar dan media visual di lihat. Dalam pembelajaran daring ini penggunaan media yang bersifat auditif visual akan cocok digunakan karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami isi kegiatan pembelajaran sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh Cheng (dalam Tarigan, 2015:4) bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi yang akan menimbulkan kegiatan interaksi.

Media pembelajaran interaktif berbasis software atau aplikasi, salah satu yang dapat menjadi media belajar interaktif yaitu penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint karena penggunaan aplikasi ini umumnya sering digunakan di dalam dunia pendidikan seperti kegiatan presentasi, selain itu media belajar interaktif yang dibuat di aplikasi

Microsoft PowerPoint dalam proses pembuatan cukup mudah dilaksanakan dan siswa hanya memerlukan sekali akses internet dalam mendownload materi dan dapat menggunakannya berulang kali sehingga media belajar ini cukup efisien dan efektif dalam keterbatasan akses internet di kegiatan belajar daring ini.

Fungsi Microsoft Powerpoint umumnya hanya digunakan sebagai kegiatan presentasi tetapi Microsoft Powerpoint ini dapat dikembangkan menjadi media belajar interaktif yang tidak hanya digunakan untuk pemaparan penayangan materi tetapi dapat dikembangkan sebagai media belajar yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi keaktifan siswa terhadap materi yang ada di media belajar tersebut dengan menggunakan fungsi menu di Microsoft PowerPoint.

Dalam media belajar interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint peran guru ialah sebagai fasilitator penyedia materi pembelajaran, creator sebagai pembuat materi di aplikasi Microsoft PowerPoint dan evaluator sebagai penilai untuk mengevaluasi hasil kegiatan belajar dalam bentuk tes yang diberikan oleh guru kepada siswa di akhir pemaparan materi yang ada di Microsoft PowerPoint tersebut.

Mata pelajaran PKN merupakan suatu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari dan dilaksanakan di Sekolah Dasar, tujuan dari mata pelajaran PKN yaitu agar peserta didik dapat berpikir secara kritis, berpartisipasi secara aktif maupun berkembang secara positif baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa maupun bernegara hal itu tertuang dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang tujuan mata pelajaran PKN.

Materi pembelajaran yang ada di dalam mata pelajaran PKN ini dikembangkan berdasarkan butir-butir yang terdapat di setiap sila Pancasila hal ini juga diarahkan untuk menanamkan

sikap bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dikehidupan sehari-hari yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Salah satu nilai Pancasila yaitu memahami hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa maupun bernegara dalam kehidupan sehari-hari, hak dan kewajiban ini merupakan suatu materi yang diterapkan atau diajarkan di Sekolah Dasar.

Hak merupakan suatu hal yang didapatkan oleh seseorang dan kewajiban merupakan suatu hal yang harus dilaksanakan oleh seseorang. Salah satu contoh hak yaitu hak siswa mendapatkan ilmu di sekolah dan contoh kewajiban yaitu siswa wajib mengikuti aturan dan tata tertib yang ada di sekolah. Idealnya materi hak dan kewajiban merupakan suatu materi pelajaran yang harus dipahami dan dapat dilaksanakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari baik bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Namun pada kenyataannya kegiatan pembelajaran daring membuat hasil belajar siswa menjadi kurang karena berbagai faktor yang menyebabkannya seperti kurangnya pemahaman siswa akan mata pelajaran PKN khususnya pada materi hak dan kewajiban diakibatkan oleh keterbatasan akses internet dan kurangnya media belajar yang diterapkan oleh guru di dalam kegiatan pembelajaran daring.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan ialah metode D&D dengan model PPE atau *planning, production dan Evaluation*, penelitian ini bersifat kualitatif untuk menganalisis materi yang terdapat dalam rancangan desain pengembangan produk media pembelajaran Power Point interaktif dan kuantitatif untuk memvalidasi produk pengembangan media pembelajaran dengan para ahli. Metode D&D Design dan Development Richey dan Klein (2007:1) mendefinisikan *The systematic study of design development and evaluation processes with the aim of*

*establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhances models that govern their development*. Dimana metode ini ialah untuk mengembangkan produk dengan cara mendesain produk, menguji teori dan validasi produk.

