

Pengaruh Bahan Ajar Power Point Interaktif Dengan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Pkn Kelas V SD

Rai Restu Gustina¹, Asep Kurnia Jayadinata²

SDN Cikitu, Bandung¹

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung²

Rairstug@gmail.com¹, asep_jayadinata@upi.edu²

Received: 1 April 2023. Accepted: 20 Mei 2023. Published: 1 Juni 2023

doi: 10.22460/jpp.v2i1.11615

Abstract

At the elementary school level, Civics lessons have a very important role for students, Civics is a benchmark for students to learn the norms of national and state life that affect daily life, Civics requires a more detailed understanding of concepts so we need an appropriate learning strategy. teaching materials power point interactive contextual teaching and learning (CTL) model. The research method used is Research & Development (R&D). The subjects in this study were teachers and fifth grade students of SD Negeri Cikitu 01 and SD Negeri Cikitu 03. Data were collected by observation, interviews, tests, and documentation. The research hypotheses were tested using Microsoft Office Excel and SPSS programs. The results show that by using these teaching materials and models, the increase in understanding of concepts through the posttest increased by 52% and 42% with each validation being at the interval $61\% < P \leq 80\%$ good representation coupled with the results of the teacher's response, namely getting a percentage of 92 % and 93% of the ideal percentage of 100%, and students are in the classification of 3.56 and 3.71 with very good representation. This study concludes that there is an increase in students' conceptual understanding by using power point interactive contextual teaching and learning (CTL) models.

Keywords: concept understanding; teaching materials; interactive power point.

Abstrak

Pada jenjang sekolah dasar, pelajaran PKn memiliki peran yang sangat penting bagi siswa, PKn menjadi tolak ukur siswa untuk mempelajari norma-norma kehidupan berbangsa dan bernegara yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari, PKn memerlukan pemahaman konsep lebih terperinci maka diperlukannya sebuah strategi pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menggunakan bahan ajar *power point* interaktif dengan menggunakan model *contextual teaching and learning* (CTL). Metode penelitian yang digunakan yakni *Research & Development* (R&D). Subjek dalam penelitian ini yakni guru dan siswa kelas V SD Negeri Cikitu 01 dan SD Negeri Cikitu 03. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan program *Microsoft Office Excel* dan SPSS. Hasil menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar dan model tersebut peningkatan pemahaman konsep melalui *posttest* meningkat sebesar 52% dan 42 % dengan validasi masing-masing berada pada interval $61\% < P \leq 80\%$ representasi baik ditambah dengan hasil respon guru yakni mendapat persentase 92% dan 93 % dari persentase ideal 100%, dan peserta didik berada pada klasifikasi 3,56 dan 3,71 dengan representasi sangat baik. Penelitian ini berkesimpulan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep pada peserta didik dengan menggunakan bahan ajar *power point* interaktif dan menggunakan model *contextual teaching and learning* (CTL).

Kata kunci : pemahaman konsep; bahan ajar; power point interaktif.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas pada peserta didik secara keseluruhan, membantu siswa aktif dan mampu memberikan pemahaman konsep dalam setiap pembelajaran. Pemahaman konsep sendiri menjadi komponen terpenting dalam aspek keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Menurut Suryani (2019:2) "Pemahaman merupakan kemampuan mengerti dan memahami sesuatu yang diingat". Faktor utama yang mampu menciptakan keberhasilan itu, yakni kemampuan guru untuk merancang serta mengembangkan bahan ajar semenarik mungkin. Bahan ajar adalah segala bentuk kompetensi dasar yang dituangkan dalam bentuk materi, keterampilan dan sikap yang akan dicapai. Bahan ajar juga digunakan untuk proses identifikasi, pengembangan dan evaluasi dari rancangan strategi pembelajaran yang sudah disiapkan Kosasih (2021);(Putri & Kelana, 2022).

