

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS MAHASISWA SEMESTER I STT-GARUT)

Yeni Pariyatin  
Jurnal Algoritma  
Jurusan Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Garut  
[yeni.pariyatin@yahoo.com](mailto:yeni.pariyatin@yahoo.com)

**Abstrak** - Penelitian ini mengemukakan tentang Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia (Studi kasus Mahasiswa Semester I STT Garut). Dilatarbelakangi oleh beberapa alasan pertama, mata kuliah ini bukan mata kuliah sesuai dengan bidang studi mereka, kedua, materinya tidak up to date, hanya mengulang apa yang pernah mereka dapatkan di jenjang pendidikan sebelumnya, ketiga, metode pembelajarannya yang tidak variatif dan inovatif sehingga menimbulkan kebosanan. Adanya pendapat itu menyebabkan kesulitan bagi dosen dalam penyampaian materi mata kuliah Pendidikan Pancasila di STT Garut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah perangkat lunak media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai alat bantu guru dalam penyampaian isi materi mata kuliah Pendidikan Pancasila untuk mahasiswa semester I STT Garut. Metode yang digunakan pada perancangan perangkat lunak ini menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Luther (1994) yang dilakukan dalam 6 tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Perangkat lunak ini dibuat dengan menggunakan tools Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe After effect, CorelDraw dan Adobe Premiere.

**Kata Kunci** - Perancangan, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila, Multimedia.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumberdaya manusia. Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhan pokok bagi setiap individu yang ingin maju, baik itu anak yang normal maupun anak yang mengalami kelainan fisik dan atau mental. Dalam UU No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Tahun 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan merubah kurikulum mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Sesuai dengan Undang-Undang No 12 tahun 2012, bahwa perguruan tinggi memiliki otonomi dalam penyusunan kurikulum, Sehubungan dengan itu, maka perubahan pada proses pembelajaran menjadi penting dan akan menciptakan iklim akademik yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa baik hardskills maupun softskills. Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan Tinggi dalam UU No 12 tahun 2012 yaitu menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, seluruh mahasiswa harus mengikuti pembelajaran matakuliah dasar umum yang dikenal dengan MKDU (general education). Sebagian dari MKDU telah dinyatakan dalam UU No 12 tahun 2012 sebagai mata kuliah wajib, yaitu Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia. Dalam rangka menyempurnakan capaian pembelajaran,

maka MKDU ditambah dengan bahasa Inggris, Kewirausahaan, dan mata kuliah yang mendorong pada pengembangan karakter lainnya, baik yang terintegrasi maupun individu.

Dari hasil penelitian dikalangan mahasiswa mereka cenderung tidak menyukai empat mata kuliah yang dikenal sebagai Mata Kuliah Kepribadian (MPK) yakni Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, Agama dan Bahasa Indonesia. Beberapa alasannya adalah pertama, mata kuliah ini bukan mata kuliah sesuai dengan bidang studi mereka, kedua, materinya tidak *up to date*, hanya mengulang apa yang pernah mereka dapatkan di jenjang pendidikan sebelumnya, ketiga, metode pembelajarannya yang tidak variatif dan inovatif sehingga menimbulkan kebosanan.

Keberadaan Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia ini tentunya sangat penting untuk memberikan kemudahan tentang bagaimana mengajarkan Pancasila kepada mahasiswa agar mudah dipahami

## II. STUDI PUSTAKA

Dengan penyelenggaraan Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi, diharapkan dapat tercipta wahana pembelajaran bagi para mahasiswa untuk secara akademik mengkaji, menganalisis, dan memecahkan masalah-masalah pembangunan bangsa dan negara dalam perspektif nilai-nilai dasar Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara Republik Indonesia. Pendidikan Pancasila sebagai bagian dari pendidikan Nasional bertujuan untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional.

