

## **EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *MICROSOFT POWER POINT* BERBASIS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 12 KAMPUNG LAPAI PADANG**

Oleh :

**FADHILLAH SRI WAHYUNI**  
NPM. 1810013411182



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *MICROSOFT POWER POINT* BERBASIS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 12 KAMPUNG LAPAI PADANG**

**Disusun Oleh :**

**FADHILLAH SRI WAHYUNI**  
**NPM. 1810013411182**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Interaktif *Microsoft Power Point* Berbasis Model *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang.**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, 8 Agustus 2022

Disetujui oleh :

Pembimbing :



M. Tamrin S.Ag, M.Pd

## Executive Summary

Fadhillah Sri, W. 2022. “Pengembangan Multimedia Interaktif Microsoft Power Point Berbasis Model Team Games Tournament Pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing : M. Tamrin S.Ag, M.Pd**

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang diciptakan dengan tujuan melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan daya analisa terhadap suatu pemecahan masalah agar dapat menjadi individu yang tanggap, aktif dan kreatif serta memiliki peningkatan dalam aspek psikomotorik dan afektif. Oleh karena itu, dalam mengembangkan keterampilan dan sikap maka diperlukan pembelajaran yang mendidik karakter anak berdasarkan pada nilai-nilai pancasila, salah satunya mata pelajaran PKn.

Pembelajaran PKn menurut Permana (2018:1) adalah “upaya dalam memperkenalkan dan menanamkan wawasan kesadaran bela negara sebagai bentuk cinta tanah air yang dilandasi dengan Pancasila guna menjaga kesatuan dan persatuan Negara Republik Indonesia”. Pembelajaran PKn tidak hanya terbatas pada pengamalan nilai-nilai Pancasila, namun juga menambah wawasan mengenai kekuasaan politik, lembaga negara, HAM, hukum, serta hak dan kewajiban sebagai warga negara. Pembelajaran PKn juga memiliki tujuan secara umum..

Ubaedillah (2017:18) berpendapat bahwa, “pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki tujuan untuk membangun karakter (*character building*) bangsa Indonesia. Tujuan pembelajaran PKn adalah untuk menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang mampu berpikir kritis, memahami permasalahan dengan bijaksana, menghargai perbedaan, dan memahami keutuhan serta kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

Menurut Harianja, dkk (2022:91) menyatakan bahwa “model pembelajaran *team games tournament* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari permainan-turnamen-tim dimana model pembelajaran ini mengarah kepada kerjasama antar kelompok maupun antar individu yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam melakukan pemecahan masalah”.

Multimedia interaktif terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah jenis *Microsoft Powerpoint*. Aryadillah dan Fifit (2017:24) berpendapat bahwa “*Ms power point* adalah salah satu program aplikasi *Microsoft Office* yang berguna untuk membuat presentasi slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi mengajar dan membuat animasi sederhana dua dimensi maupun tiga dimensi”.

Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi kurang tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya: pendidik, peserta didik, lingkungan belajar, metode/teknik, bahan ajar dan media pembelajaran. Pada tanggal 17 November sampai dengan 19 November 2022 peneliti melakukan observasi di kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang.

Berdasarkan hasil Observasi Peneliti menemukan guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru Kurikulum 2013, sehingga kurangnya referensi pembelajaran bagi siswa di kelas, terutama dalam mata pelajaran PKn. Dan hasil wawancara Peneliti juga mendapatkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, penugasan, tanya jawab dan berfokus pada guru. Meskipun guru sudah mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran sesuai Kurikulum 2013, akan tetapi siswa tetap kurang memperhatikan guru saat belajar . Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Microsoft Power Point* Berbasis Model *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang.”

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dibatasi sampai tahap implementasi (uji coba). Penelitian pengembangan Multimedia Interaktif *Microsoft Powerpoint* berbasis model *Team Games Tournament* ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang. Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang yang berjumlah 17 orang. Sebelum diujicobakan pengembangan Multimedia Interaktif *Microsoft Powerpoint* berbasis model *Team Games Tournament* pada pembelajaran PKn terlebih dahulu dilakukan validasi oleh 3 validator ahli terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan valid dan layak untuk diujicobakan yang kemudian dapat ditentukan nilai praktikalitasnya terhadap siswa dan guru sebagai pengguna Multimedia Interaktif *Microsoft Powerpoint* berbasis model *Team Games Tournament*.

Berdasarkan *Education* hasil penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif *Microsoft Power Point* berbasis model *Team Games Tournament* pada pembelajaran PKn siswa kelas V, diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 93,3%, dengan kriteria sangat valid, sedangkan untuk rata-rata praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan 97% dengan kriteria sangat praktis.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif *Microsoft Power Point* berbasis model *Team Games Tournament* ini valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran PKn, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media belajar dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang.