Pada era sekarang banyak ditemukan krisis pemahaman konsep pada siswa. Ini terlihat dari ketidak tercapaian indikator, salah satunya menyatakan ulang konsep sampai pada pengaplikasiannya. Menurut Azis et al., (2020) salah satu faktor pemicunya adalah guru yang kurang mengetahui gambaran dan objek pembelajaran serta kurangnya dalam merangsang peserta didik dengan pengembangan strategi. Tinjauan penelitian lainnya menunjukkan bahwa di Indonesia pembelajaran masih didominasi dengan system konvensional khususnya pelajaran PKn, guru dijadikan sumber belajar utama sehingga system pembelajarn seperti ini dengan pola tekstual mempengaruhi peserta didik dalam memecahkan masalah dan dampaknya pengembangan kompetensi mengalami kegagalan (Suhartono, 2018);(Wulandari et al., 2022).

Selanjutnya Bahan ajar yang digunakan pun terpaku pada buku sehingga dampak dari penyajian yang tidak kreatif membuat esensi pemanfaatan bahan ajar itu sendiri menjadi kurang. Apalagi pada kurikulum 2013, pelajaran PKn memerlukan pemahaman konsep secara menyeluruh dan memegang peranan penting karena Kristanto (2019:351) PKn "merupakan awal mula siswa mempelajari tentang nilai-nilai panutan hidup dalam berbangsa dan bernegara". Sehingga PKn bisa dijadikan wahana pendidikan untuk menumbuhkan karakter dengan penyesuaian kecakapan menjadi warga negara yang baik.

Hal ini tentu semakin menjadi permasalahan karena dampak dari pengemasan strategi pembelajaran yang salah mengakibatkan siswa merasa kesulitan untuk menangkap materi serta merasa bosan selama proses pembelajaran. Muncul kecenderungan siswa untuk melakukan aktifitas lain yang menurutnya lebih menarik dibandingkan memperhatikan guru. Jika dibiarkan terus menerus, maka sudah dipastikan peserta didik akan mengalami kegagalan dalam pembelajaran, gagal dalam mencapai tujuan pembelajaran sampai pada gagal dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Padahal menurut Shoimin (2014) bahwa bahwa sistem pendidikan di Indonesia harus terfokus pada keberhasilan siswa dengan arahan pada kemampuan

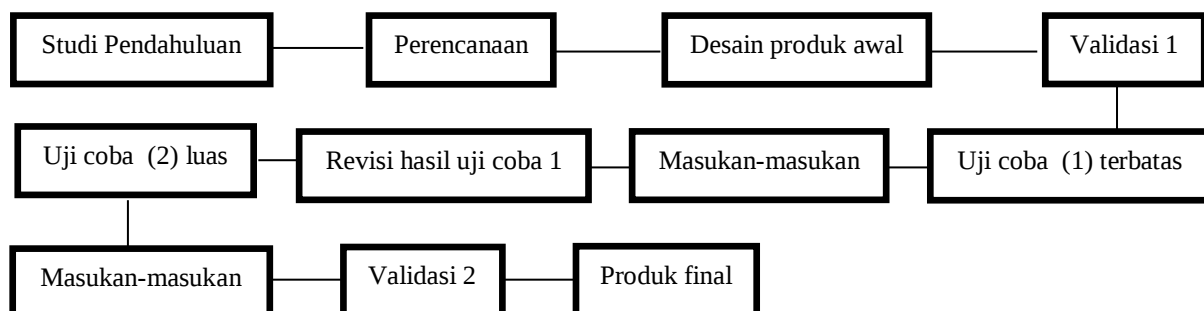
lifeskill. Maka sudah sepatutnya bahwa guru harus menyediakan, menunjukan, membimbing dan memotivasi siswa supaya bisa mengemban Dalam pengemasan guru kurang kreatif untuk menciptakan kondisi yang akan potensi secara maksimal (Wati, 2016).

Maka salah satu solusi dalam meningkatkan pemahaman konsep untuk memberikan kesempatan siswa mengeksplor potensi dirinya terutama dalam pelajaran PKn yaitu dengan menggunakan sebuah model era sekarang yakni model *contextual teaching and learning* atau sering kita kenal dengan model CTL juga pengemasan sebuah bahan ajar yang mampu mengambil perhatian peserta didik yakni *microsoft power point* interaktif. Model ini mampu memovasi siswa untuk lebih memahami materi sampai pada pengaplikasian. Menurut Aqib (2013) model CTL ini memuat 7 muatan utama pembelajaran yang efektif, yaitu: konstruktivisme (*kontruktivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning comunity*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penelitian sebenarnya (*aunthentic assesment*).

