



**MODUL PELATIHAN FUNGSIONAL
PENYULUH HUKUM AHLI MUDA**

**TEKNIK PRESENTASI
DENGAN METODE TPACK**

Penulis:

RR. Yuliawiranti S., S.H., C.N., M.H.

Budiono Widagdo, S.H., M.Si.



**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM DAN HAM
PUSAT PENGEMBANGAN DIKLAT FUNGSIONAL DAN HAM
DEPOK, NOVEMBER 2021**



MODUL PELATIHAN FUNGSIONAL PENYULUH HUKUM AHLI MUDA

TEKNIK PRESENTASI DENGAN METODE TPACK

Penulis:

RR. Yuliawiranti S., S.H., C.N., M.H.

Budiono Widagdo, S.H., M.Si.

Editor:

Dra. Tuti Nurhayati, M.H



BPSDM KUMHAM PRESS

MODUL PELATIHAN FUNGSIONAL PENYULUH HUKUM AHLI MUDA

TEKNIK PRESENTASI DENGAN METODE TPACK

Penulis:

RR. Yuliawiranti S., S.H., C.N., M.H.

Budiono Widagdo, S.H., M.Si.

ISBN : 978-623-5716-52-7

Editor:

Dra. Tuti Nurhayati, M.H

Penyunting:

Dr. Asep Kurnia

Desain Sampul dan Tata Letak

Sopi Ahyar

Penerbit :

BPSDM KUMHAM Press

Jl. Raya Gandul No. 4 Kec. Cinere - Kota Depok

Telp. +62 217540123

Email humas.bpsdmkumham@gmail.com

Distributor Tunggal :

CV. Alnindra Putra Perkasa

Jl. KH. M. Usman No. 8B, Kukusan, Kota Depok

Email cv.alnindraputraperkasa@gmail.com

Cetakan Pertama, November 2021

Hak Cipta © dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

KATA SAMBUTAN

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya Modul Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda telah terselesaikan. Modul ini merupakan upaya yang dilakukan oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan HAM dalam memenuhi kompetensi yang dibutuhkan oleh Penyuluh Hukum, guna meningkatkan kinerja individu maupun organisasi.

Modul Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda ini merupakan strategi pendokumentasian *tacit* dan *explicit knowledge* yang merupakan bagian dari aset intelektual organisasi sehingga keberadaannya diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran peserta secara mandiri, pengayaan materi pelatihan dan peningkatan kemampuan organisasi dalam konteks pengembangan kompetensi yang terintegrasi dengan pengembangan karir.

Modul Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda ini dapat menjadi sumber belajar guna memenuhi hak dan kewajiban pengembangan kompetensi paling sedikit 20 Jam Pelajaran (JP) dalam 1 tahun bagi setiap pegawai. Hal ini sebagai implementasi amanat Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Aparatur Sipil Negara (ASN).

Dalam kesempatan ini, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak atas dukungan dan kontribusinya dalam penyelesaian modul ini. Segala kritik dan saran sangat kami

harapkan guna peningkatan kualitas Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda ini. Semoga modul ini dapat berkontribusi positif bagi para pembacadaan Aparatur Sipil Negara pemangku jabatan Penyuluh Hukum.

Selamat Membaca. Salam Pembelajaran.

Depok, November 2021

Kepala Badan Pengembangan
Sumber Daya Manusia Hukum
dan Hak Asasi Manusia,



Ditandatangani secara elektronik oleh :

Dr. Asep Kurnia

NIP. 19661119 198603 1 001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara. Keaslian dokumen dapat dicek melalui tautan <https://bsre.bssn.go.id/verifikasi>

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya serta kerja keras Tim Penyusun Modul dan Editor sehingga berhasil disusun Modul Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda berjudul “Teknik Presentasi Dengan Metode TPACK”.

Modul “Teknik Presentasi Dengan Metode TPACK” merupakan salah satu implementasi dari Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia sebagai *leading sector* dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Penyusunan modul ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yaitu memberikan kebebasan bagi para insan pembelajar untuk meningkatkan pengetahuan.

Dengan tersusunnya Modul “Teknik Presentasi Dengan Metode TPACK” ini, diharapkan dapat membantu tenaga pengajar dalam menyusun desain pembelajaran yang dinamis, aktual dan interaktif serta dapat menambah pengetahuan dan pemahaman para Penyuluh Hukum dalam pelaksanaan tugas dan fungsi para peserta pelatihan.

Atas nama Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia, kami mengucapkan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Tim Penyusun dan Editor yang telah bekerja keras menyusun Modul “Teknik Presentasi Dengan Metode TPACK” ini serta Narasumber yang telah memberikan reviu dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan Modul ini.

Semoga Modul ini dapat bermanfaat bagi peserta dan tenaga pengajar Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda.

Depok, November 2021

Kepala Pusat Pengembangan Pendidikan
dan Pelatihan Fungsional Hukum dan HAM,



Ditandatangani secara elektronik oleh :

Hendra Ekaputra, A.Md.IP.,S.H.,M.H.

NIP. 19721224 199902 1 001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara. Keaslian dokumen dapat dicek melalui tautan <https://bsre.bssn.go.id/verifikasi>

DAFTAR ISI

Halaman

KATA SAMBUTAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR INFORMASI VISUAL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Deskripsi Singkat	4
C. Manfaat Modul.....	4
D. Tujuan Pembelajaran.....	4
1. Hasil Belajar	4
2. Indikator Hasil Belajar	5
E. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	5
F. Petunjuk Penggunaan Modul.....	6
BAB II TEKNIK MERANCANG PRESENTASI DENGAN METODE TPACK	7
A. Pengertian <i>Technological Pedagogical And Content Knowledge</i> (TPACK)	7
B. Desain/Rancangan Presentasi dengan Metode TPACK	9
1. Pengetahuan Konten/Materi (<i>Content Knowledge/CK</i>)	9
2. Pengetahuan Teknologi (<i>Technological Knowledge/TK</i>)	10
3. Pengetahuan Pedagogi (<i>Pedagogical Knowledge/PK</i>)	12

4. Pengetahuan Pedagogi Konten/Materi (<i>Pedagogical Content Knowledge/PCK</i>)	13
5. Pengetahuan Teknologi Konten/Materi (<i>Technological Content Knowledge/TCK</i>).....	15
6. Pengetahuan Teknologi Pedagogi (<i>Technological Pedagogical Knowledge/TPK</i>). ..	16
7. Pengetahuan Teknologi Pedagogi Konten Materi (<i>Technological Pedagogical Content Konwledge/TPACK</i>)	17
C. Latihan.....	20
D. Rangkuman	20
E. Evaluasi Materi Pokok.....	22
F. Umpan Balik	22
 BAB III TEKNIK PRESENTASI BAGI PENYULUH HUKUM	23
A. Tujuan Presentasi	24
B. Teknik Penyampaian Pesentasi yang menarik untuk Audiens.....	25
C. Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Menarik untuk Audiens	27
D. Latihan.....	30
E. Rangkuman.....	30
F. Evaluasi Materi Pokok	32
G. Umpan Balik	32
 BAB IV PRESENTASI DENGAN METODE TPACK	33
A. Pentingnya TPACK Bagi Penyuluh Hukum.....	33
B. Kemampuan yang dimiliki oleh Penyuluh Hukum.	35
C. Mengawali Penyuluhan Hukum yang Menarik	41
D. Latihan.....	47
E. Rangkuman	47

F. Evaluasi Materi Pokok	49
G. Umpan Balik	49
BAB V PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PRESENTASI	51
A. Menjadi Penyuluh Hukum yang Paham Teknologi Informasi	51
B. Jenis Aplikasi yang dapat Digunakan Sebagai Media pada Penyuluhan Hukum.....	55
1. <i>Power Point</i>	55
2. <i>Kahoot</i>	60
3. <i>Quizizz</i>	63
4. <i>Powtoon</i>	66
5. <i>Canva</i>	70
C. Penerapan Siklus PDCA dalam Pemanfaatan Teknologi Dalam Presentasi	75
1. Siklus Plan, Do, Check, Act (PDCA) Siklus Deming.....	75
2. Penerapan Siklus PDCA Dalam Kegiatan Penyuluhan Hukum	77
D. Latihan.....	82
E. Rangkuman.....	82
F. Evaluasi Materi Pokok.....	84
G. Umpan Balik	84
BAB VI PENUTUP.....	85
A. Simpulan	85
B. Tindak Lanjut.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR INFORMASI VISUAL

	Halaman
Gambar 1	7
Gambar 2	9
Gambar 3	10
Gambar 4	10
Gambar 5	19
Gambar 6	20
Gambar 7	25
Gambar 8	38
Gambar 9	38
Gambar 10	39
Gambar 11	39
Gambar 12	41
Gambar 13	42
Gambar 14	43
Gambar 15	44
Gambar 16	45
Gambar 17	45
Gambar 18	46
Gambar 19	47
Gambar 20	47
Gambar 21	48
Gambar 22	48
Gambar 23	48
Gambar 24	49
Gambar 25	49
Gambar 26	50
Gambar 27	51
Gambar 28	52
Gambar 29	53
Gambar 30	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyuluhan sebenarnya diselenggarakan dengan tujuan untuk menawarkan atau memasarkan inovasi sampai inovasi tersebut diadopsi oleh masyarakat, namun dalam kenyataannya pekerjaan itu bukanlah hal yang mudah. Kegiatan penyuluhan dalam prakteknya selalu menuntut kerja keras, kesabaran, memakan banyak waktu, dan bukan hal yang instan. Ban dan Hawkins (2003) berpendapat bahwa penyuluhan merupakan keterlibatan seseorang untuk melakukan komunikasi informasi secara sadar dengan tujuan membantu sesama memberikan pendapat sehingga bisa membuat keputusan yang benar (Murdaningsih, 2006:5). Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Mardikanto, menurut Mardikanto (1993:15) penyuluhan memiliki pengertian proses perubahan perilaku manusia yang dilakukan melalui sistem pendidikan¹. Begitu pun halnya dengan penyuluhan hukum, penyuluhan hukum bisa dilaksanakan melalui pendekatan edukatif, yakni penyuluh hukum harus bersikap dan berperilaku sebagai pendidik yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing masyarakat yang disuluh ke arah tujuan penyuluhan hukum;

Dalam era reformasi dan globalisasi teknologi seperti sekarang ini, metode penyuluhan hukum langsung dengan bertatap muka antara penyuluh hukum dengan khalayak dianggap suatu metode

¹ Dwi Siswanto, *Hakikat Penyuluhan Pembangunan Dalam Masyarakat*, dalam Jurnal Filsafat Volume 22, Nomor 1, April 2012, hal. 52-53.

yang konvensional walaupun metode ini masih tetap relevan digunakan dengan segmen audiens tertentu. Memasuki milenium baru yang menjadi saksi lahirnya era reformasi dan teknologi informasi yang kian berkembang pesat, maka penyesuaian terhadap perkembangan tersebut harus dilakukan oleh penyuluh hukum di dalam melakukan kegiatan penyuluhan hukum kepada masyarakat. Media khususnya media elektronik dianggap tanpa batas, tanpa waktu, dan tanpa tempat telah muncul di seluruh dunia. Dan kita tanpa kecuali tidak dapat mengelak darinya termasuk di Indonesia. Bagi bangsa Indonesia kehadiran teknologi memberi pengaruh dan dampak dalam bidang hukum, seperti penyuluhan hukum dan penegakan hukum di tengah-tengah derasnya tuntutan reformasi hukum.

Kehidupan telah memasuki abad 21 dimana penggunaan teknologi dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sudah menjadi kewajiban termasuk dalam kegiatan penyuluhan hukum. Layaknya seperti seorang guru, pengintegrasian teknologi untuk pembelajaran merupakan tindakan yang sangat penting dilakukan oleh penyuluh hukum pada era ini. Penyuluh hukum harus mampu memilih teknologi yang tepat dengan materi dan strategi pembelajaran. Karena seorang penyuluh hukum ketika melakukan penyuluhan hukum juga layaknya seperti seorang guru yang berupaya mentransferkan materi bahan ajarnya kepada para siswanya. Seorang penyuluh hukum ketika menyampaikan materi hukum atau informasi hukum kepada masyarakat diharapkan juga melakukan pendekatan edukatif.

Pengertian edukatif adalah suatu kondisi yang memberikan pengetahuan, pemahaman, dan pengajaran (Abibakrin: 2015). Definisi edukatif adalah sesuatu hal yang dapat mengajarkan

seseorang mengenai hal-hal yang bersifat pengetahuan yang bisa berguna untuk perkembangan kognitif mereka (Henri Tajfel:1981). Segala sesuatu yang bersifat mendidik memberikan pelajaran dan amanat disebut edukatif, jadi edukatif sangat erat hubungannya dengan pendidikan.

Seorang penyuluh hukum penting juga melakukan pendekatan edukatif ketika melakukan penyuluhan hukum, karena Penyuluh Hukum adalah Pegawai Negeri Sipil yang diberi tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak secara penuh untuk melakukan kegiatan penyuluhan hukum kepada masyarakat guna mewujudkan dan mengembangkan kesadaran hukum masyarakat sehingga tercipta budaya hukum dalam bentuk tertib dan taat atau patuh terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku demi tegaknya supremasi hukum. Dengan pendekatan edukatif ini, Penyuluh Hukum diharapkan memiliki ikatan hubungan yang disebut interaksi edukatif yaitu interaksi yang dibuat dengan tujuan mengubah perilaku seseorang atau masyarakat ke arah yang lebih baik yaitu kesadaran hukum masyarakat sehingga tercipta budaya hukum dalam bentuk tertib dan taat atau patuh terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku demi tegaknya supremasi hukum. Hal ini tentu saja tidaklah mudah bagi seorang penyuluh hukum, karena melalui penyuluhan hukum baik secara langsung maupun tidak langsung, diharapkan masyarakat semakin pintar dalam segi kognitif, psikomotor, dan afektif. Oleh karena itu pengintegrasian teknologi untuk mendukung strategi dalam melakukan penyuluhan hukum sangat dibutuhkan oleh seorang penyuluh hukum, dan salah satunya adalah dengan mengadopsi strategi pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan yaitu TPACK.

TPACK adalah salah satu *framework* yang mengintegrasikan antara pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge*), pengetahuan Pedagogi (*Pedagogy Knowledge*), dan pengetahuan Konten (*Content Knowledge*) dalam sebuah konteks pembelajaran, TPACK awalnya dikembangkan oleh Shulman's (1987,1986) yang mendeskripsikan tentang PCK (*Pedagogical and Content Knowledge*), selanjutnya untuk menggambarkan bagaimana pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran dan dihubungkan dengan PCK dan dengan yang lainnya untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif menggunakan teknologi. TPACK terus berkembang dari waktu ke waktu melalui serangkaian publikasi (Mishra dan Koehler (2006), Koehler dan Mishra (2009)).

B. Deskripsi Singkat

Modul ini menjelaskan tentang Teknik Merancang Presentasi dengan Metode TPACK, Teknik Presentasi Bagi Penyuluh Hukum, Presentasi dengan Metode TPACK, dan Pemanfaatan Teknologi dalam Presentasi.

C. Manfaat Modul

Modul ini membekali peserta agar mampu menerapkan metode TPACK dalam presentasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Hasil Belajar

Setelah mempelajari modul ini peserta diharapkan mampu menerapkan metode TPACK dalam presentasi.

2. Indikator Hasil Belajar

Setelah mempelajari modul ini maka peserta diharapkan dapat:

- a. menjelaskan desain/ rancangan presentasi dengan metode TPACK;
- b. menjelaskan teknik presentasi bagi Penyuluh Hukum;
- c. melakukan presentasi dengan metode TPACK;
- d. mensimulasikan pemanfaatan teknologi dalam presentasi.

E. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok

Materi pokok dan sub materi pokok pada modul ini adalah:

1. Teknik Merancang Presentasi dengan Metode TPACK
 - a. Pengertian *Technological Pedagogical And Content Knowledge* (TPACK)
 - b. Desain/Rancangan Presentasi dengan Metode TPACK
 - 1) Pengetahuan Konten/Materi (*Content Knowledge/CK*)
 - 2) Pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge/TK*)
 - 3) Pengetahuan Pedagogi (*Pedagogical Knowledge/PK*)
 - 4) Pengetahuan Pedagogi Konten/Materi (*Pedagogical Content Knowledge/PCK*)
 - 5) Pengetahuan Teknologi Konten/Materi (*Technological Content Knowledge/TCK*)
 - 6) Pengetahuan Teknologi Pedagogi (*Technological Pedagogical Knowledge/TPK*)
 - 7) Pengetahuan Teknologi Pedagogi Konten Materi (*Technological Pedagogical Content Knowledge/TPACK*)

2. Teknik Presentasi Bagi Penyuluh Hukum
 - a. Tujuan Presentasi
 - b. Teknik Penyampaian Presentasi yang Menarik untuk Audiens
 - c. Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Menarik dalam Presentasi
3. Presentasi Dengan Metode TPACK
 - a. Pentingnya TPACK Bagi Penyuluh Hukum
 - b. Kemampuan yang dimiliki oleh Penyuluh Hukum
 - c. Mengawali Penyuluhan Hukum yang Menarik
4. Pemanfaatan Teknologi Dalam Presentasi
 - a. Menjadi Penyuluh Hukum yang Paham Teknologi Informasi
 - b. Jenis Aplikasi yang dapat Digunakan Sebagai Media pada Penyuluhan Hukum
 - 1) *Powerpoint*
 - 2) *Kahoot!*
 - 3) *Quizizz*
 - 4) *Powtoon*
 - 5) *Canva*
 - c. Penerapan Siklus PDCA dalam Pemanfaatan Teknologi dalam Presentasi

F. Petunjuk Penggunaan Modul

Modul ini sebagai bahan acuan bagi peserta agar mampu menerapkan metode TPACK dalam presentasi pada kegiatan penyuluhan hukum, sebelum mempelajari modul ini maka peserta pelatihan terlebih dahulu harus mempelajari modul mata pelatihan Peta Permasalahan Hukum di tingkat kabupaten/kota, Penyusunan Program Kegiatan Penyuluhan Hukum, dan Teknik Komunikasi Dialogis.

BAB II

TEKNIK MERANCANG PRESENTASI DENGAN METODE *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE (TPACK)*

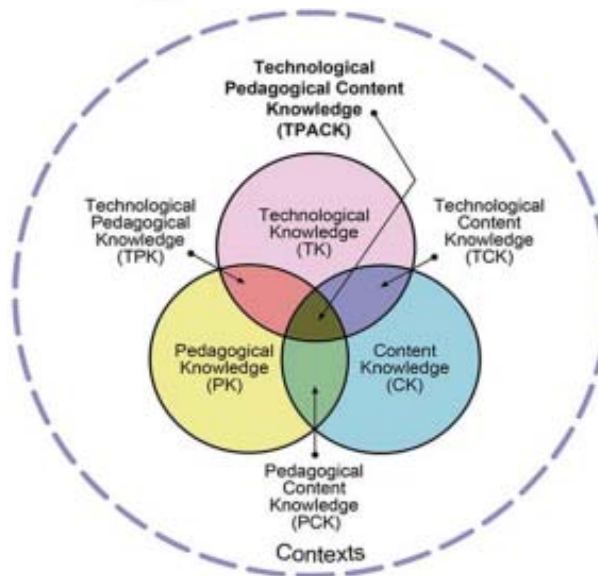
Setelah mempelajari bab ini peserta diharapkan dapat menjelaskan desain/rancangan presentasi dengan metode TPACK

Salam Pembelajar...Para Peserta Pelatihan, mengawali pembelajaran pada Bab II ini, maka kita akan membahas teknik merancang presentasi dengan metode TPACK, ada 7 (tujuh) model desain/rancangan dengan metode TPACK, yuk kita simak bersama.

A. Pengertian *Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)*

Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) adalah merupakan pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogik dan teknologi (Cox & Graham, 2009: 63). TPACK merupakan pengembangan dari Shulman (1986) yaitu *Pedagogical Content Knowledge (PCK)*. TPACK dikenal di dalam bidang penelitian pendidikan sebagai *framework* (kerangka kerja/kerangka teoritis) dalam mendesain model pembelajaran dengan mengintegrasikan tiga aspek utama yaitu teknologi, pedagogi, dan *content*. Mishra & Khoehler (2009: 62) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berkualitas membutuhkan pemahaman kompleks yang saling berhubungan diantara tiga sumber utama pengetahuan yaitu teknologi,

pedagogi, dan konten, serta bagaimana ketiga sumber itu diterapkan sesuai dengan konteksnya.²



Gambar 1. Kerangka TPACK dan Komponen Pengetahuan

Mishra & Khoehler (2009)
(Sumber: <http://TPACK.org/>)

Terdapat tujuh domain pengetahuan dalam TPACK yang digambarkan oleh Koehler & Mishra (2009: 63) yaitu:³

1. *Content Knowledge (CK)* yang merupakan pengetahuan guru tentang materi pelajaran yang akan dipelajari atau diajarkan;
2. *Technological Knowledge (TK)* adalah pengetahuan guru tentang teknologi yang dapat mendukung suatu pembelajaran;

² Nurul Hidayati, Punaji Setyosari, Yerry Soepriyanto, Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Soshum Setingkat SMA, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/download/6720/3857>, diakses pd tgl 19 Agustus 2020

³ *Ibid.*

3. *Pedagogical Knowledge* (PK) adalah pengetahuan yang mendalam tentang proses dan praktik dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari;
4. *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) merujuk pada pernyataan Shulman 1986 (dalam M.J. Koehler et al., 2014: 102) yaitu pengajaran yang efektif memerlukan lebih dari sekedar pemisahan pemahaman konten dan pedagogi;
5. *Technological Content Knowledge* (TCK) adalah pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat menciptakan sebuah gambaran baru dalam materi tertentu (Schmidt et al., 2009: 125);
6. *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK) adalah pemahaman tentang bagaimana pembelajaran dapat berubah ketika teknologi tertentu digunakan dengan cara tertentu (Koehler & Mishra, 2009: 65);
7. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) adalah pengetahuan tentang interaksi yang kompleks antara domain prinsip pengetahuan (konten, pedagogi, teknologi) (Koehler & Mishra, 2009: 65).

B. Desain/Rancangan Presentasi dengan Metode TPACK

1. Pengetahuan Konten/Materi (*Content Knowledge/CK*)

Jika dalam dunia pendidikan, Pengetahuan materi (*content knowledge* atau CK) merupakan pengetahuan guru tentang bidang studi yang dipelajari atau yang akan diajarkan kepada siswa. Maka di dalam penyuluhan hukum, seorang penyuluh hukum harus memiliki pengetahuan tentang materi hukum yang akan disuluhkan atau disampaikan kepada audiensnya atau masyarakat.

Kedalaman dan keluasan konten materi hukum yang disampaikan, akan berbeda disesuaikan dengan segmen audiensnya. Sebagai contoh misalnya kedalaman dan keluasan konten materi hukum yang disampaikan kepada siswa-siswa Sekolah Dasar (SD) akan berbeda dengan konten yang diajarkan di SMP, SMA atau di perguruan tinggi bahkan di masyarakat. Pengetahuan materi ini dapat berupa pengetahuan tentang konsep, teori, gagasan, kerangka organisasi konsep, bukti-bukti empiris, juga praktek dan pendekatan yang baku dalam mengembangkan pengetahuan tersebut (Shulman, 1986)⁴. Pengetahuan dan karakteristik ini antara materi hukum yang satu dengan yang lain bisa sangat berbeda dan seorang penyuluh hukum harus dapat memahami lebih baik materi hukum yang akan mereka sampaikan kepada audiensnya.

2. Pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge*/TK)

Teori mediasi teknologi mengasumsikan bahwa baik guru dan teknologi mengambil peran aktif dalam membentuk lingkungan belajar. Kebutuhan teknologi diakui dan dianggap bermanfaat oleh guru. Selain itu, guru bisa menggunakan teknologi dengan cara yang berbeda dengan desain awalnya yang mungkin tidak diinginkan, namun teknologi itu dapat digunakan secara kreatif. Guru membutuhkan pengetahuan yang baik tentang kemampuan teknologi tertentu untuk membantu siswa dalam mempelajari topik tertentu atau keterampilan dengan bantuan teknologi. Dari sudut pandang ini maka pengetahuan teknologi tidak hanya mengacu pada keterampilan instrumental yang dibutuhkan untuk

⁴ Sri Rahayu, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Integrasi ICT Dalam Pembelajaran IPA Abad 21, https://www.researchgate.net/publication/331986261_Technological_Pedagogical_Content_Knowledge_TPACK_Integrasi_ICT_dalam_Pembelajaran_IPA_Abad_21, diakses pada tgl 19 Agustus 2020

mengoperasikan sebuah teknologi tapi juga menyiratkan pengetahuan tentang kemampuan teknologi untuk mencapai tujuan pribadi dan profesional (Jamieson-Proctor, Finger, & Albion, 2010).⁵

Demikian pula bagi penyuluh hukum, kebutuhan teknologi juga sebagai suatu hal yang bermanfaat dalam membantu dan mendukung penyuluh hukum ketika melakukan penyuluhan hukum. Seorang penyuluh hukum harus memiliki pengetahuan tentang bagaimana mengoperasikan komputer dan perangkat lunak yang relevan, sehingga dengan pengetahuan dasar, pengetahuan teknologi yang dimiliki serta terampil dalam memanfaatkan teknologi maka akan sangat mendukung pemahaman materi yang akan disampaikan ketika melakukan penyuluhan hukum. Lebih jauh, penguasaan teknologi ini merupakan tuntutan yang tidak mungkin dihindari di era abad 21.



Gambar 2. Jenis-jenis Teknologi

Sumber: Kompas.com

⁵ *Ibid.*



Gambar 3. Contoh-contoh teknologi
Sumber: teknologidigital.net

Audio	Visual	Digital
Cassette tapes	Videotapes	Computer hardware
Radio	Video discs	Productivity software
Music CD-ROMs	Overhead projector	Educational software
Talking books	Slide projector	Presentation software
Multimedia CDs	Other projection devices	Streaming audio
Recordings: Rhymes and reading	Models, real objects	Streaming video
Recordings: Musical instruments	Boards (bulletin, white, chalk, etc.)	Webcasts
	Digital-analog converter	Internet resources
	Cartoons and drawings	Electronic whiteboards
	Document camera	

Gambar 4. Contoh kategori Teknologi pendukung

3. Pengetahuan Pedagogi (*Pedagogical Knowledge/PK*)

Pengetahuan pedagogi merupakan pengetahuan guru tentang proses dan praktek pembelajaran atau metode mengajar. Pengetahuan pedagogi mencakup juga pemahaman guru tentang tujuan pendidikan secara umum,

pengetahuan tentang karakteristik pembelajar, pengelolaan kelas, dan penilaian proses dan hasil belajar. Guru yang memiliki pengetahuan pedagogi yang baik akan memahami bagaimana siswa membangun pengetahuan dan memperoleh keterampilan, serta bagaimana siswa mengembangkan *habits of mind* dan sikap belajar yang positif. Untuk itu, guru memerlukan pengetahuan tentang teori belajar kognitif dan sosial serta teori perkembangan peserta didik. Sebagai ilustrasi, guru dapat membedakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran.⁶

Penyuluh hukum sebaiknya juga memiliki pengetahuan pedagogi yang merupakan pengetahuan tentang proses dan praktek pembelajaran atau metode mengajar yang disesuaikan dalam konteks seorang penyuluh hukum yaitu bagaimana ketika penyuluh hukum melakukan penyuluhan hukum, maka ia harus memiliki konsep apa yang menjadi tujuan dilakukan penyuluhan hukum tersebut, memiliki pengetahuan tentang karakteristik audiensnya, pengelolaan audiens, dan penilaian proses dan hasil dari penyuluhan hukum yang sudah dilakukan.

4. Pengetahuan Pedagogi Konten/Materi (*Pedagogical Content Knowledge/PCK*)

Pedagogical Content Knowledge (PCK) merujuk pada pernyataan Shulman 1986 (dalam M.J. Koehler et al., 2014: 102) yaitu pengajaran yang efektif memerlukan lebih dari sekedar pemisahan pemahaman konten dan pedagogi. Mencakup interaksi dan terjadinya irisan antara pedagogi (P)

⁶ *Ibid.*

dan materi pelajaran (C). Menurut Shulman dalam Koehler et al (2011) bahwa *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) merupakan konsep tentang pembelajaran yang menghantarkan materi pelajaran yang tertuang dalam kurikulum. Hal ini mencakup proses pembelajaran terkait dengan materi pelajaran yang dipelajari serta sistem penilaian peserta belajar. Model pembelajarannya diharapkan dapat menghantarkan peserta belajar secara efektif. Pemahaman hubungan dan irisan antara *Pedagogic* dan *Content*/Materi yang secara ringkas menyangkut bagaimana *Pedagogic* dapat mempengaruhi *Content*. Menurut Koehler, PCK merupakan seperangkat pengetahuan, kurikulum bidang studi. Transformasi pengetahuan, pedagogi umum, strategi pembelajaran dalam konteks pendidikan (Mishra, P., & Koehler, M. J. 2006).⁷

Konstruksi akademik PCK adalah pengakuan bahwa mengajar bukan sekedar memindahkan konsep dan keterampilan dari guru kepada siswa saja tetapi merupakan aktivitas pengambilan keputusan ‘*on the spot*’ yang kompleks dan problematik. Shulman (1987) menggambarkan PCK sebagai berikut:⁸

“Pedagogical content knowledge identifies the distinctive bodies of knowledge for teaching. It represents the blending of content and pedagogy into an understanding of how particular topics, problems or issues, are organized, represented and adapted to the diverse interests and abilities of learners, and presented for instruction. Pedagogical content knowledge is the category most likely

⁷ *Ibid.*

⁸ *Ibid.*

to distinguish the understanding of the content specialist from that of the pedagogue". (p. 4)

Magnusson, Krajcik and Borko (1999) menjelaskan PCK sebagai pengetahuan profesional guru terdiri dari lima komponen dan guru yang berpengalaman akan menerapkan komponen tersebut:⁹

- a. Orientasi terhadap pengajaran (pengetahuan tentang konten materi bidang studi dan keyakinan/pemahaman tentang materi tersebut serta bagaimana mengajarkannya);
- b. Pengetahuan tentang kurikulum (apa dan kapan mengajarnya);
- c. Pengetahuan tentang asesmen (mengapa, apa, dan bagaimana menilai);
- d. Pengetahuan tentang pemahaman siswa tentang konten bidang studi,dan
- e. Pengetahuan tentang strategi pembelajaran.

Kelima komponen tersebut bisa diterapkan dan disesuaikan oleh penyuluh hukum ketika akan melakukan kegiatan penyuluhan hukum.

5. Pengetahuan Teknologi Konten/Materi (*Technological Content Knowledge/TCK*)

Technological Content Knowledge/TCK merupakan pengetahuan tentang bagaimana konten dapat diteliti atau diwakili oleh teknologi termasuk dalam pemahaman teknologi

⁹ *Ibid.*

dan materi pelajaran yang dapat membantu serta mempengaruhi komponen-komponen yang lain (Mishra, P., & Koehler, M. J. 2006). Seperti contoh dalam dunia pendidikan, misalnya menggunakan simulasi komputer untuk mewakili dan mempelajari pergerakan kerak bumi; penggunaan *Google drive* yang berisi Lembar Kerja Siswa (LKS) pada materi indikator alami.¹⁰ Demikian halnya dengan penyuluh hukum, misalnya dapat memanfaatkan *Google drive* sebagai salah satu alat dan media yang dapat digunakan untuk mengetahui kedalaman pemahaman peserta penyuluhan hukum atau audiens terhadap materi penyuluhan hukum yang telah disampaikan.

