

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC KNOWLEDGE*

Eka Yanuar Indah Rizqiyani, Ratna Sari Dewi, & Wika Hardika Legiani

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: [ekayanuarindah23@gmail.com](mailto:ekayanuarindah23@gmail.com); [ratna@untirta.ac.id](mailto:ratna@untirta.ac.id); & [wikahardikalegiani@gmail.com](mailto:wikahardikalegiani@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* dan untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Sindang Jaya. Langkah-langkah pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono. Langkah-langkah penelitian pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini terdiri dari 6 tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan. Setelah dilakukan uji validasi oleh tim ahli selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya yang dilaksanakan dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Hasil uji validasi ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,48% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil uji materi menunjukkan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,91% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil uji ahli pendidikan menunjukkan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 98,57% dan masuk kategori "Sangat Layak". Hasil uji coba produk pada siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,05% dan masuk kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan di Kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi Norma dan Keadilan.

**Kata kunci:** Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif, Berbasis *Problem Based Learning*, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

### Abstract

*This study aims to determine the steps for making interactive video teaching materials based on Problem Based Learning and to determine the feasibility of interactive video teaching materials based on Problem Based Learning in Civics subjects at SMPN 1 Sindang Jaya. The steps for developing interactive video teaching materials based on Problem Based Learning use research and development or R&D designs developed by Sugiyono. The research steps for developing interactive video teaching materials based on Problem Based Learning consist of 6 stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. Problem Based Learning-based interactive video teaching materials were validated by 3 experts, namely media experts, material experts, and education experts. After the validation test was carried out by a team of experts, a product trial was carried out with the research subject, namely class VII students of SMPN 1 Sindang Jaya which was carried out with a total of 20 students. The results of the media expert validation test showed that the interactive video teaching materials based on Problem Based Learning obtained an average score of 81.48% in the "Very Eligible" category. The results of the material test showed that the interactive video teaching materials based on Problem Based Learning obtained an average score of 93.91% with the "Very Eligible" category. The results of the education expert test showed that interactive video teaching materials based on Problem Based Learning obtained an average score of 98.57% and were in the "Very Eligible" category. The results*

of product trials on students obtained an average score of 89.05% and entered the "Very Good" category. Based on the results of the study, it can be concluded that the interactive video teaching materials based on Problem Based Learning developed in Class VII SMPN 1 Sindang Jaya are "Very Eligible" to be used in learning Pancasila and Citizenship Education on Norms and Justice.

**Keywords:** Development of Interactive Video Teaching Materials, Problem Based Learning, Pancasila and Citizenship Education

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting bagi manusia, dan satu hal pokok untuk menopang suatu kemajuan bangsa. Kemajuan pendidikan menjadi salah satu indikator keberhasilan suatu bangsa. Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Oleh karena itu, dalam pendidikan harus saling mendukung satu sama lain agar tujuan dalam pendidikan tercapai.

Hasil survey Political and Economic Risk Consultant (Mubiar Agustin, 2011:81) menunjukkan kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke 12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Pendidikan di Indonesia belum banyak menghasilkan insan yang kreatif, mandiri dan tangguh. Salah satu faktor penyebab gagalnya pendidikan di negara Indonesia adalah model pembelajaran yang kurang efektif. Saat ini Indonesia sedang melakukan perbaikan sistem pendidikan, dan menetapkan kurikulum 2013 dengan berbagai tuntutan bagi peserta didik. Kurikulum 2013 yaitu kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas dan berkarakter, juga salah satu mata pelajaran yang sangat penting. Hal ini mengingat Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan memiliki peran yang sangat penting untuk menjadikan dan menghasilkan manusia-manusia yang mampu dalam berwarganegara yang baik dan benar yang sadar akan hak maupun kewajibannya. Pada umumnya isi materi dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mempunyai cakupan yang luas. Dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terdapat kompetensi yang disebut dengan pengetahuan warga negara (*Civic Knowledge*), sikap warga negara (*Civic Dispositions*), dan keterampilan warga negara (*Civic Skill*).

Menurut Eman Setiati (2014:14) (Mangun Dwiyono 2016:8) Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*) merupakan materi substansi yang harus diketahui oleh warga negara. Siswa untuk dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara berlandaskan pada pengetahuan yang ia miliki. Menurut Schulz (Tita Wulandari 2018: 2) *Civic knowledge* mencakup beberapa topik termasuk pengetahuan dan pemahaman elemen dasar dan konsep kewarganegaraan serta tradisi kewarganegaraan atau pendidikan kewarganegaraan, seperti isu tentang intuisi dan konsep politik atau dan isu kontemporer seperti keberagaman, lingkungan, dan globalisasi. Porposisi *civic knowledge* mencakup 25% pengetahuan, 75% analisa dan penalaran. Menurut Alivernini & Manganelli, (2011) ini menunjukkan jika PPKn tidak hanya terfokus pada teori semata, namun harus dengan praktik.