**Kata Kunci : pengembangan multimedia interaktif, *Microsoft Power point*, pembelajaran PKn, TGT**

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryadillah dan Fitriansyah, F. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Bogor: Herya Media.
- Joko Harianja, dkk. 2022. *Tipe-Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ubaedillah. 2017. *Pancasila Demokrasi dan Pencegahan Korupsi*. Jakarta: Prenada Media.
- Ujang Permana. 2018. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Cirebon: LovRinz Publishing.

## **Executive Summary**

Fadhillah Sri, W. 2022. "Development Of Microsoft Power Point Interactive Multimedia Based on Team Games Tournament Model on Civics Learning for Grade V Students of SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Hatta University .

**Advisor : M. Tamrin S.Ag, M.Pd**

Education is a learning process created with the aim of actively involving students in developing knowledge, skills, and analytical power towards a problem solving in order to become an individual who is responsive, active and creative and has an increase in psychomotor and affective aspects. Therefore, in developing skills and attitudes, it is necessary to learn learning that educates children's karakter based on pancasila values, one of which is civics subjects..

Civics learning according to Permana (2018: 1) is "an effort in introducing and instilling insight into state defense awareness as a form of love for the homeland based on Pancasila in order to maintain the unity and unity of the Republic of Indonesia". Civics learning is not only limited to the practice of Pancasila values, but also adds insight into political power, state institutions, human rights, law, and rights and obligations as citizens. Civics learning also has a general purpose.

Ubaedillah (2017:18) argues that, "the learning of Civic Education (CID) has the aim of building the character (character building) of the Indonesian nation. The purpose of civics learning is to make students as citizens who are able to think critically, understand problems wisely, appreciate differences, and understand the integrity and sovereignty of the Unitary State of the Republic of Indonesia in the frame of Bhineka Tunggal Ika in accordance with the noble values of Pancasila.

According to Harianja, et al (2022:91) stated that "the team games tournament learning model is a learning model consisting of game-tournament-team where this learning model leads to cooperation between groups and between individuals that involves students actively in solving problems".

Interactive multimedia is divided into several types, one of which is the Microsoft Powerpoint type. Aryadillah and Fifit (2017:24) argue that "Ms power point is one of the microsoft office application programs that is useful for creating slide presentations. This application is usually used for teaching presentation purposes and creating simple two-diminated or three-dimensional animations".

In the teaching and learning process, there are many factors that influence the lack of achievement of learning objectives including: educators, students, learning environment, methods / techniques, teaching materials and learning media. From November 17 to November 19, 2022, researchers made observations in class V of SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang.

Based on the results of observations, researchers found that teachers only use student books and teacher books Curriculum 2013, resulting in a lack of learning references for students in the classroom, especially in civics subjects. Even though teachers have tried to implement one of the learning models according to the 2013 Curriculum, students still pay less attention to the teacher when learning. The researcher conducted a development research with the title "Development of Interactive Multimedia Microsoft Power Point Bebasis Model Team Games Tournament on Civics Learning for Grade V Students of SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang".

The type of research carried out is Research and Development (R & D) using the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Research is limited to the implementation stage (trial). The research on the development of Microsoft Powerpoint Interactive Multimedia based on the Team Games Tournament model was carried out in class V of SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang. The subjects of this development research trial were 17 grade V students of SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang. Before being tested, the development of the Microsoft Powerpoint Interactive Multimedia based on the Team Games Tournament model on Civics learning was first validated by 3 expert validators consisting of material experts, design experts, and linguists. This is so that the product developed is valid and worthy of trial which can then be



determined the practical value of students and teachers as users of Microsoft Powerpoint Interactive Multimedia based on the Team Games Tournament model.

Based on the education research results of the Microsoft Power Point Interactive Multimedia Development based on the Team Games Tournament model on civics learning for class V students, an overall average validity of 93.3% was obtained, with very valid criteria, while for the average practicality by teachers and students, an overall average of 97% was obtained with very practical criteria.

From the results of this study, it can be concluded that the Microsoft Power Point Interactive Multimedia Development based on the Team Games Tournament model is valid and practical to use in Civics learning, so that it can be used as one of the learning media in class V of SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang.

**Keywords : interactive multimedia development, Microsoft Power point, Civics learning, TGT**

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryadillah dan Fitriansyah, F. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Bogor: Herya Media.
- Joko Harianja, dkk. 2022. *Tipe-Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ubaedillah. 2017. *Pancasila Demokrasi dan Pencegahan Korupsi*. Jakarta: Prenada Media.
- Ujang Permana. 2018. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Cirebon: LovRinz Publishing.