

## UJI EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF INTEGRASI NASIONAL UNTUK PERKULIAHAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

**Mohammad Muhyidin Nurzaelani dan Rusdi Kasman**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ibn Khaldun Bogor  
Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 2 Bogor  
*m.muhyidin@uika-bogor.ac.id*

**Abstrak:** Media interaktif merupakan salah satu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran agar mahasiswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh dosen. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media interaktif Integrasi Nasional untuk perkuliahan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Uji efektivitas media interaktif dilakukan untuk mengukur seberapa efektif media interaktif integrasi nasional dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar mahasiswa dalam perkuliahan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Data efektivitas media interaktif integrasi nasional terhadap hasil belajar dalam penelitian ini dilihat dari presentase mahasiswa yang memperoleh nilai kuis di atas nilai minimal kelulusan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif integrasi nasional berbasis mobile learning dinilai sangat efektif untuk digunakan berdasarkan penilaian hasil tes mahasiswa dimana 86% mahasiswa memperoleh nilai di atas nilai minimal, dan penilaian aktivitas mahasiswa oleh observer dengan presentase rata-rata keefektifan sebesar 82% dengan kategori sangat efektif.

**Kata Kunci:** *Uji Efektifitas, Integrasi Nasional, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.*

### 1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki anugerah keanekaragaman suku bangsa, agama, ras, bahasa, budaya, adat istiadat, dan sebagainya yang menjadikan Indonesia adalah Bangsa yang besar. Para pendiri negara menyadari bahwa Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang majemuk sehingga meninggikan semboyan “Bhineka Tunggal Ika” dan mengharuskan setiap langkah dan

kebijakan negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara diarahkan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan.

Integrasi Nasional dalam kondisi kekinian memiliki tantangan yang sangat beragam. Tantangan tersebut diidentifikasi sesuai dengan Ketetapan MPR Nomor V/MPR/2000 tentang Pemantapan Persatuan dan Kesatuan dan Kondisi Bangsa Indonesia saat ini

meliputi (Pimpinan MPR dan Badan Sosialisasi MPR RI Periode 2014-2019): (1) Nilai-nilai agama dan nilai-nilai budaya bangsa tidak dijadikan etika; (2) Konflik sosial budaya; (3) Penegakan hukum tidak berjalan; (4) Perilaku ekonomi yang berlangsung dengan praktek korupsi, kolusi, dan nepotisme; (5) Sistem politik tidak berjalan dengan baik; (6) Peralihan kekuasaan yang sering menimbulkan konflik; (7) Masih berlangsungnya pelaksanaan kehidupan bermasyarakat yang mengabaikan proses demokrasi; Penyalahgunaan kekuasaan; (8) Globalisasi dalam kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan budaya; dan (9) Kurangnya pemahaman, penghayatan, dan kepercayaan akan nilai-nilai Pancasila.

Kondisi tersebut di atas dapat menyebabkan disintegrasi bangsa. Pemuda sebagai penerus bangsa harus memiliki pemahaman akan pentingnya integrasi nasional. Mahasiswa sebagai bagian dari pemuda yang akan menjalankan roda pemerintahan di masa mendatang perlu memiliki rasa Bhineka Tunggal Ika yang tinggi. Oleh karena itu pembelajaran tentang integrasi nasional sangat diperlukan bagi mahasiswa. Pembelajaran

integrasi nasional dalam perkuliahan di Universitas Ibn Khaldun Bogor terdapat pada mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini berdampak pula pada bidang pendidikan, yang menyebabkan terjadi perubahan kebutuhan belajar. Media sebagai salah satu perantara dalam pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan memiliki fungsi yang penting dalam proses pembelajaran saat ini. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang saat ini telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Media interaktif (Nurzaelani dan Kasman 2018) adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pendidikan dimana pengguna dan media dapat saling berinteraksi.

