

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara hukum dimana ketatanegaraan diatur oleh konstitusi berasaskan pada hukum. Terjaminnya hak warga negara diatur dalam konstitusi sehingga warga negara haruslah mampu menyeimbangkan antara hak dan kewajibannya berlandaskan pada nilai-nilai pancasila. Seluruh warga negara harus memenuhi hak dan kewajibannya yang mana dalam hal ini tidak dapat dipisahkan anantara satu dengan yang lainnya. Jika seseorang telah memenuhi kewajibannya sebagai bentuk tanggungjawab ia juga akan mendapatkan haknya sebagai bentuk ketaatannya terhadap negara.

Pemenuhan hak dan kewajiban juga berlangsung pada ruang lingkup kehidupan sehari-hari hal ini dikaitkan sebagai landasan dalam penanaman kesadaran terhadap pentingnya hak dan kewajiban sebagai warga negara. Salah satu kepemilikan yang melekat dalam diri identitas warga negara adalah hak dan kewajibannya secara resipokalitas.

Hal ini sejalan dengan pendapat cholisin dimana hak dan tanggungjawab warga negara muncul sebagai akibat adanya hubungan antara warga negaraldan negara. Secara filosofis bagi bangsa Indonesia hak tidak dapat berjalan sendiri tanpa diiringi dengan kewajiban, paham ini disebut dengan keharmonisasian. Dimana dengan adanya suatu jaminan antara hak dengan kewajiban warga negara dan negara untuk keseimbangan antara hak dan kewajiban.

Kesadaran tentang pentingnya dalam pemahaman hak dan kewajiban warga negara diawali sejak anak disekolah dasar. Hal ini akan menjadi suatu kebiasaan untuk membentuk kepatuhan anak dalam menjalankan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Sebagai bagian dari suatu kepentingan tersebut juga bertujuan untuk membangun kesiapan pesertadidik menjadi warga negara yang cerdas, berpikir kritis dan bertoleransi yang tinggi. Yang mana nantinya akan diwujudkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Sifat alamiah pembahasan hak dan kewajiban warga negara menjadi bagian penting di dunia pendidikan terutama pada muatan mata pelajaran PPKn. Hak dan kewajiban warga negara yang diatur dalam UUD 1945 berkaitan dengan aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Negara menjamin hak warga negaranya untuk hidup dan mempertahankan kehidupan, “setiap orang berhak untuk hidup serta berhak mempertahankan hidup dan kehidupannya”. Kemudian, “hak untuk membentuk keluarga dan melanjutkan keturunan melalui perkawinan yang sah”, hak atas kelangsungan hidup. Dimana “setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang”. “Hak untuk mengembangkan diri dan melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya dan berhak mendapat pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya demi kesejahteraan hidup manusia”.

Setiap kewajiban warga negara juga di atur dalam UUD 1945, warga negara wajib mentaati hukum dan pemerintahan. Serta wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara. Dan masih banyak kewajiban warga negara yang diatur didalam UUD 1945 dengan itu hakikat secara filosofi normatif muatan pembelajaran PPKn

dapat menumbuh kembangkan sifat manusia yang berbudi luhur. PPKn salah satu upaya yang dapat menumbuhkan kesadaran akan hak dan kewajiban ialah melalui jalur pendidikan. PPKn merupakan bentuk pendidikan yang mengembangkan sikap dan kemampuan warga negara baik dari aspek pengetahuan, sikap dan ketrampilan. PPKn tentunya menjadi proses penanaman kesadaran warga negara dalam keberhasilan pencapaian target belajar. Selain itu proses pembelajaran akan berjalan maksimal apabila didukung oleh motivasi belajar peserta didik serta kreatifitas pengajar.

Proses pembelajaran memerlukan komunikasi pada kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk bertukar pikiran dan mengembangkan ide-idenya. Dalam berkomunikasi sering terjadi ketidak sinambungan antara guru dan siswa sehingga komunikasi tersebut menjadi tidak efektif karena adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan, dan kurangnya minat belajar siswa. Salah satu usaha untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran yang secara terintegrasi saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan pada fungsi media dalam kegiatan pembelajaran disamping sebagai penyaji stimulus informasi dan sikap, media juga diharapkan dapat meningkatkan keserasian kegiatan pembelajaran dalam menerima informasi.

Pengajar yang memiliki kreatifitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik untuk peserta didiknya, dengan menggunakan berbagai cara seperti dalam penggunaan multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia pada pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar siswa dapat

munculkan motivasi dan rangsangan dalam belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Karenanya, penggunaan multimedia dalam pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Dalam hal ini profesionalisme pendidik tidak hanya mencakup kemampuan dalam membelajarkan peserta didik, akan tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan yang meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik agar menjadi lebih mudah.

Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien sederhana namun bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan media yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhannya dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan menyajikan media pembelajaran yang menarik dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas, menjadi hal yang penting.

Untuk itu, sudah selayaknya kita menggunakan media bukan lagi sebagai alat bantu untuk mengajar. Akan tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh pendidik. Akan tetapi yang lebih penting dapat pula digunakan oleh peserta didik. Mengingat akan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik.

Berdasarkan edaran dari Permendikbud No.22 Tahun 2016 menyatakan bahwa pembelajaran pada satuan pendidikan yang diselenggarakan secara berbasis multimedia, aspiratif, menyenangkan, menantang, dan dapat memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif serta dapat memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan memandirikan sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.

Sebagai salah satu muatan pembelajaran tematik, kegiatan pembelajaran PPKn memerlukan multimedia pada kegiatan pembelajaran yang bervariasi. Kebutuhan ini untuk memenuhi pelaksanaan kegiatan belajar yang aktif, terlebih lagi pada zaman milenial ini teknologi sudah sangat berkembang pesat. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwasanya media pembelajaran merupakan suatu komponen yang penting dalam keberlangsungan pembelajaran di sekolah.

Permendikbud juga mengeluarkan edaran pada No.22 Tahun 2006 yang mengemukakan mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, yang menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata

pelajaran yang berfokus untuk membentuk warga negara agar lebih memahami serta dapat melaksanakan segala hak dan kewajiban sebagai seorang warga negara. Pendidikan karakter dalam proses pembelajaran PPKn dapat memberikan tuntunan peserta didik agar menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa dengan kata lain, karakter dimaknai sebagai kualitas pribadi yang baik, dalam arti tahu kebaikan, mau berbuat baik, dan nyata berperilaku baik, yang secara koheren.

Dalam memahami dan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila terhadap anak sekolah dasar, pembelajaran PPKn harus mampu mentransfer ilmu baik secara pengetahuan keterampilan dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran PPKn sering tersirat menjadi pembelajaran yang membosankan hal ini disebabkan oleh sebagian besar materi pembelajaran PPKn masih berbentuk teori sehingga pembelajaran bersifat hapalan dan pembelajaran masih didominasi oleh pembelajaran secara ceramah.

Dengan ini, penggunaan media pembelajaran sudah dipandang sangat penting karena dapat membantu baik guru maupun siswa dalam mencapai pembelajaran yang diinginkan dalam pendidikan. Maka dari itu persiapkan media pembelajaran sebelum kegiatan dilaksanakan dan merupakan tanggungjawab guru. Menurut Kemp dan Dayton yang dikutip Azharil Arsyad (2011: 19) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi instruksi yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran

atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Sedangkan menurut Jennah (2009:14-15) ada beberapa ciri umum dari media pembelajaran seperti berikut;

1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang di awal ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera. 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio. 4) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaktif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. 5) Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar berupa pesan, orang, material, metode, teknik dan lingkungan. 6) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 101884 Limau Manis, peneliti mendapati suatu permasalahan pembelajaran bahwa, kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang dilakukan. Guru memberikan penyampaian materi hanya dengan bantuan buku guru dan buku siswa dalam kegiatan pembelajaran PPKn di kelas. Selain penggunaan buku, media pembelajaran yang digunakan guru adalah melalui media *microsoft power point*.

Pembelajaran PPKn di kelas III SDN 101884 Limau Manis, disajikan melalui media *microsoft power point* masih terlihat monoton. Penyajian tampilan *microsoft power point* yang digunakan oleh guru masih terlihat sederhana, dimana desain pemaparan materi kurang menyesuaikan pada tema dan karakter peserta

didik. Dari kegiatan belajar terlihat membosankan sehingga tidak ada daya tarik belajar pada peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain pembelajaran yang masih konvensional, sulitnya pengenalan karaktersiswa yang beragam dan kurangnya interaksi yang aktif masih mendominasi proses pembelajaran PPKn di kelas. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik masih kurang dalam mengeksplor dirinya saat proses pembelajaran.

