

Media Pembelajaran dengan *Powerpoint* Sebagai Instrumen Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Kejuruan

Simon Padri P¹, Muldi Yuhendri²

^{1,2}Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang
Jl. Prof Dr. Hamka Air Tawar, Padang, Indonesia

Simonpadri64@gmail.com¹, muldiyuhendri@gmail.com²

Abstrak— *This study aims to produce valid and practical Powerpoint media in basic electricity and electronics subjects in class X (SMKN) 5 Padang. To achieve this goal, the authors develop the media using research and development methods with the following steps : (1) analyzing the need to determine the problem, (2) determining KD in determining material needs, (3) defining concepts, (4) analyzing students which is an analysis of student characteristics, (5) sketching, (6) collecting media objects , (7) making media designs, (8) expert validation stage, (9) revision based on expert validation, (10) trial phase. The development results show that the Powerpoint media is proven to be very valid. The test results gave the validity value carried out by the validator of 0.91 from the expected score to be in the valid category, while the practicality test carried out by the subject teacher gave a value of 94.2% of the score which was expected to fall into the very practical category. The results of this study indicate that learning media with Powerpoints made for basic electricity and electronics subjects are suitable for use as learning resources.*

Keywords— *Powerpoint media, development, magnetism, electromagnetic, SMK*

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Powerpoint yang valid dan praktis dalam mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di kelas X (SMKN) 5 Padang. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis mengembangkan media dengan menggunakan metode penelitian pengembangan dengan langkah-langkah sebagai berikut : (1) menganalisis kebutuhan untuk menetapkan masalah, (2) penetapan KD dalam menentukan kebutuhan materi, (3) penetapan konsep, (4) analisis peserta didik yang merupakan telaah terhadap karakteristik siswa, (5) pembuatan sketsa, (6) pengumpulan objek media, (7) pembuatan desain media, (8) tahap validasi ahli, (9) revisi berdasarkan validasi ahli, (10) tahap uji coba. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media Powerpoint terbukti sangat valid. Hasil pengujian memberikan nilai validitas yang dilakukan oleh validator sebesar 0,91 dari skor yang diharapkan masuk dalam kategori valid, sedangkan uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran memberikan nilai sebesar 94,2% dari skor yang diharapkan masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media belajar dengan Powerpoint yang dibuat untuk mata pelajaran dasar listrik dan elektronika telah layak digunakan sebagai sumber belajar.

Kata kunci— *media Powerpoint, pengembangan, magnet, elektromagnetik, SMK*

I. PENDAHULUAN

Pengembangan ilmu pengetahuan yang begitu pesat dan sejalan dengan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi berdampak pada semua kalangan mulai dari komunitas, institusi pendidikan, sampai pada individu dalam segala aktivitas kehidupan seperti metode belajar dan gaya hidup maupun cara berpikir [1]. Kemajuan teknologi memberikan berbagai kemudahan diantaranya dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan dan meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia [2]-[3]. Berdasarkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan media pembelajaran yang digunakan akan menjadi daya tarik dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Perkembangan media

pendidikan telah berlangsung secara sangat cepat dan membentuk budaya baru secara signifikan dalam proses pembelajaran. Budaya baru ini langsung atau tidak langsung akan mempengaruhi peserta didik mengikuti proses pembelajaran [4]. Untuk menghadapi dampak tersebut, maka media pembelajaran menggunakan *Powerpoint* adalah salah satu cara untuk membant guru dan siswa dalam mengaplikasikan proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal pada tingkat menengah yang membelakhi peserta didiknya dengan keterampilan dalam bidang tertentu untuk menghadapi dunia kerja [5]. Untuk menyiapkan keterampilan siswa sesuai dengan bidang keahliannya, maka dibukalah salah satu bidang keahlian di SMK yaitu jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL), seperti yang terdapat di SMK Negeri 5 Padang. Untuk mencapai kompetensi yang

