

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER DENGAN *LECTORA INSPIRE* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA  
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Ali Musafa<sup>1</sup>, MV. Roesminingsih<sup>2</sup>, Waspodo Tjipto Subroto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya,

<sup>2&3</sup>Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: <sup>1</sup>musafa.ali87@gmail.com

**Received :** Juli 2018

**Reviewed :** Agustus 2018

**Accepted :** September 2018

**Published :** September 2018

**ABSTRACT**

*The study of learning media development is motivated by the lack of availability of computer-based learning media PPKn in elementary school. The type of research used is research and development using 4-D development model, by executing various stages of development covering the stage of defining, designing, developing and disseminating. The subjects of this media development research are grade III-A students as experimental grade and III-B as control class at SDN Pakis I / 368 Surabaya. Based on the results of assessment of media experts and material experts on computer-based learning media obtained value with the category of "Reasonably", and the results of assessment of users of computer-based learning media obtained value with the category "Practical". Based on the data analysis of the results of student learning tests showed there are significant differences between the results of student learning tests on experimental classes that use computer-based media with control classes that do not use computer-based media, and the average posttest value and percentage increase in pretest posttest value in the experimental grade is larger than the control grade. From the results of data analysis above can be concluded that computer-based learning media with Lectora Inspire reasonably and practical, and effectively can improve students' understanding on the subject of PPKn about the implementation of values of Pancasila in grade III Primary School.*

**Keywords:** Media Learning, Computer Based, Lectora Inspire, Values, Pancasila.

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh minimnya ketersediaan media pembelajaran PPKn berbasis komputer di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D, dengan melaksanakan berbagai tahap pengembangan meliputi tahap pendefinisian, perancangan pengembangan dan penyebaran. Subjek penelitian pengembangan media ini adalah siswa kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan III-B sebagai kelas kontrol di SDN Pakis I/368 Surabaya. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis komputer diperoleh nilai dengan kategori "Layak", dan hasil penilaian dari pengguna terhadap media pembelajaran berbasis komputer diperoleh nilai dengan kategori "Praktis". Berdasarkan analisis data hasil tes belajar siswa menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media berbasis komputer dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media berbasis komputer, dan hasil rata-rata nilai posttest dan persentase kenaikan nilai pretest posttest pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Dari hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan Lectora Inspire layak dan praktis, serta efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Berbasis Komputer, Lectora Inspire, Nilai-Nilai Pancasila.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Kualitas pendidikan bergantung dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan murid secara efektif. Dalam proses pendidikan di sekolah, guru mempunyai tugas utama yaitu membina dan mengajarkan hal-hal yang baik kepada siswa. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor guru. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi antara guru dan siswanya. Sedangkan siswa mempunyai tugas utama yaitu untuk belajar dari apa yang didengar, dilihat, dan dilakukan oleh siswa maupun guru. Keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut pembelajaran. Untuk memperoleh proses pembelajaran yang menarik, seorang guru harus mempunyai metode, model, media dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi siswa yang akan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh salah satu komponen pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa buku, hand out, modul, CD pembelajaran dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa guru kelas III Sekolah Dasar, media pelajaran PPKn di sekolah sangat jarang ditemukan. Guru dalam mengajarkan materi PPKn cenderung mengajar dengan ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik akibatnya siswa kurang aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu materi dalam mata pelajaran PPKn adalah nilai-nilai pancasila. Pancasila merupakan satu sistem yang tidak dapat di maknai satu persatu secara terpisah, melainkan sebagai satu kesatuan yang utuh.. Pancasila sebagai suatu sistem memiliki unsur-unsur yang berbeda, hal ini dapat dilihat dari sila yang memiliki ragam makna yang berbeda, namun sistem juga memiliki kesatuan yang utuh dan bulat. Sila sila dalam pancasila saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Muatan Pancasila dalam