Selain itu *power point* sendiri merupakan suatu program multimedia dengan rancangan khusus guna menyampaikan persentasi dengan memuat fitur-fitur yang beraneka ragam, menarik dan mudah dipahami bisa disesuaikan dengan kebutuhan (Rosyid et al. 2019). Selain itu *power point* interaktif memuat sajian persentasi dengan dorongan multimedia seperti teks, audio, visual, video, animasi. Ini jelas akan membantu komunikasi antara guru dan peserta didik, serta membantu mengatasi rasa bosan dengan pemberian suasana pembelajaran yang menarik (Muthoharoh, 2019). Dengan begitu proses pembelajaran akan berlangsung alamiah pemahaman konseptual peserta didik lebih terarah baik proses transfer ilmu maupun pengalaman pembelajaran yang didapatkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) atau sering disebut dengan penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan, dengan acuan prosedur penelitian memakai type model Borg and Gall (1983). Berikut prosedur pengembangan yang peneliti lakukan.



Gambar 1. Desain Prosedur Pengembangan Penelitian R&D (Borg and Gall)

Berdasarkan prosedur penelitian diatas langkah-langkah yang dilakukan yakni studi pendahuluan, perencanaan, desain produk awal, validasi 1, uji coba 1, masukan-masukan, jika ada revisi maka berlanjut pada revisi hasil uji coba 1 jika tidak berlanjut pada uji coba 2 (luas), masukan-masukan, jika ada revisi berlanjut pada revisi 2 produk 2, jika tidak berlanjut pada validasi kemudian produk final. Instrument penelitian yang digunakan yakni lembar observasi, wawancara, studi dokumentasi, test, angket/kuis yang diuji menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS yakni uji validitas, kepraktisan, normalitas, kolerasional, *paired t-test*, dan uji *N-Gain*. Subjek penelitian ini 2 sekolah yakni 1 guru di SD Negeri Cikitu 01 beserta 16 siswa kelas V. 1 guru di SD Negeri Cikitu 03 beserta 32 siswa kelas V. peningkatan pada pemahaman konseptual bisa diperoleh dari hasil *posttest* juga dari hasil uji SPSS. RPP dibuat berdasarkan model dan kisi-kisi instrument test dibuat berdasarkan pelajaran PKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Keseluruhan memuat 7 indikator pemahaman konsep yakni menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan, mengembangkan, menarik kesimpulan, mencontohkan, menggunakan dan mengaplikasikan konsep.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan bahan ajar *Power Point* interaktif dengan bantuan pengemasan sesuai dengan model CTL terhadap kemampuan pemahaman konseptual siswa pada pelajaran PKn ini dilakukan dengan beberapa tahapan sesuai tahapan (Sugiyono, 2019). Selain itu implementasi pengembangan ini diukur dengan menggunakan instrument penelitian berupa pretest dan posttest juga respon peserta didik terhadap bahan dan model pengembangan yang diberikan. Implementasi masing-masing dilakukan 7 hari dengan penerapan pengajaran selama 3x pertemuan.

Dengan implementasi pengembangan ini, didapatkan hasil sebagai berikut: 1) pada tahap observasi, wawancara dan studi dokumentasi didapatkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan pemahaman konseptual peserta didik dilihat dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran masing-masing mendapat skor 76% dan 63% berada dalam interval 2 yakni $61\% < P \leq 80\%$ dengan representasi "baik". Dari hasil wawancara menggunakan dua indikator yakni pemahaman mengenai media, model pembelajaran dan aktualisasi mengenai proses pembelajaran peneliti bisa menyimpulkan bahwa pemahaman konseptual peserta didik dalam mata pelajaran PKn rendah, guru tidak menggunakan media dan alat penunjang dalam proses pembelajaran menitikberatkan pada buku tematik yang sudah tersedia, pembelajaran hanya dilakukan dengan tekstual, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa pemberian bahan ajar dengan bentuk teknologi akan membantu siswa untuk meningkatkan fokus dan rasa semangat dalam belajar sehingga pemahaman dalam setiap materi yang

diberikan bisa tercapai. Dari hasil lembar observasi, wawancara dan studi dokumentasi peneliti kemudian melakukan pengembangan produk bahan ajar.



