

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS KOMPUTER DI SDN 3 SUKARARA KABUPATEN LOMBOKTIMUR

Murtisari  
Universitas Hamzanwadi  
sarimurtisasri7@gmail.com

## Abstract

*This study aims to determine the procedure for developing Civics Teaching Materials for class VI SD Negeri 3 Sukarara, East Lombok Regency using Microsoft Powerpoint software that is feasible to be applied as a learning medium (functioning as it should) as a learning medium\*, source, and produce teaching material products in the form of Powerpoint Subject Civics Class VI SD Negeri 3 Sukarara, East Lombok Regency, which is feasible to be used as an effective and optimal learning medium as a learning resource. and Development model (RD). The development model in this study adopts the learning design development model developed by Dick & Carey and Borg & Gall. The model of developing computer-based learning media on Citizenship Education subjects at SD Negeri 3 Sukarara, East Lombok Regency can be described as follows:\*(1) determining the subjects to be developed in the media;\*(2) conducting preliminary research;\*(3) making software design;\*(4) collection of materials; (5) develop product form;\*(6) validation by media and materials expert;\*(7) analysis; (8) revision I/revision of initial product; (9) small group evaluation; (10) analysis of small group results; (11) revision II; (12) large group trial; (13) analysis of large group test results; (14) effectiveness/application test; and (15) the final product. The use of computer-based learning media in Civics subjects using \*powerpoint\* which was developed is suitable to be used to support the learning of Civics subjects, because it has been tested for feasibility by media experts and learning material experts with decent results, and has been tested for feasibility. on the application of learning media with results that can increase student achievement by 162.1%.*

**Keywords:** *Teaching Materials, Computer Based*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan Bahan Ajar PKn kelas VI SD Negeri 3 Sukarara Kabupaten Lombok Timur dengan menggunakan software Microsoft Powerpoint yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai media pembelajaran\*, sumber, Serta menghasilkan produk bahan ajar berupa Powerpoint Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 3 Sukarara Kabupaten Lombok Timur, yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan optimal sebagai sumber belajar. dan model Pengembangan (RD). Model pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick & Carey dan Borg & Gall. model pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 3 Sukarara Kabupaten Lombok Timur dapat dideskripsikan sebagai berikut :\*(1) menentukan mata pelajaran yang akan dikembangkan dalam media;\*(2) melakukan penelitian

pendahuluan;\* (3) pembuatan desain perangkat lunak;\* (4) pengumpulan bahan; (5) mengembangkan bentuk produk;\* (6) validasi oleh ahli media dan materi;\* (7) analisis; (8) revisi I/revisi produk awal; (9) evaluasi kelompok kecil; (10) analisis hasil kelompok kecil; (11) revisi II; (12) uji coba kelompok besar; (13) analisis hasil tes kelompok besar; (14) uji efektivitas/aplikasi; dan (15) produk akhir. Penggunaan Media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran PKn menggunakan \*powerpoint\* yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran PKn, karena telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dengan hasil yang layak, dan telah teruji kelayakannya. pada penerapan media pembelajaran dengan hasil yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 162,1%”.

**Kata Kunci :** Bahan Ajar, Berbasis Komputer

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kemajuan sebuah negara, cita-cita bangsa akan dapat diwujudkan dengan baik, jika masalah pendidikan telah menjadi prioritas utama untuk dituntaskan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat signifikan, dalam menentukan arah dan kebijakan, menjadi tolak ukur maju atau mundurnya sebuah bangsa. karena pendidikan merupakan tahapan proses dalam mencetak generasi penerus bangsa.

Menurut Santyasa (2006) mengatakan bahwa “Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan, kualitas hidup dan dapat menghasilkan manusia yang terdidik”. Sehingga diperlukan pendidikan yang berkualitas dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang cerdas, berkualitas dan profesional terlebih di era globalisasi yang penuh dengan pluralitas, kompleks dan memiliki persaingan yang sangat ekstrim. Pendidikan yang sukses akan dapat dapat meningkatkan kesejahteraan.

upaya peningkatan kualitas pendidikan, beberapa strategi pemerintah Indonesia, diantaranya melakukan penyesuaian desain kurikulum secara berkesinambungan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Perubahan kurikulum tersebut dilakukan sejak zaman orde lama (kemerdekaan), kurikulum pendidikan nasional tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, dan 2004 disebut Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), 2006 disebut kurikulum KTSP

(Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)” sampai yang terupdate yaitu kurikulum tahun 2013 (tiap tahun dilakukan revisi). Perubahan kurikulum di Indonesia sangat dipengaruhi oleh pemimpin negara dan kebijakan menteri yang mendesain arah pendidikan yang dikembangkan dan diprioritaskan. Kurikulum dikembangkan perlu disesuaikan dengan rencana pendidikan nasional dan berjalan secara dinamis yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Mewujudkan tujuan pembelajaran dalam sebuah mata pelajaran proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu (1) siswa (2) guru, (3) fasilitas, (4) lingkungan, (5) media pembelajaran dan (6) metode pembelajaran.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mengamanatkan bahwa “peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan”. Guru membantu siswa dalam proses pembelajaran, Dalam mengimplmentasikan tugas seorang guru dalam hal membantu, membimbing dan memfasilitasi siswa dapat dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran, seperti buku mapel, proyektor, LCD, video player, media berbasis komputer, dan media lainnya. Kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan metode yang baik dan dilengkapi oleh media pembelajaran yang efektif akan menghasilkan output pembelajaran yang berkualitas.

Menurut Trianto (2007) bahwa “Implementasi Kurikulum 2013 membutuhkan proses pembelajaran yang tidak hanya mempelajari konsep, prinsip yang ada, tetapi juga berorientasi pada proses dan berlaku dalam kehidupan sehari-hari”. Penulis berpendapat bahwa Penyusunan kurikulum sebaiknya disesuaikan dengan visi misi yang sudah dirumuskan bersama yang perumusannya disesuaikan kebutuhan, kondisi siswa, daya dukung sekolah, prasarana sekolah serta sumber daya guru yang ada.

Pada umumnya dilapangan masih banyak ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan pola-pola atau metode yang belum dikolaborasi dengan pola-pola atau metode terkini, seperti pengembangan bahan ajar berbasis komputer. tetapi masih dominan menggunakan metode ceramah atau yang dikenal dengan transfer of knowledge, metode ini termasuk kurang representatif.

Observasi awal di SD Negeri 3 Sukarara dilaksanakan pada bulan Juni 2021. Hasil penelitian awal dari data yang didapatkan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah. Asumsi sementara bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh: (1) motivasi belajar siswa masih rendah; (2) Fokus perhatian siswa rendah; (3) metode pembelajaran yang digunakan guru belum maksimal; (4) Pengembangan materi masih terbatas; (5) Guru belum menggunakan fungsi guru secara maksimaal; (6) metode ceramah masih dominan sehingga keterlibatan siswa masih kurang; (7) belum mengembangkan bahan ajar berbasis komputer secara maksimal khususnya pada mata pelajaran PKn.

Pengembangan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dalam upaya peningkatan kualitas mutu pendidikan memiliki peranan yang sangat signifikan. Penulis menemukan bahwa media pembelajaran yang efektif dan refresentatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa disebabkan karena: “(1) siswa lebih termotivasi untuk belajar; (2) Deskripsi bahan ajar lebih akurat dan simpel sehingga siswa lebih cepat mengerti, (3) Metode pengajaran akan lebih variatif, dan efektif; (4) Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Perkembangan teknologi dan Kemajuan ilmu pengetahuan mendorong setiap lembaga pendidikan untuk menentukan arah baru dalam mendesain dan mengkolaborasikan dalam pencapaian tujuan pendidikan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dalam visi dan misi lembaga pendidikan. Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis komputer merupakan langkah yang sangat tepat dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan dan peningkatan kualitas pendidikan melalui peningkatan prestasi siswa secara berjenjang dan berkelanjutan. Pengembangan bahan ajar berbasis komputer dapat menggabungkan berbagai macam media seperti media teks, media gambar, media audio, media video dan animasi bahkan simulasi. Bahan ajar berbasis komputer merupakan gabungan dari tiga unsur yaitu suara, gambar dan teks atau kombinasi minimal dua media masukan atau keluaran dari data, media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar atau merupakan alat yang dapat membuat presentasi dinamis. dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, gambar audio dan video.

Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat membantu dan menjadi solusi dalam memecahkan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Pembelajaran berbasis komputer dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Selain itu, penggunaan bahan ajar berbasis komputer pada mata pelajaran PKn di SD Negeri 3 Sukarara Kabupaten Lombok Timur dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran PKn.

Berdasarkan uraian dan pandangan para ahli diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan “Bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis komputer yang dikemas dalam Powerpoint pada Mata Pelajaran PKn kelas VI pada SD Negeri 3 Suakarara dan Apakah pembelajaran dengan bahan ajar berbasis komputer untuk Mata Pelajaran PKn kelas VI pada SD Negeri 3 Sukarara Kabupaten Lombok Timur dalam format *Power Point*, layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang disebut penelitian Research and Development (RD) yang berorientasi pada produk. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 396) .

Metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk. Penelitian pengembangan merupakan “jembatan” antara penelitian dasar dan penelitian terapan dimana penelitian dasar bertujuan untuk “menemukan pengetahuan baru tentang fenomena fundamental” dan penelitian terapan bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang dapat diterapkan secara praktis. Penelitian pengembangan juga bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

Model pengembangan yang digunakan adalah model yang diadaptasi dari model pengembangan desain pembelajaran menurut Dick & Carey dan model

penelitian pengembangan menurut Borg & Gall. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Metode ini diharapkan dapat mempermudah dalam memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan hasil pengembangan produk berupa bahan ajar berbasis komputer, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran PKn pada Materi Sistem Politik di Indonesia. Data yang terkumpul diolah dengan menjumlahkan, dibandingkan dengan jumlah totalnya diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 1996), atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator.

## PEMBAHASAN

Media berbasis komputer yang telah dibuat kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Setelah media divalidasi kemudian media tersebut diujicobakan kepada siswa berupa uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Untuk mengetahui keefektifan produk media, dilakukan uji coba penerapan bahan ajar berbasis komputer. Berikut pembahasan masing-masing uji kelayakan media:

1. Pengujian Kelayakan Produk Bahan Ajar Berbasis Komputer

a. Ahli Media

Hasil penilaian ahli media ditinjau dari: (1) Komunikasi 85,0%; (2) Desain teknis 91,6%; dan (3) Format Tampilan 81,2%. Secara keseluruhan, penilaian ahli multimedia pada bahan ajar berbasis komputer dengan menggunakan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah 86,6%. Sehingga tingkat validasi tampilan pada produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dimaknai layak untuk digunakan .

b. Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi ditinjau dari aspek: (1) isi materi 87,0%; dan (2) strategi pembelajaran 75,0%. Secara keseluruhan penilaian ahli materi pada bahan ajar berbasis komputer dengan menggunakan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebesar 85,%. Sehingga tingkat validasi tampilan pada produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dimaknai layak untuk digunakan.

c. Pengujian Kelompok Kecil

Hasil penilaian tes kelompok kecil ditinjau dari aspek: (1) pengaruh strategi pembelajaran 83,3%; (2) komunikasi 80,5%; dan (3) 80% desain teknis. Secara keseluruhan, penilaian tes kelompok kecil bahan ajar berbasis komputer menggunakan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebesar 81,0%. Sehingga, produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diinterpretasikan layak digunakan.

d. Pengujian kelompok besar

Hasil penilaian tes kelompok kecil ditinjau dari aspek: (1) pengaruh strategi pembelajaran sebesar 86,5%; (2) komunikasi 78,2%; dan (3) desain teknis 88,6%. Secara keseluruhan, penilaian tes kelompok besar bahan ajar berbasis komputer menggunakan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah 84,7%. Pada pengujian ekstensif

terjadi peningkatan penilaian siswa, sehingga produk bahan ajar berbasis komputer dengan materi Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dimaknai layak untuk digunakan.

## 2. Pengujian Validitas Soal

Soal-soal yang diujikan adalah soal-soal yang digunakan untuk pengujian penerapan produk bahan ajar berbasis komputer untuk Kelompok A dan Kelompok B. Soal-soal yang diberikan disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Materi dan pertanyaan dalam produk bahan ajar berbasis komputer ini kemudian dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 3 Sukarara untuk mendapatkan saran atau perbaikan terkait soal yang akan digunakan. Setelah mendapatkan saran dan masukan dari guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian direvisi dan dilakukan perbaikan. Menurut guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, soal yang akan digunakan untuk pengujian penerapan produk bahan ajar berbasis komputer untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen sudah baik, namun saran dan masukan diberikan agar soal dibuat lebih sederhana agar mereka mudah dipahami oleh siswa.

## 3. Penerapan produk bahan ajar berbasis komputer

Produk bahan ajar berbasis komputer mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan software Powerpoint diterapkan pada pembelajaran di Kelompok B, dan Kelompok A merupakan kelompok yang tidak menggunakan bahan ajar Powerpoint. Sebelum pembelajaran dimulai, baik Kelompok A maupun Kelompok B diberikan pretest terlebih dahulu. Nilai rata-rata pretest pada Kelompok A adalah 36,26 sedangkan nilai rata-rata pretest pada Kelompok B adalah 36,7. Berdasarkan hasil nilai rata-rata pretest kedua, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas layak untuk dibandingkan karena perbedaan nilai rata-rata kedua kelas hampir sama.

Setelah pembelajaran pada masing-masing kelompok selesai, peneliti memberikan posttest kepada kedua kelompok. Dari hasil posttest



kedua kelas, nilai rata-rata posttest Kelompok A adalah 81,35 sedangkan nilai rata-rata posttest Kelompok B adalah 96,26. Jumlah siswa yang lulus pada kelompok A menurut nilai KKM adalah 12 siswa dan 3 siswa yang tidak lulus. Sedangkan jumlah siswa yang lulus pada Kelompok B menurut nilai KKM adalah 15 siswa dari total 15 siswa.