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yang sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar yang tepat dalam

rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Sehingga, bagaimana cara memanfaatkan bahan ajar juga merupakan masalah. Pemanfaatan dimaksud adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak guru, dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak siswa. Penggunaan metode yang kurang bervariasi, kurangnya bahan ajar serta pembelajaran yang selalu menekankan kepada hasil belajar siswa tanpa memperhatikan proses belajar dapat menyebabkan proses pembelajaran PPKn terkesan monoton, kurang kreatif dan sulit dipahami.

Begitu juga yang terjadi saat ini, penggunaan bahan ajar belum dimanfaatkan, serta bahan ajar yang digunakan masih kurang menarik dan siswa masih sulit memahami materi yang ada dalam bahan ajar tersebut. Maka dari itu, perlu adanya inovasi-inovasi dalam pembelajaran PPKn agar siswa merasa senang dan memahami materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses belajar mengajar ini, bahan ajar menjadi kunci utama dalam upaya meningkatkan semangat belajar siswa serta meningkatkan cara berpikir dan kemampuan siswa dalam berpikir juga sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan pembelajaran.

Tentunya hal ini cara yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam mempelajari suatu materi yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang tepat, agar siswa dapat memahami isi materi pelajaran dengan baik dan benar. Perangkat pembelajaran masih bersifat hafalan dan tidak mengkonstruksi berfikir tingkat tinggi. Sementara idealnya harus siswa harus dapat memecahkan masalah. Dengan adanya perangkat pembelajaran serta bahan ajar yang mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada pada pembelajaran.

Pemanfaatan bahan ajar dalam perangkat pembelajaran dapat menjadi alternatif guru agar lebih mudah dalam mengajarkan materi kepada siswa. Perangkat pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Menurut Zuhdan, dkk (2011: 16) (Masitah, 2018:41) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran menjadi pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium atau di luar kelas.

Dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi. Selain itu, dalam perencanaan pembelajaran juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian, dan skenario pembelajaran. Maka guru harus mampu memilih bahan ajar yang tepat agar menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan dapat meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan siswa.

Menurut Hamdani, 2011:219 (Indratusvia Mahgiyanto, 2015:2) bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga terciptanya lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar sangat penting dalam upaya membantu meningkatkan *Civic Knowledge*. Karena bahan ajar merupakan komponen penting dalam terciptanya keefektifan sebuah proses pembelajaran, dan juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut Depdiknas (2005:3) dinyatakan bahwa, "yang termasuk isi

pendidikan ialah segala sesuatu yang oleh pendidik langsung diberikan kepada peserta didik dan diharapkan untuk dikuasai peserta didik dalam rangka untuk mencapai suatu kompetensi tertentu dalam pendidikan”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis *Problem Based Learning* yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar. Menurut Hasanah 2018 (Lina Marlina dan Aryanti Dwi Untari, 2020:2) bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik membantu guru atau instruktur dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Memecahkan masalah merupakan suatu proses peserta didik mampu menemukan kombinasi mengenai aturan-aturan yang telah dipelajari sebelumnya untuk proses pemecahan masalah baru.

Pemecahan masalah yang erat kaitannya dengan kehidupan siswa, permasalahan ini digunakan sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang keterampilan pemecahan masalah dalam berpikir untuk mencari solusi, memperoleh pengetahuan dan konsep esensial. Dengan model ini siswa dapat dilatih bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi masalah yang dihadapi. Fungsi bahan ajar ialah sebagai bentuk motivasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan materi pembelajaran yang kontekstual agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dan melaksanakan tugas secara optimal khususnya dengan pemecahan masalah. Dan bahan ajar merupakan pedoman bagi guru untuk mengarahkan segala aktivitas dalam proses pembelajaran.

Menurut studi pendahuluan di SMP NEGERI 1 SINDANG JAYA pada hari senin, 5

Oktober 2020 ternyata terdapat masalah belajar. Dari hasil wawancara tersebut mengatakan bahwa guru dalam menyampaikan materi didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Faktor ini yang menyebabkan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan metode ceramah yang kurang menarik, membuat siswa menerima pengetahuan secara abstrak dan siswa terlibat dalam pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran dengan ceramah membuat siswa kurang berinteraksi dan aktif dalam belajar karena belajar hanya satu arah yaitu mendengarkan menulis dan memberi tugas.