6. Pengetahuan Teknologi Pedagogi (*Technological Pedagogical Knowledge/TPK*)

Technological Pedagogical Knowledge/TPK adalah merupakan serangkaian pemahaman bagaimana perubahan pembelajaran terjadi dengan memanfaatkan teknologi yang digunakan untuk mendukung pembelajaran secara aktif dan dapat membantu serta mempermudah konsep-konsep materi pelajaran. *Technological Pedagogical Knowledge/TPK* membutuhkan pemahaman keuntungan dan kerugian teknologi yang dibutuhkan yang diterapkan dalam konteks materi pelajaran yang terjadi dalam proses pembelajaran (Schmidt *et al.* 2009). Jadi pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat memfasilitasi pendekatan pedagogik seperti menggunakan diskusi melalui *asynchronous (online* tidak

¹⁰ Wahyu Tri Lestari, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), <https://wahyutrilestari.com/tpackmateri.html>, diakses pd tgl 19 Agustus 2020

langsung) seperti forum, *e-mail* untuk mendukung konstruksi sosial pengetahuan.¹¹

7. Pengetahuan Teknologi Pedagogi Konten/Materi (*Technological Pedagogical Content Knowledge/TPACK*)

Model *Technological Pedagogical Content Knowledge/TPACK* merupakan perluasan dari konsep *Pedagogical Content Knowledge/PCK* dengan menambahkan teknologi sebagai tipe khusus pengetahuan guru. Menurut Model TPACK dari Koehler and Mishra, ada tiga komponen utama pengetahuan guru dalam model itu yaitu konten materi, teknologi dan pedagogi. Koehler & Mishra (2008) mendeskripsikan TPACK sebagai berikut:¹²

“TPACK is the basis of effective teaching with technology and requires an understanding of the representation of concepts using technologies; pedagogical techniques that use technologies in constructive ways to teach content; knowledge of what makes concepts difficult or easy to learn and how technology can help address some of problems that students face; knowledge of students’ prior knowledge and theories of epistemology; and knowledge of how technologies can be used to build on existing knowledge and to develop new epistemologies or strengthen old ones.”(h.17-18)

Sedangkan Niess(2008) mendeskripsikan TPACK sebagai berikut:

¹¹ *Ibid.*

¹² *Ibid.*

....a way of thinking strategically while involved in planning, organizing, critiquing, and abstracting, for specific content, specific student needs, and specific classroom situations while concurrently considering the multitude of twenty-first century technologies with the potential for supporting student learning (h.224)

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) adalah suatu kerangka kerja yang mengidentifikasi pengetahuan, guru perlu mengajar secara efektif dengan kerangka teknologi. Menurut Mishra, et al (2016: 2) TPACK adalah suatu kerangka kerja untuk memahami dan menggambarkan jenis pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk mengefektifkan praktek pedagogi dan pemahaman konsep dengan mengintegrasikan sebuah teknologi di lingkungan pembelajaran. Konsep dasar hadirnya TPACK adalah sebagai berikut: TPACK diperkenalkan pertama kali oleh Mishra dan Koehler pada tahun 2006. Mereka mendiskusikan TPACK sebagai kerangka kerja guru/pendesain dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Konsep TPACK muncul dalam teknologi pembelajaran didasarkan pada model *pedagogy content knowledge/ PCK* yang dipelopori oleh Shulman.

Konsep dasar TPACK lebih menekankan hubungan antara materi pelajaran, teknologi dan pedagogi (Harris J., Mishra, P dan Koehler, M, 2009). Interaksi antara tiga komponen tersebut memiliki kekuatan dan daya tarik untuk menumbuhkan pembelajaran aktif yang terfokus pada peserta didik. Hal ini dapat juga dimaknai sebagai bentuk pergeseran pembelajaran yang semula terpusat pada guru bergeser kepada peserta didik. TPACK menekankan hubungan-

hubungan antara teknologi, isi kurikulum dan pendekatan pedagogi yang berinteraksi satu sama lain. Dalam skema TPACK terdapat hubungan antar komponen penyusun, saling beririsan antara materi (C). pedagogi (P) dan teknologi (T) yang berpengaruh dalam konteks pembelajaran.

Secara sederhana TPACK dapat dideskripsikan sebagai pengetahuan guru tentang kapan, dimana, dan bagaimana menggunakan teknologi, sementara membimbing siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam bidang studi tertentu. TPACK guru dapat dinilai dengan 5 (lima) level berbeda dengan menggunakan model Roger tentang proses keputusan yang inovatif. Niess (2012, p.6) mendefinisikan level tersebut sebagai berikut:¹³

- a. Recognizing** (pengetahuan), dimana guru bisa menggunakan teknologi dan mengenali keselarasan teknologi dengan konten namun tidak mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- b. Accepting** (persuasi), dimana guru membentuk sikap yang menguntungkan atau tidak menuju pembelajaran konten dengan teknologi yang sesuai.
- c. Adapting** (keputusan), dimana guru terlibat dalam aktivitas yang mengarahkan pilihan untuk mengadopsi atau menolak pembelajaran konten dengan teknologi yang sesuai.
- d. Exploring** (implementasi), dimana guru secara aktif mengintegrasikan pembelajaran konten dengan teknologi yang sesuai.

¹³ Sri Rahayu, *op.cit.*

- e. **Advancing** (konfirmasi), dimana guru mengevaluasi hasil dari pengambilan keputusan tentang mengintegrasikan pembelajaran konten dengan teknologi yang sesuai.

C. Latihan

Diskusikan dalam kelompok dan buatlah masing-masing 1 (satu) contoh desain/rancangan presentasi sebagai berikut:

1. satu contoh desain/rancangan presentasi dengan metode Pengetahuan Pedagogi Konten Materi (*Pedagogical Content Knowledge/PCK*);
2. satu contoh desain/rancangan presentasi dengan metode Pengetahuan Teknologi Pedagogi Konten/Materi (*Technological Pedagogical Content Knowledge/TPACK*).

Waktu selama 15 (lima belas) menit.

D. Rangkuman

1. TPACK adalah salah satu *framework* yang mengintegrasikan antara pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge*), pengetahuan Pedagogi (*Pedagogy Knowledge*), dan pengetahuan Konten (*Content Knowledge*) dalam sebuah konteks pembelajaran, TPACK awalnya dikembangkan oleh Shulman's (1987,1986) yang mendeskripsikan tentang PCK (*Pedagogical and Content Knowledge*), selanjutnya untuk menggambarkan bagaimana pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran dan dihubungkan dengan PCK dan dengan yang lainnya untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif menggunakan teknologi.

2. Terdapat tujuh domain pengetahuan dalam TPACK yang digambarkan oleh Koehler & Mishra (2009: 63) yang dapat digunakan sebagai desain/rancangan presentasi yaitu:
- a. *Content Knowledge (CK)* yang merupakan pengetahuan guru tentang materi pelajaran yang akan dipelajari atau diajarkan;
 - b. *Technological Knowledge (TK)* adalah pengetahuan guru tentang teknologi yang dapat mendukung suatu pembelajaran;
 - c. *Pedagogical Knowledge (PK)* adalah pengetahuan yang mendalam tentang proses dan praktik dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari;
 - d. *Pedagogical Content Knowledge (PCK)* merujuk pada pernyataan Shulman 1986 (dalam M.J. Koehler et al., 2014: 102) yaitu pengajaran yang efektif memerlukan lebih dari sekedar pemisahan pemahaman konten dan pedagogi;
 - e. *Technological Content Knowledge (TCK)* adalah pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat menciptakan sebuah gambaran baru dalam materi tertentu (Schmidt et al., 2009: 125);
 - f. *Technological Pedagogical Knowledge (TPK)* adalah pemahaman tentang bagaimana pembelajaran dapat berubah ketika teknologi tertentu digunakan dengan cara tertentu (Koehler & Mishra, 2009: 65);
 - g. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* adalah pengetahuan tentang interaksi yang kompleks antara domain prinsip pengetahuan (konten, pedagogi, teknologi) (Koehler & Mishra, 2009: 65).

E. Evaluasi Materi Pokok

1. Salah satu desain/rancangan presentasi dalam konsep TPACK adalah konsep “Pengetahuan Konten/Materi (*Content Knowledge/CK*)”. Jelaskan yang dimaksud konsep tersebut?
2. Jelaskan pentingnya konsep “Pengetahuan Konten/Materi (*Content Knowledge/CK*)” ini bagi Penyuluh Hukum ketika akan melakukan presentasi?

F. Umpan Balik

Peserta dapat melanjutkan untuk mempelajari bab berikutnya setelah dapat menjawab dan menyelesaikan seluruh evaluasi materi yang diberikan dalam bab ini, jika peserta belum selesai menjawab dan menyelesaikan evaluasi materi yang diberikan dalam bab ini, mohon untuk mengulang mempelajari kembali bab ini, serta menyelesaikan evaluasi materi dalam bab ini dengan baik dan benar.

BAB III

TEKNIK PRESENTASI BAGI PENYULUH HUKUM

Setelah mempelajari bab ini peserta diharapkan dapat menjelaskan Teknik Presentasi Bagi Penyuluh Hukum

Para Peserta Pelatihan yang baik, materi dalam bab III ini adalah mengenai Teknik Presentasi Bagi Penyuluh Hukum, yang akan membahas tentang tujuan presentasi, teknik penyampaian presentasi yang menarik untuk audiens, dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dalam presentasi, mari kita bahas dan diskusikan bersama.

Teknik penyampaian presentasi yang efektif merupakan suatu kegiatan berkomunikasi, berinteraksi atau berbicara di depan banyak orang dengan menampilkan suatu pengajuan suatu topik, pendapat atau informasi yang diberikan kepada orang lain. Dalam penyuluhan hukum, presentasi sering dilakukan untuk menjelaskan atau memaparkan sebuah materi hukum kepada *audiens* sebagai sasaran atau khalayak supaya dapat dipahami dan dimengerti.

Tujuan penyampaian presentasi dalam penyuluhan hukum ini dapat digunakan untuk membujuk, menginformasikan atau meyakinkan orang lain terhadap materi yang disampaikan. Keterampilan berbicara dengan orang lain merupakan keahlian yang sangat penting yang digunakan oleh seorang penyuluh hukum untuk menyampaikan informasi hukum kepada masyarakat sebagai *audiens*.

Teknik penyampaian presentasi yang efektif dalam menampilkan presentasi yang menarik dan memukau tentunya hal yang mutlak dilakukan oleh seorang penyuluh hukum. Tentunya setiap penyuluh hukum mempunyai ciri khas atau gaya masing-masing dalam menyampaikan materinya kepada *audiens*. Kunci keberhasilan dari presentasi yaitu mampu menampilkan materi yang disampaikan dengan menarik dan efektif sehingga dapat dimengerti *audiens* dan tidak menimbulkan kebosanan saat sedang mendengarkan presentasi.

A. Tujuan Presentasi¹⁴

Sebelum membahas mengenai teknik-teknik dalam menyampaikan presentasi maka dapat diketahui tujuan dilakukannya suatu presentasi yaitu dengan tujuan :

1. Menyampaikan informasi kepada *audiens*
2. Meyakinkan pendengar dengan presentasi yang ditampilkan
3. Memotivasi pendengar untuk melakukan suatu tindakan
4. Mempromosikan suatu produk atau jasa yang ingin dikenalkan dengan *audiens*
5. Menyampaikan suatu ide atau gagasan, untuk memberikan argumen atau solusi dari suatu permasalahan yang dikemas dalam bentuk presentasi.

¹⁴ <https://www.pelatihan-sdm.net/teknik-penyampaian-presentasi-yang-efektif/> , diakses pd tgl 18 Oktober 2021 pukul 09.32 WIB

B. Teknik Penyampaian Presentasi yang menarik untuk *audiens*¹⁵

1. Teknik Berbicara

Bercerita merupakan salah satu teknik presentasi yang menarik dalam presentasi. Teknik bercerita ini dikemas dengan baik dan natural saat menyampaikan materi akan membuat audiens menjadi antusias saat mendengarkannya.

2. Teknik Humor

Teknik presentasi menggunakan humor juga dapat menarik audiens dalam menyampaikan presentasi. Perbedaananya terletak pada kapan dan dimana humor tersebut digunakan. Jangan sampai salah menempatkan humor tersebut karena kemampuan menggunakan humor dalam presentasi membutuhkan keterampilan yang khusus dan tidak semua presenter mampu melakukannya.

3. Teknik Pengulangan (*Anaphora*)

Teknik ini untuk menggambarkan pengulangan dari kata atau frase yang sama pada awal klausa atau kalimat berurutan. Teknik ini biasanya digunakan saat presentasi atau berpidato yang inspirasional atau motivasional.

4. Teknik The Rule Of Three

Teknik ini memudahkan untuk mengekspresikan konsep lebih lengkap dan menekankan poin presentasi sehingga memudahkan *audiens* mengingat apa yang disampaikan.

¹⁵ *Ibid.*

5. **Teknik Vocal**

Suara merupakan kekuatan utama dari seorang presenter. Bicaralah dengan suara yang jelas, tidak bergumam dan menggunakan nada atau suara yang dapat mereflesikan pesan yang disampaikan.

6. **Teknik Body Language**

Teknik bahasa tubuh ini digunakan untuk memperkuat kata-kata sebagai cerminan perasaan yang disampaikan kepada *audiens*, sebaliknya bahasa tubuh *audiens* juga akan terlihat saat presenter sedang menjelaskan.

7. **Teknik Menjadi Diri Sendiri**

Teknik ini merupakan hal yang penting untuk menyampaikan presentasi kepada *audiens*. Dengan memahami betul diri anda sendiri dalam presentasi, maka materi yang disampaikan akan menjadi menarik dan memukau bagi para *audiens*.



Gambar 5. Presentasi
Sumber: gurupendidikan.co.id

C. Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Menarik Dalam Presentasi

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.¹⁶ Kegiatan penyuluhan hukum sama halnya seperti kegiatan pembelajaran, sehingga media pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting untuk digunakan ketika penyuluh hukum melakukan presentasi pada kegiatan penyuluhan hukumnya.



Gambar 6

Sumber: ilmu-pendidikan.net

¹⁶ <https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf> Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik Oleh: Tejo Nurseto (Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta), Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011, hal. 20-21, diakses pada tanggal 18 Oktober 2021 pukul 11.00 WIB

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:¹⁷

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986).

Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu:¹⁸

1. dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka;
2. makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran;
3. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan

¹⁷ *Ibid.*, hal.21

¹⁸ *Ibid.* hal. 22

4. siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁹

1. Menyamakan Persepsi Siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
2. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
3. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.
4. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
5. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

¹⁹ *Ibid.*

Yang terpenting dari sebuah proses pembelajaran adalah hasil akhir atas pembelajaran tersebut atau hasil belajar.

Adapun hasil belajar adalah pengukuran dan penilaian sebagai usaha mengetahui hasil yang telah dicapai peserta didik dengan kemampuan atau potensi dirinya seperti kecerdasan atau perbuatan yang mencerminkan penerimaan dan pemahaman terhadap materi yang diberikan.²⁰ Hasil belajar ini harus menjadi prioritas utama, bagaimana menguatkan interaksi antara pengajar dan siswa, yang dalam penyuluhan hukum, hal ini adalah interaksi antara penyuluh hukum dan peserta penyuluhan hukum, apapun media ajar yang digunakan.

D. Latihan

Diskusikan dalam kelompok selama 10 menit, apa saja bentuk-bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan seorang penyuluh hukum ketika presentasi dalam kegiatan penyuluhan hukum.

E. Rangkuman

1. Dalam penyuluhan hukum, presentasi sering dilakukan untuk menjelaskan atau memaparkan sebuah materi hukum kepada *audiens* sebagai sasaran atau khalayak supaya dapat dipahami dan dimengerti.
2. Tujuan Presentasi:
 - a) Menyampaikan informasi kepada *audiens*
 - b) Meyakinkan pendengar dengan presentasi yang ditampilkan

²⁰ Mustaqim.2001. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta

- c) Memotivasi pendengar untuk melakukan suatu tindakan
 - d) Mempromosikan suatu produk atau jasa yang ingin dikenalkan dengan *audiens*
 - e) Menyampaikan suatu ide atau gagasan, untuk memberikan argumen atau solusi dari suatu permasalahan yang dikemas dalam bentuk presentasi.
3. Teknik Penyampaian Presentasi yang menarik untuk *audiens*
- a) Teknik Berbicara
 - b) Teknik Humor
 - c) Teknik Pengulangan (Anaphora)
 - d) Teknik The Rule Of Three
 - e) Teknik Vocal
 - f) Teknik Body Language
 - g) Teknik Menjadi Diri Sendiri
4. Manfaat Media Pembelajaran
- a) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka;
 - b) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran;
 - c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan
 - d) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

F. Evaluasi Materi Pokok

1. Jelaskan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran bagi seorang penyuluh hukum ketika melakukan presentasi pada kegiatan penyuluh hukum !
2. Salah satu tujuan presentasi adalah menyampaikan suatu ide atau gagasan, untuk memberikan argumen atau solusi dari suatu permasalahan. Jelaskan dengan memberikan satu contoh implementasi dari tujuan presentasi tersebut, bagi seorang penyuluh hukum ketika melakukan penyuluhan hukum !

G. Umpan Balik

Peserta dapat melanjutkan untuk mempelajari bab berikutnya setelah dapat menjawab dan menyelesaikan seluruh evaluasi materi yang diberikan dalam bab ini, jika peserta belum selesai menjawab dan menyelesaikan evaluasi materi yang diberikan dalam bab ini, harap untuk mengulang mempelajari kembali bab ini, serta menyelesaikan evaluasi materi dalam bab ini dengan baik dan benar.

BAB IV

PRESENTASI DENGAN METODE TPACK

Setelah mempelajari Bab ini, peserta diharapkan dapat melakukan presentasi dengan metode TPACK.

Setelah kita mempelajari teknik presentasi bagi penyuluh hukum, maka selanjutnya dalam bab IV ini akan membahas presentasi dengan metode TPACK, yang isinya adalah membahas pentingnya TPACK bagi penyuluh hukum, kemampuan yang dimiliki oleh penyuluh hukum, dan mengawali penyuluhan hukum yang menarik. Materi ini penting juga, oleh karena itu, mari kita bahas dan pelajari bersama.