Gambar 3. Contoh Slide Bahan Ajar *Power Point* Interaktif Dengan Menggunakan Model CTL

Peneliti merancang bahan ajar ini disinkorankan dengan kebutuhan dan karakteristik para siswa di SD Negeri Cikitu 01&03. Didalam bahan ajar tidak hanya memuat materi saja namun memuat keseluruhan kegiatan dalam model CTL disertai animasi, video, dan games yang edukatif. Selanjutnya bahan ajar tersebut kemudian divalidasi oleh para ahli yakni ahli media, materi dan praktisi. Berikut hasil validasi:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Jumlah Soal	Kriteria	Penilaian alternatif		
		ΣR	N	Kriteria
9	Aspek tampilan	43	50	90% (Sangat Baik)
6	Aspek Kelayakan Penyajian	29	30	96% (Sangat Baik)
5	Aspek pemrograman	23	25	93% (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel diperoleh skor keseluruhan sebanyak 82 dari total ideal 95, rata-rata skor mencapai 93%, skor tersebut masuk dalam interval 85,01-100% dengan kriteria validitas sangat valid, juga masuk dalam interval 76% <P ≤100% dengan kriteria sangat praktis

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Jumlah Soal	Kriteria	Penilaian alternatif		
		ΣR	N	Kriteria
6	Aspek Isi	22	30	73% (Baik)
10	Aspek Kelayakan Penyajian	36	50	72% (Baik)
9	Aspek kebahasaan	33	45	73% (Baik)

Berdasarkan tabel diperoleh skor keseluruhan sebanyak 91 dari total ideal 125, rata-rata skor mencapai 72%, skor tersebut masuk dalam interval 51% < P ≤ 75 % dengan kriteria validitas valid, juga masuk dalam interval 76% <P ≤100% dengan kriteria praktis

Tabel 3. Validasi Ahli Praktisi

Jumlah Soal	Kriteria	Penilaian alternatif		
		ΣR	N	Kriteria
6	Aspek komunikasi audio visual	28	30	93% (Sangat Baik)
7	Aspek desain pembelajaran	33	35	94% (Sangat Baik)
3	Aspek kebahasaan	13	15	86% (Sangat Baik)
4	Aspek kebermanfaatan	18	20	90% (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel diperoleh skor keseluruhan sebanyak 92 dari total ideal 100 rata-rata skor mencapai 91%, skor tersebut masuk dalam interval 85,01-100%

dengan kriteria validitas sangat valid, juga masuk dalam interval $76\% < P \leq 100\%$ dengan kriteria sangat praktis.

Selanjutnya setelah dilakukan validitas bahan ajar peneliti juga melakukan validitas RPP dan instrument test. Hasil validasi RPP yang didapatkan dari 3 kriteria yakni format, kegiatan pembelajaran dan penilaian rata-rata skor didapat 84% dengan kriteria valid, kemudian validitas instrument yang diperoleh dari 3 kriteria yakni isi soal, kontruksi dan kebahasaan rata-rata skor didapat 78% kriteria valid.

2) hasil respon dari guru dan peserta didik peserta di SD Negeri Cikitu 01&03 terhadap bahan ajar *Power Point* dan model CTL, diukur dengan menggunakan skala likert $\sum R1$ responden SD Cikitu 01 dan $\sum R2$ SD Cikitu 03.

Tabel 4. Hasil Respon Guru

Jumlah Soal	Kriteria	Penilaian alternatif			
		$\sum R1$	$\sum R2$	N	Kriteria
7	Aspek keterampilan	28	27	28	96% (Sangat Baik)
5	Aspek kepraktisan	17	19	20	90% (Sangat Baik)
5	Aspek isi media	18	18	20	90% (Sangat Baik)
8	Aspek kebermanfaatam	29	29	32	90% (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel diperoleh total keseluruhan persentase rata-rata keduanya yakni 91,5 % persentase tersebut berada pada interval 1 yakni $76\% < P \leq 100\%$ dengan representasi sangat baik. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keseluruhan respon guru dalam bahan ajar *Power Point* interaktif dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dianggap positif atau sangat baik

Tabel 5. Hasil Peserta Didik

Jumlah Soal	Kriteria	Penilaian alternatif		
		$\sum R1$	N	Kriteria
15	Perhatian, relevansi/kebutuhan, kepuasan dan percaya diri	852	960	88% (Sangat Baikj)
		1.784	1.920	92% (Sangat Baik)
Rata-rata Skor akhir		56,8	55,75	
		3,78	3,71	

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwasanya respon peserta didik pada bahan ajar *Power Point* interaktif dengan menggunakan model CTL sangat positif/baik. Terlihat dari skor akhir 3,78 dan 3,71 berada pada interval 1 yakni 3,25 – 4,00 dengan representasi sangat baik.