Bahan ajar dengan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, tetapi materi pada buku tersebut tidak terlalu luas, maka guru membutuhkan referensi tambahan, serta bahan ajar yang digunakan tidak memberikan ilustrasi kontekstual dengan kehidupan siswa, sehingga bahan ajar belum bisa mengukur *Civic Knowledge* siswa, juga belum adanya bahan ajar PPKn yang menggunakan video interaktif berbasis PBL, karena PBL ini merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. Sehingga menurut penjabaran diatas untuk merubah siswa agar aktif dalam belajar dan terampil salah satu strategi pembelajaran yaitu menggunakan metode PBL. Agar pembelajaran di kelas menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran khususnya dalam materi Norma dan Keadilan sehingga dapat meningkatkan *Civic Knowledge* siswa. Depdiknas (2008:9) mengatakan bahwa banyak bahan ajar yang bervariasi, siswa akan mendapat banyak manfaat yaitu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

*Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang akan peneliti gunakan dalam

pengembangan bahan ajar, agar peserta didik dapat mempunyai keterampilan dalam memecahkan masalah. Menurut Siswono, 2005 (Asrani Assegaf, 2016:41) *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan mengajukan masalah dan dilanjutkan dengan menyelesaikan masalah tersebut. Menurut Sujana, 2014:134 (Rizzal Abdurrozak, Asep Kurnia Jayadinata, Isrok'atun, 2016:873) "PBL adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan berfungsi bagi siswa, sehingga masalah tersebut dapat dijadikan batu loncatan untuk melakukan investigasi dan penelitian. Dalam materi Norma dan Keadilan ini merupakan materi yang cocok menurut peneliti untuk digunakan dengan pendekatan *Problem Based Learning*.

Bahan ajar PPKn berbasis PBL dapat memberikan pemahaman mengenai masalah yang berkaitan dengan pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*) dan moral pada siswa. Dalam pembelajaran *Civic Knowledge* yaitu mata pelajaran yang harus diketahui oleh warga negara. PBL dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada.

Sependapat dengan Erik dan Ante (2003) (Asrani Assegaf & Uep Tatang Sontani, 2016: 41) yang mengatakan pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pendidikan dimana masalahnya adalah titik awal dari proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan bahwa setiap orang selalu dihadapkan dengan masalah, salah satunya masalah sosial, dari sinilah proses pembelajaran dimulai. Melalui PBL siswa diharapkan tidak hanya mampu menghadapi berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, melainkan juga kemahiran mencari solusi

dengan memanfaatkan berbagai pengetahuan. Maka bahan ajar PPKn berbasis PBL sebagai alat dalam membantu siswa untuk memperdalam materi, sehingga membuat siswa lebih mudah untuk belajar mandiri. Permasalahan yang ada pada bahan ajar ini menuntut siswa untuk menggunakan pemahaman dalam mencari solusi. Kemudian siswa juga dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. Bahan ajar ini akan membantu memaksimalkan kompetensi pembelajaran PPKn salah satunya *Civic Knowledge*.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa Kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya".

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:407) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg and Gall (Sugiyono 2015:9) bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk hasil dari penelitian dan pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga menemukan pengetahuan atau jawaban dalam permasalahan praktis.

Dari uraian tersebut penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan adalah proses penelitian yang bukan bertujuan merumuskan dan menguji teori, akan tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar PPKn

berbasis PBL dengan menggunakan bahan ajar video interaktif pada mata pelajaran PPKn Kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian meliputi penelitian dan pengembangan berupa bahan ajar Video Interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan *Civic Knowledge* siswa kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya dan untuk mengetahui bagaimana kelayakan serta respon siswa dengan di gunakannya bahan ajar Video Interaktif berbasis PBL ini.

Penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan adalah penelitian dengan tujuan utama adalah untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2010:409). Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar Video Interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang mengacu pada langkah – langkah yang telah dikembangkan oleh Sugiyono dan telah dimodifikasi menjadi 6 (enam) tahapan, hal ini dilakukan karena beberapa kendala yang terjadi diantaranya karena keterbatasan waktu di sekolah. Langkah – langkah yang dilakukan tersebut pun antara lain yaitu: (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk. Berikut penjelasan dari tiap – tiap tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan.

#### **a. Analisis Masalah**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan di sekolah, analisis kurikulum, serta analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara oleh guru kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa terkait dengan bahan ajar penunjang pembelajaran PPKn hanya menggunakan buku paket yang dipinjamkan kepada siswa, dengan kata lain tidak terdapat bahan ajar lain yang dapat digunakan. Berdasarkan hasil wawancara guru pun setuju dengan adanya bahan ajar yang lebih beragam yang dapat dijadikan sumber belajar tambahan bagi siswa, salah satunya yaitu video interaktif berbasis PBL.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan analisis kurikulum, yaitu dengan melakukan analisis pada silabus pada materi Norma dan Keadilan. Analisis materi dilakukan dengan menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar yang termuat pada kurikulum 2013. Tujuan dilakukan analisis materi yaitu agar materi dalam bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada materi Norma dan Keadilan. Referensi yang digunakan pada analisis materi yaitu buku PPKn (2017). *Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VII*. Penerbit Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Hasil analisis materi dapat dilihat pada lampiran.