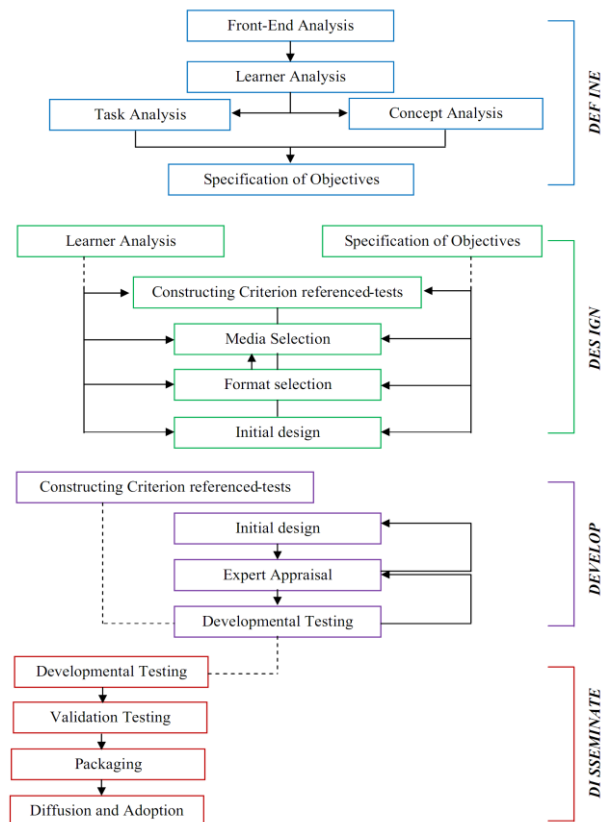
Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar terdapat pada semua jenjang kelas dari kelas I sampai Kelas VI. Disini siswa dituntut untuk memahami tentang sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. Dalam proses pembelajaran biasanya siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila terutama sila 2, sila 3, dan sila 5. Untuk itu, pemahaman siswa dalam materi pengamalan nilai-nilai pancasila masih kurang memuaskan. Batasan dari penelitian ini adalah tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila di Kelas III Sekolah Dasar. Berikut Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar tentang nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar berdasarkan kurikulum 2013 :

**Tabel 1.** KI dan KD Nilai-Nilai Pancasila

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
3.Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.1 Memahami simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila"
4.Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dan mengaitkan dengan pemahamannya terhadap simbol sila-sila Pancasila

Pengembangan sistem pembelajaran adalah suatu proses untuk menentukan dan menciptakan suatu kondisi tertentu yang menyebabkan siswa dapat berinteraksi sedemikian hingga terjadi perubahan tingkah laku. Munculnya media berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* telah mengubah cara mengajar pendidik dan cara belajar peserta didik. Melalui media berbasis komputer ini penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan lebih efektif. Pengembangan media berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* telah menawarkan wawasan-wawasan baru dalam proses pembelajaran. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah model 4-D (*four D models*) dari Thiagarajan, dkk (dalam Trianto 2010: 189). Pada model pengembangan ini terdapat 4 tahapan

yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Adapun model pengembangan media pembelajaran 4-D (*four D models*) dari Thiagarajan, dkk, dapat digambarkan seperti dibawah ini.



Gambar 1. Model Pengembangan 4D (Four D)

Model pengembangan media pembelajaran 4-D (*four D models*) dari Thiagarajan, dkk, mempunyai prosedur pelaksanaan yang jelas dan sistematis. Hal ini terlihat dari masing-masing tahap pengembangan yang diuraikan secara jelas meliputi kegiatan dan langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran tersebut. Selain itu media pembelajaran yang dikembangkan mendapat penilaian dari para ahli (ahli media dan ahli materi) melalui tahap validasi. Hal ini berarti hasil pengembangan yang diperoleh telah direvisi berdasarkan penilaian para ahli sebelum dilakukan uji coba produk kepada siswa. Atas dasar itu peneliti memilih model pengembangan 4-D (*four D models*) dari Thiagarajan, dkk, dengan memodifikasi bagian-bagian tertentu.

Sebuah lingkungan belajar yang terencana dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka dalam kegiatan belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Permasalahan yang sering dihadapi di Sekolah Dasar saat ini adalah minimnya ketersediaan media pembelajaran PPKn dalam bentuk media berbasis komputer. Sebagian besar guru dalam pembelajaran PPKn masih banyak menggunakan media cetak seperti buku paket, modul, LKS sehingga kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn kurang memuaskan.

