

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

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

FADHILLAH SRI WAHYUNI
NPM. 1810013411182



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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Fadhillah Sri Wahyuni
NPM : 1810013411182
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif *Microsoft Power Point* Berbasis Model *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang

Disetujui Oleh:

Pembimbing



M. Tamrin, S.Ag., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi PGSD



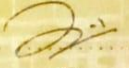


Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Teelah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal Sembilan Belas bulan Juli tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua bagi

Nama : Fadhillah Sri Wahyuni
NPM : 1810013411182
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif *Microsoft Power Point* Berbasis Model *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapa Padang

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	M. Tamrin, S.Ag., M.Pd.	(Ketua)	1. 
2.	Dr. Muslim, S.H., M.Pd.	(Anggota)	2. 
3.	Darwianis, S.Sos., M.H.	(Anggota)	3. 

Lulus Ujian Tanggal, 19 Juli 2022

Mengetahui,

Dekan FKIP

Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi PGSD


Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadhillah Sri Wahyuni
NPM : 1810013411182
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif *Microsoft Power Point* Berbasis Model *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang

Dengan ini saya menyatakan bahwa 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" Adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 19 Juli 2022

Saya yang menyatakan



Fadhillah Sri Wahyuni

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

Fadhillah Sri Wahyuni¹, M.Tamrin¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : fadhillahsriwahyuni@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn di kelas V SD, yang valid dan praktis. Penelitian dilakukan di SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang. Jenis penelitian ini penelitian pengembangan (*R&D*). Prosedur pengembangan menggunakan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Prosedur dibatasi pada tahap *implementation* (uji coba). Proses validasi multimedia interaktif Ms *power point* dilakukan oleh 3 orang dosen ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Persentase validitas multimedia interaktif oleh ahli materi yaitu 90% dengan kriteria sangat valid, persentase oleh ahli desain yaitu 92% dengan kriteria sangat valid. Persentase oleh ahli bahasa yaitu 98% dengan kriteria sangat valid. Rata-rata validitas oleh validator yaitu 93,3% memenuhi kriteria valid dari aspek materi, desain, dan bahasa. Praktikalitas dilakukan oleh 1 orang guru dan 17 orang siswa kelas V. Hasil praktikalitas guru yaitu 97,5% dan praktikalitas siswa 98,8% dengan kriteria sangat praktis. Rata-rata hasil praktikalitas guru dan siswa yaitu 97% memenuhi kriteria praktis dari aspek kandungan kognisi, kemudahan penggunaan, dan estetika. Dapat disimpulkan multimedia interaktif *power point* berbasis *team games tournament* valid dan praktis digunakan pada pembelajaran PKn untuk siswa kelas V SD (Sekolah Dasar).

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

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk.....	10
BAB II LANDASAN TEORITIS	15
A. Kajian Teori	15
1. Pembelajaran PKn.....	15
a. Hakikat Pembelajaran PKn	15
b. Tujuan Pembelajaran PKn	16
c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn Sekolah Dasar	17
2. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Pengertian Pembelajaran	19
c. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	20
d. Kegunaan dan Manfaat Media Pembelajaran	21
e. Fungsi Media Pembelajaran	22
f. Jenis-jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini	24
g. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	26
3. Multimedia Interaktif	27
a. Pengertian Multimedia Interaktif	27
b. Kelebihan Multimedia Interaktif	28
4. <i>Microsoft Power Point</i>	29
a. Pengertian <i>Microsoft Power Point</i>	29
b. Kelebihan dan Kelemahan <i>Microsoft Power Point</i>	30
5. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	32
a. Pengertian Model Pembelajaran (TGT)	32
b. Karakteristik Model Pembelajaran (TGT)	33
c. Sintaks Model Pembelajaran (TGT).....	34

