

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Bulustalan Semarang

Sigit Pandu Cahyono¹✉, Sutiyono², Aulia Sholichah Iman Nurchotimah³

¹ CBDC, Binus University, Indonesia

² PGSD, Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, Indonesia

³ BSA, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 24, 2023

Revised December 16, 2023

Accepted December 16, 2023

Available online December 20, 2023

Kata Kunci:

Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

Keywords:

Development, interaktif pictionary, Learning outcomes

Copyright ©
Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta.
All rights reserved.

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar, tujuan pembelajaran diarahkan untuk menanamkan sikap dan perilaku yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila serta untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan untuk memahami, menghayati dan meyakini nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman dalam berperilaku sehari-hari. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu peran guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang baik, sehingga siswa memiliki minat dalam melakukan proses belajar yakni dengan menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis flash. Hasil penelitian ini membuat peserta didik menjadi senang dalam melakukan proses pembelajaran dan tidak terjadi kebosanan, antusias pembelajaran menjadi meningkat. Selain itu, hasil penelitian ini terjadi peningkatan dari nilai pre test 58,5 dan post test 80, dengan kenaikan sebesar 21,5 dengan kenaikan sebesar 17,1%. Dengan T-hitung sebesar 16,53 dimana lebih besar dari T-tabel dengan dk (29) yaitu 2,045, dan T-hitung berada pada daerah penolakan Ho, maka terdapat perbedaan selisih hasil post test dan pre test. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil pre test dengan hasil post test dan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dikatakan efektif.

ABSTRACT

Citizenship education is one of the subjects in schools, the learning objectives are directed at instilling attitudes and behavior based on Pancasila values and to develop knowledge and abilities to understand, appreciate and believe in Pancasila values as guidelines for everyday behavior. Developing learning media is one way to make the learning process directed according to learning objectives. One of the teacher's roles is to create a good learning atmosphere, so that students have an interest in carrying out the learning process, namely by creating flash-based interactive learning media. The results of this research make students happy in carrying out the learning process and there is no boredom, enthusiasm for learning increases. Apart from that, the results of this research showed an increase from the pre test score of 58.5 and post test score of 80, with an increase of 21.5 with an increase of 17.1%. With a T-count of 16.53 which is greater than T-table with dk (29), namely 2.045, and the T-count is in the Ho rejection area, there is a difference in the results of the post test and pre test. So it can be concluded that there is a difference between the pre-test results and the post-test results and learning using interactive learning media is said to be effective.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Era sekarang guru dituntut agar mampu menggunakan maupun membuat media pembelajaran yang diberikan oleh peserta didik menjadi menyenangkan sehingga dalam proses belajar mengajar menjadi tersampaikan secara baik. Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja (Arsyad, 2002:1). Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya Usman dan Asnawir (2002:11).

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran yang berbasis konvensional namun pembelajaran juga ditunjang dengan sarana dan prasarana salah satunya menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik sehingga dapat tercapainya proses belajar mengajar dengan baik. Dalam proses

belajar mengajar di SD N Bulustalan Semarang pada umumnya berjalan seperti biasa, yaitu adanya interaksi guru dengan murid. Namun ada beberapa hal yang menjadi fokus perhatian, yaitu dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan ada kecenderungan siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga pada pemahaman materi yang siswa terima menjadi tidak maksimal.

Media interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki (Daryanto, 2013:51). Pada era sekarang pembelajaran menggunakan media flash sangat menjadi keunggulan dalam proses pembelajaran. Keunggulan dari media flash ini dapat mempermudah dengan kata lain menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan berinteraksi sehingga menjadi lebih menarik dan dapat berinteraksi dengan penggunanya. Dengan adanya media interaktif ini dapat menjadikan sarana penilaian dalam meningkatkan hasil belajar. Seperti yang disampaikan Slavin (2011:262) menyatakan penilaian adalah suatu pengukuran sejauh mana siswa telah mempelajari tujuan yang ditetapkan bagi mereka.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian ini dapat ditentukan melalui uji *pre test* dan *post test* dalam menentukan *study* yang akan diteliti dalam menentukan penilaian pembelajaran dan mendapatkan data dengan cara subjektivitas dan objektivitas (Sugiyono, 2013:12). Pelaksanaan diawali dengan menentukan kelas eksperimen secara random sampling, memberikan pre-test kepada kelas eksperimen, memberikan treatment atau perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif flash.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Bulustalan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 4,5 dan 6 SD N Bulustalan yang berjumlah 167 siswa. Menurut Hadjar (dalam Purwanto, 2012:220) populasi adalah kelompok besar individu yang mempunyai karakteristik umum yang sama. Populasi dalam penelitian ini terbagi menjadi 7 kelas yaitu kelas 4A berjumlah 28 siswa, 4B berjumlah 28 siswa, 5A berjumlah 28 siswa, 5B berjumlah 28 siswa, 6 A berjumlah 28 siswa, 6 B berjumlah 27 siswa

Pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. *Cluster random* sampling adalah teknik memilih sampel dari kelompok yang sudah ada atau tersedia. Teknik ini biasanya dilakukan karena populasi yang hampir sama baik segi kuantitas dan hasil belajar. Teknik cluster digunakan untuk memilih 1 kelompok dari delapan kelas dan dua kelas terpilih, diundi secara acak (random) 7 untuk menentukan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas X C berjumlah 30 siswa, sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran interaktif. Variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar siswa berupa kemampuan menjawab soal secara tepat sesuai materi yang diajarkan di SD N Bulustalan. Teknik pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah tes, observasi, dokumentasi dan wawancara. Khusus untuk teknik tes setelah diujikan pada siswa, selanjutnya dianalisis untuk menentukan validitas dari soal-soal yang telah diberikan. Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis instrument hasil tes uji coba meliputi uji validitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Secara metode kualitatif diharapkan mampu menjawab antusias dari segi pembelajaran siswa dari hal membosankan ketahap menyenangkan. Secara metode kuantitatif akan mengukur hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh selanjutnya akan di analisis. Dalam analisis data yang diperoleh dari penelitian ini dengan memanfaatkan aplikasi excell. Hal ini digunakan untuk mempermudah dalam pengolahan data penelitian yang diperoleh dari lapangan. Data yang dianalisis adalah data aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Data aktivitas belajar dianalisis dengan analisis deskriptif, sedangkan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan bantuan dari aplikasi excell. Uji Sample T Test ini digunakan untuk melihat peningkatan pada hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, dengan kata lain melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan dan Uji Independent Sample T-Test atau biasa disebut uji t sampel bebas digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok (Trihendradi, 2013:92).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta Didik Aktif Dengan Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran yang diterapkan dalam kelas 6 A adalah pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi, yakni pelaksanaannya diberikan suatu media pembelajaran interaktif yang berbasis flash. Selama proses pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dan guru, dimana keduanya terjadi komunikasi pembelajaran dengan materi makna kedaulatan rakyat. Dalam hal ini selaras dengan pendapat Arsyad, 2013:117 terciptanya

suatu pembelajaran yang kompleks, bilamana memenuhi unsur-unsur guru, siswa, model pembelajaran, media pembelajaran serta materi yang terarah.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan lebih membuat siswa tertarik dalam melakukan proses pembelajaran yang di kelas. Dalam pembelajaran seorang peserta didik sedang menggunakan media pembelajaran interaktif, nampak sekali ketertarikan peserta didik dalam menerapkannya. Tentunya media pembelajaran interaktif akan mempunyai daya pesan yang dapat diterima dengan baik untuk peserta didik apabila media itu memiliki makna sebagai media, sesuai teori Sukiman, 2012 : 29 yakni media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis flash ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan bagi siswa akan meningkatkan minat belajar, karena media pembelajaran ini bersifat kompleks, artinya menggabungkan antara audio, visual, video yang terangkum dalam satu media pembelajaran dengan kompetensi dasar makna keduallatan rakyat. Sifat media yang interaktif membuat siswa lebih aktif, seperti terlihat pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis flash ini adalah salah satu alternatif metode pembelajaran bagi siswa, dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motifator siswa. Hal ini selaras dengan teorinya Daryanto, 2012:117 yakni pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan minat baru pada peserta didik .

Proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik berkolaborasi menciptakan suasana pembelajaran yang baik. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas terjadi interaksi yang baik, sehingga peserta didik lebih menyenangi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini sesuai dengan teorinya Robert Bandur, 1993:3 yakni pembelajaran dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, guru memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

Dalam suasana proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik sangat menyenangi dengan adanya media pembelajaran ini. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik mendapatkan kemudahan dalam menjalankan pembelajaran yang dilakukan dikelas, yakni keminatan peserta didik terhadap teknologi yang berkembang pesat saat ini yaitu laptop di aplikasikan melalui media interaktif yang berbasis flash. Dengan media yang sebelumnya belum pernah diberikan oleh guru kepada peserta didik , lalu dibuatlah media pembelajaran interaktif ini maka menjadikan peserta didik lebih menyukainya karna ini meupakan hal yang baru. Hal ini sesuai dengan teori Sukiman, 2012:41 yakni fungsi media pembelajaran memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya ingat, penggunaan media pendidikan secara tepat dan variasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, berkaitan dengan permasalahan proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu membuat duplikasi dari objek sebenarnya, membuat konsep abstrak ke konsep konkret, memberi kesamaan persepsi, mengatasi hambatan waktu tempat jumlah dan jarak, memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran, memberikan rangsangan yang sama.

Dengan diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas eksperimen, peserta didik mengikuti proses belajar mengajar menjadi sangat baik, yakni dalam mendalami materi tentang makna keduallatan rakyat ini. Didalam suasana kelas sangatlah kondusif dan nyaman, sehingga pembelajaran menjadi produktif tanpa kegaduhan dari siswa lain, ini dibuktikan ketika peserta didik satu sedang berdiskusi, peserta didik yang lain juga melakukan hal yang sama, sehingga tidak mengganggu peserta didik yang lain. Hal ini berhubungan dengan teori yang diungkapkan Surya, 2003:113 dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, hal yang menjadi titik keberhasilan ialah dimana guru dan siswa mengalami fase keproduktifan selama proses pembelajaran yang terjadi.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis flash dalam proses belajar mengajar di kelas eksperimen ini, akan membuat ketertarikan peserta didik menjadi lebih meningkat dan siswa lebih aktif , dengan kata lain hasil belajarpun akan semakin meningkat. Dalam hal ini secara pengetahuan seorang peserta didik akan meningkatkan penguasaan materi yang sudah diajarkan, ataupun mengetahui kecakapan dalam materi yang didapat, seperti menurut teorinya Arsyad, 2011:9 tujuan penilaian hasil belajar untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan, untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran, untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan , untuk menentukan kenaikan kelas.

Didalam situasi kelas selama pembelajaran berlangsung juga terlihat suasana pembelajaran yang tidak bersifat kaku dalam berjalanya proses belajar mengajar, ada hubungan yang harmonis antara guru dengan murid dan juga antara murid yang satu dengan yang lain tampak sekali kedekatan dalam proses pembelajaran, sehingga ketercapainya pembelajaran yaitu menciptakan suasana yang harmonis tanpa mengurangi esensi pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadikan proses belajar mengajar antara guru dan murid dapat berlangsung tanpa mengganggu treatment yang

berlangsung. Selaras menurut Pavlov 1986 lebih mencermati arti pentingnya penciptaan kondisi atau lingkungan yang diperkirakan dapat menimbulkan respons pada diri siswa, dengan menerapkan strategi Pavlov ternyata individu dapat dikendalikan melalui cara mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan, sementara individu tidak menyadari bahwa ia dikendalikan oleh stimulus yang berasal dari luar dirinya.

Peningkatan Hasil Belajar Dengan Media Pembelajaran Interaktif

Dalam hasil penelitian ini peningkatan hasil belajar diukur melalui penilaian *pre test* dan *post test* yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Dilakukan penilaian secara domain kognitif, yakni berdasarkan pengetahuan peserta didik akan penguasaan tentang materi makna kedaulatan rakyat. Selain itu juga dilakukan penilaian secara aspek psikomotorik dan afektif, namun tidak dijadikan sebagai uji T-Test. Sesuai dengan teori (Benyamin S.Bloom, 1956:32) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar. Yang menjadi kelemahan penelitian ini belum sepenuhnya menggabungkan Uji T-Test dalam menentukan peningkatan hasil belajar, karena hanya memakai domain kognitif saja. Hal ini juga dikemukakan Piaget 1980, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik, peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan dalam proses pembelajaran, didapatkan kenaikan ataupun peningkatan pada kegiatan sebelum pembelajaran atau *pre test* didapatkan rerata nilai *pre test* siswa kelas eksperimen dan rerata nilai *post test* siswa kelas eksperimen. Hal ini selaras dengan tujuan belajar yakni, untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan, untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran, untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan (Arifin, 2010:15).