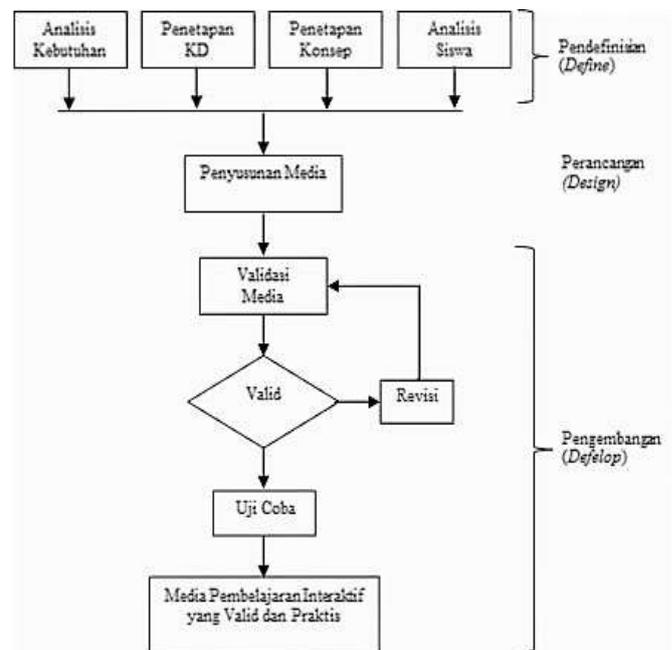
sesuai dengan keahlian, maka peserta didik di SMK diberikan beberapa mata pelajaran produktif sesuai dengan bidang keahliannya. Salah satu mata pelajaran produktif yang terdapat di jurusan TITL adalah mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika (DLE). Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika merupakan mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dasar kepada peserta didik untuk dapat lanjut pada pelajaran-pelajaran yang lebih dalam pembahasannya terutama dalam bidang kelistrikan. Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika memiliki tingkat keabstrakan yang cukup tinggi sehingga akan sulit dimengerti jika hanya dituangkan dalam bentuk pesan verbal seperti menggunakan metode ceramah dan persentasi biasa. Karena hal tersebut, tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Kebermaknaan pembelajaran sangat ditentukan oleh pemanfaatan sumber media pembelajaran yang dipilih untuk peserta didik dikaitkan dengan pengalaman dan perkembangan psikologisnya. Melihat demonstrasi, video / film, gambar / diagram kebermaknaannya rendah, yang sangat rendah adalah jika pengalaman belajar siswa hanya membaca dan mendengarkan [6]-[7]. Penggunaan media pada proses pembelajaran itu sangat penting karena fungsi media dalam kegiatan tersebut selain sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran [8].

Dalam pembelajaran tidak akan terlepas dari penilaian, penilaian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari [9]. Penilaian adalah bagian integral dari sebuah pembelajaran. Penilaian berfungsi untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Penilaian juga berfungsi untuk mengetahui tindakan selanjutnya untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik [10]. Dari observasi yang dilakukan, sumber belajar yang baru dipergunakan oleh guru dan siswa untuk mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 5 Padang baru berupa buku pegangan yang dimiliki oleh guru, sedangkan siswa hanya menerima materi dari guru tanpa sumber belajar yang lain. Untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 5 Padang maka perlu adanya perubahan metode pada proses pembelajaran yang salah satunya melalui penerapan sebuah media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan media *Powerpoint*. Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widya Apri Wandini (2017) menunjukkan bahwa persentase rata-rata validitas media Interaktif *Microsoft Powerpoint* yang dikembangkan adalah 85,93% dengan kategori valid, hasil praktikalitas media memperoleh rata-rata 90,1% dengan kategori sangat praktis dan hasil efektivitas penggunaan media memperoleh persentase sebesar 87,5% [11]. Dengan demikian media yang dikembangkan telah valid praktis dan efektif, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan suatu paket program pembelajaran yang disediakan bagi peserta didik yang dapat digunakan untuk belajar mandiri dimana pun dan kapan pun. Berdasarkan masalah ini, maka dalam

penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 5 Padang.