Media interaktif dapat membuat peserta didik dapat belajar lebih aktif dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Munir (2008) dalam Sari dan Susanti (2016) mengemukakan bahwa kelebihan dari media pembelajaran secara interaktif antara lain: (1) dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang

dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit menjadi mudah atau lebih sederhana, (2) dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak menjadi konkrit, (3) membantu mengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didikpun mudah dipahami, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali, (4) menarik dan membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreatifitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik, (5) memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik, (6) materi pelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (*playback*), dan lain sebagainya.

Saat ini telah dikembangkan sebuah media interaktif pembelajaran integrasi nasional untuk perkuliahan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, media interaktif tergolong valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran sesuai dengan hasil uji validitas ahli media, ahli konten, dan ahli desain pembelajaran. Hasil tersebut akan dilanjutkan untuk melihat tingkat efektivitas dari media

pembelajaran interaktif integrasi nasional yang telah dikembangkan tersebut. Tingkat efektivitas media interaktif yang telah dikembangkan dinilai dari aktivitas dan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian tentang uji efektivitas media interaktif integrasi nasional untuk perkuliahan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media interaktif pembelajaran integrasi nasional pada perkuliahan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Menurut Borg dan Gall (2003 dalam Hendrayana 2009) uji efektivitas merupakan uji yang dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan calon pengguna produk. Maka efektivitas dapat didefinisikan dengan melakukan pekerjaan yang benar. Uji efektivitas merupakan uji kelayakan yang ada dalam penelitian pengembangan, tujuannya untuk melihat sejauh mana keefektifan produk yang telah dikembangkan. Uji efektivitas ini

dilakukan untuk mengetahui apakah media interaktif integrasi nasional dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa Universitas Ibn Khaldun Bogor. Efektivitas produk pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari aktivitas belajar, dan hasil belajar mahasiswa.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Universitas Ibn Khaldun Bogor pada mahasiswa semester 1 Tahun Ajaran 2018/2019.

### **C. Metode Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Uji efektivitas media interaktif dilakukan untuk mengukur seberapa efektif media interaktif integrasi nasional dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar mahasiswa dalam perkuliahan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Data efektivitas media interaktif integrasi nasional terhadap hasil belajar dalam penelitian ini dilihat dari presentase mahasiswa yang memperoleh nilai kuis di atas nilai minimal kelulusan. Nilai minimal

kelulusan yang ditetapkan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan adalah BC yaitu  $> 63$ . Jika lebih dari 80% mahasiswa memperoleh nilai kuis di atas 63, maka media interaktif dapat dinyatakan efektif.

Pengukuran efektivitas media interaktif terhadap aktivitas pembelajaran dilakukan dengan mengambil data aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Analisis data aktivitas mahasiswa menggunakan rumus persentase (%) yang dikemukakan oleh Sudijono dalam Sari dan Susanti (2016) yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

P = Presentase efektivitas

F = Frekuensi aktivitas

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

Penilaian observer mengacu pada lima indikator penilaian yang terdiri atas mempelajari materi yang ada pada media interaktif, berdiskusi antara mahasiswa dengan dosen, berdiskusi antar mahasiswa, menyimpulkan materi pembelajaran, mengerjakan soal-soal latihan (Sari dan Susanti 2016).

Interpretasi penilaian efektivitas media interaktif terhadap aktivitas mahasiswa disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Penilaian Efektifitas Media Interaktif terhadap Aktivitas Belajar Mahasiswa**

No.	Interval	Kategori
1	76 – 100%	Sangat Efektif
2	56 – 75%	Cukup Efektif
3	40 – 55%	Kurang Efektif
4	< 40%	Tidak Efektif

Arikunto (1998: 246).

#### D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Semester 1 Universitas Ibn Khaldun. Sampling penelitian terpilih Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sejumlah 2 kelas dengan jumlah 50 mahasiswa

### 3. HASIL PENELITIAN

Media interaktif Integrasi Nasional yang dikembangkan dapat dijalankan baik menggunakan perangkat mobile maupun perangkat komputer. Dilihat dari hasil instrumen yang diisi oleh mahasiswa, media interaktif ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar.