Dengan menggunakan media interaktif ini sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena di dalam media pembelajaran interaktif ini terdapat beberapa keunggulan yang secara kompleks peserta didik/siswa dapat melihat data berupa tulisan, gambar, visual, kuis, dan video tergabung menjadi satu, sehingga berbeda dengan media pembelajaran pada umumnya. Hal ini sesuai dengan Rudi Bretz (dalam Usman dan Asnawir, 2002:27) mengklasifikasikan jenis media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak, ketiga unsur pokok tersebut masih terbagi lagi menjadi beberapa bentuk. Dalam media pembelajaran interaktif ini juga tepat bilamana dikembangkan dengan beda materi, tidak hanya materi makna kedaulatan rakyat saja namun bisa semua materi dipakai untuk membuat media pembelajaran interaktif. Setelah dilakukan *treatment*, dan dilakukan uji *post test* dalam materi tentang makna kedaulatan rakyat pada sub bagian menjelaskan kedaulatan ke luar adalah salah satu materi yang mempunyai daya kesukaran yang lebih dibandingkan dengan materi yang lain.

Namun dengan digunakannya media pembelajaran interaktif ini sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Sesuai dengan teori (Bonwell 1995:51), yakni dalam penguasaan materi pembelajaran siswa secara psikologis dihadapkan dengan persoalan-persoalan yang membuat siswa berfikir cepat dalam penguasaan materi dan berfikir lamban dalam penguasaan materi. Dengan demikian dihasilkan perbandingan nilai antara hasil *pre test* dan hasil *post test* terdapat kenaikan nilai yang cukup bagus yakni sebesar 21,5 dengan kenaikan sebesar 17,4%. Dengan data selisih rata-rata *pre test* dan *post test* menunjukkan T-hitung sebesar 16,53 di mana lebih besar dari Ttabel dengan dk (29) yaitu 2,045, dan T-hitung berada pada daerah penolakan H_0 , maka terdapat perbedaan selisih hasil *post test* dan *pre test*. Dengan demikian secara langsung dapat disimpulkan bahwa dari kegiatan penelitian ini terjadi peningkatan, media pembelajaran berbasis flash ini efektif untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran PPKn bagi siswa di SD N Bulustalan.

4. SIMPULAN

Dalam proses pembelajaran siswa mengalami perubahan, yakni siswa semakin antusias mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Siswa yang awalnya mengalami kebosanan, ketika diterapkan media pembelajaran interaktif ini sudah tidak bosan, melainkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini juga dapat membuat kelas menjadi kondusif, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan penelitian yang dilaksanakan terdapat peningkatan hasil belajar dari nilai *pre test* dan *post test* sebesar 21.5 dengan kenaikan sebesar 17,4%. Data selisih rata-rata *pre test* dan *post test* menunjukkan T-hitung sebesar 16,53 di mana lebih besar dari Ttabel dengan dk (29) yaitu 2,045,

dan t hitung berada pada daerah penolakan Ho, maka terdapat perbedaan selisih hasil post test dan pre test.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada tim peneliti dan institusi SD N Bulustalan yang bekerjasama dengan baik sehingga research dan tulisan ini dapat tercipta dan terpublis dengan baik.

6. REFERENSI

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Anggraeni, A. (2019). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 14(2).
- Aqib, Zainal. (2012). Pendidikan Karakter Di Sekolah: Membangun Karakter Dan Kepribadian Anak. Bandung: Yrama Widya.
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan penabur*, 7(10), 11-21.
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459-467.
- Aulya R., Suryono., Prasetyo WM. (2014). Implementasi Program Corporate Social Responsibility (CSR) dalam rangka mewujudkan Sustainable. *Jurnal Administrasi Publik*, 2(1), 103-107.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Daryanto dan Syaiful Karim (2017). Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran; Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Gatot Pramono. (2008). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Harto, Kasinyo. (2018). Tantangan Dosen PKTI di Era Industri 4.0. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*. 16(1), 23-27.
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V SD Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(1).
- Muhammad Rusli dkk. (2017). Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan. Yogyakarta: Andi Press.
- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 22(2). 112-115.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati. (2019). Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128-135.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Sadiman, Arief dkk. (2006). Media Pembelajaran; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, B. & Kurniasih, I. (2017). Konsep dan Proses Pembelajaran, Implementasi dan Praktek dalam Kelas. Jakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Saodah, S., Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKn SD. *Pandawa*, 2(3), 386-395.
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*, 20(2), 166-178.
- Solihatin, Etin. (2013). *Strategi Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2011). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sutarno dan Mukhidin. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 21(3), 204-205.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Wibawanto. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.