

**PENERAPAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS POWERPOINT
PRESENTATION KOMBINASI VIDEO PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN PKn MATERI JENIS-JENIS NORMA UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS VII
SMPN SATU ATAP 1 CIGALONTANG KABUPATEN TASIKMALAYA**

Dewi Nuraini, S.Pd. (23861014), Dosen : Dr.H. Jamilah, SH.,M.Pd.

Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut

dewinuraini0102@gmail.com

ABSTRACT

The selection of the right teaching materials is absolutely necessary in the learning process. The determination of teaching materials must be relevant to the material to be delivered to students. In this era of 21st century education, the selection of digital teaching materials must be taken by educators. Because students as living learning subjects struggle with the digitization of technology, so that the learning process of students is relevant to the world they are experiencing now and is able to accommodate the needs of students' learning styles, which are in accordance with the nature of nature and the times of students. Through the application of powerpoint presentation-based digital teaching materials, a combination of learning videos in Civics subjects, material types of norms, research was carried out on twenty-five (25) grade VII students and an educator at SMPN Satu Atap 1 Cigalontang, Tasikmalaya Regency. The method used in this study is qualitative method in the form of descriptive narrative and with literature study method or literature review. The research technique is through direct observation of the learning process and interviews through the Couching technique with a colleague. While for students with direct observation techniques during the learning process and the implementation of reflection at the end of learning. From the results of the study, it was concluded that the application of powerpoint-based digital teaching materials and learning videos in Civics subjects of norm-type materials can stimulate positive interaction of students in the learning process, so that the learning process takes place effectively and learning objectives are achieved.

Key words: *aplication, instructional material, learning, powerpoint, learning videos*

ABSTRAK

Pemilihan bahan ajar yang tepat mutlak diperlukan dalam proses pembelajaran. Penentuan bahan ajar harus relevan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Di era Pendidikan abad 21 ini pemilihan bahan ajar digital harus ditempuh oleh pendidik. Karena peserta didik sebagai subjek belajar hidup bergumul dengan digitalisasi teknologi, sehingga proses belajar peserta didik relevan dengan dunia yang dialami mereka kini dan mampu mengakomodasi kebutuhan gaya belajar peserta didik yaitu sesuai dengan kodrat alam dan zaman peserta didik. Melalui penerapan bahan ajar digital berbasis powerpoint presentation kombinasi video pembelajaran pada mata pelajaran PKn materi jenis-jenis norma dilakukan penelitian terhadap peserta didik kelas VII sebanyak dua puluh lima (25) orang dan seorang pendidik di SMPN Satu Atap 1 Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dalam bentuk narasi dekriptif dan dengan metode studi literatur atau kajian Pustaka. Adapun teknik penelitiannya yaitu melalui observasi langsung proses pembelajaran dan

wawancara melalui teknik Couching terhadap seorang rekan sejawat. Sedangkan terhadap peserta didik dengan teknik observasi langsung ketika proses pembelajaran dan pelaksanaan refleksi di akhir pembelajaran. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penerapan bahan ajar digital berbasis powerpoint dan video pembelajaran pada mata Pelajaran PKn materi jenis-jenis norma dapat menstimulus interaksi positif peserta didik dalam proses belajarnya, sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

Kata kunci : penerapan, ,bahan ajar, pembelajaran, powerpoint, video pembelajaran

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia unggul merupakan output yang diharapkan dari proses pendidikan abad 21. Melalui peran Pendidikan abad 21 diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, komukatif, dan berkolaborasi yang mampu beradaptasi dengan setiap tantangan zaman.

Dalam rangka mencetak sumber daya yang berkualitas tersebut, sebagai salah satu upaya menjawab tantangan diperlukan adanya inovasi Pendidikan. Di mana aktor utamanya adalah pendidik yang profesional.

Dikatakan Pendidik profesional harus memenuhi kriteria sebagai pendidik profesional, yaitu memiliki kemampuan atau keahlian, mempunyai organisasi profesi, mempunyai kode etik sebagai pendidik, berperan sebagai pelayan peserta didik, dan mempunyai tanggung jawab.