Beberapa hal yang harus menjadi perhatian dalam penerapan media interaktif berbasis mobile adalah komabilitas perangkat *smartphone* yang dimiliki. Media interaktif ini dapat digunakan baik untuk belajar dalam kelas, belajar berkelompok, maupun sebagai suplemen pembelajaran yang digunakan mahasiswa untuk belajar di Rumah.

Efektifitas media interaktif integrasi nasional dalam penelitian ini dilihat dari presentase mahasiswa yang memperoleh nilai kuis di atas nilai minimal kelulusan. Nilai minimal kelulusan yang ditetapkan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan adalah BC yaitu > 63. Jika lebih dari 80% mahasiswa memperoleh nilai kuis di atas 63, maka media interaktif dapat dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil observasi pada saat implementasi media interaktif integrasi nasional diperoleh hasil yang disajikan dalam Tabel 2.

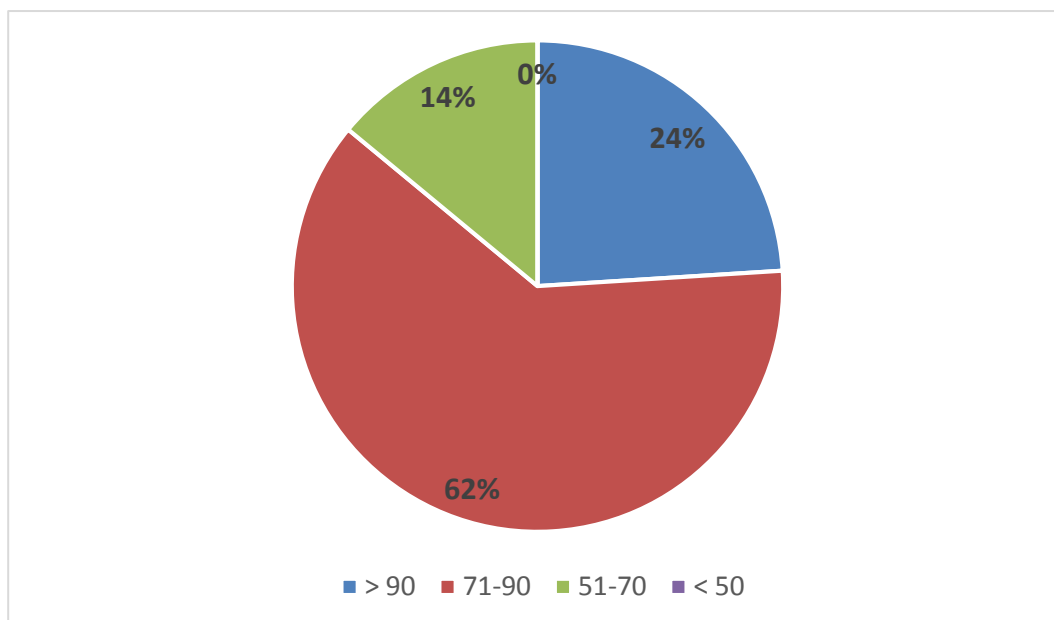
**Tabel 2. Nilai Kuis Mahasiswa**

No.	Rentang Nilai	Jumlah Mahasiswa
1	> 90	12
2	71-90	31
3	51-70	7
4	< 50	0
Jumlah		50

Berdasarkan Tabel 2 dari 50 orang mahasiswa, 12 orang mahasiswa memperoleh nilai kuis lebih dari 90, 31 orang mahasiswa memperoleh nilai kuis antara 71-90, dan sisanya 7 orang mahasiswa memperoleh nilai kuis antara 51-70. Secara terperinci presentase nilai kuis mahasiswa disajikan dalam bentuk diagram pada Gambar 1.

bahwa media interaktif integrasi nasional efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep integrasi nasional. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa 86% mahasiswa memperoleh nilai di atas nilai minimal.