Sistem pendidikan nasional yang ada merupakan rangkaian konsep, program, tata cara, dan usaha untuk mewujudkan tujuan nasional yang diamanatkan Undang-Undang Dasar Tahun 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Jadi tujuan penyelenggaraan Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi pun merupakan bagian dari upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Anggarani (2012:11) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila ialah media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penanggung jawab. Samsuri (Dalam Anggarani, 2012:11) mengemukakan bahwa Pendidikan Pancasila adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang berkepribadian bangsa Indonesia, cerdas, terampil, dan bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945.

Media pembelajaran interaktif (MPI) merupakan salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif. Kesulitan yang umumnya ditemui adalah minimnya ketrampilan guru dalam menggunakan software aplikasi maupun pemrograman, namun hal itu dapat diatasi dengan menggunakan beberapa software yang menciptakan kemudahan bagi penggunaannya tanpa memerlukan ketrampilan komputer yang tinggi. ([www.pembelajaraninteraktif.blogspot.com](http://www.pembelajaraninteraktif.blogspot.com))

Muhammad (Dalam Surachman, 2012:5), berpendapat bahwa kegunaan alat atau media pembelajaran itu antara lain adalah mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit, mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik, merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu, membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran serta, menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam indera, melatihnya, memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar.

Dengan demikian, apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan alat atau media pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Variasi dalam *pembelajaran* dengan menjadikan lingkungan sebagai media belajar menyenangkan akan mendukung pelajaran yang tidak membosankan bahkan menjadikan belajar semakin efektif.

Menurut (Binanto, 2010: 3-6) Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekeayaan elemen-

elemen dan kemudahannya di gunakan dalam banyak konten yang bervariasi. Beberapa bidang yang menggunakan multimedia adalah sebagai berikut :

1. **Bisnis**  
Aplikasi multimedia untuk bisnis meliputi presentasi, pemasaran, periklanan, demo produk, katalog, komunikasi di jaringan dan pelatihan. Penggunaan multimedia akan membuat kelancaran dan kemudahan transaksi bisnis.
2. **Sekolah**  
Multimedia sebenarnya sangat di butuhkan di sekolah karena multimedia membuat pembelajaran menjadi lebih lengkap dan lebih menarik. Multimedia dapat menjadi alat pengajaran elektronik yang dapat membantu pengajar.
3. **Rumah**  
Multimedia dapat di manfaatkan sebgai media hiburan dan teman di rumah, misalnya game.
4. **Tempat umum**  
Saat ini sudah banyak tempat umum memasang “kiosk”, yaitu produk multimedia yang berfungsi sebagai pemberi infomasi, misalnya informasi mengenai tempat yang sedang di kunjungi, kuliner dan sebagainya.
5. **Virtual Reality**  
Bidang ini biasanya menggunakan alat khusus, misalnya kacamata, helm, sarung tangan dan antar muka pengguna yang tidak lazim dan berusaha untuk menempatkan penggunaanya “di dalam’ pengalaman nyata

Pengertian multimedia menurut Vaughan dalam (Binanto, 2010:2), adalah sebagai berikut :

*“multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video, yang disampaikan dengan komputer ataupun dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.*

Menurut Hofstetter Suyanto (Dalam Bimantoro, 2011:11), multimedia adalah :  
*pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai menggunakan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.*

Menurut Suyanto, (Dalam Haviani, 2013 :7-9) Dalam pembuatan suatu aplikasi multimedia, dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak serta ide-ide yang siap dituangkan ke dalam multimedia. Dimana perangkat-perangkat pendukung tersebut saling berkaitan dan saling menunjang untuk terbentuknya multimedia yang baik. Adapau perangkat-perangkat tersebut terdiri dari :

1. **Perangkat Keras Multimedia**  
Perangkat keras multimedia adalah alat pengolahan data (teks, gambar, audio, video dan animasi) yang bekerja secara elektronik dan otomatis. Perangkat multimedia dapat bekerja apabila ada unsur manusia yang mengerti tentang alat itu, juga dapat bekerja menggunakan alat tersebut. Multimedia merupakan sistem, karena merupakan sekumpulan objek yang berhubungan dan bekerjasama untuk menghasilkan suatu hasil yang diinginkan.
2. **Perangkat Lunak Multimedia**  
Perangkat lunak multimedia adalah komponen-komponen dalam data *processing system*, berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem multimedia. Fungsi perangkat lunak multimedia antara lain mengidentifikasi program multimedia dan menyiapkan aplikasi program multimedia sehingga tata kerja seluruh peralatan komputer multimedia jadi terkontrol serta mengatur dan membuat pekerjaan agar yang berkaitan dengan multimedia lebih efisien Suyanto M (Dalam Haviani, 2013:8-7).