#### **b. Pengumpulan Data**

Tahap studi pendahuluan ini dilakukan untuk menetapkan potensi masalah. Penetapan potensi masalah dilakukan dengan cara melakukan studi literatur dari berbagai sumber dan studi lapangan. Hasil studi literatur dari beberapa sumber pada penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar merupakan salah satu komponen penting yang dibutuhkan oleh guru untuk membantu dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Bahan ajar juga merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Maka dari itu sangat penting bagi guru untuk menggunakan bahan ajar yang beragam saat proses pembelajaran,

tergantung dengan kebutuhan pada materi yang akan diajarkan. Salah satu bahan ajar yang cocok digunakan pada mata pelajaran PPKn yaitu video interaktif berbasis PBL.

**c. Desain Produk**

Pada awal pengembangan dan sebelum melakukan uji produk, peneliti membuat desain awal produk video interaktif berbasis PBL pada materi Norma dan Keadilan untuk siswa SMP. Berikut adalah gambaran dari video interaktif berbasis PBL yang akan peneliti buat yakni mulai dari membuat rancangan awal dengan pembuatan *storyboard*, pembuatan video interaktif berbasis PBL, dan penyusunan instrumen penilaian.

Tahap awal pembuatan bahan ajar video inteaktif berbasis PBL ini adalah pembuatan *storyboard* yang bertujuan untuk mempermudah peneliti melakukan pembuatan video interaktif berbasis PBL secara keseluruhan dengan mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat. Gambaran *storyboard* secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran.

Pada tahapan pembuatan video interaktif dilakukan desain dan pembuatan produk yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*. Pada bahan ajar video interaktif berbasis PBL menggunakan objek nyata dalam kehidupan sehari-hari agar dapat menarik perhatian siswa dan menggunakan efek suara. Pada penulisan teks digunakan ukuran font yang bervariasi dan diberikan warna. Video interaktif berbasis PBL berbentuk *softcopy* dengan standar FHD yang dibuat menggunakan *software* (perangkat lunak) aplikasi *Powtoon*.

**d. Validasi Desain Produk**

Tahap validasi desain produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayalakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL dengan materi Norma dan Keadilan yang telah dibuat. Validasi dilakukan oleh ahli-ahli yang berkompeten dibidangnya.

Diantaranya yaitu ahli media oleh dosen Pendidikan Fisika Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, ahli materi oleh dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Banten Jaya, dan ahli pendidikan oleh guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya. Hasil validasi produk ini akan dijelaskan pada rumusan masalah selanjutnya.

**e. Revisi Desain**

Perbaikan produk dilakukan setelah melalui tahapan validasi oleh para ahli. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas produk apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada bahan ajar video interaktif berbasis PBL yang telah dibuat sebelumnya. Perbaikan dilakukan sesuai dengan saran dan masukan para ahli yang memang berkompeten dibidangnya. Berikut ini merupakan hasil tindak lanjut revisi bahan ajar video interaktif berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn materi Norma dan Keadilan.

1) Revisi Ahli Media

Berdasarkan revisi ahli media, diketahui bahwa bahan ajar video interaktif berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn materi Norma dan Keadilan masuk pada kriteria “sangat layak” dengan total presentase diperoleh 81,48% sehingga dapat dikategorikan layak digunakan (Riduwan, 2007:15) Berikut gambar penilaian hasil validasi dari ahli media.

**Tabel 4.1**  
**Data Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Kegrafikan	38
2	Kelayakan Penyajian	72
Jumlah		110
Nilai Rata-rata		81,48%

2) Revisi Ahli Materi.

Berdasarkan revisi ahli materi, diketahui bahwa bahan ajar video interaktif

berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn materi Norma dan Keadilan masuk pada kriteria “sangat layak” dengan total presentase diperoleh 93,91% sehingga dapat dikategorikan layak digunakan (Riduwan, 2007:15) Berikut gambar penilaian hasil validasi dari ahli materi.