Hal ini sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis power point interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan materi hak dan kewajiban di kelas 5 Sekolah Dasar yang menggunakan metode di D&D dalam mengembangkan media pembelajaran power point interaktif materi hak dan kewajiban dan Instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli di bidang Pendidikan yaitu ahli media dan ahli materi.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kusioner berupa lembar validasi yang akan diberikan kepada para ahli di bidang materi dan media.

Teknik pengolahan data yang dilaksanakan ialah analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif mengenai desain pengembangan media pembelajaran Power point interaktif yaitu produk dari penelitian ini, sedangkan kuantitatif digunakan untuk mengetahui penilaian pengembangan produk media pembelajaran Power Point interaktif oleh para ahli materi dan ahli media untuk meningkatkan keberhasilan belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran menggunakan Microsoft Office Power Point untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi hak dan kewajiban kelas 5 Sekolah Dasar. Berikut desain dari hasil penelitian ini seperti gambar dibawah ini.



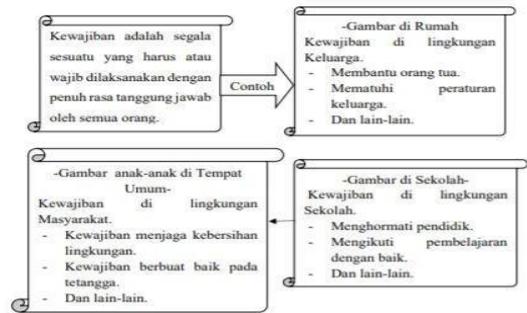
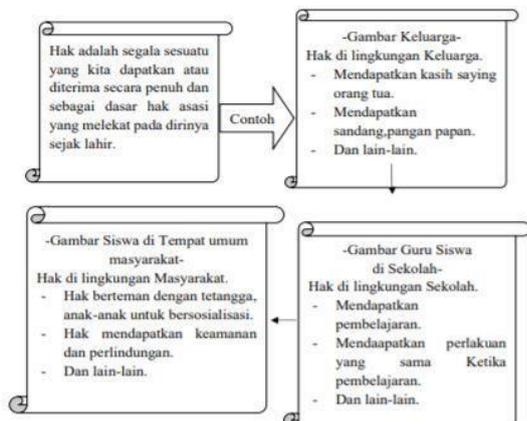
**Gambar 1. Desain Media Pembelajaran**  
(sumber: Dok. Pribadi)

Rancangan cakupan materi yaitu menentukan indikator pencapaian kompetensi dari kompetensi dasar, seperti tabel di bawah ini

| Kompetensi Dasar  | Indikator Pencapaian Kompetensi   |
|---|---|
| 3.2. Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.                      | 3.2.1 Menjelaskan pengertian hak dan kewajiban secara tepat.<br>3.2.2 Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. |
| 4.2. Menuliskan contoh hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. | 4.2.1 Membedakan hak dan kewajiban secara tepat.  |

**Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**  
(sumber: Dok. Pribadi)

Setelah menentukan indikator pencapaian kompetensi selanjutnya membuat naskah materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran.



**Gambar 1. Desain Materi Hak dan Kewajiban**  
(sumber: Dok. Pribadi)

Menentukan referensi video yang di muat untuk menunjang materi hak dan kewajiban, yaitu video animasi anak yang berisi cerita anak dengan konsep ceritahak dan kewajiban. Games yang disajikan yaitu setiap games disajikan dalam bentuk yang berbeda untuk menarik ketertarikan pengguna dan terjadi interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran, seperti rancangan games di bawah ini.

| No | Kisi-Kisi                    | Game   | Jawaban              |
|----|------------------------------|--|----------------------|
| 1. | Menunjukkan sikap hak.       | 1. Gambar bukan hak.<br>2. Gambar hak.<br>Pertanyaan.  | Gambar bawah hak.    |
| 2. | Menunjukkan sikap kewajiban. | A. Gambar hak di rumah.<br>B. Gambar pelanggaran hak.<br>C. Gambar kewajiban.<br>Jawaban gambar A<br>Jawaban gambar B<br>Jawaban gambar C  | Gambar jawaban C     |
| 3. | Menganalisis video.          | -Video-<br>1. Menanggapi kewajiban yang harus tokoh lakukan.<br>A. Melaksanakan kewajiban<br>B. Tidak melaksanakan kewajiban<br>C. Tidak melaksanakan kewajiban<br>D. Tidak melaksanakan kewajiban<br>2. Menganalisis contoh sikap dan menentukan contoh sikap<br>A. Hak<br>B. Kewajiban<br>C. Tanggung jawab<br>D. Kesopanan<br>3. Menganalisis contoh sikap dan menentukan contoh sikap<br>A. Hak dan Kewajiban<br>B. Hak<br>C. Kewajiban<br>D. Kepedulian | 1. A<br>2. B<br>3. C |