### III. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem, diantaranya :

1. Metode Pengumpulan Data  
Teknik pengumpulan data yang digunakan, dibagi menjadi dua macam, yaitu pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder. Untuk pengumpulan data primer menggunakan teknik wawancara sedangkan untuk data sekunder menggunakan teknik studi kepustakaan sebagaimana yang dijelaskan oleh Basuki (2006: 110).
2. Pengembangan Sistem  
Dalam pengembangan sistem digunakan metodologi pengembangan multimedia menurut Luther (Dalam Binanto, 2010 : 259-263).

### IV. POPULASI DAN SAMPEL

Populasi adalah objek penelitian yang dijadikan sumber data dari suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah STT Garut. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi sampelnya adalah mahasiswa semester I STT Garut.

### V. TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS DATA

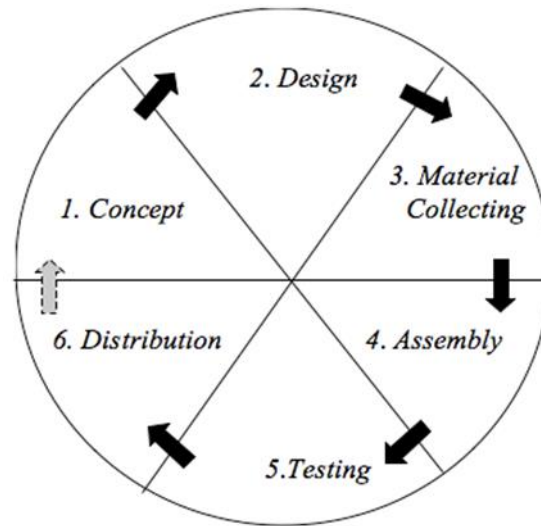
Dalam pengumpulan data, digunakan dibagi menjadi dua macam, yaitu pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder. Untuk pengumpulan data primer menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi, sedangkan untuk data sekunder menggunakan teknik studi kepustakaan sebagaimana yang dijelaskan oleh Basuki (2006: 110).

Untuk pengumpulan data primer menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi, diantaranya :

1. Teknik wawancara  
Wawancara adalah dialog atau tanya jawab antara pewawancara dengan responden dengan tujuan memperoleh jawaban-jawaban yang dikehendaki. Peneliti menggunakan wawancara terpimpin yaitu menurut Arikunto (1998: 146), ialah wawancara yang dilakukan pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci.
2. Study Dokumentasi  
Pengumpulan data dapat diperoleh dari dokumen, misalnya seperti dokumen primer, sekunder, dan tersier. Dokumen primer adalah dokumen yang berisi hasil penelitian, penjelasan, atau penerapan sebuah teori, misalnya disertasi, laporan penelitian, kartu informasi, makalah lokakarya dan pertemuan sejenis, monograf.  
Dokumen sekunder adalah dokumen yang berisi informasi mengenai dokumen primer, antara lain bibliografi, majalah indeks, majalah abstrak, dan katalog perpustakaan. Dokumen tersier ialah dokumen yang berisi informasi mengenai dokumen sekunder, misalnya biografi dari bibliografi, direktori, kamus biografi (Sulistyo Basuki, 2006: 178).
3. Metodologi pengembangan Multimedia  
Menurut Binanto (2010:255), Pengembangan suatu produk perangkat lunak memerlukan suatu metodologi pengembangan perangkat lunak. Ada banyak metodologi yang di gunakan, tetapi sepertinya tidak terlalu mengakomodasi pengembangan multimedia. Padahal metodologi pengembangan multimedia di perlukan
4. Metodologi Pengembangan Multimedia menurut Luther-Sutopo  
Menurut Luther (Dalam Binanto, 2010:259-263), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (konsep), *design* (pendesainan), *material collecting*

(pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo (2003) mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.11 Tahapan Pengembangan Multimedia (Luther, 1994) dalam (Binanto,2010)

Berikut adalah penjelasan dari gambar di atas:

1. *Concept*  
Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.
2. *Design*  
*Design* (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collection* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada akhirnya pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi atau perubahan-perubahan lain. Tahapan ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain.
3. *Material Collection*  
*Material collection* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collection* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.
4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini biasanya sudah menggunakan media perangkat lunak authoring seperti Macromedia Director, Macromedia Flash dan lain-lain.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

## VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap mahasiswa semester I STT Garut, analisis kebutuhan terdiri dari kebutuhan fungsional perangkat lunak, Kebutuhan materi pembelajaran. Kebutuhan fungsional secara keseluruhan perangkat lunak yang akan di buat harus disajikan secara interaktif dan lebih banyak visualisasi berupa ilustrasi gambar, video, animasi teks serta teks materi dengan bahasa yang di sederhanakan. Kebutuhan materi yang akan di tuangkan kepada perangkat lunak mengacu pada silabus dan konsep penyampaian materi yang telah di buat. Selain itu terdapat sesi evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengacu pada materi tersebut sebagai evaluasi hasil belajar.

## VII. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila untuk Mahasiswa Semester I STT Garut, adalah sebagai berikut :

1. Selesainya sebuah perangkat lunak media pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila untuk Mahasiswa Semester I STT Garut sebagai media bantu bagi dosen dalam penyampaian materi pada saat kegiatan belajar mengajar.
2. Perangkat lunak yang dibuat hanya pada semester 1
3. Berdasarkan hasil pengujian terhadap perangkat lunak bahwa secara keseluruhan perangkat lunak yang di buat telah memenuhi konsep yang di inginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto. W. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional.
- UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
- Anggarani N. (2012) *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter di SMP Se-Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran*

- 2011/2012., Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta yang diakses tanggal 29juni 2013 melalui World Wide Web: <http://eprints.uny.ac.id/.../2/BAB%201%20-%20054012410>
- Bimantoro L. (2011) *Visualisasi Rasi Bintang Berbasis Multimedia, Fakultas Sains dan Teknologi*, Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang diakses tanggal 29 juni 2013 melalui World WideWeb: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/simplesearch?query=repository.uinjkt.ac.id%2F...%2FLUCKY%2520BIMANTORO-F.&submit=Go>
- Indriyani R . (2011) *Makalah Metodologi Pembelajaran Metode Pembelajaran*, universitas Muhamadiyah Cirebon. Cirebon dari Google.com World Wide Web : [http://www.academia.edu/4016494/Metode\\_Pembelajaran](http://www.academia.edu/4016494/Metode_Pembelajaran)
- Nurasiah H S. (2013) *Perancangan Media Penyuluhan Pertanian Berbasis multimedia, Garut. : Sekolah Tinggi Teknologi Garut.*
- Pembelajaran Interaktif. *Media Pembelajaran Interaktif*, diakses tanggal 20 Juli 2013, dari Google.com World Wide Web : <http://pembelajaraninteraktif.blogspot.com>
- Surajiyo. (2009) *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi*, Jakarta : Inti Prima
- Syahrial Syarbaini, M.A. (2004) *Pendidikan Pancasila Di Perguruan Tinggi*, Bogor : Ghalia Indonesia
- Wikipedia. *Penjelasan Pembelajaran*, diakses tanggal 20 Juli 2013, dari Google.com World Wide Web : <http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>
- Wikipedia. *Penjelasan Interaksi*, diakses tanggal 20 Juli 2013, dari Google.com World Wide Web : <http://id.wikipedia.org/wiki/interaksi>