Efektivitas media interaktif juga diukur dari data aktivitas mahasiswa yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran menggunakan media



**Gambar 1. Presentase Nilai Kuis Mahasiswa**

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa mahasiswa yang memperoleh nilai kuis di atas 90 sebanyak 24% dari 50 orang mahasiswa, 62% mahasiswa memperoleh nilai kuis antara 71-90, sedangkan sisanya 14% mahasiswa memperoleh nilai kuis antara 51-70. Dengan demikian, dapat disimpulkan

interaktif Integrasi Nasional. Data diisi oleh observer, yaitu dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dimana penilaian observer mengacu pada lima aspek. Data penilaian observer terhadap aktivitas mahasiswa disajikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Data Penilaian Observer Terhadap Aktivitas Mahasiswa**

No.	Aspek Penilaian Aktivitas Mahasiswa	% Indikator	Kategori
1	Mempelajari materi yang terdapat pada media interaktif	92	Sangat Efektif
2	Berdiskusi antara mahasiswa dan dosen	56	Cukup Efektif
3	Berdiskusi antar mahasiswa	84	Sangat Efektif
4	Menyimpulkan materi pembelajaran	80	Sangat Efektif
5	Mengerjakan soal-soal latihan	100	Sangat Efektif
<b>Jumlah</b>		<b>408</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>82</b>	<b>Sangat Efektif</b>

Dari Tabel 3 dapat diketahui bahwa mahasiswa dapat mempelajari materi yang terdapat pada media interaktif dengan presentase 92% dengan kategori sangat efektif. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa media interaktif Integrasi Nasional berbasis *Mobile Learning* sangat efektif digunakan mahasiswa untuk mempelajari materi yang terdapat pada media interaktif. Pada aspek kedua yaitu berdiskusi antara mahasiswa dan dosen, data hasil penilaian observer terhadap aktivitas mahasiswa menunjukkan bahwa media interaktif cukup efektif dalam membangun diskusi antara mahasiswa dengan dosen dengan presentase 56%. Pada aspek ketiga yaitu berdiskusi antar mahasiswa, data hasil penilaian observer

terhadap aktivitas mahasiswa menunjukkan bahwa media interaktif sangat efektif membangun diskusi antar mahasiswa dengan presentase sebesar 84%. Pada aspek keempat yaitu menyimpulkan materi, data hasil penilaian observer menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dengan media interaktif Integrasi Nasional berbasis *Mobile Learning*, mahasiswa dapat menyimpulkan materi dimana nilai presentase penilaian aktivitas mahasiswa sebesar 80% dengan kategori sangat efektif. Pada aspek kelima yaitu mengerjakan soal-soal latihan, data dari penilaian observer terhadap aktivitas mahasiswa menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa mengerjakan soal-soal latihan yang disediakan, sehingga media interaktif dikategorikan sangat efektif.

#### 4. KESIMPULAN

Media interaktif integrasi nasional berbasis *mobile learning* dinilai sangat efektif untuk digunakan berdasarkan penilaian hasil tes mahasiswa dimana 86% mahasiswa memperoleh nilai di atas nilai minimal, dan penilaian aktivitas mahasiswa oleh observer dengan presentase rata-rata keefektivan sebesar 82% dengan kategori sangat efektif.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Nurzaelani, Mohammad Muhyidin, Kasman, Rusdi. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile, Prosiding SNTP: Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, Bogor: Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor.

Sari, Liza Yulia, Susanti, Diana. (2016). Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme pada Materi Neurulasi untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan. *BioCONCETTA*, Vol. 2 No. 1: 158-164.

Pimpinan MPR dan Badan Sosialisasi MPR RI Periode 2014-2019. (2017). Materi Sosialisasi Empat Pilar MPR RI, Jakarta: Sekretariat Jenderal MPR RI.

Hendrayana. (2009). Learning Component of Classrom Academic Performance. *Journal of Educational Psychology*, 82 (1) 33-40.

Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.