A. Pentingnya TPACK Bagi Penyuluh Hukum

Saat ini setiap manusia di dunia tidak akan bisa mengelak dari fenomena perkembangan zaman dan modernisasi di berbagai bidang. Perkembangan zaman sendiri tidak mengenal lapisan masyarakat. Bahkan, manusia saat ini kian dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada. Siapapun mereka yang tidak mengikuti perkembangan zaman, niscaya akan tertinggal dengan sendirinya.

Perkembangan zaman tentu tidak dapat dilepaskan dari konteks globalisasi. Globalisasi membuat banyak negara di dunia berevolusi menjadi negara global. Warga dunia pun turut menjelma menjadi warga global. Hal itu nyata terlihat pada anak-anak yang lahir pada abad 21 yang berubah menjadi “manusia-manusia digital” alias manusia yang akrab dengan dunia teknologi, informasi, dan komunikasi.

Di era milenial ini, kita tidak asing lagi dari yang namanya internet. Bahkan, internet sekarang menjadi bagian dari gaya hidup. Apalagi kalau bukan yang dinamakan gaya hidup digital. Semenjak adanya koneksi jaringan internet yang bisa dengan mudah didapatkan, hal itu membantu hidup kita menjadi lebih mudah. Dan itulah salah satu alasan teknologi diciptakan untuk mendukung kegiatan sehari-hari. Tentunya ada banyak peranan internet yang membantu dalam kegiatan sehari-hari. Gaya hidup digital juga mempengaruhi jenis-jenis pekerjaan, banyak muncul pekerjaan-pekerjaan baru yang cocok dengan era milenial. Pekerjaan yang diinginkan oleh generasi sekarang adalah pekerjaan yang lebih seru dibandingkan generasi zaman dahulu, seperti *youtubers*, *selebgram*, *blogger*, *content writer*, *online shop*, dan *web developer*.

Di dunia yang serba cepat ini, membuat kita dituntut untuk lebih kreatif dalam hidup. Jadi kita harus bisa memanfaatkan dan menggunakan media sosial dengan baik. Untuk berkontribusi dalam dunia pekerjaan yang menggunakan media sosial, kita harus konsisten dan menyukai tantangan. Peranan jaringan internet saat ini sudah sangat membantu kehidupan manusia. Karena internet membuka peluang yang besar untuk kita bebas berekspresi dan berkarya tentunya dengan cara yang cerdas dan sesuai aturan.

Kehidupan telah memasuki abad 21 dimana penggunaan teknologi dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sudah menjadi kewajiban termasuk dalam kegiatan penyuluhan hukum. Layaknya seperti seorang guru, pengintegrasian teknologi untuk pembelajaran merupakan tindakan yang sangat penting dilakukan oleh penyuluh hukum pada era milenial. Penyuluh hukum harus mampu memilih teknologi yang tepat dengan materi

dan strategi pembelajaran. Karena seorang penyuluh hukum ketika melakukan penyuluhan hukum juga layaknya seperti seorang guru yang berupaya mentransferkan materi bahan ajarnya kepada para siswanya. Seorang penyuluh hukum ketika menyampaikan materi hukum atau informasi hukum kepada masyarakat diharapkan juga melakukan pendekatan edukatif.

Dalam Pola Penyuluhan Hukum juga dijelaskan bahwa penyuluhan hukum dengan pendekatan edukatif adalah bahwa penyuluh hukum harus bersikap dan berperilaku sebagai pendidik yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing masyarakat yang disuluh ke arah tujuan penyuluhan hukum. Oleh karena itu pengintegrasian teknologi untuk mendukung strategi dalam melakukan penyuluhan hukum sangat dibutuhkan oleh seorang penyuluh hukum, dan salah satunya adalah dengan mengadopsi strategi pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan yaitu TPACK.

B. Kemampuan yang Dimiliki oleh Penyuluh Hukum



Gambar 7. Pemanfaatan Teknologi

Dalam menghadapi era milenial, dibutuhkan persiapan yang matang dan mantap, baik dari segi konsep maupun aplikasi, untuk membentuk sumber daya manusia (*human resources*) yang unggul. Oleh karena itu, pihak yang paling berperan dalam menyiapkan sumber daya ini adalah para guru di setiap lembaga pendidikan. Dan seorang penyuluh hukum tugasnya layaknya seperti guru, karena seorang penyuluh hukum ketika melakukan penyuluhan hukum juga layaknya seperti seorang guru yang berupaya mentransferkan materi bahan ajarnya kepada para siswanya. Seorang penyuluh hukum ketika menyampaikan materi hukum atau informasi hukum kepada masyarakat diharapkan juga melakukan pendekatan edukatif. Dalam Pola Penyuluhan Hukum juga dijelaskan bahwa penyuluhan hukum dapat dilakukan dengan pendekatan edukatif, bahwa penyuluh hukum harus bersikap dan berperilaku sebagai pendidik yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing masyarakat yang disuluh ke arah tujuan penyuluhan hukum.

Oleh karena itu, menghadapi era milenial ini, penyuluh hukum harus senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman tersebut. Hal ini penting dalam rangka meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat khususnya ketika melakukan penyuluhan hukum kepada masyarakat. Penyuluh hukum harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ketika melakukan kegiatan penyuluhan hukum. Hal ini telah memicu kecenderungan pergeseran dari penyuluhan hukum langsung yaitu pertemuan tatap muka yang konvensional ke arah penyuluhan hukum yang lebih terbuka, menjadi lebih luwes (fleksibel), dan dapat diakses oleh siapa pun dan bergantung pada jaringan informasi yang memungkinkan interaksi dan kolaborasi. Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam

penyuluhan hukum pun akan terus terjadi dan berkembang seiring kebutuhan zaman.

Penyuluh hukum abad 21 juga harus mampu bekerja bersama tim karena dalam melakukan kegiatan penyuluhan hukum, membutuhkan kolaborasi sesama anggota tim, bukan kompetisi. Penyuluh hukum melaksanakan tugas dan fungsinya harus profesional artinya memiliki kompetensi yang sesuai sebagai seorang penyuluh hukum baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penyuluh hukum yang profesional dapat menyampaikan materi hukum dengan cara yang mengasyikkan, selain memang menguasai konten/materi dan ahli di bidangnya. Ibarat seorang koki, dirinya pandai dalam meramu dan meracik materi penyuluhan hukum sehingga pembelajaran/ penyuluhannya disajikan dengan apik dan menarik. Di sisi lain, penyuluh hukum abad 21 perlu memiliki komunikasi yang baik. Penyuluh hukum harus memiliki berbagai kemampuan, mulai dari menggunakan teknologi secara efektif serta dapat berdialog dan menjalin komunikasi yang baik dengan audiens/sasaran penyuluhannya.

1. Memiliki Inisiatif

Penyuluh hukum harus memiliki inisiatif dalam melakukan penyuluhan hukum. Inisiatif merupakan kemampuan diri dalam melakukan sesuatu yang baru tanpa harus diperintah dan diberi tahu oleh orang lain. Seseorang yang memiliki inisiatif akan terus melaksanakan gerakan-gerakan perubahan dalam dirinya serta melakukan kegiatan-kegiatan positif dan memberikan keuntungan bagi orang lain.²¹ Seorang penyuluh

²¹ Ferdinal Lafendry, *Guru Kreatif dan Menyenangkan Pada Era Milenial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2019), hal.22.

hukum yang memiliki inisiatif akan mampu menemukan kesempatan dalam kesulitannya untuk segera memanfaatkan hal tersebut semaksimal mungkin. Contohnya, menemukan metode-metode baru dalam penyuluhan hukum. Penyuluh hukum hendaknya memiliki inisiatif yang cepat dalam menangkap peluang, bertindak cekatan, serta selalu memberikan yang terbaik.

Penyuluh hukum yang memiliki inisiatif adalah penyuluh hukum yang proaktif dan tidak pasif, cepat merespon segala sesuatu, serta siap dalam mengarungi perubahan dan perkembangan zaman. Penyuluh hukum yang berinisiatif tidak akan diam menunggu perintah untuk berbuat dan belajar, senantiasa mencari terobosan-terobosan baru untuk meningkatkan hasil pencapaian sasaran penyuluhannya/ audiensnya. Contohnya, merancang *tools* pembelajaran hasil karya sendiri dalam penyuluhan hukumnya, menyusun buku atau *handout* pembelajaran yang berasal dari ide sendiri, atau mencetuskan ide-ide baru dalam metode penyuluhan hukum, dan sebagainya.

2. Kemampuan Pedagogi

Pedagogi merupakan komponen utama yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Kemampuan pedagogi terkait erat dengan penguasaan terhadap proses pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi pembelajaran.²² Penyuluh hukum layaknya seperti guru, diharapkan memiliki kemampuan pedagogi ini. Penyuluh hukum yang memiliki kemampuan ini akan dapat menyiapkan proses pembelajaran yang menarik dalam setiap kegiatan

²² *Ibid.* hal.32.

penyuluhan hukumnya. Dan tidak menganggap audiens/peserta penyuluhan hukum sebagai bejana kosong yang secara terus menerus diisi air pengetahuan.

Penyuluh hukum pada era milenial harus memahami bahwa proses pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kompetensi pedagogi yang harus dimiliki. Pengelolaan proses pembelajaran harus dilakukan dan dikembangkan dengan berbasiskan pengetahuan dan keterampilan. Penyuluh hukum dengan kemampuan pedagogi tidak semata-mata menyampaikan pengetahuan saja yaitu tentang suatu materi hukum tertentu, tetapi juga aspek keterampilan kepada audiensnya/sasaran penyuluhannya, yaitu peserta yang disuluh tahu dan paham tentang materi hukum tertentu, selanjutnya diharapkan bersikap untuk sadar hukum dan selanjutnya berperilaku taat hukum, walaupun hal ini sulit untuk direalisasikan mengingat frekuensi kegiatan penyuluhan hukum yang sedikit sekali sehingga kegiatan penyuluhan tersebut tidak bisa terus berkelanjutan terhadap audiens/sasaran penyuluhan yang sama.

3. Kemampuan Komunikasi

Komunikasi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, termasuk penyuluh hukum. Penyuluh hukum haruslah dapat berkomunikasi dengan baik. Dalam berkomunikasi dengan audiens, penyuluh hukum hendaknya tidak sekedar menyampaikan materi, tetapi harus dilakukan secara sistematis dan menarik. Komunikasi yang disampaikan perlu memperhatikan intonasi (tidak datar) dan penekanan-penekanan pada kata atau kalimat penting dari materi. Untuk menjadikan komunikasi lebih menarik perhatian maka perlu disertai pula dengan bahasa tubuh.

4. Kemampuan Penguasaan Materi Penyuluhan Hukum

Penyuluh hukum harus memiliki kemampuan menguasai materi penyuluhan hukumnya. Kemampuan menguasai materi dapat membantu penyuluh hukum dalam penyampaian kepada audiens. Materi yang disampaikan pun dapat dibuat lebih sistematis dan fokus terhadap masalah. Jadi agaknya sudah tidak zamannya lagi penyuluh hukum pada era milenial ini tidak menguasai materi dan menyampaikannya dengan asal saja.

5. Kemampuan Mengaplikasikan Berbagai Metode dan Strategi Penyuluhan Hukum

Di era milenial, penyuluh hukum dalam melakukan penyuluhan hukum harus mampu menguasai metode dan strategi penyuluhan hukum. Penyuluh hukum era milenial tidak lagi pantas menyuluh menggunakan metode dan strategi yang monoton. Penyuluh hukum yang hanya menyuluh dengan satu metode dan strategi hanya akan membuat penyuluhan hukumnya menjadi membosankan. Para peserta penyuluhan pun hanya sekedar dijadikan objek, bukan subjek.

Ketidakmampuan penyuluh hukum dalam melakukan penyuluhan hukum menggunakan berbagai metode menunjukkan bahwa ia tidak memiliki kekreatifan. Di sisi lain, penyuluh hukum seperti ini tidak sadar bahwa dasar utama untuk membuat penyuluhan hukum menjadi hidup adalah kekreatifan dirinya.

6. Kemampuan Merancang dan Memanfaatkan Berbagai Media dalam Penyuluhan Hukum

Selain memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan berbagai metode dan strategi penyuluhan hukum, penyuluh

hukum era milenial harus mampu menyediakan berbagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyuluhan hukum. Media tersebut mulai dari yang sederhana hingga yang bersifat modern dan disesuaikan dengan materi yang diberikan.

Media dalam penyuluhan hukum yang bersifat modern dapat disajikan dengan menggunakan media audiovisual. Contohnya, dengan menggunakan *slide PowerPoint*. Namun, *slide* presentasi yang dibuat juga harus apik secara visual alias enak dipandang mata. Bisa pula menambahkan musik, gambar, atau film yang sesuai dengan materi penyuluhan hukumnya agar lebih menarik.

C. Mengawali Penyuluhan Hukum yang Menarik

Seorang penyuluh hukum hendaknya mampu membuat suasana yang menarik pada awal presentasi atau lima menit pertama presentasi. Setiap penyuluh hukum harus mampu membuat efek kejut terhadap audiens/peserta penyuluhannya pada waktu pembukaan. Selain membuat para peserta penyuluhan antusias untuk mengikuti penyuluhan hukum, hal ini dapat menjadikan penyuluhan hukum lebih mengasyikkan. Oleh karena itu, tentu saja, hal ini hanya bisa dilakukan oleh penyuluh hukum yang kreatif. Sementara penyuluh hukum yang tidak kreatif pasti akan sulit melakukannya. Penyuluh hukum yang kreatif selalu dapat mendesain menit pertama presentasi menjadi lebih atraktif.

Permulaan yang memicu ketertarikan dapat melahirkan presentasi yang menyenangkan pada tahap selanjutnya. Antusiasme pada awal presentasi ketika penyuluhan hukum akan membantu penyuluh hukum dalam menghidupkan suasana. Cara yang dapat

dilakukan antara lain dengan menggunakan metode *ice breaking*, seperti mengadakan permainan, bernyanyi, dan sebagainya. Satu hal yang perlu digarisbawahi bahwa dalam melakukan *ice breaking*, waktu yang dibutuhkan tidak boleh terlalu lama, yaitu maksimal hanya lima menit. Itu karena fungsi *ice breaking* adalah untuk menghangatkan suasana.²³

Penyuluh hukum yang mampu menampilkan *ice breaking* pada awal presentasi ketika penyuluhan hukum pasti dapat membuat peserta/audiens antusias dalam mengikuti penyuluhan hukum. Selain *ice breaking*, penyuluh hukum juga harus mampu memberikan stimulus untuk masuk ke dalam materi penyuluhan hukumnya. Jika penyuluh hukum serta merta masuk ke dalam materi penyuluhannya maka penyuluhan hukum yang berlangsung selanjutnya cenderung menjadi tidak mengasyikkan.

Seorang penyuluh hukum harus mampu mencari cara terbaik dalam membuat pembukaan yang menarik. Pembukaan adalah bagian terpenting ketika penyuluhan hukum, penyuluh hukum yang tidak mampu menciptakan sesuatu yang “wah” pada menit-menit awal dapat membuat kegiatan penyuluhan hukum selanjutnya menjadi jenuh dan membosankan. Secara umum, fungsi pembukaan dalam penyuluhan hukum adalah untuk lebih memahami tujuan penyuluhan hukum, mendapatkan gambaran awal mengenai pembahasan materi, dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Jadi, buatlah penyuluhan hukum semenarik mungkin dengan memunculkan rasa penasaran pada menit-menit pertama. Selain itu, penyuluh hukum pun perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan kesan “wow” (menarik) pada lima menit pertama. Adapun langkah-langkah yang bisa dilakukan antara lain:²⁴

²³ *Ibid.* hal.56

²⁴ *Ibid.* hal. 57.