Salah satu software untuk membuat media berbasis komputer adalah dengan menggunakan *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan *software* yang dirancang khusus untuk membuat presentasi dan juga bisa digunakan untuk membuat program media pembelajaran. *Lectora Inspire* memiliki fitur yang cukup lengkap, mulai dari menyisipkan gambar, menyisipkan video sampai menyisipkan game pun bisa. Selain dari pada itu, keunikan dan kelengkapan *Lectora Inspire* lainnya adalah terletak pada kemampuan untuk menyisipkan suatu lembar tes berupa soal-soal evaluasi, misalkan Pilihan Ganda, lengkap dengan hasil evaluasinya. Tentunya bagi para guru, hal tersebut sangat membantu kinerjanya. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebagai pendidik, kita harus berani dan selalu mencoba untuk mendesain, membuat dan latihan menggunakan media pembelajaran. Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek terbesar yang diharapkan dari peserta didik adalah dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin mengembangkan sebuah media berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* dalam mata pelajaran PPKn dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.

## TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Munadi (2015: 156) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran. Kemajuan teknologi informasi

saat ini sangat berdampak positif bagi dunia pendidikan, terutama teknologi komputer yang senantiasa menawarkan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer adalah Penggunaan komputer sebagai media penyampaian informasi pembelajaran, latihan soal, umpan balik, dan skor jawaban peserta didik (Isjoni, dkk, 2007: 67). Kemajuan teknologi dewasa ini menghasilkan beberapa aplikasi yang bermanfaat untuk dunia pendidikan. Beberapa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang sangat menarik. Jika pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi, maka guru yang bertindak sebagai komunikator mesti pintar memilih wahana penyalur pesan agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

*Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa. *Lectora Inspire* adalah salah satu program yang memiliki kelebihan dan keunggulan tersendiri dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam *Lectora Inspire* halaman demi halaman ditampilkan, menu-menu horisontal atau vertikal yang bisa dibikin sesuka hati dan bisa kita atur sesuai dengan keinginan kita, menyisipkan video atau audio untuk mendukung penyempurnaan materi ajar yang akan diajarkan. *Lectora Inspire* memiliki fitur yang cukup lengkap, mulai dari menyisipkan gambar, audio, video sampai menyisipkan game pun bisa. Selain dari pada itu, keunikan dan kelengkapan *Lectora Inspire* lainnya adalah terletak pada kemampuan untuk menyisipkan suatu lembar tes berupa soal – soal evaluasi, misalkan pilihan ganda, lengkap dengan hasil evaluasinya. Tentunya bagi para guru, hal tersebut sangat membantu kinerjanya. Seorang guru bisa membuat materi, menyisipkan soal serta memasukan suatu game edukasi ke dalam program atau aplikasi yang pada akhirnya dapat mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar. Dalam pemakaiannya *Lectora Inspire* cukup mudah digunakan. Mungkin penyedia *software* tersebut sudah mempertimbangkan dan merancang sedemikian rupa sehingga *Lectora Inspire* bisa digunakan dengan mudah oleh para penggunanya.

1. Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD

1945. Selama ini proses pembelajaran PPKn kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang secara pasif. Lebih lanjut Sekar Purbarini Kawuryan (2010: 100) menjelaskan bahwa bagi sebagian siswa, materi pelajaran PPKn dirasakan sebagai beban yang hanya menambah bahan hafalan. Siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PPKn karena selama ini pelajaran PPKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R & D). Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (four-D) dari Thiagarajan, dkk. Menurut Thiagarajan, dkk (dalam Trianto 2010: 189) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan disseminate.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design* yaitu terdapat dua kelompok (kelompok eksperimen dan kontrol) yang dipilih secara random kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.. Dan setelah diberi perlakuan kemudian baru diberikan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini meliputi (1) Variabel bebas adalah pengembangan media pembelajaran berbasis komputer, dan (2) Variabel terikat adalah hasil belajar/pemahaman siswa. Penelitian ini diadakan di SDN Pakis I/368 yang beralamat di Pakis Tirtosari VIII No. 14, Kecamatan Sawahan Kota Surabaya. Penelitian rencana dilakukan mulai bulan Januari 2016 sampai bulan Maret 2017. Penelitian dilaksanakan secara bertahap sesuai rencana penelitian.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari empat macam metode pengumpulan data yaitu : observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian meliputi : (1) Angket validasi ahli media dan ahli materi. Angket ini digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi dan ahli media. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran sebelum diujicobakan, (2) Angket penggunaan media. Angket ini bertujuan untuk menentukan kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer

menurut pendapat guru, dan (3) Tes. Peneliti menggunakan tes tertulis untuk mengukur pencapaian atau untuk mengetahui hasil belajar atau pemahaman siswa terhadap materi sebelum atau setelah penggunaan media berbasis komputer dalam bentuk *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Berikut adalah penjabaran teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