**Tabel 4.2**  
**Data Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Isi	51
2	Kelayakan Penyajian	33
3	Penilaian Pembelajaran berbasis PBL	24
Jumlah		108
Nilai Rata-rata		93,91%

### 3) Revisi Ahli Pendidikan

Berdasarkan revisi ahli pendidikan, diketahui bahwa bahan ajar video interaktif berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn materi Norma dan Keadilan masuk pada kriteria “sangat layak” dengan total presentase diperoleh 98,57% sehingga dapat dikategorikan layak digunakan (Riduwan, 2007:15) Berikut gambar penilaian hasil validasi dari ahli pendidikan.

**Tabel 4.3**  
**Data hasil validasi ahli pendidikan**

No	Aspek	Skor
1	Kualitas isi dan tujuan	132
2	Kualitas bahan ajar	75
Jumlah		207
Nilai Rata-rata		98,57%

### f. Uji Coba Terbatas

Tahap selanjutnya setelah melakukan validasi produk yaitu uji coba produk ke lapangan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar video interaktif berbasis PBL yang dikembangkan. Bahan ajar video interaktif berbasis PBL yang telah divalidasi oleh tim ahli ditindak lanjuti dengan dilakukannya uji coba produk terbatas. Uji coba produk terbatas dilakukan di kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya dengan sampel sebanyak 20

siswa. Pada uji coba terbatas ini, peneliti mengajar di kelas VII dengan materi Norma dan Keadilan. Bahan ajar yang peneliti gunakan yaitu video interaktif berbasis PBL pada materi pelajaran PPKn Materi Norma dan Keadilan yang telah dikembangkan dan telah melewati tahap validasi ahli. Setelah kegiatan belajar selesai, siswa diminta untuk mengisi angket siswa mengenai kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL tersebut.

Selanjutnya, bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini dapat direvisi kembali sesuai dengan hasil respon siswa. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa produk bahan ajar video interaktif berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn Materi Norma dan Keadilan untuk siswa SMP kelas VII. Tabel hasil analisis respon siswa dapat dilihat di lampiran.

Berdasarkan tabel kriteria analisis data respon siswa terhadap bahan ajar video interaktif berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn Materi Norma dan Keadilan didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 89,05% masuk pada kriteria “sangat baik” digunakan.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Respon Siswa**

No	Aspek	Skor
1	Kemudahan	607
2	Perasaan siswa saat menggunakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL	799
3	Materi	375
Jumlah		1781
Nilai Rata-rata		89,05%

**Kelayakan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa Kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya**

Uji kelayakan pada produk ini yaitu menggunakan instrumen validasi oleh para ahli diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan terhadap bahan ajar video interaktif berbasis PBL. Kegiatan validasi ini peneliti lakukan mulai 8 Oktober – 10 November 2021. Berikut daftar nama yang menjadi validator pada produk ini.

Ahli Media: Yudi Guntara, M.Pd. (Dosen Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)

Ahli Materi: Lina Marlina (Dosen Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Banten Jaya)

Ahli Pendidikan: Nuraeni, S.Pd. (Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, SMPN 1 Sindang Jaya).

#### **a. Kelayakan Media**

Validator untuk mengetahui kelayakan media pada bahan ajar video interaktif berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn ini yaitu dosen Jurusan Pendidikan Fisika. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini digunakan instrumen validasi berupa angket yang diisi langsung oleh validator, dimana di dalam angket tersebut terdiri dari beberapa aspek kegrafikan dan aspek penyajian (hasil penilaian kelayakan ahli media dapat dilihat di lampiran).

Berdasarkan hasil validasi uji ahli media pada lampiran, dapat dilihat bahwa bahan ajar video interaktif berbasis PBL yang dikembangkan secara keseluruhan mendapat skor sebesar 110 dengan presentase 81,48% dimana dengan presentase tersebut, bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini masuk kategori sangat layak untuk digunakan dari segi kegrafikan dan penyajian.

#### **b. Kelayakan Materi**

Validator untuk mengetahui kelayakan materi pada bahan ajar video interaktif berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn ini yaitu dosen Jurusan Pendidikan

Pancasila dan Kewarganegaraan. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini digunakan instrumen validasi berupa angket yang diisi langsung oleh validator, dimana di dalam angket tersebut terdiri dari beberapa aspek penilaian, diantaranya kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL (hasil penilaian kelayakan ahli media dapat dilihat di lampiran).

Berdasarkan hasil validasi uji ahli materi pada lampiran, dapat dilihat bahwa bahan ajar video interaktif berbasis PBL yang dikembangkan secara keseluruhan mendapat skor sebesar 108 dengan presentase 93,91% dimana dengan presentase tersebut, bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini masuk kategori sangat layak untuk digunakan dari segi materi.