Selain kompetensi profesional yang dijelaskan di atas, terdapat tiga kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap pendidik, yaitu kompetensi personal, sosial, dan kompetensi pedagogik. Kompetensi personal merupakan kompetensi kepribadian yang menekankan pada keteladanan yang sejatinya sudah merefleksi dalam jiwa setiap pendidik. Kompetensi

sosial merupakan kecerdasan sosial yang terejawantahkan dalam kode profesi guru. Di mana pendidik harus menggunakan kode etik profesinya dalam membina hubungan atau dalam berinteraksi, baik interaksi pendidik dengan pendidik, pendidik dengan Kepala Sekolah, pendidik dengan pengawas, pendidik dengan orang tua, pendidik dengan masyarakat sekitar, maupun pendidik dengan peserta didik sebagai subjek utama yang dilayani oleh pendidik. Sedangkan kompetensi pedagogik menyangkut ilmu ajar yang harus dikuasai pendidik, yaitu strategi, pendekatan, metode, teknik, dan taktik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Bersebrangan dengan kondisi ideal di atas, namun realita mengatakan bahwa masih terdapat permasalahan-permasalahan dalam praktik pembelajaran dewasa ini, yaitu: 1) pendidik berperan hanya mentransfer ilmu, bukan berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi kemudahan belajar kepada peserta didik. 2) Kurang dikembangkannya Pendidikan karakter mengakibatkan generasi mengalami krisis karakter. 3) kurang menstimulus peserta didik untuk mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*

skills) sehingga jauh dari kritis dan kreatif. 4) tidak menerapkan pembelajaran yang berdiferensiasi yang mampu memenuhi kebutuhan belajar dan minat peserta didik, dan 5) masih minimnya pendidik yang mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran menjadi tidak kondusif dan efektif, karena masih menggunakan strategi dan media pembelajaran yang konvensional, sehingga peserta didik tidak menghadirkan segenap jiwa dan pikiran dalam proses belajarnya, pembelajaran yang kaku, tidak menyenangkan, tidak sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman peserta didik, dan tentunya tujuan pembelajaran pun tidak akan tercapai.

Oleh karena itu diperlukan suatu strategi dalam mengemas rencana pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan powerpoint dan video pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar digital tentunya sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman peserta didik.

Berangkat dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat jurnal dengan judul ***“Penerapan Bahan Ajar Digital berbasis Powerpoint Presentation Kombinasi Video pembelajaran pada Mata pelajaran PKn Materi Jenis-jenis Norma untuk Peserta Didik Kelas VII SMPN Satu Atap 1 Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya”***.

METODE PENELITIAN

Ada pun metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah metode kualitatif yang dituangkan dalam bentuk narasi deskriptif mengenai fenomena yang hendak diteliti atau data-data yang memberi pengalaman. Selain itu, riset jurnal ini dikombinasi dengan menggunakan metode studi literatur di mana peneliti mengkaji berbagai sumber literatur dan mengolah informasi tentang penerapan bahan ajar berbasis powerpoint presentation kombinasi video pembelajaran. Peneliti mengambil data dari hasil observasi langsung dan hasil refleksi peserta didik setelah proses pembelajaran, yaitu refleksi model 4P /4F (Pengalaman atau *Facts*, Perasaan atau *Feeling*, Pembelajaran atau *Finding*, dan Perubahan atau *Future*) dengan subjek peserta didik kelas VII sebanyak dua puluh lima (25) orang yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital berbasis powerpoint presentation kombinasi video pembelajaran mata pelajaran PKn materi jenis-jenis norma. Selain itu periset juga m observasi langsung dan wawancara melalui *Couching* pasca pembelajaran terhadap seorang rekan sejawat yang menerapkan bahan ajar digital berbasis powerpoint presentation kombinasi video pembelajaran PKn materi jenis-jenis norma.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Landasan Teoritis

1. Definisi Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bahan atau materi Pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Pannen, 1995).

Bahan ajar adalah konten yang perlu dipelajari oleh siswa baik berbentuk cetak atau yang difasilitasi oleh pengajar untuk mencapai tujuan tertentu (Dick and Carey (2009:230).

Bahan ajar pada dasarnya merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2012:17).

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Majid, 2008 : 174).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran, baik sumber ajar, media ajar, alat ajar, maupun fasilitas ajar yang menunjang terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Jenis-jenis Bahan Ajar

Heinich dkk, 1996 dalam Ida Malawati Sadjati mengelompokkan bahan bahan ajar berdasarkan cara kerjanya, meliputi :

- a. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, seperti foto, diagram, display, model.
- b. Bahan ajar yang diproyeksikan, seperti slide, filmstrips, overhead transparencies, proyeksi komputer.
- c. Bahan ajar audio, seperti kaset dan *compactdisk*.
- d. Bahan ajar video, seperti video dan film.
- e. Bahan ajar (media) komputer, seperti CBM (*Computer Based Multimedia*) atau *Hypermedia*.