Berkaitan dengan materi hak dan kewajibannya dalam lingkungan sekolah peserta didik belum mampu memahami apa yang menjadi kewajibannya disekolah. Siswa masih sering melanggar peraturan yang ada di sekolah. Keterlambatan saat menghadiri pembelajaran, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, perilaku peserta didik saat pembelajaran masih sering mendapatkan teguran dari guru. Selain dari tantangan belajar tersebut, permasalahan pembelajaran PPKn di kelas III SDN 101884 Limau Manis adalah rendahnya hasil belajar PPKn. Data tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan anak pada mata pelajaran PPKn sebagai berikut ini;

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian PPKn Siswa Kelas III SDN 101884 Limau Manis

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang lulus KKM > 65		Jumlah siswa yang tidak lulus KKM < 65	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Ulangan 1	23 Orang	9	39%	14	61%
Ulangan 2	23 Orang	6	26%	17	74%
Ulangan 3	23 Orang	8	35%	15	65%

Berdasarkan hasil tabel 1.1, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas III SDN 101884 Limau Manis pada muatan pembelajaran PPKn masih banyak dibawah kriteria ketuntasan minimal. Untuk kelas 3 dengan rata-rata nilai ulangan pertama mencapai ketuntasan minimal sebesar 39% dan yang tidak tuntas sebesar 61%, nilai ulangan kedua mencapai ketuntasan minimal sebesar 26% dan yang tidak tuntas sebesar 74%, nilai ulangan ketiga mencapai ketuntasan minimal 35% dan yang tidak tuntas sebesar 65%, maka dari hasil ketiga ulangan PPKn mendapat rata-rata nilai ulangan harian 66% belum mencapai ketuntasan minimal. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran muatan pembelajaran PPKn materi hakl dan kewajiban sebagai warga negara, guru harus kreatif mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam belajar PPKn. Dengan melihat kondisil tersebut, salahl satu upaya yang dapat dilakukan guru maupun peneliti adalah dengan cara memberikan variasi pembelajaran yang dapat menghilangkan rasa bosan seperti menyediakan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini, peneliti mengembangkan multimedia berbasis *microsoft power point* yang digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di Sekolah SDN 101884 Limau Manis. Menyesuaikan dengan karakter anak sekolah dasar golongan kelas rendah berada padal rentang usia dini, masa ini merupakan bagian penting dalam perkembangan belajar anak.

Potensi anak pada rentang usia pendidikan dasar perlu dilakukan secara optimal agar perkembangan potensi kognitif, keterampilan dan perubahan tingkah laku dapat dibentuk secara keseluruhan. Adapun karakteristik belajar anak kelas rendah dimana pembelajaran harus bersifat konkret, integratif dan hirarkis dengan membentuk permainan belajar yang dapat menarik keinginan belajar anak di kelas. Penggunaan multimedia berbasis *microsoft power point* memberikan warna baru bagi pembelajaran PPKn, media pembelajaran yang didesain menyesuaikan dengan karakter siswa juga menyajikan video dan suara untuk menarik perhatian siswa dalam belajar PPKn ini dapat membantu guru dalam mengkaitkan antar materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen pembelajaran efektif.

Salah satu program yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat multimedia pembelajaran adalah *Microsoft Office PowerPoint* atau lebih dikenal dengan *PowerPoint*. Program ini merupakan program presentase yang paling populer di kalangan guru. Sudah banyak guru yang memanfaatkan PowerPoint ini sebagai media presentase untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Tetapi, presentase yang dibuat masih bersifat presentase biasa yang tidak memaksimalkan fitur-fitur multimedia yang ada di dalamnya. Karena menurut Susilanal (2007: 99), pada program *microsoft power point*, disediakan menu-menu untuk menampilkan teks, gambar, suara, video, dan bahkan animasi yang dapat dijadikan satu kesatuan media untuk menunjang presentase.

Selain mudah membuatnya, murah dan menarik hasilnya, presentasi menggunakan PowerPoint sangatl mudah, dinamisl dan menarik. Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Artinya peserta didik akan memperoleh keuntungan yangl signifikan apabila menggunakan medial yang sesuai dengan krakteristik belajar peserta didik. (Daryanto, 2016:16). Dengan hal ini penggunaan media pembelajaran melalui media *microsoft power point* yang dapat membantu guru menuangkan ide kreativitasnya dalam pembelajaran. Multimedia dalam dunial pendidikan digunakan untuk menyampaikanl materi pembelajaran. Materi yang dikembangkan dalam multimedia mengacul pada kurikuluml yang berlaku.

Media pembelajaran *microsoft power point* merupakan salah satu programl berbasis *multimedia*. *Software* ini, menyediakan fasilitas dalam bentukl slide-slide yang dapatl membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan paral guru sekolahl untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan multimedia berbasis *microsoft power point* secara karakteristik, media ini tidak hanya dapat menampilkan teks akan tetapi bisa menampilkan bersamaan atau dipadukan dengan menggunakan tampilan vidio maupun animasi bahkan sound dalam setiap penyajian materi yang ingin ditampilkan kepada siswa kelas III SDN 101884 Limau Manis. Penggunaan multimedia berbasis *microsoft power point* digunakan untukl memberikan variasi gaya belajar secara audio-visual.