### 1. Analisis Kelayakan Pengembangan Media

Ada dua instrumen angket penilaian validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Dalam angket tersebut menggunakan *Skala Linkert* bertingkat dimana pada setiap pertanyaan, validator memberikan skor untuk aspek yang ditanyakan pada media pembelajaran. Kategori pilihan untuk angket validasi meliputi skala 1 jika penilaian tidak baik/tidak sesuai, skala 2 jika penilaian kurang baik/kurang sesuai, skala 3 jika penilaian baik/sesuai, dan skala 4 jika penilaian sangat baik baik/sesuai..Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{1}{\text{banyak validator}} \times \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = rata-rata perolehan skor

$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pernyataan

Kriteria validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini disajikan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 2.** Interval Kriteria Penilaian Kelayakan Media

No	Rentang Skor	Kriteria
1	$X > 3,25$	Sangat Layak
2	$2,5 < X \leq 3,25$	Layak
3	$1,75 < X \leq 2,5$	Kurang Layak
4	$X \leq 1,75$	Tidak Layak

### 2. Analisis Kepraktisan Penggunaan Media

Instrumen angket kepraktisan penggunaan media di isi oleh guru kelas III Sekolah Dasar. Dalam angket tersebut menggunakan *Skala Linkert* bertingkat dimana pada setiap pertanyaan pengguna media memberikan skor untuk aspek yang ditanyakan pada media pembelajaran. Kategori pilihan untuk angket validasi meliputi skala 1 jika penilaian tidak baik/tidak sesuai, skala 2 jika penilaian kurang baik/kurang sesuai, skala 3 jika penilaian baik/sesuai, dan skala 4 jika penilaian

sangat baik baik/sesuai. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{1}{\text{banyak user}} \times \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = rata-rata perolehan skor

$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pernyataan

Kriteria penilaian penggunaan media yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini disajikan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 3.** Interval Kriteria Penilaian Kepraktisa Media

No	Rentang Skor	Kriteria
1	$X > 3,25$	Sangat Praktis
2	$2,5 < X \leq 3,25$	Praktis
3	$1,75 < X \leq 2,5$	Kurang Praktis
4	$X \leq 1,75$	Tidak Praktis

### 3. Analisis Keefektifan Penggunaan Media

Keefektifan pembelajaran adalah keberhasilan pengajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar. Analisis data tentang keefektifan penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila meliputi pemahaman siswa terhadap materi tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila. Analisis data hasil tes belajar diperoleh dari hasil tes kelas yang diberikan untuk kelas instrumen dan kelas kontrol, yang kemudian dianalisis menggunakan analisis *T-test*. Teknik *T-test* (disebut juga *t-score*, *t-ratio*, *t-technique*, *student-t*) adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari 2 distribusi. Bentuk rumus T-test adalah sebagai berikut:

$$T - \text{test} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left[ \frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \left[ \frac{SD_2^2}{N_2 - 1} \right]}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = mean pada distribusi sampel 1

$\bar{X}_2$  = mean pada distribusi sampel 2

$SD_1^2$  = nilai varian pada distribusi sampel 1

$SD_2^2$  = nilai varian pada distribusi sampel 2

$N_1$  = jumlah individu pada sampel 1

$N_2$  = jumlah individu pada sampel 2

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis komputer dengan

*Lectora Inspire*. Model pengembangan tersebut mengacu pada model pengembangan 4-D (*Four D models*) dari Thiagarajan, dkk. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

Dalam penelitian ini tahap pendefinisian berfungsi untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi pelajaran. Tahap pendefinisian terdiri dari lima langkah yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

