

#### 44. DESAIN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN INTEGRASI NASIONAL

**Mohammad Muhyidin Nurzaelani, Rusdi Kasman**

Universitas Ibn Khaldun Bogor

*m.muhyidin@uika-bogor.ac.id*

##### ABSTRAK

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya kejadian disintegrasi nasional sebagai ancaman terhadap keamanan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang majemuk. Siswa sebagai generasi penerus bangsa adalah agen integrasi nasional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media interaktif untuk mempelajari integrasi nasional. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R & D) menggunakan model pengembangan ADDIE tetapi hanya mencakup tahap analisis kebutuhan, desain prototipe, dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini berupa desain prototipe media pembelajaran integrasi nasional.*

**Kata Kunci:** pengembangan pembelajaran, integrasi nasional, ADDIE.

##### I. PENDAHULUAN

Allah SWT. memberikan anugerah yang sangat besar kepada bangsa Indonesia dengan kekayaan yang melimpah dalam bentuk sumberdaya alam dan sumber daya manusia yang beraneka ragam. Keberagaman sumber daya manusia menjadi ciri utama bangsa Indonesia yang terdiri dari berbagai suku bangsa, ras, dan Agama tersebar dari Sabang sampai Merauke. Konsep sebuah bangsa tercermin pada ideologi yang dianut dengan tujuan untuk mempertahankan hidup serta mewujudkan kemerdekaan bagi bangsa, manusia (setiap warga Negara), dan kehidupan sosial (Kazansky, 2012). Bangsa Indonesia menyadari pentingnya untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan demi menjaga keutuhan bangsa. Hal ini, tercermin pada ideologi Pancasila dan semboyan Bhineka Tunggal Ika. Sehingga, keberagaman menjadi kekuatan suatu bangsa untuk tetap hidup jika terwujud persatuan dan kesatuan di dalamnya.

Disintegrasi bangsa menjadi ancaman bagi keamanan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang majemuk. Ketua Fraksi PKS MPR RI Tifatul Sembiring menyatakan ancaman terbesar dari keamanan nasional bukan serangan dari luar, tapi disintegrasi bangsa (Republika Online, 13 Maret 2017). Permasalahan disintegrasi bangsa saat ini sedang menjadi isu hangat di Indonesia. Pemilihan Presiden pada tahun 2014 yang berlanjut pada pemilihan Kepala Daerah serentak tahun 2017 ini, secara tidak langsung meninggalkan permasalahan berupa konflik antara pendukung masing-masing calon pemimpin yang disebabkan adanya kampanye-kampanye hitam yang tersebar secara masif melalui khususnya media sosial. Pada dasarnya konflik terkait integrasi nasional bukan hal baru terjadi di Indonesia, namun dengan penggunaan media sosial yang tidak terkendali berdampak pada ancaman terhadap integrasi nasional semakin besar.

Merujuk pada permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka dirasa perlu melakukan penelitian untuk mengembangkan bahan ajar integrasi nasional,

dalam upaya meningkatkan kesadaran keberagaman dalam diri mahasiswa sehingga terwujud integrasi nasional.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Media Interaktif

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Sadiman et al, 2008). Menurut Arsyad (2007) apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pendidikan dimana pengguna dan media dapat saling berinteraksi.

### B. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu komponen dasar dalam sistem pembelajaran. Keberadaan bahan ajar dalam pembelajaran dapat menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Agun (1992) dalam Nwike dan Onyejebu (2013) mendefinisikan bahan ajar sebagai berbagai bahan yang sangat membantu guru dan siswa dalam memaksimalkan pembelajaran di segala bidang. Penggunaan bahan ajar yang afektif selain dapat menarik minat belajar tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan menurut penelitian Nwike dan Onyejebu (2013) bahwa peserta didik yang belajar menggunakan bahan ajar memiliki kinerja yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang belajar tanpa bahan ajar.