II. METODE

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap dengan mengadopsi metode penelitian pengembangan 4D, yang mencakup tahapan pendefinisian (*define*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*develop*) dan tahapan diseminasi hasil (*disseminate*) [12]. Dalam penelitian ini, tahapan yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan, yaitu sampai pada uji validasi dan uji praktikalitas. Tahapan penelitian yang dilakukan dimulai dari tahap pendefinisian sampai pada tahap pengembangan dengan uraian kegiatan setiap tahap penelitian ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Tahapan pendefinisian dilakukan analisis peserta didik dalam mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 5 Padang. Analisis dilakukan berdasarkan data-data dan fakta yang diperoleh melalui observasi yang dilaksanakan ke lapangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa masih kurangnya sumber belajar bagi siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan sumber belajar untuk memilih sumber belajar yang cocok dikembangkan pada mata pelajaran tersebut. Beberapa pertimbangan yang dijadikan acuan dalam pemilihan sumber belajar yang dikembangkan antara lain adalah kondisi pembelajaran dimana siswa yang lebih banyak mengobrol dengan teman karena bosan dengan metode pembelajaran ceramah yang diberikan oleh guru, sehingga dibutuhkan sumber belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri. Oleh karena itu, digunakan media *Powerpoint* sebagai sumber belajar yang sesuai dikembangkan untuk pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 5 Padang saat ini. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa

karakteristik dan isi media *Powerpoint* menuntun siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Setelah memilih media *Powerpoint* sebagai sumber belajar yang akan dikembangkan, maka selanjutnya dipilih Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimasukkan ke dalam media *Powerpoint* tersebut. Penetapan KD yang dipilih ialah Menerapkan Hukum-hukum dan Fenomena Kemagnetan. Setelah menetapkan KD, selanjutnya dilakukan penetapan konsep yang dibuat. Media *Powerpoint* yang dibuat dalam penelitian ini mengikuti konsep pembelajaran yang didalam materi pembelajarannya terdapat dua sub materi, yaitu tentang Magnet dan Elektromagnetik.

Selanjutnya, dalam tahap perancangan (*design*) dilakukan pembuatan media *Powerpoint* yang sesuai dengan konsep media yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini ada beberapa yang akan dilakukan yaitu : 1) Pembuatan sketsa. 2) Pengumpulan objek media. 3) Pembuatan desain media [7]-[11]. Setelah pembuatan media selesai dilakukan, selanjutnya masuk dalam tahap pengembangan media *Powerpoint*. Dalam tahap ini dilakukan uji kelayakan media yang telah dibuat, yang mencakup uji validitas melalui pakar media dan pakar materi serta uji praktikalitas oleh pengguna, yaitu guru mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 5 Padang. Uji validitas media oleh pakar media ditujukan untuk mengevaluasi kelayakan isi bahan ajar, bahasa serta penyajian sebagai media pembelajaran. Uji praktikalitas media oleh guru mata pelajaran dilakukan untuk menilai tingkat keterpakaian media oleh siswa dan guru yang telah direvisi berdasarkan penilaian validator dan media dikatakan memiliki praktikalitas yang tinggi apabila bersifat praktis dalam pengaplikasiannya [13]. Uji validitas dan uji praktikalitas media ini dilakukan dengan menyebarkan instrumen angket kepada responden. Untuk dapat menilai validitas media, maka angket validitas dibuat dengan tiga aspek, yaitu syarat *Didaktik*, *Konstruksi*, dan *Teknis* [14]. Instrumen angket praktikalitas media juga dibuat dengan aspek indikator dengan tujuan dan bahasa yang digunakan. Setiap item pernyataan dalam instrumen angket diberi skor menggunakan skala *likert* dengan indikator variabel dan skor seperti yang diuraikan dalam Tabel 1 [15].

TABEL 1. SKALA LIKERT DAN INDIKATOR

No.	Indikator variable	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat tidak Setuju	1

Setiap responden validitas media akan mengisi instrumen angket setelah mengevaluasi media yang dibuat dalam penelitian ini. Setiap instrumen angket yang diberikan kepada responden dihitung skornya dengan menggunakan persamaan berikut [10]:

$$V = \sum s / [n(c - 1)] \quad (1)$$

Keterangan :

S = r - lo

n = Banyak ahli sebagai validator

lo = Angka penilaian validitas terendah (= 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (= 5)

r = Angka yang diberikan oleh penilai

Setelah skor semua responden diperoleh dari instrumen angket, selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui kesimpulan hasil evaluasi dari responden tersebut. Untuk uji validitas, kesimpulan akhir dari responden dikategorikan atas dua kelompok, yaitu kategori valid dan kategori tidak valid, dimana kategori ini ditentukan oleh skor yang diperoleh dari instrumen uji validitas yang telah diisi oleh responden. Kategori validitas media beserta skornya diuraikan dalam Tabel 2 [16].