#### **c. Kelayakan Pendidikan**

Validator untuk mengetahui kelayakan pendidikan pada bahan ajar video interaktif berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn ini yaitu guru Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini digunakan instrumen validasi berupa angket yang diisi langsung oleh validator, dimana di dalam angket tersebut terdiri dari aspek kualitas isi dan tujuan serta kualitas bahan ajar video interaktif berbasis PBL (hasil penilaian kelayakan ahli media dapat dilihat di lampiran).

Berdasarkan hasil validasi uji ahli pendidikan pada lampiran, dapat dilihat bahwa bahan ajar video interaktif berbasis PBL yang dikembangkan secara keseluruhan mendapat skor sebesar 207 dengan presentase 98,57% dimana dengan presentase tersebut, bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini masuk kategori

sangat layak untuk digunakan dari segi pendidikan.

#### d. Respon Siswa

Uji coba ini dilakukan dengan cara menampilkan bahan ajar video interaktif berbasis *problem based learning* menggunakan proyektor di depan kelas, peneliti mempersiapkan laptop, proyektor, dan peralatan pendukung lainnya untuk dilakukannya penayangan bahan ajar video interaktif berbasis *problem based Learning*, setelah persiapan dan penayangan video sudah siap dilakukan lalu peneliti mempersilahkan kepada siswa untuk menyaksikan bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* tersebut bersama-sama sampai video berakhir. Setelah selesainya penayangan bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning*, peneliti menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara pengisian angket kepada siswa. Selanjutnya, siswa diberi waktu untuk mengisi lembar angket mengenai respon terhadap bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang telah ditampilkan.

Untuk mengetahui respon siswa, bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang sebagai responden. Berikut data hasil respon siswa terhadap bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning*:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Respon Siswa**

No	Aspek	Skor
1	Kemudahan	607
2	Perasaan siswa saat menggunakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL	799
3	Materi	375
Jumlah		1781
Nilai Rata-rata		89,05%

Data hasil diatas menjelaskan bahwa dari angket respon siswa terhadap bahan ajar video interaktif berbasis *Problem Based Learning* menghasilkan presentase sebesar 89,05% dengan kategori sangat baik untuk hasil dari angket respon siswa.

#### Pembahasan

Tahap yang harus dilakukan dalam mengembangkan suatu produk menurut Sugiyono (2015) yaitu melakukan analisis masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi atau uji ahli, revisi produk, uji coba produk (uji coba terbatas).

Pada penelitian dan pengembangan ini, analisis masalah dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap guru PPKn kelas VII di SMPN 1 Sindang Jaya. Berdasarkan hasil dari wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PPKn kelas VII, diketahui bahwa penggunaan bahan ajar yang digunakan disekolah kurang beragam, dikarenakan sekolah hanya menggunakan buku paket saja sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran.

Narasumber pun mengatakan bahwa adanya bahan ajar sangat penting bagi kesuksesan kegiatan pembelajaran salah satunya dengan penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis PBL terutama pada mata pelajaran PPKn. Video interaktif berbasis PBL sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran memiliki manfaat bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor kesuksesan pembelajaran dikelas yaitu penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Salah satu alternatif bahan ajar yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir siswa (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah dan untuk partisipasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran adalah *Problem Based*

*Learning*. Jadi fokusnya adalah pada pembelajaran pada siswa bukan pengajaran guru. Oleh karena itu, bahan ajar video interaktif yang dikembangkan sesuai dengan model pembelajaran PBL.

Video interaktif yang dikembangkan berorientasi pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dan memuat 5 tahapan yaitu mengorientasi siswa kepada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membantu penyelidikan mandiri atau kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Tahapan mengorganisasi siswa kepada suatu masalah pada video interaktif materi Norma dan Keadilan ini yaitu berupa sajian wacana diskusi yang berisi kasus adanya penyimpangan norma dalam kehidupan sehari-hari.

Tahapan mengorganisasikan siswa untuk belajar yaitu berisi petunjuk pada video interaktif yang meminta siswa untuk belajar secara berkelompok seperti “ayo berdiskusi”. Tahap membantu penyelidikan mandiri dan kelompok mengedepankan kegiatan diskusi terkait permasalahan yang ada pada video interaktif yang dilakukan secara berkelompok untuk membuat pemecahan masalah tersebut. Tahap mengembangkan dan mempresentasikan hasil berisi petunjuk dalam video interaktif yang membimbing siswa untuk dapat mengembangkan dan menyajikan hasil dari pemecahan tersebut. Yang terakhir yaitu tahap menganalisis dan mengevaluasi, tahap ini berisikan soal mengenai konsep norma dan keadilan yang telah dibelajarkan.

