

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN TENTANG NILAI-NILAI PANCASILA MAKING INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO DEVELOP UNDERSTANDING OF PANCASILA VALUES

Yudha Pradana

Politeknik Negeri Media Kreatif
yudha.pradana@polimedia.ac.id

Abstrak : Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran dan pencapaian dampak pengiring. Salah satu yang dapat dilakukan ialah mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila. Rumusan dalam tulisan ini ialah: bagaimana pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila?. Sedangkan tujuan penulisan ialah untuk mengetahui pembuatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila. Metode penelitian menggunakan model waterfall melalui fase analysis, design, implementation, testing dan maintenance, yang didukung oleh teknik studi pustaka dan survei. Hasil penelitian diketahui bahwa pembuatan media ini melalui tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dengan hasil pengujian sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci : *Multimedia Interaktif, Pancasila, Nilai-nilai Pancasila*

Abstract : The use of interactive learning media can be used to support learning in terms of achieving learning objectives and achieving the impact of accompaniment. One thing that can be done is to develop an understanding of the values of Pancasila. The formulation in this paper is: how to make interactive learning media to develop an understanding of the values of Pancasila?. While the purpose of writing is to determine the making of interactive learning media in developing an understanding of the values of Pancasila. The research method uses the waterfall model through the phases of analysis, design, implementation, testing and maintenance, which are supported by literature and survey techniques. The results of the study showed that the manufacture of this media went through pre-production, production, and post-production stages with the test results very feasible to use

Keywords : *Interactive Multimedia, Pancasila, Pancasila Values*

A. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar merupakan suatu hal yang tidak dapat dielakan disamping materi dan metode ajar yang digunakan. Media dapat dijadikan sebagai alat bantu ajar yang mempermudah pembelajaran dan bahkan dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran. Namun sayangnya ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan masih terbatas.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur dalam pembelajaran yang tidak bisa dilepaskan. Media akan menjadi penghantar dari materi yang diajarkan kepada pemelajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi, dalam sebuah pembelajaran media belajar yang bersifat multimedia dan interaktif dapat dikembangkan khususnya untuk membantu

pengajar dan pemelajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dengan penyajian konten multimedia.

Salah satu hal yang dapat dilakukan dengan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran ialah pengembangan nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut dilakukan dalam konteks pencapaian tujuan pembelajaran yang tertera dalam perangkat pembelajaran serta pencapaian dampak pengiring yang diharapkan berupa pengembangan pengetahuan, penanaman nilai dan sikap, serta pengembangan keterampilan.

Dari hasil analisis yang penulis lakukan, diidentifikasi beberapa hal yang menunjang penulisan ini, diantaranya:

1. Masih minimnya media pembelajaran interaktif dalam pengembangan nilai-nilai Pancasila;
2. Pengembangan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran, khususnya yang dilaksanakan dalam pembelajaran secara daring, belum sepenuhnya menyentuh aspek pengembangan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan karena keterbatasan media dan metode.

Berdasarkan hal-hal di atas, rumusan masalah dalam penulisan ini ialah: bagaimana pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila?. Sedangkan tujuan penulisan ialah untuk mengetahui pembuatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila.

Media Pembelajaran Interaktif

Azhar Arsyad (2014: 10) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 1) media pengajaran memiliki kedudukan sebagai alat bantu pengajaran yang dapat mempertinggi proses belajar.

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2014: 29) ialah memperjelas penyajian pesan dan informasi, menimbulkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman belajar. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 5) media pembelajaran memiliki manfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pembelajaran, metode pembelajaran akan lebih bervariasi, serta siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi serta pencapaian tujuan pembelajaran maka media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi bersifat multimedia dan interaktif. Herman Dwi Surjono (2017: 23) menyebutkan melalui multimedia interaktif pengguna dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Berkenaan dengan salah satu fungsinya yakni untuk membangkitkan suasana pembelajaran maka multimedia pembelajaran interaktif menurut Herman Dwi Surjono (2017: 38) dilandasi atas teori kognitif multimedia pembelajaran dimana informasi akan masuk melalui kanal auditory dan kanal visual.