Dengan memberikan pengalaman langsung melalui video pembelajaran peserta didik dapat melihat contoh bagaimana melaksanakan kewajiban dan mendapatkan haknya sebagai warga negara. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dijadikan sebagai bagian dari tahapan analisis dimana tahapan ini adalah bagian awal untuk mengembangkan media pembelajaran.

Untuk mengetahui kebutuhan dan ketersediaan media pembelajaran yang berfokus terhadap pengembangan dengan menganalisis kebutuhan media pembelajaran, analisis ketersediaan media pembelajaran, analisis materi, dan analisis target tujuan pembelajaran. Pentingnya mendesain multimedia pembelajaran berbasis *microsoft power point* dapat membantu guru agar menghasilkan hasil yang optimal melalui proses memilih peristiwa yang tepat dan merencanakannya dalam prosedur yang tepat. Desain media pembelajaran adalah penyusunan pola, rancangan keseluruhan struktur atau kerangka yang disusun secara sistematis yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran agar prosesnya dilaksanakan secara tertata dengan baik untuk pencapaian hasil yang optimal.

Model *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE), satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program media yang efektif. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.

Selain itu, model ADDIE merupakan model yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Istilah ini hampir identik dengan pengembangan sistem instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga berbasis multimedia, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya.

Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Kerangka ADDIE adalah proses siklus yang berkembang dari waktu ke waktu dan kontinue dari seluruh perencanaan instruksional dan proses implementasi. Lima tahapan terdiri kerangka kerja, masing-masing dengan tujuan sendiri yang berbeda dan fungsi dalam perkembangan desain instruksional. Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan, maka dilakukan penelitian lebih lanjut lagi dengan judul “Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft power point* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas III pada tema 4”.

1.2 Identifikasi Masalah

Tujuan identifikasi masalah yaitu agar kita maupun pembaca mendapat sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian. Adapun masalah yang teridentifikasi setelah mengadakan pengamatan sesuai dengan latar belakang masalah adalah:

1. Masih kurang optimal dalam pemanfaatan media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

2. Kurangnya variasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran dapat membosankan.
3. Peserta didik belum memahami hak dan kewajibannya di lingkungan sekolah.
4. Capaian nilai ulangan PPKn siswa kelas 3 SDN 101884 Limau Manis masih tergolong rendah terlihat dari data hasil belajar PPKn dengan rata-rata 39% sehingga pelaksanaan pembelajaran PPKn dikelas tergolong kurang optimal.
5. Media pembelajaran ppt yang disediakan kurang kreatif sehingga siswa kurang tertarik pada media pembelajaran tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran maka permasalahan yang dikaji adalah

1. Materi yang akan disajikan dalam multimedia berbasis *microsoft power point* yang akan dikembangkan hanya berkaitan pada materi muatan pembelajaran PPKn kelas 3 Tema 4 sub tema 1.
2. Multimedia dalam pembelajaran menyajikan materi Tema 4 sub tema 1 “Hak dan Kewajibanku” disaji dalam bentuk *microsoft power point* berbasis multimedia dengan objek dan gambar, video.
3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 101884 Limau Manis.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan paparan diatas adalah;

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran PPKn siswa kelas III di sekolah SDN 101884 Limau Manis?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran PPKn siswa kelas III di sekolah SDN 101884 Limau Manis?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar PPKn siswa setelah menggunakan multimedia berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran PPKn siswa kelas III di sekolah SDN 101884 Limau Manis?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pernyataan tentang sasaran langsung yang ingin dicapai setelah dilaksanakannya penelitian. Isi dan rumusannya mengacu pada rumusan masalah serta menggambarkan hipotesis dan alat analisis yang akan digunakan. Berdasarkan deskripsi rumusan masalah diatas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran PPKn siswa kelas III di sekolah SDN 101884 Limau Manis?

2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran PPKn siswa kelas III di sekolah SDN 101884 Limau Manis?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan multimedia berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran PPKn siswa kelas III di sekolah SDN 101884 Limau Manis?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian yang akan diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran PPKn dengan menggunakan multimedia berbasis *microsoft power point* dan dapat menambah pemanfaatan, serta dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi *microsoft power point* pada pembelajaran PPKn.

2. Manfaat secara praktis

- a. Manfaat bagi peneliti, dapat menambah wawasan terhadap media pembelajaran serta keterampilan dalam pembuatan media yang sesuai dengan materi pembelajaran PPKn kelas III tema 4 sub tema 1.
- b. Manfaat bagi peserta didik, dapat menambah pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan bantuan multimedia berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran PPKn dan dapat

dijadikan sebagai referensi dan pengetahuan mengenai media untuk siswa kelas III tema 4 sub tema 1.

- c. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini akan memberikan manfaat bagi guru khususnya pada penggunaan multimedia berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran PPKn yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PPKn.