Tahapan orientasi masalah pada bahan ajar video interaktif berbasis PBL materi Norma dan Keadilan ini yaitu berupa penyajian suatu kasus pelanggaran norma dalam kehidupan sehari-hari mengenai adanya konsep norma dan keadilan. Melalui kegiatan orientasi masalah ini diharapkan

siswa dapat mendapatkan berbagai macam informasi mengenai masalah dan fakta-fakta yang ada dilingkungan sekitar mengenai norma dan keadilan.

Tahapan mengorganisasikan siswa untuk belajar berisi petunjuk dalam video interaktif yang dapat mengorganisasikan siswa untuk belajar secara berkelompok seperti “ayo berdiskusi”. Hal ini bertujuan agar siswa dapat membiasakan diri belajar dengan berdiskusi.

Tahapan membantu penyelidikan mandiri dan kelompok video interaktif materi Norma dan Keadilan ini berupa kegiatan diskusi terkait permasalahan yang ada pada video interaktif yang dilakukan secara berkelompok untuk membuat pemecahan masalah tersebut. Hal ini sangat penting bagi siswa belajar untuk mendapatkan suatu informasi, ide, atau hasil dari penemuannya sendiri.

Tahapan mengembangkan dan mempresentasikan hasil pada video interaktif materi Norma dan Keadilan ini berupa siswa mengomunikasikan dan mengembangkan hasil dari pemecahan masalah yang mereka lakukan dengan melakukan suatu diskusi. Siswa mempresentasikan kemampuan mereka mengenai apa yang telah dipelajari sementara teman-temannya menanggapi. Tanggapan siswa lain bisa berupa saling berkomentar, sanggahan atau dukungan, memberikan usul secara santun.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Majid bahwa pada kegiatan akhir diharapkan siswa dapat mengomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama dalam kelompok dan atau secara individu. Kegiatan mengomunikasikan ini dapat diberikan klarifikasi oleh guru agar siswa mengetahui secara benar apakah jawaban yang telah dikerjakan sudah benar atau ada yang harus diperbaiki (Majid, 2014:234).

Tahapan menganalisis dan mengevaluasi pada video interaktif materi

Norma dan Keadilan yaitu berisi soal-soal pemecahan masalah mengenai konsep norma dan keadilan yang telah dibelajarkan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terkait materi pembelajaran yang sudah dibelajarkan pada hari itu dan memberikan penilaian terhadap pengetahuan masing-masing siswa, agar dapat dilihat apakah meningkatnya *civic knowledge* siswa pada materi ini.

Ketercapaian syarat bahan ajar video interaktif berbasis PBL materi Norma dan Keadilan dibuktikan melalui validasi oleh ahli validasi. Dalam penilaian bahan ajar video interaktif berbasis PBL terdapat 3 ahli validasi, yaitu 1 ahli media, 1 ahli materi dan 1 ahli pendidikan.

Hasil akhir validasi ahli media yaitu mendapat presentase sebesar 81,48% dengan kriteria "sangat layak". Penilaian yang dilakukan oleh media ditinjau dari 2 aspek yaitu aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kelayakan bahasa. Kelebihan dari bahan ajar video interaktif berbasis PBL menurut ahli media yaitu alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat bahan ajar ini mudah didapatkan, ketahanan bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini tidak mudah rusak dan tidak membutuhkan biaya yang mahal dalam pembuatannya.

Menurut Sudjana (Prastowo, 2013:358) mengungkapkan kriteria dalam pemilihan sumber belajar adalah segi ekonomis yaitu harga yang terjangkau dan segi kemudahan yaitu mudah dicari. Adapun kekurangan dari bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini yaitu membutuhkan laptop dan proyektor dalam penggunaannya karena belum semua sekolah yang tersedia laptop dan proyektor.

Hasil akhir validasi ahli materi yaitu mendapat presentase sebesar 93,91% dengan kriteria "sangat layak". Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari 3 aspek yaitu, aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan aspek

penilaian pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*. Kelebihan dari bahan ajar video interaktif berbasis PBL menurut ahli materi yaitu bahan ajar video interaktif berbasis PBL sudah memuat materi tentang kasus penyimpangan norma dan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada pada RPP.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Prastowo (2013:58) yang mengungkapkan bahwa penentuan bahan ajar bertujuan untuk memenuhi salah satu kriteria yaitu bahan ajar harus menarik, sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi. Karena pertimbangan tersebut, maka langkah-langkah yang seharusnya dilakukan antara lain menentukan dan membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan atau kecocokan dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, dengan menetapkan jenis dan bentuk bahan ajar berdasarkan analisis kurikulum.

Sedangkan kekurangan dari bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini yaitu masih belum terdapat cara penggunaan untuk membantu guru dalam menggunakan bahan ajar tersebut dikarenakan guru memiliki keterbatasan dalam menggunakan laptop. Karena menurut Sudjana dan Rivai (2010:45) salah satu kriteria dalam penelitian media pembelajaran adalah keterampilan guru dalam menggunakan media.

