

PENGEMBANGAN PEMAHAMAN TENTANG NILAI-NILAI PANCASILA MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF

Yudha Pradana¹

¹ Politeknik Negeri Media Kreatif
yudha.pradana@polimedia.ac.id

Abstrak : Artikel ini mengungkapkan bagaimana multimedia interaktif yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman mengenai implementasi nilai-nilai Pancasila. Tujuan dari riset ini untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif dalam mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan adalah *research and development* dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka, studi dokumentasi, dan survei. Sedangkan model pengembangan media pembelajaran menggunakan waterfall model yang terdiri dari *fase analysis, design, implementation, testing* dan *maintenance*. Hasil yang diperoleh ialah pembuatan media ini melalui tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan hasil penggunaan media menunjukkan bahwa sebanyak 88% responden mengatakan media ini mudah untuk digunakan dan dikategorikan baik serta 86% responden mengatakan melalui media ini pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila dikategorikan baik.

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

1. PENDAHULUAN

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.

Multimedia Multimedia menurut Sharon E. Smaldino, dkk. (2014) *is the sequential or simultaneous use of a variety of media in a presentation or self-study program. Computers are often involved in multimedia presentations that incorporate text, audio, and still or animated images.* Sedangkan menurut Sanjaya Mishra dan Ramesh C. Sharma (Ed). (2005) *multimedia refers to the provision of various audio and video elements in teaching and training materials. Usually, the delivery of the media is by computer, and increasingly, it involves the Internet in some way, but the storage and delivery devices, as noted above, are secondary to the forms of the stimuli that reach the user. The definition assumes that media are used, but it does not address such design issues as choice of specific media for differing pedagogic purposes and levels of user control.*

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.

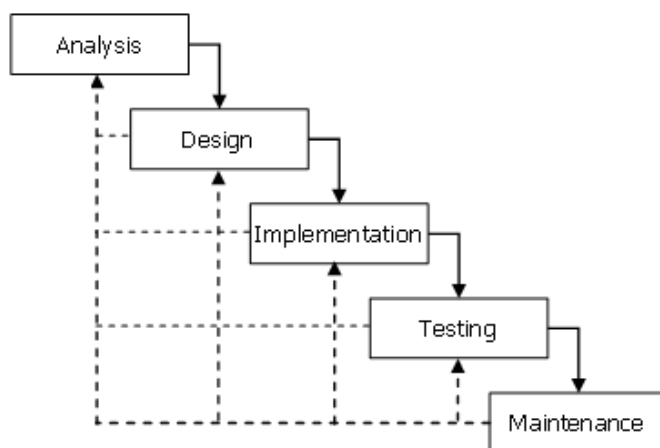
Dari hasil analisis yang penulis lakukan, diidentifikasi beberapa hal yang menunjang penulisan ini, diantaranya:

1. Masih minimnya media pembelajaran interaktif dalam pengembangan nilai-nilai Pancasila.
2. Media pembelajaran yang bersifat multimedia yang selama ini digunakan sifatnya belum komprehensif menjadi suatu kesatuan, yang ditunjukkan dengan dimana media presentasi dan video yang ada masih terpisah.
3. 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.

Rumusan masalah dalam riset ini ialah bagaimana penggunaan multimedia interaktif dalam mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila?. Tujuan dari riset ini untuk mengetahui penggunaan multimedia interaktif dalam mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila. Manfaat dari dilakukannya riset ini ialah dapat memberikan khasanah pengetahuan dalam pengembangan keilmuan dan implementasinya untuk menjawab berbagai kebutuhan masyarakat yang kontekstual, aktual, dan faktual khususnya yang berhubungan dengan masalah yang diangkat.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) untuk menghasilkan produk dan menguji validitas produk. Prosedur R&D yang dilakukan menggunakan model pengembangan media pembelajaran menggunakan model waterfall di mana menurut Bassil (2012) model ini terdiri dari fase *analysis*, *design*, *implementation*, *testing*, and *maintenance* dan terjadi dalam bentuk fase yang berturut-turut yang harus diselesaikan satu per satu untuk kemudian berpindah ke fase berikutnya. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka dan studi dokumentasi untuk mencari berbagai referensi yang berhubungan dengan kajian teori terkait dan pengembangan produk, serta survei untuk mengetahui efektifitas produk yang dihasilkan.



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.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan multimedia 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. Multimedia interaktif dipilih sebagai media yang akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian karena melalui interaksi dalam sebuah media pembelajaran diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Hal tersebut sebagaimana dikutip dari Herman Dwi Surjono (2017) menyebutkan melalui multimedia interaktif pengguna dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis, yang juga dilandasi atas teori kognitif multimedia pembelajaran dimana informasi akan masuk melalui kanal auditory dan kanal visual.

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 beserta pelanggaran-pelanggarannya dalam kehidupan sehari-hari;
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. Kegiatan lain yang dilakukan dalam tahap produksi ialah desain dan implementasi. Dalam tahap ini dibuat implementasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang dipasang dalam *smartphone*. Pada tahap ini ditetapkan bahwa konten media yang akan digunakan ialah berisi gambar, grafik, dan video. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Gary Cheng (2009) 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) 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.

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. Tahap *testing* juga dilakukan dengan mengukur kejelasan dari konten-konten yang dimuat dalam media pembelajaran ini.

Hasil survei yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring (*google form*) kepada 132 responden menunjukkan bahwa sebanyak 88% responden mengatakan media ini mudah untuk digunakan dan dikategorikan baik serta 86% responden mengatakan melalui media ini pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila dikategorikan baik. Hal yang lain tidak ditemukan dalam riset ini dapat dijadikan perbaikan untuk riset serupa di masa yang akan datang. Hasil tersebut setidaknya sejalan dengan tujuan penggunaan multimedia interaktif merujuk Ahmad Qosyim dan Ferit Very Priyonggo (2018) sebaiknya digunakan karena pembelajaran selalu bersifat interaktif dan diharapkan dapat menciptakan pendekatan konstruktivis dengan menjadikan peserta didik aktif dan membangun pengetahuannya sendiri.

4. SIMPULAN

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 Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif dan suplemen dalam mengembangkan pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila khususnya melalui penggunaan multimedia interaktif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bassil, Y. (2012). A Simulation Model For The Waterfall. *International Journal of Engineering & Technology*, 2 (5).
- Cheng, G. (2009). Using Game Making Pedagogy to Facilitate Student Learning of Interactive Multimedia. *Australasian Journal of Educational Technology*. 25 (2), 204-220.
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mishra, S. dan Ramesh C. Sharma (Ed). (2005). *Interactive Multimedia in Education and Training*. London: Idea Group Publishing.
- Smaldino, S.E., *et all*. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Edinburg: Pearson Education Limited.
- 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 (2), 38-44.
- Warsita, Bambang. (2011). Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*. Vol. XV (1), 84-96.