### C. Integrasi Nasional

Secara etimologis integrasi nasional terdiri dari istilah “integrasi” dan “nasional”. Istilah “integrasi” secara harfiah dapat diartikan sebagai penyatuan menjadi satu bagian yang utuh, sedangkan istilah “nasional” dapat diartikan sebagai kebangsaan. Dengan demikian, integrasi nasional merupakan penyatuan segala aspek kebangsaan menjadi satu bagian yang utuh. Majeed (2014) mendefinisikan integrasi nasional sebagai proses dimana berbagai segmen masyarakat memiliki kesempatan yang sama untuk menikmati fasilitas yang berbeda tanpa diskriminasi apapun. Artinya tidak ada halangan bagi setiap warga Negara untuk mengembangkan identitas budaya masing-masing.

Birch dalam Sulistiyono (2018) mendefinisikan integrasi nasional sebagai *“The process of combining historical communities which possessed a fairly clear sense of separate identity in the past but have been brought together by various economic, social and political developments which takes place at the national level”*. Sementara itu, Drake dalam Sulistiyono (2018) mendefinisikan konsep integrasi nasional mengacu kepada: *the way people in different areas of a country and of different ethnic, socio-cultural and economic backgrounds feel themselves to be united and function as one nation and one identity*. Sementara itu, menurut

Hardstone dalam Sulistiyono (2008) bahwa integrasi nasional mengacu kepada: *“the process of bringing together culturally and socially discrete groups into a single territorial unit and the establishment of a national identity”*. Dari berbagai pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa integrasi nasional adalah proses penggabungan atau penyatuan masyarakat yang berbeda secara historis, kelompok, sosial-budaya, dan sebagainya menjadi satu kesatuan utuh menjadi suatu bangsa.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tujuan Penelitian

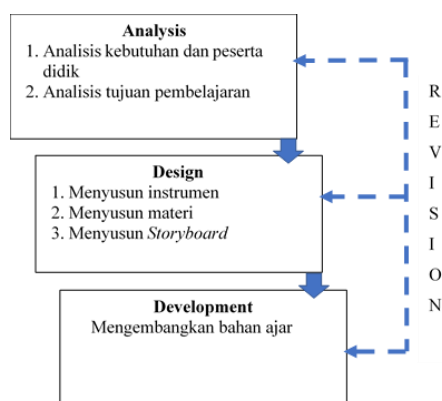
Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media interaktif bahan ajar integrasi nasional. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk pengembangan bahan ajar integrasi nasional baik berbasis komputer maupun berbasis perangkat bergerak.

#### B. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu research and development (R & D) dengan menggunakan ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model yang digunakan di bidang desain instruksional sebagai panduan untuk menghasilkan desain yang efektif, komponen penting dalam proses pembuatan desain instruksional dengan model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, dimana setiap fasenya saling terkait dan berinteraksi satu sama lain (Aldoobie, 2015). Dalam penelitian ini model penelitian yang digunakan hanya sampai tahap analisis, desain, dan pengembangan.

#### C. Tahap Penelitian

Tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti tahapan model ADDIE tetapi hanya sebatas tahap analisis, desain dan pengembangan yang digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 2. Tahap Penelitian