Ellington dan Race (1997) dalam Ida Malawati Sadjati mengelompokkan bahan ajar berdasarkan bentuknya, meliputi :

- a. Bahan ajar cetak dan duplikatnya, misalnya handout, LKS/LKPD, bahan belajar mandiri, dan bahan belajar kelompok.
- b. Bahan ajar display tidak yang diproyeksikan, seperti poster, model, *plifchart*, dan foto.
- c. Bahan ajar display diam yang diproyeksikan, seperti slide dan filmstrips.
- d. Bahan ajar audio, seperti audiodisk, audiotape, dan siaran radio.
- e. Bahan ajar audio yang dihubungkan dengan bahan visual diam, seperti program slide suara, filmstrips bersuara, dan tape realita.

- f. Bahan ajar video, seperti TV dan rekaman videotape.
 - g. Bahan ajar computer, seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*) dan CBT (*Computer Based Tutorial*).
- Rowntree (1994) dalam Ida Malawati Sadjati mengelompokkan bahan ajar berdasarkan sifatnya, meliputi :

- a. Bahan ajar berbasis cetak, seperti buku, pamphlet, bahan tutorial, LKS, foto, majalah, koran, dan lain-lain.
- b. Bahan ajar yang berbasis teknologi, seperti video interaktif, CBT, dan multimedia.
- c. Bahan ajar yang digunakan untuk praktik dan proyek, seperti kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain-lain.
- d. Bahan ajar yang diperlukan untuk keperluan interaksi manusia dalam Pendidikan jarak jauh, misalnya handphone, video conference.

3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Kerr (1999:6) *citizenship* atau civic education (PPKn dalam nomenklatur Pendidikan Indonesia) adalah “*citizenship or civic education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and, in particular, the role of education (through in schooling, teaching and learning) in that preparatory process*”.

Dalam definisi Kerr dijelaskan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan proses belajar generasi muda mempersiapkan diri dalam mengambil peran dan tanggung jawab sebagai warga negara.

Mata Pelajaran PPKn lebih penekanan pada penanaman nilai-nilai Kebajikan yang dapat peserta didik implementasikan dalam berbagai kehidupan, baik bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mata Pelajaran PPKn sangat relevan dengan dimensi profil Pelajar Pancasila yang dewasa ini digemakan dalam Kurikulum Merdeka.

4. Powerpoint Presentation (PPT)

Powerpoint Presentation merupakan program komputer yang dikhususkan untuk presentasi.

Adapun PPT yang dibuat untuk menunjang penelitian ini adalah PPT yang didesain dengan menggunakan aplikasi canva yang merupakan desain online untuk membuat media pembelajaran.

5. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media untuk menstransfer pengetahuan kepada peserta didik melalui gambar, suara, dan gerak. Video pembelajaran bersifat lebih menarik karena bersifat interaktif dan hidup.

Berdasarkan jenis-jenis bahan ajar dan pengertiannya dapat disimpulkan bahwa powerpoint presentation dan video pembelajaran dikategorikan sebagai bahan ajar digital interaktif atau multimedia.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian mencakup dua subjek penelitian, yaitu :

Pertama, subjek peserta didik, berdasarkan hasil observasi periset dan hasil refleksi peserta didik yang telah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *Powerpoint Presentation* kombinasi Video Pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) materi jenis-jenis norma, yang kemudian mengisi kartu refleksi 4 F/4P (menggunakan media *stickynote*) yang meliputi Peristiwa yang dialami (*facts*) peserta didik dalam proses pembelajaran, Perasaan (*Feeling*) peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran, Pembelajaran (*Finding*) peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dan Perubahan (*Future*) yang akan dilakukan peserta didik sebagai dampak positif atau hikmah yang diambil setelah proses pembelajaran diperoleh hasil penelitian bahwa 97% peserta didik memberikan jawaban positif, yaitu :

1. Pengalaman (*facts*)

Mereka mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Dalam arti mereka menghadirkan fisik, hati, dan pikiran dalam proses pembelajaran, baik

pendahuluan, inti pembelajaran sampai pada penutup pembelajaran. Lebih detailnya mereka mengikuti dengan sadar mulai dari berdoa sebelum belajar, mengikuti seksama ketika guru mengecek segala bentuk kesiapan belajar peserta didik, presensi peserta didik, melantunkan asmaul husna, menyanyikan lagu Indonesia Raya, pembagian kelompok, menonton video pembelajaran, menyimak PPT yang ditampilkan, diskusi dengan kelompok kecil, *ice breaking*, presentasi antar kelompok, mengikuti evaluasi hingga refleksi setelah proses pembelajaran.

