

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS MASALAH PADA MATERI SISTEM
HUKUM DAN PERADILAN DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PPKh DI SMK**

SKRIPSI

Oleh:

Marlina Ayu Lestari

NIM: 06051181320027

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2018**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS MASALAH PADA MATERI SISTEM
HUKUM DAN PERADILAN DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PPKn DI SMK**

SKRIPSI

Oleh:

Marlina Ayu Lestari

NIM: 06051181320027

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA**

2018

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MASALAH PADA MATERI SISTEM HUKUM
DAN PERADILAN DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PPKn
DI SMK
SKRIPSI**

Oleh

Marlina Ayu Lestari

NIM: 06051181320027

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

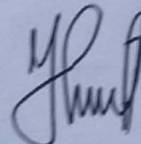
Mengesahkan :

Pembimbing 1,



**Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP. 196812211994121001**

Pembimbing 2,



**Kurnisar, S. Pd., M. H.
NIP. 197603052002121011**

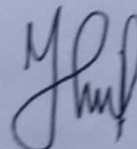
Mengetahui :

Ketua Jurusan IPS,



**Dr. Farida, M. Si.
NIP. 196009271987032002**

Ketua Program Studi PPKn,



**Kurnisar, S. Pd., M. H.
NIP. 197603052002121011**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MASALAH PADA MATERI SISTEM HUKUM
DAN PERADILAN DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PPKn
DI SMK**

SKRIPSI

Oleh

Marlina Ayu Lestari

NIM: 06051181320027

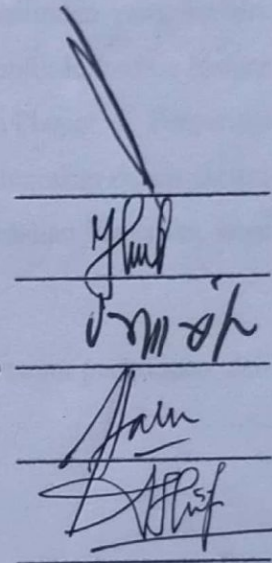
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 27 Maret 2018

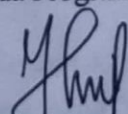
TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Emil El Faisal, M.Si
2. Sekretaris : Kurnisar, S.Pd., M.H
3. Anggota : Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D
4. Anggota : Drs. Alfiandra, M.Si
5. Anggota : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si



Indralaya, April 2018

Mengetahui
Ketua Program Studi


Kurnisar, S. Pd., M. H.
NIP. 197603052002121011

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Marlina Ayu Lestari
Nim : 06051181320027
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia Mata Pelajaran PPKn di SMK” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan / atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 20 April 2018

Yang membuat pernyataan,



Marlina Ayu Lestari

NIM. 06051181320027

PRAKATA

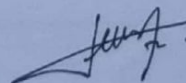
Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia Mata Pelajaran PPKn di SMK” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si dan Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A, Ph. D, Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Ibu Dr. Farida, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph. D, Bapak Drs. Alfiandra, M.Si dan Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si, yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 20 April 2018

Penulis



Marlina Ayu Lestari

NIM. 06051181320027

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBIING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.4.2.1 Bagi Siswa	7
1.4.2.2 Bagi Guru.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Multimedia Interaktif Berbasis Masalah.....	8
2.1.1 Hakikat Pembelajaran	8

DAFTAR ISI

	Halaman
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	11
2.1.5 Pemilihan Media Pembelajaran	13
2.1.6 Multimedia Interaktif.....	14
2.1.6.1 Pengertian dan Bentuk Multimedia	14
2.1.6.2 Pengertian dan Jenis Multimedia Interaktif.....	15
2.1.6.3 Kelebihan Multimedia Interaktif.....	16
2.1.6.4 Kekurangan Multimedia Interaktif	17
2.1.7 <i>Lecture Makeri</i>	18
2.1.7.1 Pengertian dan Kelebihan <i>Lecture Maker</i>	18
2.1.8 Pembelajaran Berbasis Masalah.....	20
2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah	20
2.1.8.2 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah	21
2.2 Mata Pelajaran PPKn	22
2.2.1 Isi Materi PPKn.....	22
2.2.2 Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia.....	23
2.3 Motivasi Belajar	24
2.3.1 Pengertian dan Jenis Motivasi.....	24
2.3.2 Teori Motivasi.....	25
2.3.3 Indikator dan Variabel Motivasi.....	26
2.4 Model-Model Pengembangan	27
2.5 Penelitian yang Relevan.....	29
2.6 Kerangka Berpikir	31