d. Kelebihan Model Pembelajaran (TGT).....	35
e. Kelemahan Model Pembelajaran (TGT)	35
B. Penelitian Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	39
BAB III METODE PENGEMBANGAN	44
A. Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan	45
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	46
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	47
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	50
4. Tahap <i>Impelementation</i> (Pengimplementasian).....	55
C. Uji Coba Produk.....	57
1. Subjek Uji Coba	57
2. Jenis Data	57
3. Instrumen Pengumpulan Data	58
4. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Hasil Pengembangan.....	62
1. Penyajian Data Uji Coba.....	62
a. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	64
b. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	68
c. Tahap <i>Developement</i> (Pengembangan).....	73
2. Hasil Analisis Data.....	77
a. Hasil Analisis Data Validitas	77
b. Hasil Analisis Data Praktikalitas.....	81
3. Revisi Produk.....	83
B. Pembahasan.....	90
a. Hasil Validitas Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> berbasis Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	91
b. Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> berbasis Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	92
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95
DAFTAR RUJUKAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	34
Tabel 2. Nama Validator Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> Berbasis Model <i>Team Games Tournament</i>	51
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Angket Ahli Materi	52
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen untuk Angket Ahli Media/Desain	52
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen untuk Angket Ahli Bahasa	53
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen untuk Angket Praktikalitas Oleh Guru	54
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen untuk Angket Praktikalitas Oleh Siswa.....	54
Tabel 8. Skala Penilaian untuk Lembar Validitas	59
Tabel 9. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas	60
Tabel 10. Kriteria Penilaian Validitas	61
Tabel 11. Kriteria Penilaian Praktikalitas	61
Tabel 12. Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator	65
Tabel 13. Daftar Nama Validator Multimedia Interaktif Ahli Materi, Ahli Desain, dan Ahli Bahasa	74
Tabel 14. Saran-saran dari Validator Ahli Materi, Ahli Desain, dan Ahli Bahasa	75
Tabel 15. Hasil Analisis Data Validitas Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> Oleh Ahli Materi.....	77
Tabel 16. Hasil Analisis Data Validitas Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> Oleh Ahli Desain	78
Tabel 17. Hasil Analisis Data Validitas Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> Oleh Ahli Bahasa.....	79
Tabel 18. Hasil Rekapitulasi Analisis Data Validitas Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> Oleh Validator	80
Tabel 19. Hasil Lembar Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> untuk Guru pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas V	81
Tabel 20. Hasil Lembar Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.....	82

Tabel 21. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i> Guru dan Siswa	83
Tabel 22. Tampilan Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Sebelum Direvisi....	84

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berpikir	42
Bagan 2. Alur Pelaksanaan Penelitian Pengembangan Model ADDIE	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
Lampiran II. Kisi-kisi dan Lembar Validitas Materi Pada Multimedia Interaktif <i>Power Point</i> Berbasis <i>Team Games Tournament</i> pada Pembelajaran PKn.....	107
Lampiran III. Hasil Analisis Data Validitas Mutimedia Interaktif <i>Power Point</i> Pada Materi	108
Lampiran IV. Hasil Analisis Data Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Oleh Validator Materi	114
Lampiran V. Kisi-kisi dan Lembar Angket Validitas Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> untuk Validator Desain	116
Lampiran VI. Data Hasil Validitas Angket Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Oleh Validator Desain	117
Lampiran VII. Hasil Analisis Validitas Angket Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Oleh Validator Desain.....	123
Lampiran VIII. Kisi-kisi dan Lembar Angket Validitas Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> untuk Validator Bahasa.....	127
Lampiran IX. Hasil Validitas Angket Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Oleh Validator Bahasa	128
Lampiran X. Hasil Analisis Angket Bahasa Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Berbasis Model <i>Team Games Tournament</i>	132
Lampiran XI. Rata-rata Hasil Nilai Validitas Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Berbasis Model <i>Team Games Tournament</i> Oleh Validator	134
Lampiran XII. Kisi-kisi dan Lembar Angket Praktikalitas untuk Guru Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Berbasis <i>Team Games Tournament</i>	135
Lampiran XIII. Lembar Hasil Praktikalitas Pada Angket Oleh Guru Terhadap Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Berbasis <i>Team Games Tournament</i>	136
Lampiran XIV. Hasil Analisis Praktikalitas Guru Pada Angket Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Berbasis <i>Team Games Tournament</i>	138

Lampiran XV. Kisi-kisi dan Lembar Angket Praktikalitas Siswa Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Berbasis <i>Team Games Tounament</i>	142
Lampiran XVI. Angket Hasil Praktikalitas Siswa Terhadap Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Berbasis TGT Pada Pembelajaran PKn.....	143
Lampiran XVII. Hasil Analisis Angket Praktikalitas Siswa Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Berbasis TGT	153
Lampiran XVIII. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Berbasis TGT Oleh Guru dan Siswa.....	157
Lampiran XIX. Dokumentasi Penelitian Saat Uji Coba Produk Multimedia Interaktif <i>Power Point</i> Berbasis TGT Pada Pembelajaran PKn	158
Lampiran XX. Surat Izin Penelitan Dari Kampus	161
Lampiran XXI. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	162
Lampiran XXII. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah.....	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Analisis Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran PKn.....	69
Gambar 2. Tampilan Depan Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i>	71
Gambar 3. Proses <i>Loading</i> Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Saat Dibuka.	71
Gambar 4. Sub-judul Pada Multimedia Interaktif <i>Ms Power Point</i> Yang Dapat Diklik Sesuai Menu Yang Disediakan	71
Gambar 5. Konten Isi Materi dan Format Tulisan Pada Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i>	72
Gambar 6. Penyajian Kuis Multimedia Interaktif <i>Microsoft Power Point</i>	72