1. Awali dengan cerita
Penyuluh hukum bisa bercerita mengenai kisah nyata atau contoh-contoh kasus disesuaikan dengan materi hukum yang akan disampaikan.
2. Kutiplah fakta dari televisi, surat kabar, atau internet
Ketika ada berita terkini dan relevan dengan materi, hal tersebut bisa dimasukkan sebagai pengantar dalam penyuluhan hukum. Dengan mengutip fakta-fakta dari media, penyuluh hukum dapat menyajikan presentasi yang bersifat aktual. Melalui informasi-informasi yang ada, para peserta dapat memiliki bekal pengetahuan-pengetahuan baru. Oleh karena itu, sudah selayaknya penyuluh hukum pada era milenial senantiasa memberikan berbagai wawasan terkini bagi audiens/peserta penyuluhan hukumnya. Jangan sampai penyuluh hukum memberikan penyuluhan hukumnya dengan monoton. Kolaborasikanlah materi penyuluhan hukum dengan fakta-fakta dari berbagai media. Selain dapat membuka pandangan, peserta/audiens pun akan lebih antusias dalam mengikuti penyuluhan hukum karena dapat menemukan hal-hal baru yang diramu oleh penyuluh hukum dalam bentuk presentasinya.
3. Ajukanlah pertanyaan begitu mulai presentasi
Pertanyaan yang diajukan menyangkut seberapa jauh para peserta mengetahui materi yang akan disampaikan. Pertanyaan yang diajukan pada awal presentasi dapat merangsang para peserta untuk berpikir. Di sisi lain, nalar kreativitas para peserta juga berkembang. Ini sangat berguna bagi penyuluh hukum untuk menilai dan membedakan peserta yang tahu dan yang belum tahu. Penyuluh hukum pun

terbantu dalam menerapkan strategi dalam melakukan penyuluhan hukum.

4. Kutiplah kalimat dari orang bijak
Ada banyak tokoh yang kutipannya bisa diambil untuk menginspirasi. Kata-kata ini sendiri bertujuan untuk memotivasi para peserta agar lebih bersemangat dan terinspirasi dalam mengikuti penyuluhan hukum. Kutipan-kutipan dari tokoh tersebut, bisa kita peroleh dari membaca buku, bersilaturahmi dan mendengar petuah dari guru, kiai, ulama, tokoh, atau orang-orang sukses.
5. Mulailah dengan sebuah permainan atau kuis yang inspiratif
Penyuluh hukum bisa menggunakan berbagai contoh permainan atau kuis yang terkenal. Melalui permainan atau kuis, peserta penyuluhan dapat lebih bergairah dalam mengikuti kegiatan penyuluhan hukum terutama jika pesertanya adalah para siswa sekolah atau pelajar sekolah. Penyuluhan hukum dengan permainan atau kuis sendiri dapat lebih menarik jika diiringi dengan media audio visual. Untuk itulah, penyuluh hukum perlu melek teknologi.
6. Menghadirkan “*why*”/”mengapa”
Hal ini sama ketika kita akan menyusun suatu karya tulis atau makalah, yaitu memunculkan latar belakang masalahnya. Artinya memulai dengan perkataan “*why*”/”mengapa” untuk merumuskan pertanyaan atau masalah yang terkait materi penyuluhan hukum yang akan disampaikan, sehingga melibatkan peserta untuk aktif menjawab permasalahan tersebut.

7. Sampaikan maksud dan tujuan
Sampaikanlah maksud dan tujuan pentingnya suatu materi hukum tersebut diberikan kepada peserta penyuluhan hukum, sehingga peserta mengetahui apa tujuan materi tersebut disampaikan kepada mereka dan bisa membangkitkan motivasi peserta untuk tetap antusias dengan semangat mengikuti penyuluhan hukum tersebut.
8. Awalilah dengan memutar film
Siapkanlah film-film yang terkait dengan materi yang akan disampaikan agar lebih menarik. Di sinilah penyuluh hukum kembali dituntut untuk mampu menguasai teknologi, yaitu misalnya cara menyunting atau mengedit materi film, dengan aplikasi yang bisa digunakan antara lain *Windows Movie Maker*, dan sebagainya.
9. Awalilah dengan menampilkan gambar
Sajikanlah materi berupa gambar, bisa dalam bentuk *slide* presentasi atau karton. Kemudian ajaklah peserta menebak gambar tersebut. Hal ini akan membuat suasana awal penyuluhan hukum menjadi lebih hidup karena para peserta akan antusias menebak gambar yang disajikan. Ketika rasa antusias telah muncul, maka penyuluhan hukum pada tahap berikutnya dapat berjalan dengan lebih mudah. Di sisi lain, para peserta pun merasa senang dengan sosok penyuluh hukum yang memberikan materi secara kreatif.
10. Gunakanlah *flash card*
Penggunaan *flash card*/kartu-kartu ini sangat tepat digunakan ketika para peserta penyuluhannya adalah para siswa tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat sekolah menengah pertama. Penyuluh hukum dapat menggunakan kartu-kartu

yang akan ditebak oleh para siswa. Kartu-kartu ini bisa dibuat sendiri disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Penggunaan flash card akan membuat peserta lebih bersemangat dan awal presentasi menjadi lebih menyenangkan.

11. Sampaikanlah dampak materi yang diberikan
Berikanlah gambaran terkait materi yang diajarkan. Contohnya menyampaikan materi tentang masalah perundungan atau *bullying* kepada para siswa sekolah, dengan memberikan gambaran bahwa tindakan kekerasan terhadap teman di sekolah misalnya mengejek, menghina, memukul teman itu termasuk perundungan atau *bullying* yang dilarang oleh hukum sehingga harus dihindari. Dari situ, siswa dapat menilai dan mempelajari dampak dari materi yang disampaikan oleh penyuluh hukum.
12. Terangkanlah manfaat dan harapan dari materi yang diberikan
Dengan menyampaikan manfaat dan harapan dari materi yang diberikan, para peserta dapat termotivasi dalam mengikuti penyuluhan hukum. Harapan sendiri dapat disampaikan oleh penyuluh hukum atau pun meminta peserta untuk menyampaikannya.
13. Melakukan *brainstorming*
Curahkanlah gagasan pada menit-menit pertama penyuluhan hukum. Hal ini akan membuat penyuluhan hukum yang disampaikan oleh penyuluh hukum menjadi lebih inovatif dan tidak monoton karena pada awal penyuluhan hukum, para peserta telah diajak untuk berpikir secara sistematis. Penyampaian gagasan pada awal penyuluhan hukum akan

bermanfaat menjadikan peserta/audiens lebih aktif dan membantu penyuluh hukum menghidupkan suasana penyuluhan hukum.

D. Latihan

Silakan diskusikan dan bahas dalam kelompok selama 15 menit kemudian presentasikan , bagaimana metode dan strategi yang digunakan Penyuluh hukum ketika akan melakukan presentasi pada kegiatan penyuluhan hukum agar tidak monoton dan membosankan!

E. Rangkuman

1. Layaknya seperti seorang guru, pengintegrasian teknologi untuk pembelajaran merupakan tindakan yang sangat penting dilakukan oleh penyuluh hukum pada era milenial. Penyuluh hukum harus mampu memilih teknologi yang tepat dengan materi dan strategi pembelajaran. Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi untuk mendukung strategi dalam melakukan penyuluhan hukum sangat dibutuhkan oleh seorang penyuluh hukum, dan salah satunya adalah dengan mengadopsi strategi pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan yaitu TPACK.
2. Kemampuan yang perlu dimiliki penyuluh hukum:
 - a. memiliki inisiatif;
 - b. kemampuan pedagogi;
 - c. kemampuan komunikasi;
 - d. kemampuan penguasaan materi penyuluhan hukum;

- e. kemampuan mengaplikasikan berbagai metode dan strategi penyuluhan hukum;
 - f. kemampuan merancang dan memanfaatkan berbagai media dalam penyuluhan hukum.
3. Mengawali penyuluhan hukum yang menarik
- Penyuluh hukum pun perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan kesan “wow” (menarik) pada lima menit pertama. Adapun langkah-langkah yang bisa dilakukan antara lain:
- a. awali dengan cerita;
 - b. kutiplah fakta dari televisi, surat kabar, atau internet;
 - c. ajukanlah pertanyaan begitu mulai presentasi;
 - d. kutiplah kalimat dari orang bijak;
 - e. mulailah dengan sebuah permainan atau kuis yang inspiratif;
 - f. menghadirkan “*why*”/”mengapa”;
 - g. sampaikan maksud dan tujuan;
 - h. awalilah dengan memutar film;
 - i. awalilah dengan menampilkan gambar;
 - j. gunakanlah *flash card*;
 - k. sampaikanlah dampak materi yang diberikan;
 - l. terangkanlah manfaat dan harapan dari materi yang diberikan;
 - m. melakukan *brainstorming*;
4. Terdapat tiga kunci untuk menjadi penyuluh hukum yang melek TI:
- a. mengetahui perkembangan TI;
 - b. jangan malu untuk belajar TI;
 - c. memiliki keinginan meningkatkan kemampuan pada bidang TI.

F. Evaluasi Materi Pokok

1. Jelaskan bagaimana metode TPACK penting bagi seorang Penyuluh Hukum dalam melaksanakan kegiatan penyuluhan hukum terutama di era milenial seperti saat sekarang ini!
2. Jelaskan bagaimana pentingnya mengawali penyuluhan hukum yang menarik ketika seorang penyuluh hukum akan melakukan presentasi pada kegiatan penyuluhan hukumnya!

G. Umpan Balik

Peserta dapat melanjutkan untuk mempelajari bab berikutnya setelah dapat menjawab dan menyelesaikan seluruh evaluasi materi yang diberikan dalam bab ini, jika peserta belum selesai menjawab dan menyelesaikan evaluasi materi yang diberikan dalam bab ini, harap untuk mengulang mempelajari kembali bab ini, serta menyelesaikan evaluasi materi dalam bab ini dengan baik dan benar.

BAB V

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PRESENTASI

Setelah mempelajari bab ini peserta diharapkan dapat mensimulasikan pemanfaatan teknologi dalam presentasi.

Para peserta pelatihan yang berbahagia, masih tetap semangat mengikuti pembelajaran modul ini ya....Nah, pada Bab V ini kita akan membahas Pemanfaatan Teknologi Dalam Presentasi yang membahas antara lain tentang bagaimana menjadi penyuluh hukum yang paham teknologi informasi, jenis aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pada penyuluhan hukum, dan juga penerapan siklus PDCA dalam pemanfaatan teknologi dalam presentasi. Semangat terus...Salam Pembelajar !

A. Menjadi Penyuluh Hukum yang Paham Teknologi Informasi

Perkembangan zaman menuntut setiap penyuluh hukum untuk mengetahui perkembangan Teknologi Informasi (TI). Karena penyuluh hukum yang memiliki kemampuan pada bidang TI akan mampu menyajikan presentasi dalam kegiatan penyuluhan hukumnya menjadi lebih menarik.

Setidaknya terdapat tiga kunci untuk menjadi penyuluh hukum yang paham TI:

1. Mengetahui perkembangan TI
Penyuluh hukum yang ingin andal pada bidang TI perlu terlebih dahulu memiliki pengetahuan seputar perkembangan TI. Pengetahuan seputar TI dapat diakses melalui berita-berita

di media massa, baik elektronik maupun cetak. Hampir setiap hari berita perkembangan TI dihadirkan oleh media massa. Dengan mengetahui perkembangan TI, penyuluh hukum dapat memiliki kesadaran akan pentingnya TI.

2. Jangan malu untuk belajar TI

Sikap malu dalam belajar, disadari atau tidak, dapat menghambat seseorang untuk mendapatkan pengetahuan yang bersumber dari Tuhan. Bagi seorang penyuluh hukum, belajar itu harus, termasuk TI, karena dengan memahami TI maka akan memudahkan tugas sebagai penyuluh hukum ketika melakukan penyuluhan hukum.

3. Memiliki keinginan meningkatkan kemampuan pada bidang TI

Seorang penyuluh hukum tidak boleh merasa puas terhadap kemampuan pada bidang TI yang telah dimilikinya. Sikap tertutup seperti itu hanya akan menghambat langkah meraih kemajuan. Apalagi TI sendiri merupakan ilmu yang senantiasa berkembang setiap waktu. Penyuluh hukum yang malas meningkatkan kemampuan TI pastilah akan tertinggal dengan perkembangan zaman.

Semakin menguasai kemampuan TI, semakin banyak hal yang bisa dilakukan oleh penyuluh hukum dalam penyuluhan hukum. Contohnya menjalankan kuis daring, melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot!, membuat *slide* presentasi yang menarik.

Teknologi dapat diartikan sebagai metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; dan/atau ilmu pengetahuan terapan atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang

diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.²⁵ Pada masa menuju era 5.0 seperti saat ini, penggunaan teknologi sudah barang tentu tidak dapat dihindari hampir di segala aspek kehidupan manusia termasuk di dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan sebagai media pembelajaran. Adapun yang dimaksud media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta (siswa) yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media, selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan ataupun motivasi.²⁶ Dalam kaitannya dengan penyuluhan hukum, disamping sebagai media pembelajaran, pemanfaatan teknologi juga dapat menjadi upaya strategis dalam melakukan penyuluhan hukum yang praktis dan efektif, khususnya penyuluhan hukum dalam jaringan (daring).

Media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dapat dibagi ke dalam 4 (empat) kelompok, yaitu:²⁷

1. Media hasil teknologi cetak

Merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual grafis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan

²⁵ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/teknologi> diakses pada 29 Agustus 2020, pukul 19.22 WIB.

²⁶ Hamzah B. Uno. 2007. *Profesi Kependidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara. Hlm. 114, dalam <https://adoc.tips/bab-i-pendahuluan-oemar-hamalik-proses-belajar-mengajar-pt-b.html> diakses pada 29 Agustus 2020, pukul 19.43 WIB.

²⁷ Arsyad Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Hlm. 31

kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.

2. Media hasil teknologi audio-visual

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar mengajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

3. Media hasil teknologi berbasis komputer

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi komputer dengan yang dihasilkan dua teknologi lainnya yaitu informasi atau materi yang disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

4. Media hasil teknologi gabungan

Merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat.

Perkembangan pesat media sebagai alat bantu dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran hukum melalui penyuluhan hukum berjalan seiring dengan kemajuan teknologi.

Bahkan bentuk dan jenisnya pun semakin banyak sehingga penyuluh hukum dan peserta penyuluhan dituntut untuk dapat memiliki *learning skill* dan *digital literacy* yang baik.

B. Jenis Aplikasi yang dapat Digunakan Sebagai Media pada Penyuluhan Hukum

Berikut ini akan dipaparkan beberapa platform atau aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai media pada penyuluhan hukum.

1. Power Point

Power Point atau biasa disingkat PPT adalah salah satu produk yang dimiliki oleh Microsoft yang biasa digunakan dalam presentasi, baik dalam presentasi bisnis atau dalam ranah pendidikan dengan menggunakan *template slide* yang bisa disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penggunaan PPT juga dapat digunakan dalam penyuluhan hukum karena memudahkan audiens/peserta penyuluhan hukum dalam menangkap apa yang disampaikan pembicara atau penyuluh hukum dalam kegiatan penyuluhan hukum.

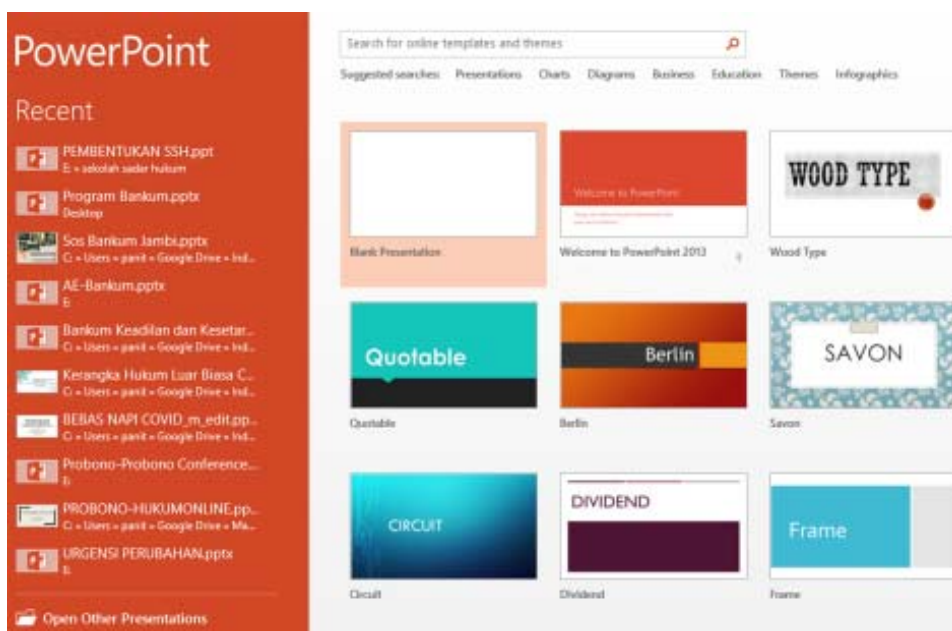
PPT memiliki fitur yang membuat penggunaanya dapat memasukkan data dalam bentuk teks, gambar, video maupun audio. Selain itu PPT juga dilengkapi fitur-fitur animasi dalam membuat slide atau tampilan materi paparan menjadi lebih nyaman untuk dilihat karena PPT dapat menggabungkan fungsi dari produk Microsoft lainnya seperti Word dan Excel.