Hasil akhir validasi ahli pendidikan yaitu mendapat presentase sebesar 98,57% dengan kriteria "sangat layak". Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari 2 aspek yaitu, aspek kualitas isi dan tujuan bahan ajar dan aspek kualitas bahan ajar. Kelebihan dari bahan ajar video interaktif berbasis PBL menurut ahli pendidikan yaitu bahan ajar ini dapat menarik perhatian siswa dan materi mudah dimengerti oleh siswa karena materi yang disajikan dalam bahan ajar video interaktif dengan gambar, suara, tampilan yang

menarik serta materi dan bahasa sederhana. Sedangkan kekurangan dari bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini yaitu proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.

Hasil respon siswa terhadap bahan ajar video interaktif berbasis PBL materi Norma dan Keadilan di kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya memberikan nilai akhir sebesar 89,05% yang artinya respon siswa terhadap bahan ajar video interaktif berbasis PBL yang dikembangkan sangat baik. Siswa merespon 20 kriteria yang merujuk pada 3 aspek yaitu aspek kemudahan, perasaan siswa menggunakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL dan aspek materi. Dari skor presentase yang didapat, dapat diketahui bahwa bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya, sehingga mendapat kriteria “sangat layak”.

Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis PBL ini “layak digunakan di lapangan”, karena para ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan serta hasil respon siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah di tetapkan sebelumnya. Dengan adanya hasil pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis PBL, diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar dan mengajar serta diharapkan siswa untuk memahami materi Norma dan Keadilan. Selain itu bahan ajar video interaktif berbasis PBL diharapkan dapat menambah referensi bahan ajar mata pelajaran PPKn.

Efektivitas bahan ajar video interaktif berbasis PBL dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Sugiyono, untuk mengetahui hasil uji coba penggunaan bahan ajar. Dalam penelitian ini, proses pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2010*. Lalu, proses perolehan data

tersebut adalah sebagai berikut: Berikut ini adalah rekapitulasi hasil penilaian uji coba sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) menggunakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL.

**t-Test: Paired Two Sample for Means**

	Pretest	Posttest
Mean	47,6	88,2
Variance	185,0947	21,01053
Observations	20	20
Pearson Correlation	0,109379	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	19	
t Stat	-13,0878	
P(T<=t) one-tail	2,95E-11	
t Critical one-tail	1,729133	
P(T<=t) two-tail	5,9E-11	
t Critical two-tail	2,093024	

**Sumber: olah data melalui excel**

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara pretest dan posttest. Dengan demikian apabila data yang diuji adalah untuk mengevaluasi metode mengajar maka metode mengajar tersebut berdampak terhadap siswa, dan *Civic Knowledge* dinyatakan meningkat.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bahan ajar video interaktif berbasis PBL mata pelajaran PPKn materi Norma dan Keadilan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis PBL mata pelajaran PPKn materi Norma dan Keadilan dilatarbelakangi oleh sekolah yang hanya menggunakan satu jenis bahan ajar di SMPN 1 Sindang Jaya, yaitu hanya menggunakan buku paket saja. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan bahan ajar penunjang pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dan guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas agar lebih bermakna bagi siswa.
2. Kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL mata pelajaran PPKn

materi Norma dan Keadilan diperoleh melalui validasi oleh para ahli, diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan. Tingkat kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis PBL dari aspek media mencapai 81,48% yang masuk kategori “sangat layak”, kelayakan dari aspek materi mencapai 93,91% masuk kategori “sangat layak”, dan kelayakan dari aspek pendidikan

mencapai 98,57% masuk kategori “sangat layak”.

3. Respon siswa terhadap bahan ajar video interaktif berbasis PBL mata pelajaran PPKn materi Norma dan Keadilan pada uji coba terbatas yang melibatkan 20 siswa kelas VII SMPN 1 Sindang Jaya memperoleh presentase sebesar 89,05% termasuk kategori “sangat baik”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. (2008). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. (2016). Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Damanhuri. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bekasi: Nurani
- Djamarah, S. B. dan Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mahfud, Choirul. (2009). *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- . (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Marlina, Lina, Aryanti Dwi Untari. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Teks PPKn Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Warga Negara Siswa Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Civics. Vol. 17. 11 Desember 2020.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pengukuran*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Siregar, Syofian, (2013). *Metode Penelitian kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ubaedillah. 2015. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education) Pancasila Demokrasi dan Pencegahan Korupsi*. Media Grup: Jakarta
- Winarno. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penilaian*. Jakarta: PT Bumi Aksara