3) selama pengembangan bahan ajar, keberhasilan tidak hanya bisa dilihat dari respon peserta didik serta guru namun juga terhadap hasil *pretest- posttest* yang diberikan oleh peneliti dengan 25 soal 22 diantaranya soal dengan pilihan ganda dan 3 soal dengan jawaban essay, dalam keseluruhan soal tersebut dibuat berdasarkan indikator pemahaman konsep dan tingkat kesukaran soal yakni LOTS, MOTS dan HOTS. Berikut hasil *pretest-posttest* peserta didik.



Gambar 3. Hasil *Pretest-Posttest*

Dari grafik disamping, terlihat bahwa hasil peningkatan pada masing-masing sekolah terlihat signifikan, perolehan *pretest* pada SD Negeri Cikitu 01 hanya mencapai nilai 50,75 setelah dilakukannya pengembangan naik menjadi 77,18 jika kita hitung bahwa peningkatan terjadi sebanyak 52%, kemudian rata-rata *pretest* yang didapatkan di SD Negeri Cikitu 03 sebanyak 55,6 setelah dilakukannya pengembangan naik menjadi 78,7, jika kita hitung persentase peningkatan terjadi sebanyak 40 %.

4) Peningkatan yang terjadi kemudian peneliti uji data dengan menggunakan SPSS, masing-masing hasil berdistribusi normal pada bagian sig kolmogorov semua lebih besar dari $<0,05$ yakni 0,200 dan 0,14/0,16. Uji kolerasi masing-masing variabel sangat erat terlihat dari perolehan *person correlation* menghasilkan angka diatas 0,5 atau $<0,5$ yakni 0,700 dan 0,790, dengan rentang 0,41-0,70 dengan representasi kolerasi keeratan kuat. Kemudian, pada uji *paired t-test* masing-masing dari hasil menunjukan sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$, sehingga diperoleh kesimpulan terjadi pengaruh bahan ajar pada suatu pemahaman konseptual peserta didik. Masing-masing menunjukan N-Gain 0,55 dan 0,52 kategori Gain Sedang. Dengan berbagai uji ini tentu dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *Power Point* interaktif dengan menggunakan model CTL mampu dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konseptual para peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uraian diatas bahwa memang pentingnya sebuah alat penunjang baik itu media maupun model pembelajaran untuk memaksimalkan dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran yang diberikan harus sama dengan keperluan dan karakteristik pada setiap individu, apalagi dengan keanekaragaman karakter peserta didik yang terdapat pada dua sekolah ini mengharuskan sekali guru untuk mendesain sebuah pembelajaran yang bisa menumbuhkan motivasi pada peserta

didik, selaras dengan pernyataan narasumber bahwa pembelajaran PKn dirasa membosankan karena banyaknya materi yang mesti dipahami oleh peserta didik, padahal menurut Lubis (2020) bahwa mata pelajaran PKn merupakan pelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar bisa diandalkan, mampu memahami apa saja yang menjadi hak dan kewajiban sehingga, menjadi warga negara yang cerdas dan berakarakter. Inti dari pelajaran PKn yakni sebagai wahana untuk mengetahui bagaimana cara hidup berbangsa dan bernegara dengan selalu bertanggung jawab demokratis baik secara psikologis juga pedagogis (Winaputra et al., 2018).