Gambar 8

Sumber :<https://www.microsoft.com/>

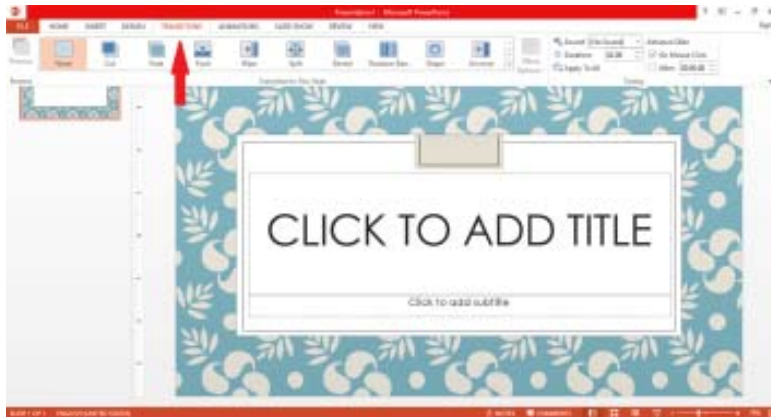
Cara penggunaan power point ini cukup mudah. Setelah membuka PPT, halaman template PowerPoint akan ditampilkan. Template-template tersebut mencakup aspek-aspek seperti skema warna yang dapat dimodifikasi, huruf, dan tampilan umum. Jika tidak ingin menggunakan template, klik “Blank” di bagian pojok kiri atas halaman template.



Gambar 9

Tampilan pilihan template Power Point

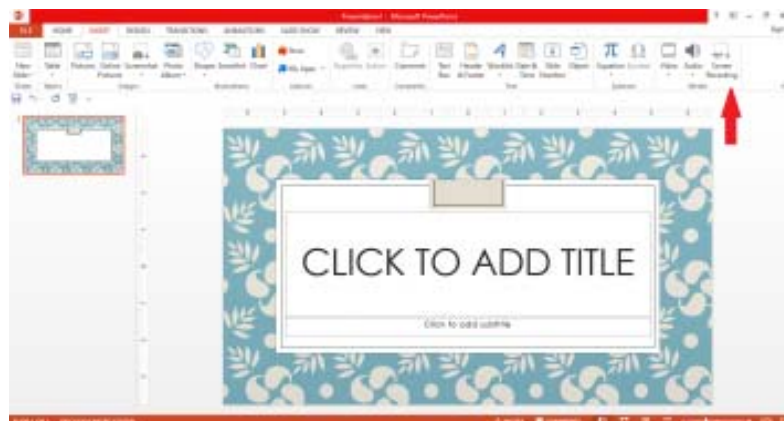
Kelebihan lainnya dalam PPT adalah design paparan yang dapat bervariasi. Apabila ingin membuat PPT dengan animasi transisi maka PPT telah menyediakan fitur efek tersebut.



Gambar 10

Tampilan pilihan efek transisi pada Power Point

Selain itu, PPT juga dapat dipergunakan membuat video tutorial dengan merekam aktifitas layar komputer dalam menu “*Insert*” – “*Screen Recording*” termasuk perekaman audio dalam aktifitas tersebut.



Gambar 11

Tampilan pilihan menu Screen Recording pada Power Point

Prosedur pembuatan media power point adalah:²⁸

- a. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia juga jenjang pendidikan. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dll.
- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet (*browsing*), menggunakan yang sudah ada di direktori Anda, jika diperlukan memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan misalnya untuk kebutuhan video dengan *shooting*, rekaman audio dan untuk kebutuhan gambar melalui *scanning image*. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, modul, makalah lengkap. Materi untuk powerpoint sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok bahasan atau pointer-pointer.
- c. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di Powerpoint hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk *Slide Show*, *Web Pages*, atau *Executable File (exe)*.
- d. Setelah program selesai dibuat, tidak langsung digunakan sebaiknya dilakukan *review* program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya di revisi dan siap digunakan.

²⁸ <https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf> Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik Oleh: Tejo Nurseto, *op.cit.*, hal 31.

Tips membuat media dengan power point:²⁹

- a. Gunakan *background* yang sederhana, kontras dan konsisten, hindari background yang rumit, mengganggu dan penuh.
- b. Gunakan huruf yang konsisten, sederhana, dan jelas seperti arial, verdana, Tahoma dan trabucet, jangan gunakan huruf yang rumit dan bersambung.
- c. Visualisasikan pesan Anda, jangan gunakan tulisan kecuali terpaksa
- d. Maksimalkan fitur power point seperti unsur gambar, video, animasi dan suara, tapi jangan berlebihan.
- e. Buatlah *background* atau *template* sendiri untuk meningkatkan daya tarik presentasi dan memperjelas pesan.
- f. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas yang gelap, demikian sebaliknya.
- g. Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Tapi jangan terlalu banyak karena akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi. Gunakan warna kontras atau warna yang serasi
- h. Hindari kombinasi warna lebih dari 3 dalam satu *slide*
- i. Gunakanlah huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, seperti arial, Tahoma atau verdana hindari karakter atau jenis font dekoratif karena lebih sulit dibaca.
- j. Besar huruf minimal 24 untuk kalimat dan 40 untuk judul
- k. Maksimal 6 kalimat dan 25 kata dalam satu slide
- l. Gunakan kata-kata yang *powerful*

²⁹ *Ibid.* hal. 32.

2. Kahoot!

Kahoot merupakan sebuah aplikasi yang dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi pada perangkat smartphone, desktop atau melalui website browser. Menekankan kepada permainan, dengan bermain Kahoot! kegiatan penyuluhan hukum menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta penyuluhan hukum tidak bosan mengikuti penyuluhan hukum yang materinya mungkin sangat banyak dan butuh pemahaman yang mendalam.

Meskipun masih jarang digunakan sebagai media penyuluhan hukum, seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi tidak menutup kemungkinan penggunaan Kahoot! sebagai salah satu media pembelajaran hukum akan menjadi pilihan. Kahoot! dirancang untuk dapat diakses oleh siapa saja dan tidak dibatasi untuk tingkat usia atau pengguna.



Gambar 12
Tampilan menu login untuk peserta (siswa) pada Kahoot!

Untuk dapat membuat Kahoot! yang dibutuhkan adalah memiliki email. Terdapat 2 (dua) pengguna dalam aplikasi Kahoot!. Dalam penyuluhan hukum, 2 (dua) pengguna tersebut yaitu terdiri dari penyuluh hukum dan peserta penyuluhan hukum, sehingga terdapat dua alamat website yang berbeda dalam penggunaannya yaitu <https://kahoot.com/> untuk penyuluh hukum dan <https://kahoot.it/> untuk peserta penyuluhan hukum. Kahoot! dapat digunakan pada kegiatan penyuluhan hukum dalam hal mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, pengayaan dan lainnya.



Gambar 13
Tampilan join code pada Kahoot!

Kahoot! memiliki 4 (empat) fitur yang dapat digunakan yaitu:³⁰

- a. *Creator Features* (seperti kuis)
- b. *Gameplay* (permainan)
- c. *Report & analytics* (laporan atau survey)
- d. *Sharing & organization* (diskusi).

³⁰ <https://kahoot.com/schools/how-it-works/> diakses pada 28 Agustus 2020, pukul 15.35 WIB.

Dalam hal membuat game, pada aplikasi Kahoot! dapat ditentukan jenis pertanyaan dan jawabannya serta berapa lama waktu yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan. Yang menarik dari Kahoot! adalah pilihan jawaban akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta penyuluhan hukum akan diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Keseruan atas aplikasi Kahoot! ini adalah selain mencari jawaban yang tepat, peserta penyuluhan hukum harus memastikan dirinya tidak salah sentuh atau klik ketika memilih jawaban.



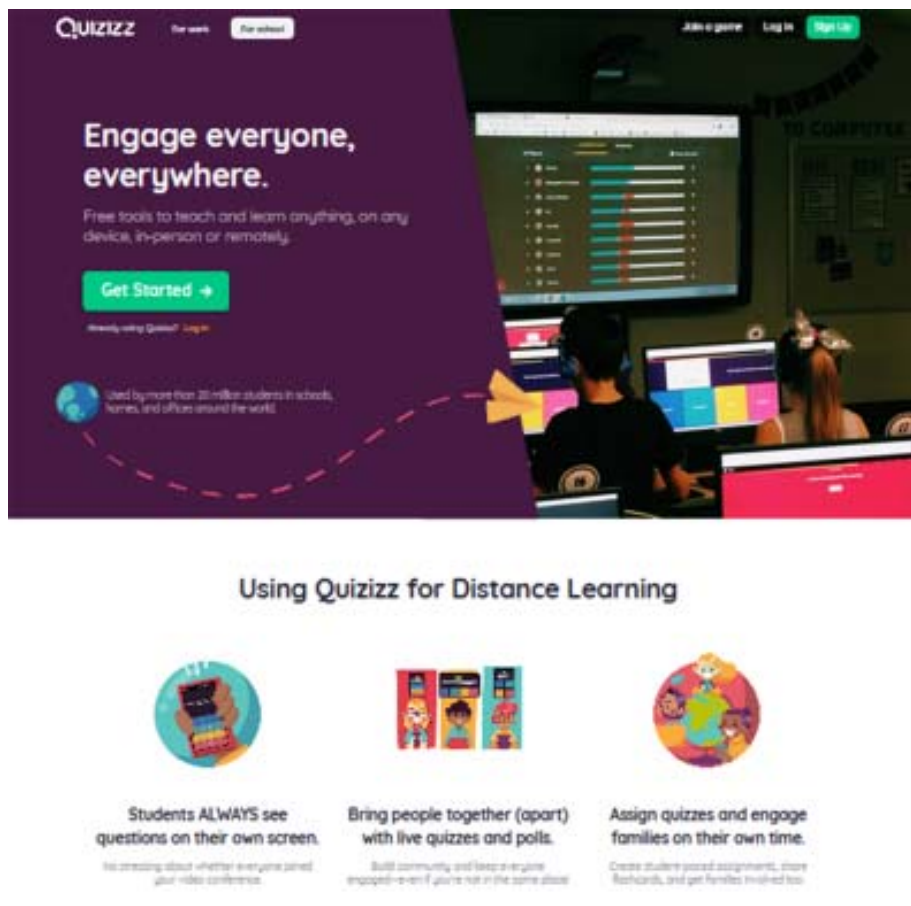
Gambar 14

Sumber : <https://teachingwithipad.org/>

Kahoot! dapat digunakan untuk penilaian yang bersifat formatif, memantau setiap kemajuan peserta penyuluhan hukum terhadap tujuan penyuluhan hukum, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta pemahaman materi hukum yang telah penyuluh hukum sampaikan kepada peserta.

3. Quizizz

Serupa dengan Kahoot!, Quizizz merupakan sebuah website untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam penyuluhan hukum daring, misalnya dalam hal evaluasi. Quizizz dapat diakses melalui website dalam laman <https://quizizz.com/> maupun aplikasi pada smartphone, sehingga penggunaannya cukup praktis.

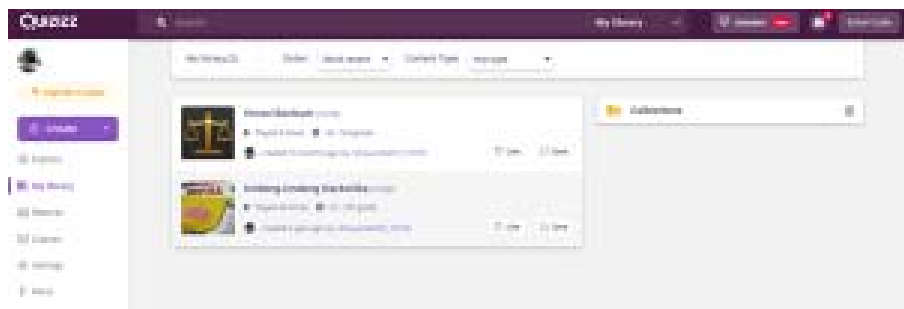


Gambar 15
Tampilan halaman awal website Quizizz

Penyuluhan hukum daring melalui aplikasi Quizizz dapat memanfaatkan fitur-fitur pembuatan kuis secara interaktif dan *real time*, manajemen tugas dan sebagainya dengan menggunakan tipe-tipe kuis seperti :³¹

- a. *Multiple Choice*
- b. *Checkbox*
- c. *Fill-in-the-Blank*
- d. *Poll*
- e. *Open-Ended*

Selain memiliki tampilan yang menarik, fitur-fitur ini sangat mudah dioperasikan baik oleh pengguna baru sekalipun. Serupa Kahoot!, pembuatan game dapat ditentukan jenis pertanyaan dan jawabannya serta waktu yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

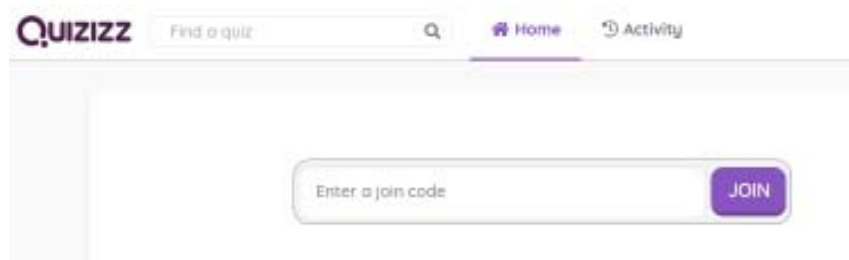


Gambar 16
Tampilan menu My Library pada Quizizz

Dalam Quizizz pengguna dibagi kedalam 2 bagian yaitu yang pertama adalah *host* (pembuat soal), pembuat soal biasanya adalah pengajar atau dalam hal ini penyuluh hukum. Yang

³¹ <https://quizizz.zendesk.com/hc/id-id/articles/360041336152-Apa-Saja-Perbedaan-Tipe-Kuis-di-Quizizz> diakses pada 28 Agustus 2020, pukul 15.50 WIB.

kedua adalah *user* (peserta atau siswa) atau dalam hal ini adalah peserta penyuluhan hukum yang bergabung (*join*) untuk menjawab soal-soal yang sudah dibuat oleh penyuluh hukum. Akses yang diberikan kepada peserta penyuluhan hukum yang melakukan *join* hanya berupa pengerjaan soal dan pilihan jawaban yang harus dijawab. Selama menjawab, peserta penyuluhan hukum dapat melihat skor atau nilai dalam bentuk persentase bersama dengan peserta lainnya.



Gambar 17
Tampilan join code pada Quizizz

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam penyuluhan hukum daring dapat membantu penyuluh hukum untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta penyuluhan hukum terhadap suatu materi, sehingga proses evaluasi dapat dilakukan secara tepat.



Gambar 18
Tampilan menu Reports pada Quizizz

4. Powtoon

Selain menggunakan platform dan aplikasi yang telah dijelaskan sebelumnya, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyuluhan hukum daring sejalan dengan perkembangan teknologi adalah multimedia melalui video yang memuat teks, audio, gambar dan animasi. Walaupun Power Point sudah mampu membuat video sederhana untuk tutorial serta menyediakan animasi seperti misalnya desain huruf yang bervariasi bergeser, *floating* dan lain sebagainya tapi tidak dengan penggunaan gambar karakter bergerak. Saat ini terdapat satu aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membuat video yang menarik bagi pembelajaran hukum melalui penyuluhan hukum dikarenakan adanya fitur animasi yang lebih beragam dan efek transisi yang lebih halus(*smooth*). Inilah kelebihan aplikasi yang bernama Powtoon.

Berdasarkan hasil kajian jurnal penelitian, diketahui pula bahwa aplikasi video animasi Powtoon dinyatakan valid sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan.³² Powtoon dikatakan layak sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi keempat aspek media pembelajaran, yaitu: (1) aspek perancangan, (2) aspek pedagogik, (3) aspek isi, dan (4) aspek kemudahan penggunaan, yang mana keempat aspek tersebut mendapat nilai pada kategori baik.

³² Wisnarni, E., Erviyenni., & Haryati, S. 2016. *The Development of Learning Media Based Powtoon on The Subject of Colloid at SMA/MA*. Riau: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, dalam Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar, dalam makalah *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya* oleh Evi Deliviana, Hlm.3, diunduh pada 30 Agustus 2020, pukul 15.06 WIB.