Media multimedia interaktif menurut Ahmad Qosyim dan Ferit Very Priyonggo (2018: 39) sebaiknya digunakan karena pembelajaran selalu bersifat interaktif dan diharapkan dapat menciptakan pendekatan konstruktivis dengan menjadikan peserta didik aktif dan membangun pengetahuannya sendiri. Media interaktif menurut Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian (2015: 190) digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran.

Gary Cheng (2009: 204) menyebutkan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk tiga dimensi, grafik, suara, video, animasi, dan menciptakan interaksi. Sedangkan Bambang Warsita (2011: 95) menyebutkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai perpaduan atau kombinasi dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara, dan

video yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu.

Nilai-nilai Pancasila

Pancasila bagi bangsa Indonesia sudah diterima sebagai dasar negara. Perumusan Pancasila sebagai dasar negara secara historis dimulai ketika sidang Badan Penyelidik Usaha Kemerdekaan (BPUPK) pada 29 Mei sampai dengan 1 Juni 1945, Sidang Panitia Sembilan pada 22 Juni 1945, dan Sidang PPKI pada 18 Agustus 1945. Menurut Sapriya (2012: 83) rumusan Soekarno pada 1 Juni 1945 dengan tegas menyebutkan bahwa rumusan tersebut diberi nama Pancasila.

Sebagai sebuah badan, menurut RM. A.B. Kusuma (2009: 537), BPUPK terdiri dari seorang Ketua (Kaico), dua orang Ketua Muda (Fuku Kaico) dan dengan 59 orang anggota biasa (Iin) ditambah 7 orang Jepang sebagai anggota istimewa (Tokubetu Iin).

Secara komposisi keanggotaan BPUPK, Kaelan (2001) menyebutkan bahwa kebanyakan berasal dari Pulau Jawa, tetapi terdapat beberapa dari Sumatera, Maluku, Sulawesi dan beberapa peranakan Eropa, Cina, dan Arab. Sedangkan Kholid O. Santosa (2005) menyebutkan bahwa komposisi anggota merupakan tokoh-tokoh partai politik, tokoh pergerakan nasional, dan tokoh pergerakan rakyat yang pernah muncul pada zaman Hindia Belanda, dari mulai pergerakan yang menjalankan bentuk perjuangan non-kooperatif terhadap pemerintah Hindia Belanda, sampai pada yang sangat kooperatif dan dipercaya Belanda untuk duduk dalam Volksraad (dewan rakyat), bahkan beberapa orang yang pernah menjabat bupati pada zaman Belanda.

Rumusan Pancasila sebagai dasar negara kemudian menurut Mahkamah Konstitusi (2015: 6) menegaskan bahwa Pancasila adalah seperangkat nilai yang terangkai secara holistik menjadi gagasan dasar tentang konsep dan prinsip yang menjadi pandangan hidup masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Menurut Sapriya (2012: 86) hakikat Pancasila yang tidak dapat dilepaskan dari

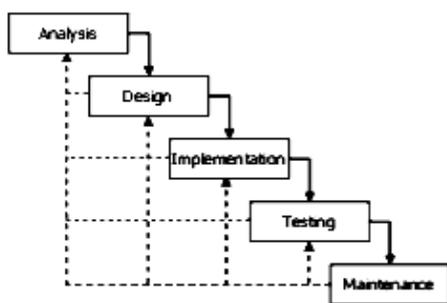
dua pengertian pokok yakni sebagai dasar dan ideologi negara, juga sebagai: (1) jiwa bangsa Indonesia, (2) kepribadian bangsa Indonesia, yaitu ciri khas yang dapat dibedakan dengan bangsa lain, (3) sumber dari segala sumber hukum dalam kehidupan bernegara Republik Indonesia, (4) perjanjian luhur bangsa Indonesia pada waktu mendirikan negara, (5) cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia; serta (6) falsafah hidup yang mempersatukan bangsa Indonesia.