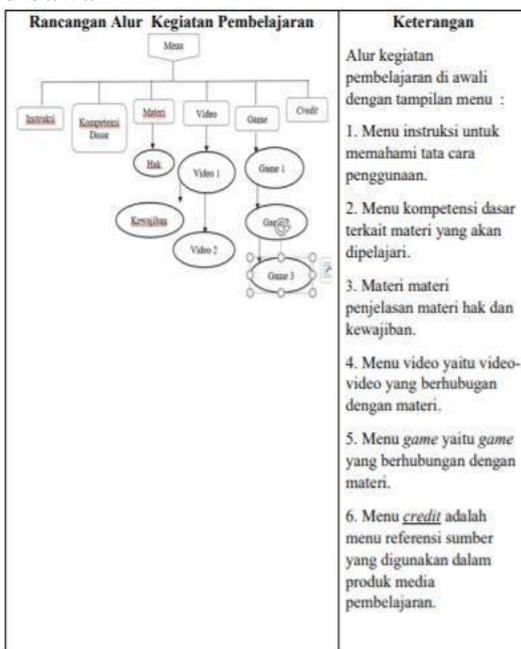
**Tabel 2. Kisi-Kisi Games**  
(sumber: Dok. Pribadi)

Desain alur penyampaian materi diawali dengan menyampaikan materihak, kewajiban dan penayangan video materi hak dan kewajiban seperti dalam table di bawah ini.

| Alur Penyampaian Materi    |                    |       |
|----------------------------|--------------------|-------|
| 1. Hak                     |                    |       |
| 2. Kewajiban               |                    |       |
| 3. Video Hak dan Kewajiban |                    |       |
| Hak                        | Kewajiban          | Video |
| Game hak                   | Game kewajiban     | Game  |
| Definisi hak               | Definisi kewajiban |       |
| Contoh hak                 | Contoh kewajiban   |       |

**Tabel 3. Alur Penyampaian Materi**  
(sumber: Dok. Pribadi)

Rancangan selanjutnya itu desain dari alur kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran seperti dalam table dibawah ini