Gambar 19
Tampilan halaman awal website Powtoon

Untuk dapat menggunakan Powtoon, seorang penyuluh hukum sebagai pengguna harus terlebih dahulu memiliki akun Powtoon dengan mendaftarkan email yang digunakan. Adapun cara menggunakannya yaitu sebagai berikut:

- a. Apabila telah memiliki akun dan melakukan login, selanjutnya pilih project apa yang akan dibuat, selain itu pada halaman ini juga akan ditampilkan beberapa template yang dapat digunakan sesuai project atau jika ingin membuatnya dari awal maka dapat memilih "*Blank Powtoon*". (Gambar 20)



Gambar 20

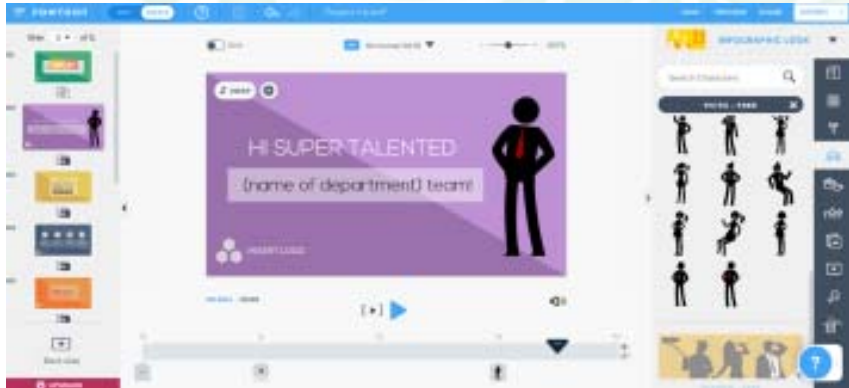
- b. Jika sudah memilih template yang akan digunakan, selanjutnya adalah menentukan substansi yang akan disampaikan. Hal yang dapat dilakukan misalnya adalah memilih jenis atau design huruf yang akan digunakan (Gambar 21) ataupun karakter apa yang akan digunakan, baik manusia (laki-laki atau perempuan) (Gambar 22), siluet atau bayangan (Gambar 23). Menu atas desain animasi tersebut terletak disebelah kanan layar website. Animasi karakter ini dapat disesuaikan gerakannya sesuai dengan kebutuhan, misalnya melambatkan tangan dan lain sebagainya.



Gambar 21



Gambar 22



Gambar 23

- c. Aplikasi Powtoon memungkinkan penggunaanya untuk dapat menentukan durasi yang akan digunakan pada tiap slide. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan menu yang ada di bagian bawah layar seperti dalam Gambar 24, sehingga lamanya video dapat dihitung sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 24

- d. Apabila seluruh materi telah selesai dibuat dan dirasa cukup, maka selanjutnya adalah langkah final untuk mengunduh project yang telah dibuat dengan klik ikon

“Export” yang ada di pojok kanan atas layar seperti Gambar 25. Terdapat beberapa pilihan bentuk pengunduhan project, pengguna dapat memilih sesuai kebutuhannya.



Gambar 25

Sebagaimana aplikasi lainnya yang terhubung dengan internet atau *website application online*, Powtoon pada akun basic juga memiliki keterbatasan akses pada beberapa fitur. Untuk dapat menggunakan fitur yang lebih beragam maka pengguna harus menggunakan akun langganan yang berbayar dengan tarif tertentu.³³

5. Canva³⁴

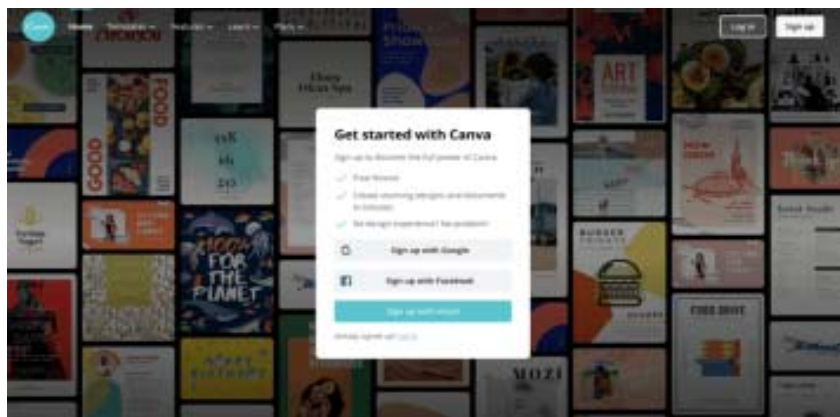
Canva adalah sebuah platform dan juga aplikasi desain grafis yang memudahkan pengguna untuk membuat konten berbentuk visual seperti poster, presentasi, logo, dan desain untuk posting konten di sosial media, karena Canva telah

³³ <https://www.powtoon.com/premium/> diakses pada 30 Agustus 2020, pukul 14.49 WIB.

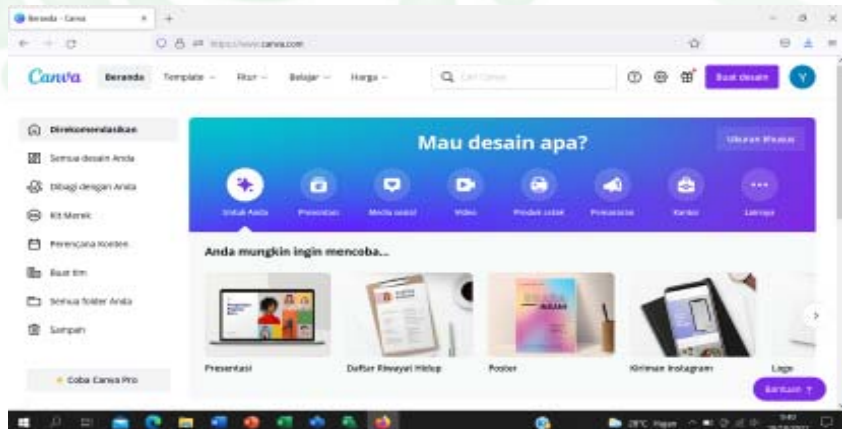
³⁴ <https://nonanomad.com/cara-menggunakan-aplikasi-canva/> diakses pada 16 Oktober 2021, pukul 16.15 WIB

menyediakan berbagai macam *template* atau desain yang tinggal diedit sesuai dengan kebutuhan. Jadi tidak perlu skill khusus sehingga cocok bagi siapa saja. Aplikasi ini dapat digunakan langsung melalui situsnya dengan menggunakan komputer atau laptop, dan juga dengan cara unduh aplikasi Canva di telepon seluler Android atau IOS. Kita bisa membuat akun dan menggunakan aplikasi Canva secara **gratis** maupun yang berbayar.

- a. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah mendaftar atau membuat akun Canva terlebih dahulu, dengan langsung saja masuk ke situsnya di *canva.com* atau aplikasi di telepon seluler dan **klik tombol “sign up”**. Kita bisa daftar melalui akun *facebook*, *google*, atau *e-mail*.
- b. Setelah membuat akun, kita akan diarahkan ke tampilan halaman dan panduan untuk pengguna baru.
- c. Untuk mengubah bahasa di Canva, arahkan kursor ke **bagian “setting”** yang terletak di kanan atas dengan lambang seperti gigi roda, kemudian **pilih “language”** dan ganti ke Bahasa Indonesia.



Gambar 26
Tampilan saat daftar Canva melalui web



Gambar 27
Tampilan canva setelah login

- d. Canva memiliki banyak koleksi *template* yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan. Cobalah untuk membiasakan diri dengan *interface* atau tampilan Canva.
- e. *Template* Canva dimasukkan ke dalam kategori yang berbeda. Untuk memulai desain, bisa klik “buat desain” atau langsung pilih saja *template* yang kamu inginkan pada halaman depan *dashboard*.



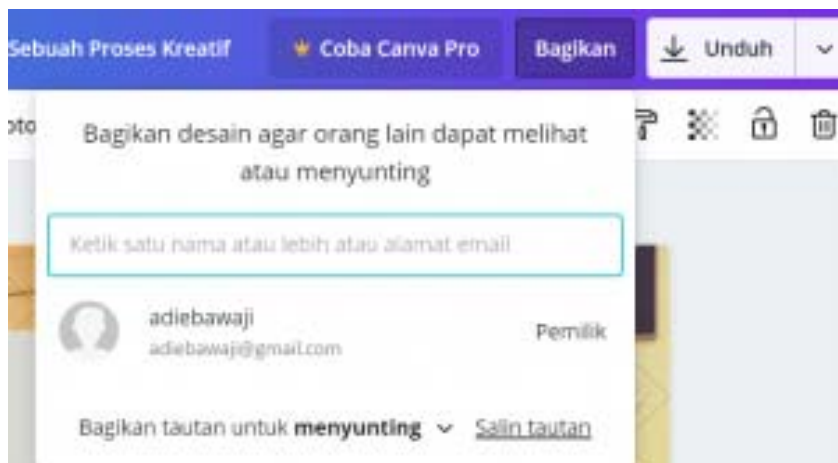
Gambar 28
Tampilan memilih template Canva

- f. Kita akan diarahkan ke sebuah halaman untuk memulai desain. Ada sedikit perbedaan di tampilan web dan aplikasi. Di aplikasi, kita langsung memilih *template* yang diinginkan kemudian membuat perubahan. Sedangkan untuk web, akan dibawa ke halaman kosong untuk memulai desain dan disebelah kiri tersedia *template* yang bisa digunakan. Untuk desain canva melalui situs atau web. Perhatikan sebelah kiri halaman, ada pilihan fitur yang bisa dipilih.
- g. Fitur editan Canva terdiri dari:
- 1) **Template:** Desain yang sudah tersedia dan bisa langsung digunakan.
 - 2) **Unggahan:** Kita bisa mengunggah foto yang ingin dimasukkan ke dalam desain.
 - 3) **Foto:** Koleksi foto yang telah disediakan oleh Canva, bisa kita cari di *search bar* atas untuk foto yang diinginkan. Beberapa foto bisa digunakan gratis, namun ada yang memiliki tanda pro yang berarti berbayar jika ingin menggunakan foto tersebut.
 - 4) **Element:** Menambahkan ikon, bentuk, garis, bingkai, stiker, dan lainnya.
 - 5) **Text:** Menambahkan kata dengan jenis huruf (*font*) yang berbeda.
 - 6) **Musik:** Menambahkan audio atau musik ketika mendesain video atau animasi.
 - 7) **Video:** Menambahkan video yang telah disediakan oleh Canva.
 - 8) **Latar:** Latar belakang atau *background* desain.

9) **Folder:** Menyimpan foto atau elemen yang telah *didownload* atau disukai.

10) **Lainnya:** Integrasi dengan aplikasi lainnya.

- h. Setelah memilih template, kita bisa mengganti atau merubah dengan cara mengklik dan menggeser objek yang ingin kita edit.
- i. Unduh gambar dan bagikan kepada orang lain, dengan cara klik “bagikan” apabila ingin membagikan kepada orang lain, setelah itu masukkan email yang dituju.
- j. Jika ingin mengunduh, klik tombol unduh di sampingnya dan otomatis gambar hasil desain akan diunduh.



Gambar 29

Tampilan gambar ketika akan dibagikan atau diunduh

Terlepas dari itu semua, pemanfaatan teknologi pada penyuluhan hukum harus disesuaikan dengan kebutuhan atau dimana tempat penyuluhan hukum berlangsung. Jika ketepatan ini terpenuhi maka fungsi teknologi sebagai media

atau fasilitas dalam penyuluhan hukum, dapat mencapai tujuannya. Semua unsur-unsur terkait dalam penyuluhan hukum harus dilihat sebagai satu kesatuan sehingga tujuan penyuluhan hukum yang ingin dicapai dapat terpenuhi.

C. Penerapan Siklus PDCA dalam Pemanfaatan Teknologi dalam Presentasi

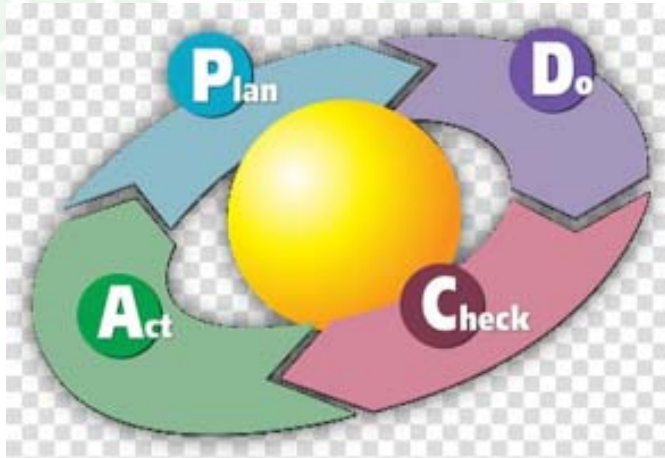
1. Siklus *Plan, Do, Check, Act* (PDCA)/Siklus Deming

Plan, Do, Check, and Action atau lebih kita kenal dengan sebutan PDCA merupakan suatu proses pemecahan masalah yang menggunakan empat langkah penyelesaian untuk mengukur kualitas suatu kegiatan maupun kinerja. PDCA ini dirumuskan oleh W. E. Deming. Oleh karena itu, siklus PDCA ini juga sering disebut Siklus Deming.³⁵

Metode *Plan, Do, Check, dan Action* atau metode PDCA adalah suatu aktivitas perbaikan berulang untuk mencari solusi dari suatu permasalahan. Metode PDCA digunakan untuk mengetahui dan menentukan akar dari masalah yang sebenarnya, sehingga solusi dari suatu permasalahan tepat dalam penanggulangannya. Siklus PDCA adalah proses perbaikan berkesinambungan, proses yang dilakukan terus menerus, biasanya digunakan menguji dan menerapkan perubahan-perubahan untuk memperbaiki kinerja produk, proses, atau suatu sistem yang berdampak pada kesuksesan di masa depan.³⁶

³⁵ Cepi Kurniawan, Hery Hamdi Azwir, *Penerapan Metode PDCA untuk Menurunkan Tingkat Kerusakan Mesin pada Proses Produksi Penyalutan*, <http://ejournal.president.ac.id/presunivojs/index.php/journalofIndustrialEngineerin/article/viewFile/526/329>, diakses pada tanggal 12 September 2020.

³⁶ *Ibid.*



Gambar 30. Siklus PDCA

Sementara tahap-tahap pada siklus PDCA dapat dijelaskan sebagai berikut (Nasution, 2001):³⁷

- a. Mengembangkan rencana (*Plan*) adalah merencanakan perincian dan menetapkan standar proses yang baik.
- b. Melaksanakan rencana (*Do*) adalah menerapkan rencana-rencana yang telah dikemukakan pada tahap rencana dan diterapkan secara bertahap, serta melakukan perbaikan dengan sebaik mungkin agar target yang direncanakan tercapai.
- c. Memeriksa hasil yang dicapai (*Check*) adalah memeriksa hasil dari perbaikan dengan target yang sudah ditentukan. Bila target sudah tercapai maka tahap proses bisa dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap Action. Bila proses tidak memenuhi target yang diinginkan maka proses digulirkan kembali pada tahap perencanaan untuk merencanakan kembali kegiatan yang

³⁷ *Ibid.*

harus dilakukan untuk mencapai target yang ditentukan.

- d. Melakukan tindakan (*Action*) adalah melakukan penyesuaian terhadap suatu proses bila diperlukan, yang didasari dari hasil analisis yang sudah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya. Penyesuaian ini dilakukan dalam rangka mencegah timbulnya kembali masalah yang telah diselesaikan.