TABEL 2. KATERGORI VALIDITAS MEDIA

No.	Tingkat Pencapaian Skor	Kategori
1	$\geq 60\%$	Valid
2	$< 60\%$	Tidak Valid

Kesimpulan dari uji praktikalitas media pembelajaran dikategorikan atas lima kategori sesuai dengan skor yang diperoleh dari instrumen angket praktikalitas yang diisi oleh responden. Kategori praktikalitas media pembelajaran beserta skornya diuraikan dalam Tabel 3 [16].

TABEL 3. KATEGORI PRAKTIKALITAS MEDIA

No	Tingkat pencapaian skor	Kategori
1	90-100 %	Sangat Praktis
2	80-89 %	Praktis
3	65-79 %	Cukup Praktis
4	55-64 %	Kurang Praktis
5	0-54 %	Tidak Praktis

Selain analisis data dari instrumen uji validitas dan uji praktikalitas, dalam tahap pengembangan ini juga dilakukan perbaikan-perbaikan bagian media yang perlu direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh para responden uji validitas dan uji praktikalitas. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dibuat, sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini telah menghasilkan sebuah media *Powerpoint* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika untuk siswa kelas X di SMK Negeri 5 Padang. Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika merupakan pelajaran produktif yang wajib dipelajari oleh siswa kelas X TITL di SMK sebagai pelajaran dasar untuk memudahkan dalam mempelajari pelajaran berikutnya. Pada KD 13 dalam mata pelajaran ini siswa dikenalkan dengan magnet, macam-macam magnet, cara membuat magnet dan menghilangkan magnet serta tentang GGL Induksi. Dalam materi yang diajarkan guru masih menggunakan cara manual tanpa bantuan media, yaitu hanya mencatat di papan tulis dan menjelaskan kepada siswa. Oleh karena itu, bantuan media *Powerpoint* yang dikembangkan akan membantu siswa belajar dengan menunjukkan langsung kepada siswa bagaimana proses sebenarnya dari kerja magnet. Sehingga

dengan adanya pengembangan media *Powerpoint* ini siswa terbantu dalam memahami pelajaran. Adapun tahapan perancangan media *Powerpoint* tersebut sebagai berikut :

1. Pembuatan sketsa

Pada tahap ini pembuatan sketsa diawali dengan menentukan konsep dari media dengan merancang pembuatan kerangka *Powerpoint* yang disusun dalam bentuk *Flow chart*.

2. Pengumpulan objek media

Pada tahapan ini akan dikumpulkan objek-objek yang dibutuhkan dalam pembuatan media *Powerpoint* yang sesuai dengan materi pembelajaran. Adapun objek tersebut berupa gambar, materi pembelajaran, soal-soal, animasi, dll.

3. Pembuatan desain media

Pada tahapan ini akan dilakukan pembuatan desain media sesuai dengan sketsa dan objek-objek yang telah dikumpulkan. Pendesaian media *Powerpoint* ini meliputi :

a. Rancangan halaman *cover*

Rancangan halaman *cover* terdiri atas judul mata pelajaran.

b. Rancangan halaman menu utama

Rancangan halaman menu utama terdapat enam sub menu, yaitu : kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, uji kemampuan dan informasi pengembang.

c. Rancangan halaman kompetensi

Rancangan halaman kompetensi berisi teks yang menjelaskan tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada halaman ini terdapat tombol *home* untuk kembali kehalaman utama.

d. Rancangan halaman tujuan pembelajaran

Rancangan halaman tujuan pembelajaran berisi tentang apa yang diharapkan setelah belajar mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kompetensi dasar menerapkan hukum-hukum dan fenomena kemagnetan.

e. Rancangan halaman materi

Rancangan halaman materi terdiri dari 4 sub menu, dimana terdapat 2 sub menu materi dan 2 sub menu uji kemampuan. Sesuai dengan judul masing-masing sub menu, semua langsung terhubung dengan halaman materi dan uji coba kemampuan

f. Rancangan halaman uji kemampuan

Rancangan halaman uji kemampuan terdiri dari soal uji kemampuan untuk setiap materi. Fungsinya agar siswa lebih memahami materi yang telah dipelajari.

g. Rancangan halaman pengembang

Rancangan halaman pengembang berisi tentang biodata pengembang.