Mengenai nilai-nilai Pancasila, Sapriya (2012: 85) juga menyebutkan bahwa para ahli di antaranya Notonagoro, Dardji Darmodihardjo, dan Hazairin berpendapat bahwa sila-sila dalam Pancasila merupakan rangkaian kesatuan dan kebulatan yang tidak terpisahkan karena tiap sila mengandung empat sila lainnya. Kesatuan dan kebulatan tersebut sebagai berikut.

1. Sila I: Ketuhanan Yang Maha Esa, menjiwai dan meliputi sila II, III, IV, dan V.
2. Sila II: Kemanusiaan yang adil dan beradab, dijiwai dan diliputi sila I, menjiwai dan meliputi sila III, IV, dan V.
3. Sila III: Persatuan Indonesia, dijiwai dan diliputi sila I dan II, menjiwai dan meliputi sila IV dan V.
4. Sila IV: Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan permusyawaratan/perwakilan, dijiwai dan diliputi sila I, II, III, dan menjiwai dan meliputi sila V.
5. Sila V: Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, dijiwai dan diliputi sila I, II, III, dan IV.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model waterfall yang dikembangkan oleh Winston W. Royce melalui fase analysis, design, implementation, testing dan maintenance. Bassil (2012) menyebutkan model waterfall ini terjadi dalam bentuk fase yang berturut-turut yang harus diselesaikan satu per satu untuk kemudian berpindah ke fase berikutnya.



Gambar 1. Model Waterfall (Bassil, 2012)

Dalam tahap analisis, dilakukan kajian mengenai masalah yang ditemukan dan kebutuhan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Tahap desain dilakukan perancangan media pembelajaran interaktif secara interface yang meliputi penentuan desain karakter huruf, warna, dan bentuk media pembelajaran interaktif. Tahap implementasi dimana media pembelajaran interaktif dibuat dengan menggunakan perangkat lunak yang menunjang. Sedangkan testing sebagai bentuk uji coba mengenai keberhasilan media yang dibuat untuk kemudian dilakukan perawatan atau perbaikan seandainya terjadi kekurangan atau kekeliruan.

Untuk menunjang pelaksanaan model tersebut, digunakan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka untuk mencari berbagai referensi terkait yang menunjang pembuatan media pembelajaran ini. Teknik survei dengan membagikan kuesioner juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penggunaan media pembelajaran ini sehingga dapat ditarik kesimpulan.

C. HASIL PENELITIAN

Pembuatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila secara umum dilakukan melalui fase analysis, design, implementation, testing dan maintenance. Secara praksis fase-fase tersebut dikelompokkan kedalam tiga tahap, yakni tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pascaproduksi.

Pada tahap praproduksi dilakukan analisis mengenai kebutuhan konten dan rancangan media pembelajaran yang akan dibuat serta pemilihan platform agar media pembelajaran ini dapat digunakan. Secara umum, pembuatan media pembelajaran ini ditujukan untuk mengembangkan pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila dan dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran disamping sumber belajar yang sudah tersedia. Maka pada tahap ini dicari berbagai referensi terkait untuk menunjang konten media pembelajaran.

Selain itu dalam tahap ini diputuskan bahwa media pembelajaran ini akan menggunakan platform smartphone dengan sistem operasi Android yang dapat digunakan tanpa menggunakan jaringan internet, serta dilakukan juga analisis mengenai apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran dan telah diputuskan bahwa yang akan ditampilkan adalah:

1. Muatan materi singkat mengenai nilai-nilai Pancasila;
2. Ilustrasi mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila;
3. Quiz yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila;
4. Fun fact mengenai nilai-nilai Pancasila.