### IV. HASIL PENELITIAN

#### A. Tahapan Pengembangan Bahan Ajar

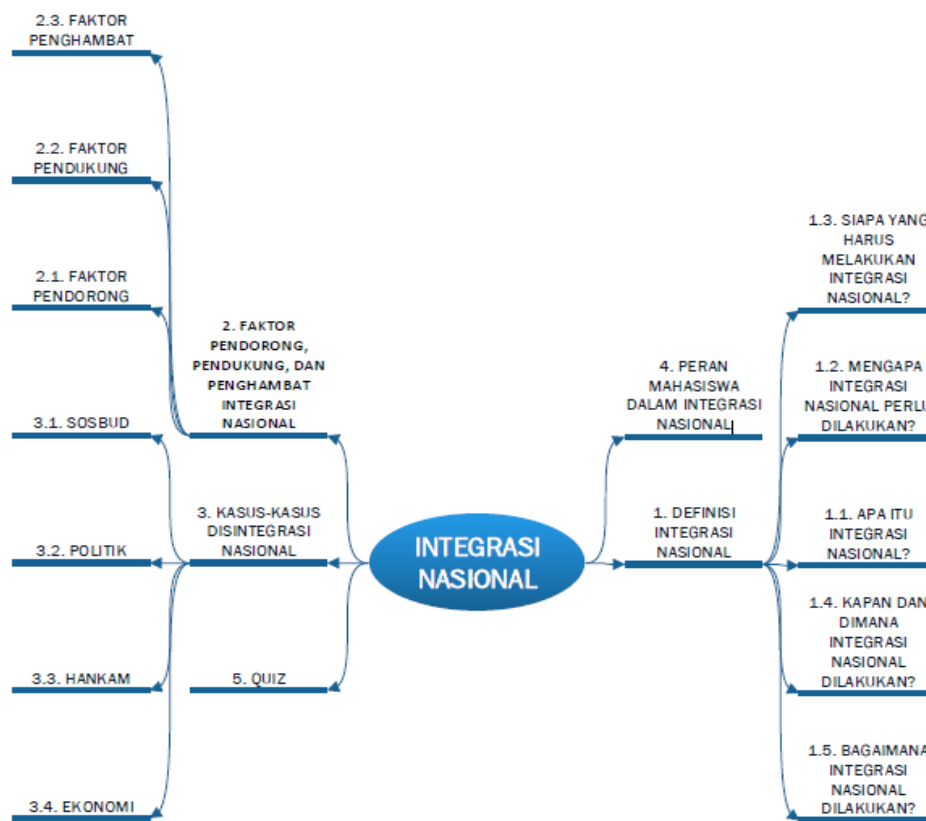
##### 1. Tahapan Analisis (Analysis)

Tahapan analisis sebagai tahap pertama dari pengembangan bahan ajar berisi tentang: (a) analisis kebutuhan dan peserta didik dimana hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa adanya kebutuhan pembelajaran yang efektif dan efisien

untuk memberikan penguatan pemahaman integrasi nasional; (b) analisis tujuan pembelajaran yang menghasilkan Tujuan Instruksional Umum (TIU) dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK).

**2. Tahapan Desain (design)**

Tahapan desain sebagai tahap kedua setelah tahap analisis meliputi penyusunan materi, dan penyusunan storyboard. Penyusunan materi pembelajaran dilakukan melalui diskusi dengan ahli yaitu dosen pendidikan kewarganegaraan. Hasil diskusi dengan ahli adalah pengelompokkan materi pembelajaran yang disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 3. Susunan Materi Bahan Ajar Integrasi Nasional**

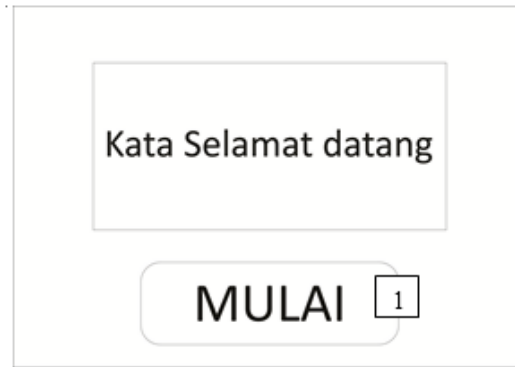
Penyusunan *storyboard* dilakukan sebagai dasar pengembangan produk dalam bentuk bahan ajar berbasis komputer atau perangkat bergerak (*mobile*).

(1) Laman *Bumper*

Laman *bumper* muncul ketika aplikasi dijalankan. Tombol “Mulai” akan mengalihkan menuju halaman menu utama.