Hasil peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest di Grup A adalah 45,10 atau 123,3%, sedangkan peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest di Grup B adalah 59,5 atau 162,1%. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan rata-rata skor pada masing-masing kelompok. Namun peningkatan nilai rata-rata yang terjadi lebih besar di Kelompok B dibandingkan di Kelompok A. Selain itu, jumlah kelulusan di Kelompok A hanya 12 anak dari total 15 siswa, sedangkan di Kelompok B jumlah siswa yang lulus adalah 15 siswa dari total 15 siswa. . Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar berbasis komputer dengan mata pelajaran PPKn Powerpoint layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Tata cara pengembangan bahan ajar berbasis komputer untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 3 Sukarara Kabupaten Lombok Timur adalah: (1) menentukan mata pelajaran yang akan dikembangkan dalam media; (2) melakukan penelitian pendahuluan; (3) pembuatan desain perangkat lunak; (4) pengumpulan bahan; (5) mengembangkan bentuk produk; (6) validasi oleh ahli media dan materi; (7) analisis; (8) revisi I/revisi produk awal; (9) evaluasi kelompok kecil; (10) analisis hasil kelompok kecil; (11) revisi II; (12) uji coba kelompok besar; (13) analisis hasil tes kelompok besar; (14) uji efektivitas/aplikasi; dan (15) produk akhir. Proses perancangan produk bahan ajar berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki dua tahap yaitu tahap desain materi dan tahap pengembangan

perangkat lunak media. Tahapan perancangan materi pelajaran yang dilakukan adalah: (1) identifikasi tujuan; (2) analisis meliputi analisis kebutuhan pengguna dan analisis instruksional; (3) tinjauan instruksional; (4) merumuskan kompetensi dasar; dan (5) mengembangkan kriteria. Tahapan perancangan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan adalah: (1) analisis yang meliputi analisis spesifikasi teknis dan analisis kebutuhan; (2) perancangan program yang meliputi perancangan flow chart, perancangan antarmuka; (3) implementasi; dan (4) pengujian.

2. Bahan ajar berbasis komputer pada mata pelajaran PKn dengan Powerpoint yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran PKn, karena telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dengan hasil yang layak, dan penerapannya bahan ajar berbasis komputer telah teruji. dengan hasil tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 162,1%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Agus Putra. 2011. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Tri Premana Dengan Siklus Sabda, Pratyaksa, dan Anumana (SPA) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Analisis Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas X SMA Saraswati Singaraja Tahun Ajaran 2010/2011*. Tesis (tidak diterbitkan)., FIS UNDIKSA. Singaraja.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. (edisi terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk). Jakarta : PU-UT dan Rajawali Press.
- Arif Sadiman., dkk. 2003. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemafaatannya)*. Jakarta: Rajawali.
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bachtiar Sjaiful Bachri. 2002. “Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Memfasilitasi belajar Mandiri dalam Mata Kuliah Desain Pesan pada Program S-1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya”. Tesis (tidak diterbitkan). Surakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret.

- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Educational research*. New York: Longman. Brophy, J. Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Belajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W. & Cary, L. (2005). *The Sytematic Design Of Intruction. (6th e.d)*. Boston: Scest Pearson A.B.
- Gordin, D.L. et.al. (1995). *Using the World Wide Web to Build Learning Communities*. Northwestern University Magazine.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J.D. (1996). *Instructional media and the new technologies of instruction*. New York: Macmillan.
- Imam Mu'adin. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran PKn SMP*. Thesis (tidak diterbitkan).
- Isroi. 2004. *Trik Efek Animasi pada PowerPoint*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Lateheru, John. (1988). *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Tenaga Kependidikan*. Jakarta.
- Mahendri, Budi. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa*. Tesis (tidak diterbitkan). FIS Undiksa. Singaraja.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nana Sudjana. (1991). *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Putra, Agastya. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Ceramah Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa*. Tesis (tidak diterbitkan)., FIS Undiksa. Singaraja.
- Santyasa, I W. 2006. *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPKP) Research for Instructional Improvement (RII)*. Makalah. Disajikan dalam Pelatihan Para Dosen Universitas Pendidikan Ganesha tentang Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Perguruan Tinggi Tanggal 2 November 2006, di Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suharsimi Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2007. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publizher.
- Weda, Oka. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar PKn Siswa*. Tesis (tidak diterbitkan)., FIS Undiksa. Singaraja.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Singgih Trihastuti. 2006. *Pengembangan Multimedia Sains untuk Siswa SMP*. Laporan Tesis.

Sungkono dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Tim Penyusun Wahana Komputer. 2007. *MS Powerpoint 2007 untuk Menyusun Presentasi Bisnis*. Bandung: Salemba Infotek.