Tahap produksi dilakukan pemilihan desain beserta berbagai asset yang dibutuhkan, dan pemilihan font dan warna yang menunjang media pembelajaran ini. Pemilihan asset gambar maupun audio penulis dapatkan melalui situs penyedia yang dapat diperoleh secara gratis.

Untuk asset yang digunakan ialah sebagai berikut:

Tabel 1 Daftar Asset yang Digunakan

Asset	Sumber
	https://www.museum.nasional.or.id/

	https://lukaszadam.com/illustrations
	https://lukaszadam.com/illustrations
	Buku pegangan siswa
	Buku pegangan siswa
	Buku pegangan siswa
	Buku pegangan siswa
	https://www.freepik.com/
	<i>Edited with Canva</i>
audio "buddy"	https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/buddy

pembuatan media pembelajaran interaktif yang dipasang dalam smartphone.



Gambar 2. Splash Screen



Gambar 3. Halaman Penjelasan Nilai Pancasila



Gambar 4. Halaman Penerapan Nilai Pancasila

Kegiatan lain yang dilakukan dalam tahap produksi ialah desain dan implementasi. Dalam tahap ini dibuat implementasi



Gambar 5. Halaman Pelanggaran Nilai Pancasila



Gambar 6. Halaman Quiz

Tahap pascaproduksi dilakukan testing dan maintenance untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Testing dilakukan dengan melakukan uji coba pada perangkat Android dengan tiga versi berbeda, yakni Oreo, KitKat, dan Pie. Sedangkan merek yang digunakan ialah Lenovo A3300, Samsung Galaxy J7 Prime, dan Realme C2. Hasil pengujian media belajar ini dapat digunakan pada seluruh perangkat.

Sedangkan uji coba usability dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring kepada 20 pengguna. Menyesuaikan dengan indikator kelayakan penggunaan, maka diperoleh bahwa media yang dibuat memiliki tingkat kelayakan 83% dan dikategorikan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan dengan baik sebagai sarana pengembangan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.

D. KESIMPULAN

Pembuatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila secara umum dilakukan melalui fase analysis, design, implementation, testing dan maintenance. Secara praktis fase-fase tersebut dikelompokkan kedalam tiga tahap, yakni tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pascaproduksi. Dari hasil pengujian, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran ini dapat digunakan pada berbagai perangkat Android setidaknya yang menggunakan sistem operasi KitKat, Oreo, dan Pie dengan kelayakan penggunaan sebesar 83%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dwi Surjono, Herman. 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif. Yogyakarta: UNY Press.
- Kaelan. 2001. Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: Paradigma.
- Kusuma, RM. A.B.. 2009. Lahirnya Undang-Undang Dasar 1945. Jakarta: BP FH UI.
- Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia. 2015. Modul Pancasila: Pendidikan dan Pelatihan Peningkatan Pemahaman Hak Konstitusional Warga Negara. Jakarta: Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- Santosa, K.O., 2005. Paradigma Baru memahami Pancasila dan UUD 1945: Sebuah Rekonstruksi Sejarah atas Gagasan Dasar Negara RI, Konsensus Nasional dan Demokrasi di Indonesia. Bandung: Segi Arsy.
- Sapriya. 2012. Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Kementerian Agama.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Bassil, Youssef. 2012. A Simulation Model For The Waterfall. *International Journal of Engineering & Technology*, Vol. 2, No. 5.
- Cheng, Gary. 2009. Using Game Making Pedagogy to Facilitate Student Learning of Interactive Multimedia, *Australasian Journal of Educational Technology*, Vol. 25, No. 2, pp. 204-220.
- Qosyim, Ahmad dan Ferit Very Priyonggo. 2018. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash untuk Materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VIII, *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 2, No. 2, pp. 38-44.
- Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi, *Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, pp. 187-200.
- Warsita, Bambang. 2011. Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran, *Jurnal Teknodik*, Vol. XV, No. 1, pp. 84-96.