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Lokasi Penelitian	34
3.2 Subjek Penelitian.....	34
3.3 Metodologi Penelitian	34
3.4 Model Pengembangan	34
3.4.1 Prosedur Penelitian	34
3.4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	35
3.4.1.2 Desain Materi dan Bahan (<i>Design</i>).....	36
3.4.1.3 Pengembangan dan Implementasi	36
3.4.2 Tahap Evaluasi.....	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Dokumentasi	39
3.5.2 <i>Walkthrough</i>	39
3.5.3 Angket.....	40
3.5.4 Observasi.....	40
3.5.5 Instrumen Penelitian	40
3.5.5.1 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar <i>Walkthrough</i>	41
3.5.5.2 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar Angket.....	42
3.5.5.3 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar Observasi	42
3.6 Teknik Analisis Data.....	43
3.6.1 Analisis Dokumentasi	43
3.6.2 Analisis <i>Walkthrough</i>	43
3.6.3 Analisis Angket.....	44
3.6.4 Analisis Observasi.....	45

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil dan Pembahasan.....	47
4.1.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	47
4.1.1.1 Gambaran Umum SMK Negeri 1 Indralaya Selatan	47
4.1.1.2 Jumlah Data Siswa Data Guru dan Data Sarana Prasarana SMK Negeri 1 Indralaya Selatan.....	47
4.1.2 Deskripsi Tahap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah	51
4.1.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan	51
4.1.2.2 Hasil Desain	54
4.1.2.3 Hasil Pengembangan dan Implementasi	56
4.1.2.3.1 Mengembangkan Produk	56
4.1.2.3.2 Hasil Penilaian	59
4.2 Pembahasan.....	74
4.2.1 Analisis Kebutuhan.....	74
4.2.2 Tahap Desain.....	76
4.2.3 Tahap Pengembangan dan Implementasi.....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	80
5.2.1 Bagi Siswa.....	80
5.2.2 Bagi Guru.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	41
Tabel 3.2 Indikator Lembar Validasi Ahli	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Siswa.....	42
Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar Siswa	42
Tabel 3.5 Kategori Nilai pada <i>Walkthrough</i> untuk mengukur kevalidan Multimedia	44
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan Multimedia	44
Tabel 3.7 Kategori Nilai pada Angket untuk mengukur kepraktisan Multimedia	45
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Kepraktisan Multimedia	45
Tabel 3.9 Kategori Tingkat Motivasi Belajar Siswa	46
Tabel 4.1 Data Siswa.....	47
Tabel 4.2 Data Guru SMK Negeri 1 Indralaya Selatan.....	49
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana SMK Negeri 1 Indralaya Selatan.....	50
Tabel 4.4 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	53
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi pada Tahap Desain	55
Tabel 4.6 Hasil Proses <i>Editing</i> dengan <i>Software Lecture Maker</i>	57
Tabel 4.7 Hasil <i>Self Evaluation</i>	60
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Ahli	61
Tabel 4.9 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Materi	62
Tabel 4.10 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Media	63
Tabel 4.11 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Bahasa	64
Tabel 4.12 Komentar dan Saran pada Tahap <i>One To One</i>	65
Tabel 4.13 Hasil Perbaikan Tahap Evaluasi <i>One To One</i>	66
Tabel 4.14 Komentar dan Saran pada Tahap <i>Small Group</i>	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.15 Komentar dan Saran pada Tahap <i>Small Group</i>	69
Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah	72

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	32
Bagan 2.2 Alur Penelitian	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1: Usul Judul Proposal Penelitian
Lampiran	2: Persetujuan Seminar Proposal Penelitian
Lampiran	3: Bukti Revisi Seminar Proposal
Lampiran	4: Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Usul Penelitian
Lampiran	5: SK Seminar Usul Penelitian
Lampiran	6: Penunjukan Pembimbing Skripsi
Lampiran	7: SK Pembimbing Skripsi
Lampiran	8: Persetujuan Seminar Hasil Penelitian
Lampiran	9: Bukti Revisi Seminar Hasil Penelitian
Lampiran	10: Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Hasil Penelitian
Lampiran	11: SK Seminar Hasil Penelitian
Lampiran	12: Persetujuan Ujian Skripsi
Lampiran	13: Bukti Perbaikan Skripsi
Lampiran	14: Bukti Revisi Ujian Skripsi
Lampiran	15: Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran	16: Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan
Lampiran	17: Persetujuan Izin Penelitian dari SMK N 1 Indralaya Selatan
Lampiran	18: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran	19: Lembar Validasi Ahli Media
Lampiran	20: Rekapitulasi Hasil Validasi Media
Lampiran	21: Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran	22: Rekapitulasi Hasil Validasi Materi
Lampiran	23: Lembar Validasi Ahli Bahasa
Lampiran	24: Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa
Lampiran	25: Angket Siswa <i>One To One</i>
Lampiran	26: Rekapitulasi Hasil Tahap Evaluasi <i>One To One</i>
Lampiran	27: Angket Siswa <i>Small Group</i>
Lampiran	28: Rekapitulasi Hasil Tahap Evaluasi <i>Small Group</i>
Lampiran	29: Lembar Observasi Motivasi Sebelum Menggunakan Media