a. Analisis Awal-Akhir

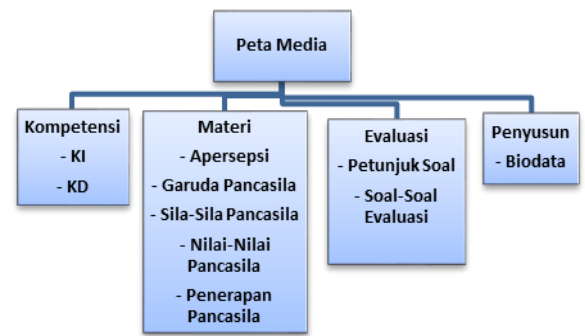
Analisis awal-akhir dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang menjadi latar belakang perlu atau tidaknya dikembangkan media pembelajaran. Setelah melakukan observasi langsung di SDN Pakis I/368 dan melakukan diskusi dengan guru kelas III di sekolah tersebut, peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn di sekolah sangat jarang ditemukan. Guru dalam mengajarkan materi PPKn di sekolah cenderung mengajar dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran, kurang mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan dalam pembelajaran sangat tergantung pada guru, sehingga motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn masih kurang dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PPKn juga kurang memuaskan.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan bahan pembelajaran serta sesuai dengan subjek penelitian, yaitu siswa kelas III SDN Pakis I/368 Surabaya. Karakteristik siswa yang dimaksud meliputi latar belakang pengetahuan dan perkembangan kognitif siswa.

c. Analisis Konsep

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir. Berdasarkan kurikulum yang digunakan untuk kelas III Sekolah Dasar, maka diperoleh analisis sub materi tentang nilai-nilai Pancasila sebagai berikut:



Gambar 2. Konsep Materi Nilai-Nilai Pancasila

d. Analisis Tugas

Berdasarkan analisis siswa dan analisis konsep materi nilai-nilai Pancasila, maka tugas-tugas yang akan dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran adalah (1) Mengidentifikasi isi dan makna dalam simbol Garuda Pancasila, (2) Menuliskan sila-sila Pancasila secara urut beserta simbolnya, (3) Mengidentifikasi perilaku sehari-hari yang sesuai dengan nilai dalam sila-sila Pancasila, (4) Menuliskan perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dilingkungan rumah dan sekolah

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Analisis ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan konsep di atas menjadi indikator pembelajaran. Dari indikator di atas dirumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai antara lain : (1) Siswa dapat mengidentifikasi simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”, (2) Siswa dapat menjelaskan simbol-simbol sila Pancasila sesuai dengan sila-sila Pancasila, (3) Siswa dapat mengamati perilaku di sekitar rumah dan sekolah yang sesuai dengan simbol dan nilai-nilai Pancasila, (4) Siswa dapat menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah yang sesuai dengan simbol dan nilai-nilai Pancasila.

2. Deskripsi Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap perencanaan adalah merancang media pembelajaran, sehingga diperoleh *prototype* (contoh media pembelajaran). Tahap perancangan terdiri dari empat langkah pokok, yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal (desain awal)

a. Penyusunan Tes

Dasar dari penyusunan tes adalah analisis konsep dan analisis tugas yang dirumuskan dalam perumusan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menyusun tes awal dalam bentuk pretest

dan menyusun tes akhir dalam bentuk posttest yang akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Sebelum menyusun tes tertulis dibuat terlebih dahulu kisi-kisi soal dan pedoman penilaian. Format pembuatan soal dan pedoman penilaian disajikan dalam lampiran.

b. Pemilihan Media

Berdasarkan analisis tugas, analisis konsep, dan sarana yang tersedia di sekolah, maka pengembangan media yang dipilih adalah media pembelajaran berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* sebagai program utama, dan program pendukung meliputi *Picasa*, *Photoscape* dan *Youtube Downloader*, serta hardware pendukung meliputi flasdisk, laptop, LCD, dan proyektor.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini didasarkan pada beberapa hal berikut ini: (1) Kejelasan petunjuk penggunaan, (2) Kesesuaian urutan materi pembelajaran, (3) Keserasian tulisan, dan warna pada media berbasis komputer, (4) Kesesuaian gambar, audio dan video pada media berbasis komputer, dan (5) Kesesuaian penilaian dan kejelasan petunjuk soal

d. Perancangan Awal

Rancangan awal yang dimaksud dalam tahap ini adalah rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan. Hasil tahap ini berupa instrumen penelitian, silabus dan RPP, dan rancangan awal media pembelajaran yang merupakan draft awal pengembangan media.

3. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan draft media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari hasil uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian para ahli (validasi), uji kepraktisan penggunaan media, uji coba terbatas dan kelompok kecil, dan uji coba ke subjek penelitian.

a. Validasi Para Ahli

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya mendapatkan validasi dari para ahli. Tujuan diadakannya kegiatan validasi pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan status kelayakan dari para ahli sehingga media layak untuk digunakan. Validasi dilakukan oleh 2 (dua) orang meliputi ahli media dan ahli materi yang

berkompeten melalui lembar validasi. Dalam lembar validasi tersebut validator memberikan skor untuk aspek yang ditanyakan pada media pembelajaran. Kategori pilihan untuk angket validasi meliputi skala 1 jika penilaian tidak baik/tidak sesuai, skala 2 jika penilaian kurang baik/kurang sesuai, skala 3 jika penilaian baik/sesuai, dan skala 4 jika penilaian sangat baik baik/sesuai. Dari penilaian validator ahli media dan ahli materi didapatkan beberapa revisi yang akan dijadikan bahan untuk merevisi draft I pengembangan media. Setelah melakukan revisi media pembelajaran pada draft awal, maka dihasilkan draft selanjutnya.

b. Uji Kepraktisan penggunaan Media

Media pembelajaran yang telah diperbaiki berdasarkan saran dan komentar dari ahli media dan materi kemudian diujicobakan kepada pengguna media. Uji coba penggunaan media ini menggunakan responden sebanyak 3 Guru yang berasal dari SDN Pakis I dan IX Surabaya. Uji coba penggunaan media ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil uji kepraktisan media secara garis besar media pembelajaran berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* sudah baik, hanya ada beberapa revisi dan masukan dari pengguna media yaitu ukuran huruf di media agar lebih dimaksimalkan untuk mempermudah siswa dalam membacanya terutama teks bacaan, dan sebaiknya siswa diberikan lembar kerja siswa secara berkelompok agar lebih efektif dalam pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mencoba media secara langsung terutama pada saat mengerjakan soal evaluasi.

c. Uji Coba Terbatas dan Kelompok Kecil

Dalam uji coba secara terbatas diikuti oleh 4 siswa dan dalam uji coba kelompok kecil diikuti oleh 8 siswa di tempat peneliti mengajar yaitu di SDN Pakis IX/376 Surabaya. Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan kelompok kecil ini, diperoleh pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer berjalan dengan lancar, respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat bagus dan pemahaman siswa terhadap materi sangat memuaskan. Hanya ada beberapa kendala yaitu waktu pembelajaran perlu ditambah agar hasil tes belajar siswa lebih maksimal. Setelah ujicobakan secara terbatas dan kelompok kecil dihasilkan draft akhir media pembelajaran (hasil pengembangan



media pembelajaran) dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

d. Uji Coba Lapangan

Pelaksanaan uji coba lapangan sebagai tindak lanjut dari uji coba secara terbatas dan kelompok kecil. Uji coba lapangan dilakukan dengan mengimplementasikan produk media ke subjek penelitian yaitu siswa kelas III-A sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebanyak 24 siswa sebagai kelas kontrol di SDN Pakis I/368 Surabaya. Kelompok eksperimen dan kontrol merupakan kelas yang berbeda, kemudian diberikan perlakuan serta diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media berbasis komputer. Perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media berbasis komputer terhadap pemahaman siswa.

4. Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Karena keterbatasan waktu, dalam penelitian ini tahap *Disseminate* dilakukan secara terbatas dengan cara menyebarkan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* tentang nilai-nilai Pancasila dalam bentuk CD maupun file di *flashdisk* di sekolah tempat penelitian dilaksanakan dan di sekolah sekitarnya.

Berikut merupakan hasil analisis data penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang telah dilaksanakan.

1. Hasil Kelayakan Pengembangan Media

Dalam penentuan kelayakan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* ini melalui penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif guna menentukan kelayakan media. Hasil penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek manfaat media, desain media, dan pengoperasian media, sedangkan hasil penilaian oleh ahli materi ditinjau dari aspek silabus, kualitas materi, dan penyajian materi. Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan terhadap media pembelajaran berbasis komputer diperoleh nilai 3,20 dan mendapatkan kategori "Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* diinterpretasikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn

tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila kelas III Sekolah Dasar.

2. Hasil Kepraktisan Penggunaan Media

Hasil kepraktisan media diambil berdasarkan penilaian pengguna media oleh guru kelas III Sekolah Dasar yang ditinjau dari aspek isi materi, manfaat media, penyampaian materi, desain media, dan pengoperasian media. Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan dari pengguna media diperoleh nilai 3,25 dan mendapatkan kategori "Praktis". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn tentang nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.