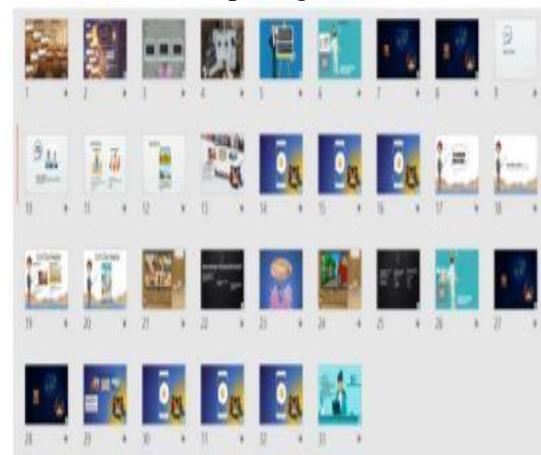


**Tabel 4. Alur Kegiatan Pembelajaran**  
(sumber: Dok. Pribadi)

Produk media pembelajaran ini berbentuk PPT atau berbasis penggunaan

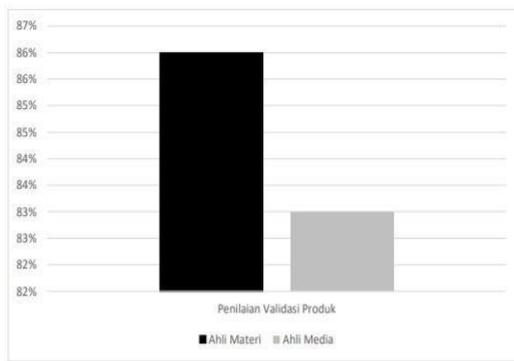
aplikasi Microsoft Office Powerpoint, produk media pembelajaran ini berupa presentasi yang memuat materi hak dan kewajiban yang dipadukan dengan multimedia yaitu media audio, media visual, media audio visual dan games. Produk media pembelajaran ini dikombinasikan dengan beberapa menu atau fasilitas yang sudah disediakan di Microsoft Office Powerpoint seperti penggunaan hyperlink, animation, transition dan lain-lain, sehingga produk media pembelajaran dapat menjadi media pembelajaran interaktif dimana penggunaannya diatur oleh pengguna atau self control sesuai keinginannya sendiri dan menunjang hasil belajar siswa.

Produk dari media pembelajaran powerpoint interaktif materi hak dan kewajiban untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar, terdiri atas multimedia atau beberapa media seperti teks, gambar, video, audio dan games yang berhubungan dengan materi Hak dan Kewajiban KD 3.2 kelas 5 Sekolah Dasar seperti gambar dibawah ini



**Gambar 2. Produk Media Pembelajaran**  
(sumber: Dok. Pribadi)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi tergambar pada grafik 1.



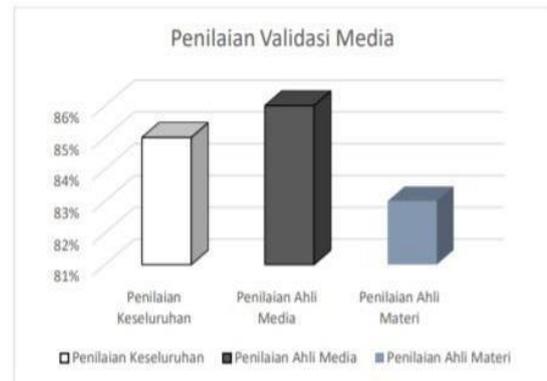
**Grafik 1. Validasi Para Ahli**  
(Sumber: Dok. Pribadi)

Berdasarkan grafik 1. Validasi ahli media dilakukan 2 aspek yaitu aspek tampilan dan program, beberapa aspek yang diuji dalam tampilan yaitu kejelasan petunjuk penggunaan, teks dan tulisan jelas, ukuran huruf jelas, kombinasi warna, posisi tombol, kualitas tampilan gambar, kualitas tampilan video, kesesuaian animasi dan transisi, kesesuaian *hyperlink*, kesesuaian musik latar belakang, tata letak teks, tata letak gambar, tata letak video, kualitas tampilan layar dan kualitas suara. Dan aspek yang diuji dalam program yaitu kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan media, interaktif untuk siswa dan media meningkatkan hasil belajar siswa. Validasi media mendapat nilai 86% (Layak) dimana aspek tampilan mendapat nilai 88% (Layak) dan aspek program mendapat nilai 80% (Layak).

Sedangkan validasi ahli materi dilakukan dengan penilaian beberapa indikator yaitu kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi pada kurikulum, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian urutan materi, kecukupan uraian materi, kecukupan contoh materi, kecukupan latihan, kesesuaian tes dengan materi, dan kecukupan materi untuk meningkatkan

hasil belajar siswa. Validasi materi mendapat nilai 83% (Layak).

Selanjutnya penilaian validasi gabungan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi tergambar pada grafik 2.



**Grafik 2. Penilaian Secara Keseluruhan**  
(Sumber: Dok. Pribadi)

Berdasarkan diagram diatas nilai keseluruhan yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan nilai 85% atau dikategorikan layak. Nilai tersebut gabungan dari penilaian media mendapat nilai 86% (Layak) dan validasi materi mendapat nilai 83% (Layak).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dari media pembelajaran powerpoint interaktif, materi hak dan kewajiban kelas 5 Sekolah Dasar, instrument penilaian yang telah disusun dan divalidasi oleh para ahli menggunakan metode D&D dapat disimpulkan sebagai berikut, 1) Desain media pembelajaran ini diawali dengan merancang materi yang dibutuhkan dengan membuat naskah materi selanjutnya merancang alur penyampaian materi yang akan digunakandengan tujuan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga indikator pencapaian kompetensi dapat tercapai danmerancang alur kegiatan pembelajaran dimana merancang susunan tampilan yang akan ditampilkan. 2) Produk media pembelajaran ini berupa produk power point bermuatan materi hak dan kewajiban