Gambar 2. Rancangan media *Powerpoint*

Setelah tahap perancangan dan pembuatan media *Powerpoint* selesai, selanjutnya media akan masuk pada tahap pengembangan. Untuk melihat kelayakan media yang telah dibuat, maka media akan dilakukan uji validitas dan uji praktikalitas menggunakan instrumen angket. Uji validitas media dilakukan oleh dua orang validator, yaitu satu ahli media dan satu lagi ahli materi yang merupakan dosen jurusan Teknik Elektro. Uji validitas dilakukan dengan menyerahkan media *Powerpoint* dan instrumen angket validitas. Para validator akan mengevaluasi media sesuai dengan bidang kepakarannya. Selanjutnya hasil evaluasi tersebut dituangkan ke dalam angket validitas yang telah disediakan. Adapun hasil analisis data dari instrumen angket validitas yang telah diisi oleh validator memiliki skor rata-rata sebesar 0,91%. Berdasarkan kategori validitas, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat telah valid. Selain memberikan skor, para validator juga memberikan catatan saran yang disediakan di lembaran angket. Saran-saran yang diberikan berupa tentang bagian-bagian media yang perlu diperbaiki untuk kesempurnaan media yang dibuat.

Selanjutnya pengujian praktikalitas media yang dilakukan dengan menggunakan responden kepada guru mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X di SMK Negeri 5 Padang. Berdasarkan analisis data yang dilakukan pada instrumen praktikalitas yang telah diisi oleh responden, maka telah diperoleh skor praktikalitas sebesar 94,2%. Berdasarkan kategori praktikalitas yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat telah praktis untuk digunakan di kelas X SMK Negeri 5 Padang karena telah memenuhi syarat praktikalitas. Dari hasil uji validitas dan uji praktikalitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X di SMK Negeri 5 Padang telah layak digunakan sebagai media belajar bagi siswa dan guru dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas dan praktikalitas yang memberikan

kesimpulan bahwa media yang dibuat dalam penelitian ini telah valid dan praktis untuk digunakan.

IV. PENUTUP

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint* untuk mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X jurusan TITL di SMK Negeri 5 Padang. Pengembangan media dilakukan dengan mengadopsi tahapan penelitian pengembangan 4D. Untuk melihat kelayakan media, dilakukan uji validitas dan uji praktikalitas menggunakan instrumen angket. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media *Powerpoint* yang dibuat telah layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas X jurusan TITL di SMK Negeri 5 Padang. Media yang dibuat telah memberikan skor hasil uji validitas sebesar 0,91% dengan kategori valid dan skor uji praktikalitas sebesar 94,2% dengan kategori praktis.

REFERENSI

- [1] Dede Misbahudin¹, Chaerul Rochman¹, Dindin Nasrudin¹, Isah Solihati, "Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah ?", Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Jurnal Wahana Pendidikan Fisika (2018) Vol.3 No.1 : 43-48.
- [2] Sholihin, K. H. (2010) Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point Pada Mata Diklat Teknik Bubut Di SMK N II Pengasih. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [3] Sukoco, Zainal Arifin, Sutiman, Muhkamad Wahid, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan", Fakultas Teknik UNY.
- [4] Khamim. (2012). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran IPA di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- [5] Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- [6] Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [7] Intan Permata Putri dan Abdul Muin Sibuea, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika", MTsN 3 Medan dan PPs Undiversitas Negeri Medan.
- [8] Anis Khoirunnisa. (2016). Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah Kauman Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- [9] Yubali, A. (2013). Penilaian Autentik Pada Kurikulum 2013. Semin. Nas. Implementasi Kurikulum 2013
- [10] Puspitasari, E. D. (2016). Keterlaksanaan Penilaian Autentik dan Korelasinya dengan Hasil Belajar Biologi SMA. *Proceeding Biol. Educ. Conf.* 196-202
- [11] Widya Apri Wandini, "Pengembangan Media Interaktif *Microsoft Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Di Smkn 2 Sawahlunto" FT Universitas Negeri Padang.
- [12] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Prenada Media Group, 2012.
- [13] Sri Sunami, " Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran Pkn", Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pasca Sarjana Universitas Kanjuruhan Malang, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 10 No 3 (2016) 363-372.
- [14] Sukardi. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [15] Azwar, Saifuddin. (2015). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [16] Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.