- Lampiran 30: Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Sebelum Menggunakan Media
- Lampiran 31: Lembar Observasi Motivasi Siswa Tahap *Field Test 1*
- Lampiran 32: Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Siswa *Field Test 1*
- Lampiran 33: Lembar Observasi Motivasi Siswa Tahap *Field Test 2*
- Lampiran 34: Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Siswa *Field Test 2*
- Lampiran 35: Hasil Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 36: Lembar Wawancara Kepada Guru PPKn SMK N 1 Indralaya Selatan
- Lampiran 37: Lembar Wawancara Kepada Kasi Kurikulum SMK Dinas Pendidikan Sumatera Selatan
- Lampiran 38: Silabus Kelas XI SMK N I Indralaya Selatan
- Lampiran 39: RPP
- Lampiran 40: *Storyboard* Multimedia Interaktif Berbasis Masalah
- Lampiran 41: Kartu Bimbingan Penulisan Proposal Penelitian
- Lampiran 42: Kartu Bimbingan Proposal Penelitian
- Lampiran 43: Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 44: Dokumentasi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MASALAH PADA
MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PPKn DI SMK**

Oleh:

Marlina Ayu Lestari

NIM: 06051181320027

Pembimbing: (1) Drs. Emil El Faisal, M.Si

(2) Kurnisar, S.Pd., M.H

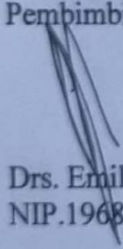
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

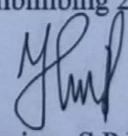
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan atau sederajat yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model pengembangan Hannafin and Peck. Validasi media dinilai melalui tiga ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi materi termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.5, validasi media termasuk kategori valid dengan rerata 4.1 dan validasi bahasa termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.4. Untuk menilai kepraktisan menggunakan tahap *one to one* yang diujikan pada tiga orang siswa dengan rerata 4.1 termasuk kategori praktis dan tahap *small group* yang diujikan pada sembilan siswa dengan rerata 4.4 termasuk kategori sangat praktis. Pada tahap uji coba multimedia pembelajaran berbasis masalah pada 33 siswa kelas XI mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dengan tingkat motivasi belajar sebesar 72% termasuk dalam kategori motivasi tinggi, karena berdasarkan kriteria interpretasi skor 60-80% adalah motivasi tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial bagi motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata-kata Kunci: *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah, PPKn*

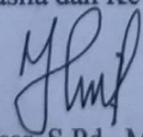
Pembimbing 1


Drs. Emil El Faisal, M.Si.
NIP.196812211994121001

Pembimbing 2


Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP.197603052002121011

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,


Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP.19760305 2002121011

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA PROBLEM BASED
ON LEGAL AND JUDICIAL SYSTEM MATERIAL IN INDONESIA PPKn
SUBJECTS IN SMK**

By:

Marlina Ayu Lestari
NIM: 06051181320027

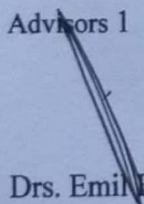
Advisors: (1) Drs. Emil El Faisal, M.Si
(2) Kurnisar, S.Pd., M.H
Civic Education Study Program

ABSTRACT

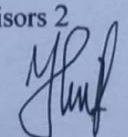
This study aims to produce interactive multimedia problems based on the matter of the legal and judicial system in Indonesia to improve students learning motivation at SMK that are valid, practical and have potential effects. This research method used development research method using Hannafin and Peck development model. Media validation is done through three experts: material experts, media experts and linguists. Validation of material including category is very valid with a mean of 4.5, validation of media including valid category with average 4.1 and validation of language including category is very valid with mean 4.4. The practicality assesment is done through the one to one stage applied to three students with a mean 4.1 including the practical category and small group stages applied to nine students with a mean of 4.4 including the very practical category. In the stage of multimedia-based learning trials in 33 students of class XI have a potential effect to improve students learning motivation, as evidenced by the level of learning motivation of 72% included in the category of high motivation, because based on 60-80% score interpretation criteria is high motivation. Based on these results indicate that multimedia-based problem learning on legal and judicial system material in Indonesia declared valid, practical and has a potential effect for students motivation to study Vocational High School.