2. Perasaan (*Feeling*)

Berdasarkan hasil observasi periset, mereka sangat bahagia menikmati proses belajar mereka. Hal ini tampak dari Bahasa tubuh dan raut muka yang ceria, belajar tanpa tekanan, sambil tertawa karena pembelajaran diselingi dengan *ice breaking* yang mengundang tawa. Dari hasil tulisan refleksi pun mayoritas menjawab bahagia, senang, dan tidak membosankan.

3. Pembelajaran (*Finding*)

Jawaban hasil refleksi selaras dengan hasil pengamatan/observasi periset. Di mana secara kompetensi baik pengetahuan, sikap spiritual, sikap sosial, dan kompetensi keterampilan mereka tercapai. Ini

berarti tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai.

4. Perubahan (*Future*)

Hasil refleksi menjawab “*setelah mempelajari materi jenis-jenis norma, Saya akan belajar patuh pada norma-norma yang berlaku dan belajar mendahulukan kewajiban sebelum menuntut hak supaya tidak berbenturan dengan norma-norma yang berlaku*”.

Kedua, subjek rekan sejawat, yaitu hasil observasi langsung dan refleksi 4F/4P dengan teknik *Couching* Pasca pembelajaran terhadap teman sejawat yang menerapkan bahan ajar digital berbasis powerpoint presentation kombinasi video pembelajaran pada mata Pelajaran PKn materi jenis-jenis norma diperoleh hasil :

1. Pengalaman (*Facts*)

Beliau merancang modul pembelajaran, membuat PPT, menyiapkan video pembelajaran, melakukan melaksanakan proses pembelajaran di kelas, memimpin dan memfasilitasi proses pembelajaran, memberi penguatan proses, melaksanakan evaluasi dan melakukan refleksi bersama peserta didik.

2. Perasaan (*Feeling*)

Beliau senang dan cukup puas terhadap proses dan hasil pembelajaran, walaupun belum sempurna.

3. Pembelajaran (*Finding*)

Beliau berargumen “*bahwa dengan desain yang disiapkan secara matang, dan penggunaan bahan ajar digital, seperti PPT dan video pembelajaran menstimulus peserta didik aktif dan menghadirkan fisik, hati, dan pikiran peserta didik dalam proses pembelajaran, karena familiar dengan kehidupan mereka saat ini, sehingga memotivasi dirinya sebagai pendidik untuk belajar terus meningkatkan kompetensi dalam penggunaan teknologi sebagai bahan ajar atau media ajar*”.

4. Perubahan (*Future*)

Beliau akan belajar untuk meningkatkan kompetensi penguasaan teknologi, khususnya media pembelajaran dengan mengikuti pelatihan dan workshop. Selain itu akan merancang persiapan terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran di dalam kelas, khususnya penyiapan media ajar.

KESIMPULAN

Dengan menerapkan bahan ajar digital berbasis powerpoint presentation kombinasi video pembelajaran pada mata Pelajaran PKn materi jenis-jenis norma, proses pembelajaran berlangsung kondusif dan efektif, di mana peserta didik menghadirkan dirinya secara keseluruhan dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, peserta didik bahagia

dalam belajarnya, Sebagian besar kebutuhan gaya belajar peserta didik terpenuhi, dan karakter yang diharapkan dari peserta didik terefleksi dalam proses diskusi kelompok presentasi, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak & Darmawan, Deni. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung. Rosda.
- Pannen, P. (1996). *Mengajar di Perguruan Tinggi, buku empat, bagian "Pengembangan Bahan Ajar"*. Jakarta. PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Malawati, Ida Sadjati. *Modul Bahan Ajar*.
- Mukhidin. (2002). *Kurikulum Pembelajaran Vokasional*. Bandung. Gapura Press
- Sulhan, Najir. (2018). *Karakter Guru Abad 21*. Sidoarjo. Itel S23.
- Suparman, Atwi M. (2020). *Desain Intruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.