3. Hasil Keefektifan Penggunaan Media

Dari analisis data hasil tes belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest adalah 73,50 dan setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer, nilai rata-rata posttest meningkat dengan nilai rata-rata 84,50. Nilai beda rata-rata hasil tes siswa pada kelompok eksperimen dari hasil pretest dan posttest yaitu sebesar 11,00 dengan presentase kenaikan sebesar 15%. Dan dengan mengkonsultasikan nilai *T-hitung* dan nilai *T-tabel* maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai *T-hitung* 13,583 > nilai *T-tabel* 2,0687. Dengan kata lain terdapat adanya pengaruh penggunaan media berbasis komputer terhadap pembelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar. Dari analisis data hasil tes belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest adalah 71,75 dan setelah diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media berbasis komputer, nilai rata-rata posttest meningkat dengan nilai rata-rata 78,25. Nilai beda rata-rata hasil tes belajar siswa pada kelompok kontrol dari hasil pretest dan posttest yaitu sebesar 6,50 dengan presentase kenaikan sebesar 9%. Dan dengan mengkonsultasikan nilai *T-hitung* dan nilai *T-tabel* maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai *T-hitung* 8,907 > nilai *T-tabel* 2,0687. Dengan kata lain terdapat pengaruh pemberian pembelajaran tanpa menggunakan media berbasis komputer pada pembelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis hasil tes belajar siswa menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui terdapat perbedaan. Rata-rata nilai posttest dan presentase kenaikan nilai pretest posttest pada kelas eksperimen



lebih besar dari pada kelas kontrol. Dan dengan mengkonsultasikan nilai *T-hitung* dan nilai *T-tabel*, pengaruh pemberian media berbasis komputer pada pembelajaran pada kelas eksperimen lebih signifikan dari pada pemberian pembelajaran tanpa menggunakan media berbasis komputer di kelas kontrol. Dengan adanya perbedaan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan dari ahli media dan materi terhadap media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* diinterprestasikan layak digunakan dalam pembelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan dari pengguna terhadap media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* diinterprestasikan praktis digunakan dalam pembelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis data hasil tes belajar siswa menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.

### Saran

Media pembelajaran komputer dengan *Lectora Inspire* disarankan dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru sehingga pembelajaran PPKn menjadi lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Perlu diadakan penelitian dan pengembangan lebih lanjut mengenai media pembelajaran berbasis komputer dengan *Lectora Inspire* pada materi yang lain sehingga mampu melengkapi kebutuhan media pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian dan pengembangan ini kiranya dapat disebarluaskan kepada guru-guru di sekolah-sekolah agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, Suparlan, dkk. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Indonesia*. Madani: Malang
- A.M, Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bakar, Ramli. 2014. "The Effect Of Learning Motivation on Student's Productive Competencies in Vocational High School, West Sumatra". *International Journal of Asian Social Science*, 4(6): 722-732
- Build Mobile Courses the Efficient Way with Lectora 16. 2016. <http://trivantis.com/products/inspire-e-learning-software/>. Diakses tanggal 1 November 2016
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Etin Solihatin. 2013. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Hernawan, Edi. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD dan MI Kelas III*. Departemen Pendidikan Nasional: Pusat Perbukuan
- Hüsametlin, Ackay, etc. 2006. Effects of Computer Based Learning on Students' Attitudes And Achievements Towards Analytical Chemistry. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET* January 2006 ISSN: 1303-6521 volume 5 Issue 1 Article 6
- Isjoni, dkk. 2007. *ICT Untuk Sekolah Unggul (Pengintegrasian Teknologi Informasi dalam Pembelajaran)*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo
- Kurnianingsih, Yanti, dkk. 2015. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas III Tema 6 "Indahnya Persahabatan"*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurnianingsih, Yanti, dkk. 2015. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas III Tema 6 "Indahnya Persahabatan"*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lawrence J. Najjar. 1996. *Multimedia Information and Learning*. *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia* (1996) 5 (2), 129-150. Diakses pada 1 November 2016
- Leow, Fui Theng. 2014. "Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in A Malaysian