Maka dari itu sesuai dengan pernyataan Wati (2016) bahwa adanya peran guru itu adalah menyediakan segala sesuatu, mampu dalam menunjukan serta mampu dalam membimbing dan memotivasi peserta didik agar mampu berinteraksi dengan macam-macam sumber pembelajaran. Karena pada dasarnya pendidikan harus mampu mengembangkan potensi secara maksimal. Namun jika dilihat dari kondisi awal ini tentu tidak selaras dengan pernyataan, kondisi empirik yang didapatkan bahwa guru tidak memakai, mendesain, bahkan sampai dengan tidak mengatur bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung, ini tentu akan berdampak pada pemahaman konsep peserta didik dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari implelementasi pengembangan bahan ajar *Power Point* interaktif dengan menggunakan model CTL ini bisa membantu untuk peningkatan kemampuan pemahaman konseptual pada peserta didik. Dibantu dengan desain yang bisa dibuat menarik dengan berbagai animasi, game dan masih banyak lainnya tentu akan membuat motivasi peserta didik menjadi meningkat. Hal ini didukung dengan pernyataan menurut Kosasih (2021) bahwa sebuah bahan ajar ini bermanfaat tidak hanya untuk pemetaan materi saja namun bisa juga mengembangkan sebuah pembelajaran dengan strategi yang mampu membantu guru dalam proses pembelajaran, Selain itu *power point* interaktif memuat sajian persentasi dengan dorongan multimedia berupa teks, audio, visual, video, animasi. Ini jelas akan membantu komunikasi antara guru dan peserta didik, serta membantu mengatasi rasa bosan dengan pemberian suasana pembelajaran yang menarik (Muthoharoh, 2019). Selain itu menurut Kusumawati (2017) bahwa fungsi *power point* juga mampu memudahkan dalam menyampaikan materi, membuat yang melihat dan menelaah lebih memahami maksud dari point-point yang sudah ditampilkan, membuat penyajian materi lebih berkesan karena kunci utama agar bisa fokus dan tidak bosan adalah dengan menampilkan materi yang tidak monoton. Kemudian tidak hanya bahan ajar, dengan menggunakan model CTL pun akan meningkatkan kualitas pembelajaran, dimana pembelajarn yang dilakukan akan lebih bervariasi, efektif digunakan, dengan itu peserta didik lebih termotivasi (Sulfemi & Yuliani, 2019);(Rukman & Samsudin, 2022).

Dari hasil respon baik dari peserta didik maupun hasil respon dari guru terhadap bahan ajar *Power Point* interaktif dengan menggunakan model CTL adalah sangat baik atau positif, hal ini dibuktikan dari hasil rekapitulasi angket peserta didik masing-masing berada pada interval 1 dengan skor 3,25 – 4,00 kategori sangat baik, kemudian

respon guru dengan skor 91,5 % masuk dalam interval $1\ 76\% < P \leq 100\%$ kategori sangat positif/baik. Maka dari itu ketika respon yang diberikan sudah sangat baik maka jelas pengembangan yang diberikan mempengaruhi dan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan, dan benar adanya hasil dari implemementasi pengembangan bahan ajar ini meningkatkan pemahaman konseptual pada siswa, semua dilihat dari hasil *pretest-posttest* .

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan 7 indikator pemahaman konseptual, didapatkan dari peserta didik yang semula hanya mendapatkan nilai dengan rata-rata 50,75 dibawah KKM 75 setelah diberikannya bahan ajar nilai rata-rata yang dihasilkan menjadi 77,18, mencapai KKM 75 jika kita hitung persentase kenaikan mencapai 52%, Tidak hanya dari hasil, namun juga jika dilihat dari tinjauan penelitian terdahulu yakni oleh Warkintin & Mulyadi (2019) bahwa memang penggunaan *power point* dalam pembelajaran memberikan peningkatan kualitas hasil pembelajaran, dari semula hanya mencapai 63% dari KKM 75 saat diberikan Power Point meningkat pesat menjadi 100% ini membuat pernyataan bahwa *power point* interaktif mempengaruhi pemahaman konsep peserta siswa dalam pembelajaran, selaras pernyataan menurut Poerwanti & Mahfud (2018) bahwa *Power Point* adalah alat bantu yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik juga dengan secara keseluruhan mampu menunjang kegiatan belajar mengajar agar peserta didik tidak merasa bosan karena banyak fitur-fitur yang ditampilkan.