yang dikemas dalam bentuk learning by doing yaitu produk yang penggunaanya dapat dikontrol sendiri dengan menyediakan kegiatan interaksi yang dilakukan pengguna dengan media. Produk media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan interaksi yang terjadi antara media pembelajaran dengan pengguna, sehingga produk media pembelajaran ini dapat menjadi penunjang hasil belajar siswa dengan kegiatan pembelajaran yang interaktif. 3) Hasil dari pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif, materi hak dan kewajiban kelas 5 Sekolah Dasar KD 3.2 yang sudah dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli dalam media dan ahli dalam materi sampai dua kali sampai akhirnya dinyatakan bahwa produk yang sudah dikembangkan layak untuk meningkatkan hasil belajar. Penilaian produk mendapatkan persentase 86% penilaian oleh ahli media atau termasuk ke dalam kategori layak dan penilaian yang diberikan oleh ahli materi mendapatkan persentase 83% atau termasuk ke dalam kategori layak. Sehingga nilai keseluruhan yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan nilai 85% atau dikategorikan layak.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aka, K. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar*. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(2a).
- Aka, K. A., & Sahari, S. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 3(1), 70-96.
- Aina, R. R., & Paksi, H. P. (2020). *Pengembangan perangkat pembelajaran outdoor learning dengan media ecobrick pada materi hak dan kewajiban di kelas V SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2).
- Anggianita, S., Yusnira, Y., & Rizal, M. S. (2020). *Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan*. Journal of Education Research, 1(2), 177-182.
- Astini, N. K. S. (2020). *Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19*. Lampuhyang, 11(2), 13- 25.
- Emzir. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Harahap, S. E. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi*. Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED, 8(2), 101-109.
- Hardini, T. (2015). *Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pkn melalui metode sosiodrama di kelas 5 SD Tlompakan 01- Tuntang*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 5(3), 120-135.
- Irawan, M. A., Hadi, M. S., & Sakti, H. G. (2020). *Pengembangan Multimedia Offline Terhadap Dampak Pandemi Virus Corona Covid 19 Pada Pelajaran Pkn Untuk Siswa Kelas VIII MTS NW Juet*. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), 4(4).
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). *Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi*. LP2M.

- Kusumadewi, R. F., Yustiana, S., & Nasihah, K. (2020). *Menumbuhkan Kemandirian Siswa Selama Pembelajaran Daring Sebagai Dampak Covid19 Di Sd*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 1(1).
- Mubarok Husni. (2014). *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Dalam Pembelajaran PKN Kelas III di SD As Salam Malang*. (Skripsi). Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171-210.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). *Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota Tambolaka*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan, 2(1), 107-122.
- Pradesa, N. M. M. Y., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Mata Pelajaran PKN Kelas VI SD*. Jurnal Edutech Undiksha, 2(1).
- Praselia, H. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Hak dan Kewajiban Siswa Sekolah Dasar Sebagai Warga Negara*. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 5(2), 967-975.
- Prihatini, Dyah Ayu. (2010). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Pneumatic untuk Siswa Program Diklat Listrik Instalasi SMK*. (Thesis). Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar PKN*. Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar, 7(1).
- Riyadi, Amru Salam (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Diklat Mengoperasikan Cnc Dasar di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, D. H. N., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. *Kemampuan berpikir kritis materi hak dan kewajiban pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan peserta didik kelas IV sekolah dasar*. Didaktika Dwija Indria, 9(1).
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati, E. (2017). *Penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas vi pada pelajaran pkn sd negeri 09 kabawetan*. Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(2), 66-72.
- Sunarni, S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Power point berbasis sparkol pada pokok bahasan perumusan dasar negara pada mata pelajaran Pkn*. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, 10(3), 363-372.
- Syabrina, M., & Sulistyowati, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*

- Madrasah Ibtidaiyah. Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 25-36.
- Wahyu Adi Perdana. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Continuous Variable Transmission Menggunakan Macromedia Flash Untuk Pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahidah, M.iftahul (2017). *Penerapan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 1 SDN Genuwaktu IV Ngoro Jombang*. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). *Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19*. Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i, 7(3), 227-238.