Keterangan:

- a). Muncul setelah 3 detik aplikasi terbuka
- b). Tombol berwarna Merah



**Gambar 4. Laman Bumper**

(2)Laman Menu Utama

Laman menu utama berisi keterangan materi utama dari bahan ajar integrasi nasional. Laman menu utama berisi beberapa tombol dengan berbagai fungsi seperti:

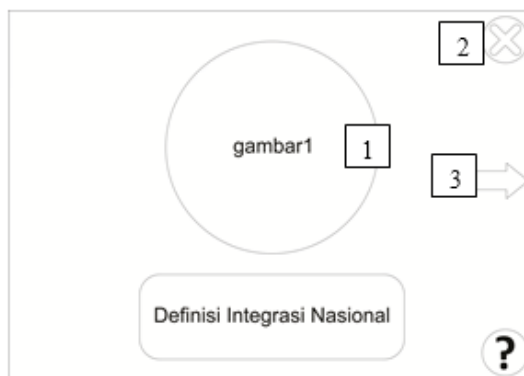
Tombol “Definisi Integrasi Nasional” dan “gambar1” akan mengalihkan menuju halaman sub menu Definisi Integrasi Nasional

Tombol “Silang” akan mengalihkan ke halaman keluar

Tombol “Arah kanan” akan mengalihkan ke halaman menu berikutnya (opsional dengan menggunakan perintah ‘swipe’ pada layar *smart phone*)

Pada menu utama kedua dan seterusnya terdapat Tombol “Arah kiri” akan mengalihkan ke halaman menu sebelumnya (opsional dengan menggunakan perintah ‘swipe’ pada layar *smart phone*)

Tombol “Tanda Tanya” akan mengalihkan ke halaman petunjuk



**Gambar 5. Gambar Laman Menu Utama**

(3)Laman Sub Menu

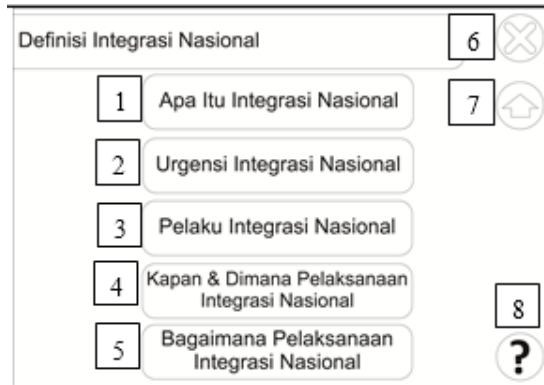
Laman sub menu berisi menu-menu untuk memilih materi yang ada pada sub materi integrasi nasional. Laman ini akan tampil setelah laman menu utama dipilih. Laman sub menu berisi beberapa tombol dengan berbagai fungsi seperti:

Tombol “Apa itu integrasi Nasional” akan mengalihkan ke halaman materi “Apa Itu Integrasi Nasional”, tombol sub menu lainnya bekerja seperti tombol ini yaitu akan mengarahkan ke halaman materi sesuai dengan nama sub menunya.

Tombol “Silang” akan mengalihkan ke halaman keluar.

Tombol “Home” akan mengalihkan ke halaman menu utama pertama.

Tombol “Tanda Tanya” akan mengalihkan ke halaman petunjuk.



**Gambar 6. Laman Sub Menu**

#### (4)Laman Materi

Laman materi berisi tentang materi integrasi nasional yang dipilih pada sub menu. Laman ini akan tampil ketika sub menu dipilih oleh pengguna. Laman materi berisi beberapa tombol dengan berbagai fungsi seperti:

Tombol “Silang” akan mengalihkan ke halaman keluar.

Tombol “Home” akan mengalihkan ke halaman menu utama.

Tombol “Kembali” akan mengalihkan ke halaman yang sebelumnya pengguna buka.

Tombol “Selanjutnya” akan mengalihkan ke halaman selanjutnya dari materi.