Keywords: *Problem-Based Interactive Multimedia Development, PPKn*

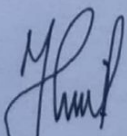
Advisors 1


Drs. Emil El Faisal, M.Si.
NIP.196812211994121001

Advisors 2


Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP. 197603052002121011

Head of Study Program,


Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP.197603052002121011

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Dikdik. B. (2016). *Pengembangan Komponen Kewarganegaraan dalam Buku Teks Pendidikan Kewarganegaraan SMP/MTs*. 13(1).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daulsoft. (2009). *User Guaide Lecture Maker*. Korea: Daulsoft.
- Edy, Ariswara. M., dkk. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Respirasi di SMA Negeri 1 Purwosari. *Artikel FMIPA Universitas Negeri Malang*.
- Embi, M. Amin, dkk. (2012). *E-learning Training Of Trainers Module Intermediate Level*. Malaysia: AKEPT.
- Haloho, F. K., Pasaribu, A & Widoyono, K. Pengembangan Buku Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Materi Optika Geometri Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika Unsri*.
- Mandiri, F. (2014). Undang-Undang Pendidikan Tinggi Edisi Terbaru.
- Mardana, Gede. I., (2013). Penggunaan Multimedia Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kompetensi Dasar Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 46(01): 31-37.
- Mardhiyanti, D., Ilma, R & Kesumawati, N. (2011). Pengembangan Soal Matematika Model Pisa untuk Mengukur Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Artikel Pendidikan Matematika Pascasarjana Unsri*.
- McAlpine, Iain & Clements, Rex., (2001). *Problem Based Learning in The Design of a Multimedia Project*. *Australian Journal of Educational Technology*. 17(2): 115-130.
- Munandi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Neo, Mai & Neo, Ken. T. K. (2001). *Innovative teaching: Using Multimedia in a Problem-Based Learning Environment*. *Educational Technology & Society*. 4(4).
- Prawiladilaga, D. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran Intructional Design Principles*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Premana, Y. M. I, dkk. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2d untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan. *JIPJ*. 3: 1-11.
- Rahayu, Nanik. R. (2013). *Desain Multimedia*. Malang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Rashid, A, R, B. (2013). Modul Ringkas *Lecture Maker* Cara Ringkas Menghasilkan Persembahan Kreatif ., :114.<http://s3.amazonaws.com/pptdownload/ebookcaramudahmenghasilkanpersembahankreatif>. Diakses pada 12 Desember 2016.
- Riduwan & Akdon. (2009). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, M. & Amri, S. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rusman, dkk. (2012). *Model - Model Pembelajaran :Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2013). *Model - Model Pembelajaran :Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, Septiana. D., dkk. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *JIPJ*. 1(2): 153-166.
- Sadiman, A., dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- _____. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyani, Rini. (2011). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan.
- Setyosari, P. (2013). *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Shanmugapriya, M. & Tamilarasi, A. *Developing a Mobile Courseware for ICT Students using Problem Based Learning Approach*. *IJIRCCE*. 01(04).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sumedi, Padjo. (2011). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMA/MA/SMK Kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan.
- Suyanto, (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi
- Trianto. (2009). *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vaughan T (2011). *Multimedia: Making It work*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw Hill.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, M. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Isi, Strategi dan Penilaian)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2013). *Paradikma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Yuliasuti, Rima. dkk. (2011). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMA/MA/SMK Kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan.
- Haloho, F. K., Pasaribu, A & Widoyono, K. Pengembangan Buku Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Materi Optika Geometri Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika Unsri*.

Mardhiyanti, D., Ilma, R & Kesumawati, N. (2011). Pengembangan Soal Matematika Model Pisa untuk Mengukur Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Artikel Pendidikan Matematika Pascasarjana Unsri*.

Riduwan & Akdon. (2009). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rohman, M. & Amri, S. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wena, M. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.