- University". The Turkish Online Journal of Educational Technology, Volume 13 Issue 2
- Mahya, Arif Fanny dan Siti Partini Suardiman. 2013 "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V". Jurnal Prima Edukasia, Volume I - Nomor 1
- Nurchasanah, Putri. 2016. *Video Lambang Pancasila*. [https://www.youtube.com/results?search\\_query=video+lambang+pancasila](https://www.youtube.com/results?search_query=video+lambang+pancasila). Diambil pada 1 November 2016
- Mas'ud, Muhammad. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, Prenda Media
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Murwanti dan Teguh Yuwono. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD dan MI Kelas III*. Departemen Pendidikan Nasional: Pusat Perbukuan
- Nurchasanah, Putri. 2016. *Video Lambang Pancasila*. [https://www.youtube.com/results?search\\_query=video+lambang+pancasila](https://www.youtube.com/results?search_query=video+lambang+pancasila). Diambil pada 1 November 2016
- Nana, Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurhasanah, dkk. 2015. *Buku Guru Kelas III Tema 7 "Energi dan Perubahannya"*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurhasanah, dkk. 2015. *Buku Siswa Kelas III Tema 7 "Energi dan Perubahannya"*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Normawati, Nurulita. 2016. *Pemanfaatan Komputer dalam Pembelajaran di SD Negeri Tukangan Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 23 Tahun ke-5 2016*
- Permendiknas, 2003, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.52 tahun 2003 tentang Standar Proses*. Jakarta
- Purbarini, Sekar Kawuryan. 2010. *Pendidikan Karakter di Sekolah: Masihkah Menjadi Tanggung Jawab Utama PKn*. [http://eprints.uny.ac.id/4502/1/pendidikan\\_karakter-sekar.pdf](http://eprints.uny.ac.id/4502/1/pendidikan_karakter-sekar.pdf). Diakses pada 1 November 2016
- Widiyoko, Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ratumanan, Tanwey, Gerson. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Ris, Hervandha Daniarti Fadlilah. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Sumbersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016". <http://repository.upy.ac.id/215/1/JURNAL.pdf>. Diakses pada 1 November 2016
- Risal M. Merentek. 2012. *Pembelajaran Berbasis Computer Sarana Multimedia dalam Pengembangan Pendidikan..* Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 3, No. 5 – Desember 2012
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Robert, B. Kozma. 1994. "The Influence of Media on Learning: The Debate Continues". SLMQ Volume 22, Number 4. Diakses pada 1 November 2016
- Roschelle, Jeremy, etc. 2007. *Changing How and What Children Learn in School with Computer-Based Technologies*. HAL archives-ouvertes. The Future of Children CHILDREN AND COMPUTER TECHNOLOGY Vol.10 • No.2 – Fall/Winter 2000. Diakses pada 1 November 2016
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana
- Sardiman. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sardiman. dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sidik, Nur. 2014. *Membangun E-Learning Mudah dan Asik dengan Lectora Inspire*. Tegal. Em Tiga Group
- Soewarno, dkk. *Kendala-Kendala yang Dihadapi Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer di SD Negeri 10 Banda Aceh*. JURNAL PESONA DASAR Vol. 2 No.4, April 2016, hal 28 -39 ISSN: 2337-9227
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryaningsih, Heni dan Wahyu Kurniawati. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul".

- <http://repository.upy.ac.id/1168/>. Diakses pada 1 November 2016
- Sutarman, Adang. 2016. Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Komputer Model CD Interaktif Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar. JPPI, Vol. 2, No. 1, Juni 2016, Hal. 81-98 e-ISSN 2477-2038
- Ted S.Hasselbring. 2000. *Use of Computer Technology to Help Students with Special Needs*. The Future of Children CHILDREN AND COMPUTER TECHNOLOGY Vol.10 • No.2 – Fall/Winter 2000. Diakses pada 1 November 2016
- TIM MKU Pendidikan Pancasila. 2014. *Pendidikan Pancasila*. Unesa University Press. Surabaya
- TIM PPS Unesa. 2015. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Unesa University Press. Surabaya
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Zhang, Dongsong. 2005. "Interactive Multimedia-Based E-Learning: A Study of Effectiveness". The American Journal of Distance Education, 19(3),149–162
- Veloo, Arsaythamby and Sitie Chairhany. 2013. *Fostering Students' Attitudes and Achievement in Probability Using Teams Games Tournament*. Science Direct, Social and Behavioral Sciences 93 (2013) 59-64.