Tombol “Tanda Tanya” akan mengalihkan ke halaman petunjuk.



**Gambar 7. Laman Materi**

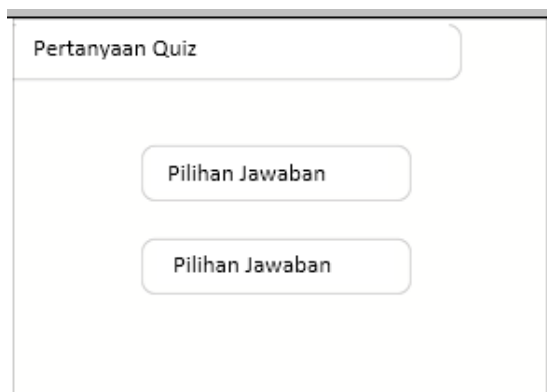
#### (5)Laman Quiz

Laman quiz digunakan untuk evaluasi hasil belajar. Dalam laman quiz terdapat pertanyaan dan pilihan jawaban dalam bentuk tombol. Laman quiz berisi beberapa tombol dengan berbagai fungsi seperti:

Tombol “Silang” akan mengalihkan ke halaman keluar.

Pilihan jawaban akan melanjutkan ke halaman jawaban benar, jika jawaban benar, dan ke halaman jawaban salah, jika jawaban salah.

Setelah Quiz selesai maka akan menuju halaman nilai.



**Gambar 8. Laman Quiz**

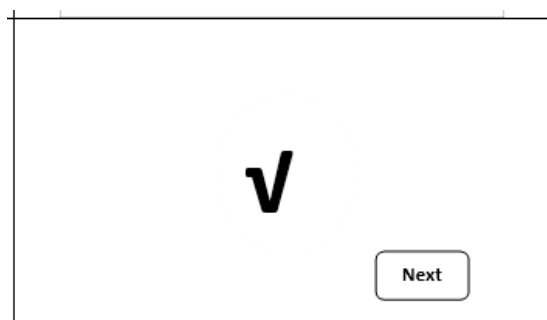
#### (6)Laman Jawaban Benar

Laman jawaban benar akan tampil ketika pengguna memilih jawaban benar pada laman quiz. Laman jawaban benar berisi beberapa tombol dengan berbagai fungsi seperti:

Tombol “Next” akan mengalihkan ke pertanyaan quiz selanjutnya

Tombol “Silang” akan mengalihkan ke halaman keluar (urutan ke-9)

Tombol “Home” akan mengalihkan ke halaman menu utama (1.0 urutan ke-2)



**Gambar 9. Laman Jawaban Benar**

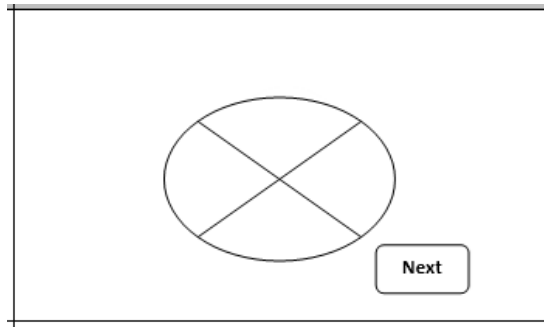
#### (7)Laman Jawaban Salah

Laman jawaban salah akan tampil ketika pengguna memilih jawaban salah pada laman quiz. Laman jawaban salah berisi beberapa tombol dengan berbagai fungsi seperti:

Tombol “Next” akan mengalihkan ke pertanyaan quiz selanjutnya

Tombol “Silang” akan mengalihkan ke halaman keluar

Tombol “Home” akan mengalihkan ke halaman menu utama



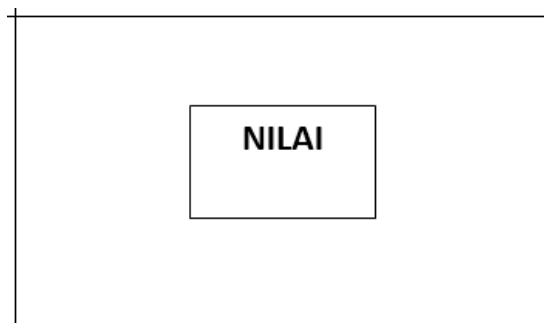
**Gambar 10. Laman Jawaban Salah**

(8)Laman Nilai

Laman nilai menampilkan nilai hasil quiz pengguna aplikasi setelah quiz selesai dilaksanakan. Laman nilai berisi beberapa tombol dengan berbagai fungsi seperti:

Tombol “Silang” akan mengalihkan ke halaman keluar.

Tombol “Home” akan mengalihkan ke halaman menu utama.



**Gambar 11. Laman Nilai**

### **3. Tahapan Pengembangan (Development)**

Tahapan pengembangan merupakan tahapan ketiga dalam penelitian ini setelah tahapan desain, dimana desain yang telah disusun dikembangkan menjadi produk sebenarnya.

Media yang dikembangkan dibagi kedalam lima bagian utama meliputi *bumper*, menu utama, sub menu, materi, dan kuis. Tampilan pertama pada media menampilkan halaman *bumper* yang berisi ucapan selamat datang seperti yang disajikan pada Gambar 11. Pada bagian ini terdapat tombol mulai yang apabila disentuh maka tampilan bahan ajar akan menuju halaman materi.





**Gambar 12. Hasil Tampilan Laman Bumper**

Bagia kedua dari bahan ajar integrasi nasional adalah materi. Bagian ini terdiri dari 4 (empat) bagian utama meliputi: definisi integrasi nasional; faktor pendorong, pendukung, dan penghambat integrasi nasional; kasus-kasus disintegrasi nasional; dan peran mahasiswa dalam integrasi nasional.

Pada bagian materi definisi integrasi nasional terdiri dari 5 (lima) bagian submateri yaitu: apa itu integrasi nasional; urgensi integrasi nasional; pelaku integrasi nasional; kapan dan dimana pelaksanaan integrasi nasional; dan bagaimana pelaksanaan integrasi nasional. Kelima submateri tersebut akan muncul ketika ditekan tanda kuning yang bertuliskan “DEFINISI INTEGRASI NASIONAL”. Tampilan submateri definisi integrasi nasional digambarkan pada Gambar 12.



**Gambar 13. Hasil Tampilan Laman Menu Utama**

Pada Gambar 12 terdapat tombol tanda panah ke arah kanan yang berfungsi sebagai navigasi untuk menuju judul materi berikutnya apabila disentuh.



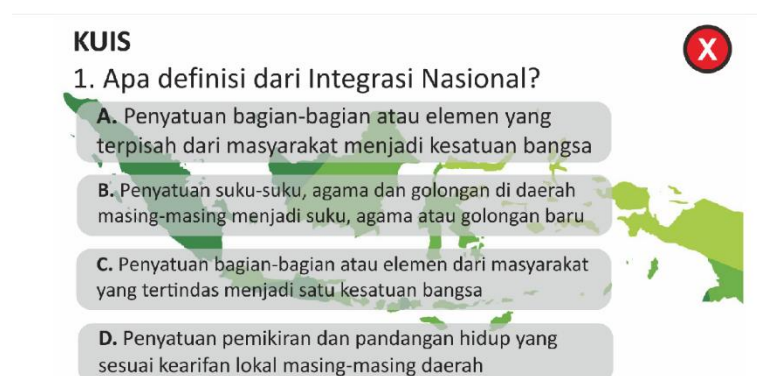
Gambar 14. Hasil Tampilan Laman Sub Menu

Pada Gambar 13 terdapat tombol sub menu yang berfungsi sebagai navigasi untuk menuju ke materi apabila disentuh. Materi akan ditampilkan ketika menyentuh salah satu menu submateri.