Perolehan hasil penelitian ini tentu bisa menjadi sebuah solusi dari permasalahan mengenai rendah atau kurangnya pemahaman konseptual pada peserta didik dalam pelajaran PKn yang mengakibatkan peserta didik kesulitan, bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Maka berdasarkan hasil penelitian keseluruhan guna meningkatkan suatu pemahaman konseptual peserta didik, bahan ajar *Power Point* interaktif dan model CTL ini bisa dijadikan salah satu strategi jitu untuk menangani setiap permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada pengetahuan, sikap dan keterampilan pada setiap individu. Kemudian tidak hanya meningkatkan kemampuan saja namun juga mampu meningkatkan lifeskill peserta didik yang berimbas pada pengaplikasian di kehidupan

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan dari paparan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Perencanaan sampai pada proses akhir pengembangan bahan ajar *Power Point* interaktif dengan menggunakan model CTL untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PKn berjalan sangat baik.
2. Validasi bahan ajar bahan ajar *Power Point* interaktif dengan menggunakan model CTL dilakukan oleh ahli media, berlanjut ahli materi dan terakhir ahli praktisi masing-masing berada pada interval $1\ 85,01-100\%$ dengan kriteria

validitas sangat valid dan kategori kepraktisan berada pada interval 1 76% <P ≤100% dengan kriteria sangat praktis

3. Respon yang didapatkan dari peserta didik juga guru kelas V (lima) terhadap bahan ajar *Power Point* interaktif dengan menggunakan model CTL yakni 91,5 % masuk pada kriteria positif/ sangat baik, dan 3,78 dan 3,71 dengan interval 1 3,25 – 4,00 representasi sangat baik atau positif.
4. Adanya peningkatan pemahaman konseptual peserta didik terhadap pelajaran PKn dengan menggunakan bahan ajar *Power Point* interaktif dengan memakai model *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dimana perolehan nilai *pretest* dan *posttest* meningkat pesat 40-52% dan melampaui KKM 75.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Cetakan I). Yrama Widya.
- Azis, E., Asfar, I. T., Asfar, I. A., Rianti, M., Hassanudin, & Nur, A. (2020). *ROAR: Solusi Peningkatan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran* (H. Wijayanti (ed.); Cetakan Pe). CV, Jejak.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati (ed.); Cetakan Pe). Bumi Aksara.
- Kristanto, E. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep PKn pada Materi Keputusan Bersama dengan Strategi Pembelajaran Debat Aktif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Untirta*, 2(1), 350–356.
- Kusumawati, Y. (2017). Urgensi Nilai dan Moral Sebagai Subteoritis Pembelajaran Pkn Di Sd. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(2), 54–63. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v1i2.150>
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI* (Cetakan Ke). Kencana.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri*, 2(1), 21–32.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296>
- Putri, I. S., & Kelana, J. B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Tata Surya Dengan Menggunakan Model Student Teams Achievement Division Berbantuan Aplikasi Solar System Scope Dan Book Creator Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 1(2), 67–81. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpp/article/view/13024>
- Rosyid, M. Z., Halimatus, S., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran* (Taufikkurrahman (ed.); Cetakan 1). Literasi Nusantara Abadi.
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jpp*, 1(2), 133–141.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013* (R. KR (ed.); Cetakan I). Ar-ruzz Media.

- Sugiyono. (2019). *Meode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Suhartono, E. (2018). Perubahan Pola Pembelajaran PKn yang Kontekstual ke Pola Kontekstual (CTL). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.17977/um022v3i12018p001>
- Sulfemi, W. B., & Yuliani, N. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>
- Suryani, E. (2019). *Analisis Pemahaman Konsep? Two-tier Test Sebagai Alternatif* (H. Ibda (ed.); Ctekan ke-). Pilar Nusantara.
- Warkintin, & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Winaputra, U. S., Wahab, A. A., Karim, A. A., Sundawa, D., Mikdar, S., Rachmad, & Sriyono. (2018). *Pembelajaran PKn Di SD* (S. Nining (ed.); Edisi Kesa). CV. Widaya Karya Sejati.
- Wulandari, M. A., Senen, A., Wardani, D. S., & Kelana, J. B. (2022). Local Wisdom-Based Movable Book as A Teaching Material to Enhance Nationalism in the 21st Century. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(1), 57-68. <https://doi.org/10.23960/jpp.v12.i1.202205>