2. Penerapan Siklus PDCA dalam Kegiatan Penyuluhan Hukum

- a. Mengembangkan Rencana (*Plan*)

Penyuluh hukum harus dapat merencanakan terlebih dahulu tujuan, apa saja aktifitas yang dilakukan, atau hal-hal yang berkaitan dengan pencapaian tujuan ketika akan melaksanakan penyuluhan hukum terutama kaitannya dengan pemanfaatan teknologi. Penyuluh hukum melakukan perencanaan mengenai peserta penyuluhan hukum atau sasaran penyuluhan hukum, materi hukum yang akan disampaikan, metode penyuluhan hukumnya disesuaikan dengan sasaran/audiensnya, kemampuan atau kapasitas si penyuluh hukum itu sendiri, serta sarana dan prasarananya terutama dalam hal penyuluhan hukum dalam jaringan, maka koneksi internet menjadi salah satu hal yang utama untuk dipertimbangkan. Apabila perencanaan sudah dilakukan, maka selanjutnya penyuluh hukum bisa menyusun suatu standar proses yang baik dari kegiatan perencanaan yang sudah dilakukan, contohnya ketika akan melakukan penyuluhan hukum baik secara luar jaringan (*luring*) atau dalam jaringan (*daring*).

b. Melaksanakan rencana (*Do*)

Penyuluh hukum melaksanakan hal-hal apa saja yang sudah direncanakan pada tahap perencanaan, pastikan bahwa penyuluh hukum melaksanakan hal-hal yang sudah direncanakan sebelumnya, jangan pernah melakukan sesuatu tanpa perencanaan.

c. Memeriksa hasil yang dicapai (*Check*)

Penyuluh hukum melakukan *check* untuk mengetahui atau menemukan adanya *gap* antara pelaksanaan dengan perencanaan, caranya yaitu dengan melakukan evaluasi atas kegiatan yang sudah dilakukan. Evaluasi memiliki pengertian sebagai bentuk penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan, dari sudut pandang istilah menurut Wandt dan Brown dalam Sudiyono (2005: 1): “*evaluation refer to the act or process to determining the value of something*” (evaluasi merupakan suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu). Sementara menurut Cross dalam Sukardi (2009: 1): “*evaluation is a process which determines the extent to which objectives have been achieved*”, artinya evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi, dimana suatu tujuan telah dapat dicapai.³⁸

Sedangkan menurut Stufflebeam dalam Daryanto (2005: 2) “*evaluation is the process of delineating obtaining and*

³⁸ Firdaus, Herpratiwi, Undang Rosidin FKIP Unila, EVALUASI PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMAN 1 BULOK KABUPATEN TANGGAMUS, dalam <https://media.neliti.com/media/publications/192430-ID-evaluasi-pemanfaatan-sumber-belajar-berb.pdf>, diakses tanggal 08 September 2020

providing useful information for judging decision alternatives". Artinya evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh dan menyajikan informasi yang berguna untuk menilai alternatif keputusan. Selain itu dalam Suharsimi (2008: 1) menurut Suchman bahwa evaluasi dipandang sebagai suatu proses, menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan, untuk mendukung tercapainya tujuan. Worthen dan Sanders dalam Suharsimi (2008:1) mengemukakan definisi evaluasi merupakan kegiatan mencari sesuatu yang berharga tentang sesuatu. Dalam mencari sesuatu tersebut juga termasuk mencari informasi yang bermanfaat dalam menilai keberadaan sesuatu program, produksi, prosedur serta alternatif strategi yang diajukan untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.³⁹

Oleh karena itu, melakukan evaluasi pada kegiatan penyuluhan hukum dalam jaringan (daring) atau luar jaringan (luring) merupakan hal yang penting karena melalui evaluasi, seorang penyuluh hukum dapat mengukur kemajuan, menunjang dalam menyusun perencanaan, dan memperbaiki atau melakukan penyempurnaan kembali sehingga mendukung untuk tercapainya tujuan, dan evaluasi merupakan proses yang bersifat siklus dan berkesinambungan, sehingga harus dilaksanakan melalui sebuah program yang sistematis.

Selanjutnya apabila telah menemukan *gap* antara pelaksanaan (*do*) dengan perencanaan (*plan*) di tahapan *check* ini, maka penyuluh hukum kemudian harus dapat

³⁹ *Ibid.*

mengidentifikasi permasalahan yang timbul ketika memeriksa hasil yang dicapai. Contoh identifikasi permasalahan misalnya ketika melakukan penyuluhan hukum daring, sarana dan prasarananya tidak mendukung (misalnya tidak ada jaringan internet, tidak ada layar dan *infocus*, ruangan tidak memadai, dll); audiensnya tidak paham teknologi; alokasi waktu penyuluhan hukum yang kurang; dan lain-lain. Pentingnya tahapan *check* ini dilakukan agar penyuluh hukum dapat melakukan langkah perbaikan ke depannya yang merupakan tahapan selanjutnya dari siklus PDCA yaitu melakukan tindakan (*action*).

d. Melakukan tindakan (*Action*)

Setelah penyuluh hukum menemukan adanya *gap* antara pelaksanaan (*do*) dengan perencanaan (*plan*), dan menemukan permasalahan yang timbul, selanjutnya penyuluh hukum menentukan perbaikan-perbaikan apa saja yang dapat dilakukan dan diterapkan, atas permasalahan yang ditemukan ketika melakukan evaluasi pada tahapan *check*. Karena jika penyuluh hukum tidak dapat menemukan permasalahan yang timbul, maka penyuluh hukum tidak mungkin bisa memikirkan perbaikan-perbaikan apa saja yang akan dilakukan ke depannya untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan ketika di fase *check* tersebut. Jadi penyesuaian atau perbaikan ini dilakukan dalam rangka mencegah timbulnya kembali masalah yang telah diselesaikan.

Berkembangnya kemajuan teknologi dewasa ini telah memberi pengaruh besar dalam seluruh aspek

kehidupan, termasuk dalam penyuluhan hukum. Dan merupakan bahan evaluasi bagi penyuluh hukum bahwa bagaimana pengembangan dan pemanfaatan teknologi dalam penyuluhan hukum dapat menjadikan metode dalam melakukan penyuluhan hukum menjadi lebih baik. Beragam kemampuan teknologi yang luar biasa sudah seharusnya dimanfaatkan oleh penyuluh hukum ketika melakukan penyuluhan hukum, walaupun memang tidak terlepas dari adanya permasalahan yang timbul, baik dalam aspek sarana prasarana, maupun kualitas sumber daya manusianya yaitu penyuluh hukum itu sendiri dan juga audiens/peserta penyuluhan hukumnya serta permasalahan lainnya. Oleh karena itu pemahaman dan penerapan konsep “Siklus PDCA” menjadi penting bagi seorang penyuluh hukum dalam melakukan evaluasi pemanfaatan teknologi pada kegiatan penyuluhan hukum langsung/luar jaringan (luring) atau dalam jaringan (daring). Karena konsep “Siklus PDCA” ini dapat diterapkan dalam rangka menjalankan *continuous improvement* dalam melakukan penyuluhan hukum. *Continuous improvement* adalah usaha atau upaya berkelanjutan yang dilakukan untuk mengembangkan dan memperbaiki produk, pelayanan maupun proses.⁴⁰ Usaha-usaha tersebut bertujuan untuk mencari dan mendapatkan bentuk terbaik dari *improvement* yang dihasilkan. Menciptakan solusi terbaik dari masalah yang ada, yang hasilnya akan terus bertahan dan berkembang lebih baik lagi.

⁴⁰ <https://sentralsistem.com/news/detail/8-langkah-mudah-melakukan-continuous-improvement> , diakses pada tanggal 12 September 2020

D. Latihan

Tugas kelompok untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dalam rangka persiapan untuk melakukan penyuluhan hukum, tentukan materi hukum yang akan dipilih, kemudian gunakan platform aplikasi sebagai berikut:

1. Canva dan Powtoon, serta
2. Kahoot! atau Quizziz (pilih salah satu)

Durasi waktu : 90 menit.

E. Rangkuman

1. Pada masa menuju era 5.0 seperti saat ini, penggunaan teknologi sudah barang tentu tidak dapat dihindari hampir di segala aspek kehidupan manusia termasuk di dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan, diantaranya sebagai media pembelajaran. Adapun media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dapat dibagi ke dalam 4 (empat) kelompok, yaitu: (a) Media hasil teknologi cetak; (b) Media hasil teknologi audio-visual; (c) Media hasil teknologi berbasis computer; dan (d) Media hasil teknologi gabungan. Sehubungan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran hukum melalui penyuluhan hukum, saat ini terdapat platform atau aplikasi yang dapat dipergunakan oleh penyuluh hukum ketika melakukan presentasi.. Beberapa diantaranya yaitu : (1) Power Point; (2) Kahoot!; (3) Quizizz; (4) Powtoon; dan (5) Canva.

2. Meskipun penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam penyuluhan hukum merupakan hal yang tidak mudah atau masih jarang, namun pemanfaatan teknologi dalam penyuluhan hukum harus dimaknai sebagai bentuk adaptasi atas perkembangan ilmu pengetahuan yang selalu berkembang. Proses pembelajaran dalam penyuluhan hukum memegang peranan penting dalam rangka mencapai tujuan penyuluhan hukum. Untuk memperoleh hasil yang diinginkan, maka penentuan media pembelajaran apa yang akan digunakan menjadi hal yang tidak dapat dikesampingkan. Media pembelajaran harus mampu membuat penyuluh hukum dan peserta penyuluhan hukum mampu berinteraksi dengan baik dan memotivasi, baik pada penyuluhan hukum langsung/luar jaringan (luring) atau dalam jaringan (daring).
3. *Plan, Do, Check, and Action* atau lebih kita kenal dengan sebutan PDCA merupakan suatu proses pemecahan masalah yang menggunakan empat langkah penyelesaian untuk mengukur kualitas suatu kegiatan maupun kinerja. PDCA ini dirumuskan oleh W. E. Deming, sehingga sering juga disebut Siklus Deming.

Empat langkah tersebut adalah:
 - a. Mengembangkan rencana (*Plan*);
 - b. Melaksanakan rencana (*Do*);
 - c. Memeriksa hasil yang dicapai (*Check*);
 - d. Melakukan tindakan (*Action*).
4. Penyuluh hukum bisa menggunakan siklus PDCA ini untuk melakukan evaluasi ketika melakukan kegiatan penyuluhan hukum.

F. Evaluasi Materi Pokok

1. Sebutkan minimal 2 (dua) contoh aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pada kegiatan penyuluhan hukum! Jelaskan!
2. Jelaskan bagaimana penerapan siklus PDCA ketika Anda akan melakukan presentasi dengan metode TPACK pada kegiatan penyuluhan hukum?

G. Umpan Balik

Peserta dapat melanjutkan untuk mempelajari bab berikutnya setelah dapat menjawab dan menyelesaikan seluruh evaluasi materi yang diberikan dalam bab ini, jika peserta belum selesai menjawab dan menyelesaikan evaluasi materi yang diberikan dalam bab ini, harap untuk mengulang mempelajari kembali bab ini, serta menyelesaikan evaluasi materi dalam bab ini dengan baik dan benar.

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan

1. Menghadapi era milenial ini, penyuluh hukum harus senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman tersebut. Hal ini penting dalam rangka meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat khususnya ketika melakukan penyuluhan hukum kepada masyarakat. Penyuluh hukum harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ketika melakukan kegiatan penyuluhan hukum.
2. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) adalah salah satu *framework* yang mengintegrasikan antara pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge*), pengetahuan Pedagogi (*Pedagogy Knowledge*), dan pengetahuan Konten (*Content Knowledge*) dalam sebuah konteks pembelajaran, TPACK awalnya dikembangkan oleh Shulman's (1987,1986) yang mendeskripsikan tentang PCK (*Pedagogical and Content Knowledge*), selanjutnya untuk menggambarkan bagaimana pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran dan dihubungkan dengan PCK dan dengan yang lainnya untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif menggunakan teknologi. TPACK terus berkembang dari waktu ke waktu melalui serangkaian publikasi (Mishra dan Koehler (2006), Koehler dan Mishra (2009)).TPACK dapat diukur dengan lima level yaitu *Recognizing* (pengetahuan), *Accepting* (persuasi), *Adapting* (keputusan), *Exploring* (implementasi), *Advancing* (konfirmasi).

3. Terdapat 7 (tujuh) domain desain/rancangan presentasi dengan metode TPACK sebagai berikut:
- a. *Content Knowledge* (CK) yang merupakan pengetahuan guru tentang materi pelajaran yang akan dipelajari atau diajarkan;
 - b. *Technological Knowledge* (TK) adalah pengetahuan guru tentang teknologi yang dapat mendukung suatu pembelajaran;
 - c. *Pedagogical Knowledge* (PK) adalah pengetahuan yang mendalam tentang proses dan praktik dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari;
 - d. *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) merujuk pada pernyataan Shulman 1986 (dalam M.J. Koehler et al., 2014: 102) yaitu pengajaran yang efektif memerlukan lebih dari sekedar pemisahan pemahaman konten dan pedagogi;
 - e. *Technological Content Knowledge* (TCK) adalah pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat menciptakan sebuah gambaran baru dalam materi tertentu (Schmidt et al., 2009: 125);
 - f. *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK) adalah pemahaman tentang bagaimana pembelajaran dapat berubah ketika teknologi tertentu digunakan dengan cara tertentu (Koehler & Mishra, 2009: 65);
 - g. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) adalah pengetahuan tentang interaksi yang kompleks antara domain prinsip pengetahuan (konten, pedagogi, teknologi) (Koehler & Mishra, 2009: 65).

4. Teknik penyampaian presentasi yang efektif dalam menampilkan presentasi yang menarik dan memukau tentunya hal yang mutlak dilakukan oleh seorang penyuluh hukum, dan kunci keberhasilan dari presentasi yaitu mampu menampilkan materi yang disampaikan dengan menarik dan efektif sehingga dapat dimengerti *audiens* dan tidak menimbulkan kebosanan saat sedang mendengarkan presentasi.
5. Pengintegrasian teknologi untuk mendukung strategi dalam melakukan penyuluhan hukum sangat dibutuhkan oleh seorang penyuluh hukum, dan salah satunya adalah dengan mengadopsi strategi pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan yaitu TPACK.

B. Tindak Lanjut

Setelah mengikuti Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda, maka diharapkan para peserta pelatihan memiliki keahlian dalam menerapkan konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) ketika melakukan presentasi dalam penyuluhan hukum.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2016).
- E. Wisnarni. Erviyenni., & Haryati, S. *The Development of Learning Media Based Powtoon on The Subject of Colloid at SMA/MA*. Riau: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, dalam Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar, dalam makalah *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya* oleh Evi Deliviana. 2016.
- Firdaus, Herpratiwi, Undang Rosidin FKIP Unila, *EVALUASI PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMAN 1 BULOK KABUPATEN TANGGAMUS*, dalam <https://media.neliti.com/media/publications/192430-ID-evaluasi-pemanfaatan-sumber-belajar-berb.pdf>.
- Hidayati, Nurul. Punaji Setyosari, Yerry Soepriyanto. *Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Soshum Setingkat SMA*. Dalam <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/download/6720/3857>.
- Kurniawan, Cepi. Hery Hamdi Azwir, *Penerapan Metode PDCA untuk Menurunkan Tingkat Kerusakan Mesin pada Proses Produksi Penyalutan*, dalam <http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/journalofIndustrialEngineerin/article/viewFile/526/329>.
- Lafendry, Ferdinal. *Guru Kreatif dan Menyenangkan Pada Era Milenial*. (Jakarta: Salemba Humanika. 2019).

Lestari, Wahyu Tri. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. dalam <https://wahyutrilestari.com/tpackmateri.html>.

Mustaqim. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta. 2001.

Rahayu, Sri. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Integrasi ICT Dalam Pembelajaran IPA Abad 21*. dalam https://www.researchgate.net/publication/331986261_Technological_Pedagogical_Content_Knowledge_TPACK_Integrasi_ICT_dalam_Pembelajaran_IPA_Abad_21.

T. Nurseto. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Univ. Negeri Yogyakarta. 2011 dalam Deliviana.

Uno. Hamzah B. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2007. dalam <https://adoc.tips/bab-i-pendahuluan-oemar-hamalik-proses-belajar-mengajar-pt-b.html>.

Republik Indonesia, Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia RI Nomor M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum.

<https://zoom.us/pricing> diakses pada tanggal 10 Agustus 2020.

<https://zoom.us/> diakses pada tanggal 10 Agustus 2020.

<https://apps.google.com/meet/> diakses pada tanggal 17 Agustus 2020.

https://edu.google.com/intl/id/products/classroom/?modal_active=none diakses pada tanggal 17 Agustus 2020.

<https://economy.okezone.com/read/2020/07/14/320/2246092/kisah-eric-yuan-pendiri-zoom-miliki-rp168-4-triliun-berhasil-masuk-jajaran-miliarder-dunia> diakses pada tanggal 28 Agustus 2020.

<https://kahoot.com/schools/how-it-works/> diakses pada tanggal 28 Agustus 2020.

<https://quizizz.zendesk.com/hc/id-id/articles/360041336152-Apa-Saja-Perbedaan-Tipe-Kuis-di-Quizizz> diakses pada tanggal 28 Agustus 2020.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/teknologi> diakses pada tanggal 29 Agustus 2020.

<https://www.powtoon.com/premium/> diakses pada tanggal 30 Agustus 2020.

<https://sentralsistem.com/news/detail/8-langkah-mudah-melakukan-continuous-improvement>, **diakses pada tanggal 12 September 2020.**

<https://www.pelatihan-sdm.net/teknik-penyampaian-presentasi-yang-efektif/>, diakses pada tanggal 18 Oktober 2021

<https://nonanomad.com/cara-menggunakan-aplikasi-canva/> diakses pada tanggal 16 Oktober 2021



Diterbitkan oleh :
BPSDM KUMHAM Press
Jalan Raya Gandul – Cinere, No. 4, Depok 16512
Telp. (021) 7540123