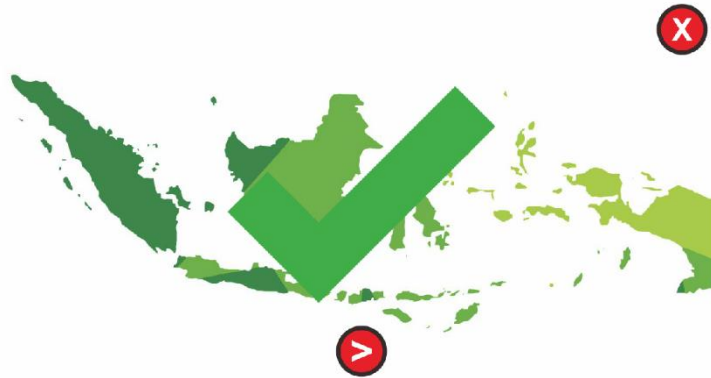
Gambar 15. Hasil Tampilan Laman Materi

Kuis menjadi Bagian terakhir dari media interaktif yang dikembangkan. Tampilan menu kuis digambarkan pada Gambar 15.



Gambar 16. Hasil Tampilan Laman Kuis

Pengguna hanya perlu menyentuh pilihan jawaban A, B, C, atau D yang dianggap benar. Jika pilihan benar akan muncul tampilan seperti Gambar 16 dan jika jawaban salah akan muncul tampilan seperti Gambar 17.



**Gambar 17. Hasil Tampilan Laman Jawaban Benar**



**Gambar 18. Hasil Tampilan Laman Jawaban Salah**

Setelah pengguna menyelesaikan kuis akan muncul skor yang diperoleh oleh pengguna seperti yang ditampilkan pada Gambar 18. Pada setiap halaman terdapat tombol “X” yang apabila disentuh akan muncul tampilan dialog seperti digambarkan pada Gambar 19. Apabila memilih “YA” maka akan keluar dari bahan ajar, sedangkan apabila memilih “TIDAK” akan menuju ke menu materi utama. Pemberian pilihan keluar dari aplikasi pada setiap halaman bertujuan untuk memudahkan pengguna apabila ingin mengakhiri pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan berorientasi kepada pengguna.



**Gambar 19. Hasil Tampilan Nilai Kuis**



**Gambar 20. Hasil Tampilan Laman Keluar Aplikasi**

#### **V. KESIMPULAN**

Hasil analisis dan desain media interaktif pembelajaran integrasi nasional berupa analisis kebutuhan peserta didik, analisis tujuan pembelajaran, penyusunan materi, penyusunan *story board* dan pengembangan aplikasi dapat dijadikan acuan untuk pengembangan bahan ajar integrasi nasional berbasis komputer maupun berbasis perangkat bergerak.

#### **VI. DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aldoobie, Nada. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, Vol. 5 No. 6: hh. 68-72.
- Kazansky, Rastislav. (2012). The Role of National Identity in Integration Processes. *European researcher*, Vol. 16 No. 1: hh. 78-82.
- Nwike, Matthew C., Catherine, Onyejebu. (2013). Effects of Use of Instructional Materials on Students Cognitive Achievement in Agricultural Science. *Journal of Educational and Social Research*, Vol. 3 No. 5: hh. 103-107.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sulistiyono, Singgih Tri. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, Vol. 3 , No. 1, 2018 (PDF). Nasionalisme, Negara-Bangsa, dan Integrasi Nasional Indonesia: Masih Perlukah?. Available from: [https://www.researchgate.net/publication/324650765\\_Nasionalisme\\_Negara-Bangsa\\_dan\\_Integrasi\\_Nasional\\_Indonesia\\_Masih\\_Perlukah](https://www.researchgate.net/publication/324650765_Nasionalisme_Negara-Bangsa_dan_Integrasi_Nasional_Indonesia_Masih_Perlukah) [accessed Jun 29 2018].