

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Pancasila Di Perguruan Tinggi

Nur Ikhsan

Program Studi Hukum, Universitas Muhammadiyah Kudus

Email: nurikhsan@umkudus.ac.id

Siti Kholifah

Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Universitas STEKOM Semarang

Email: olivstekom@gmail.com

Abstract. *The post-Covid-19 pandemic period means that learning must be done online and offline from one's place so as not to immediately leave online learning. Teacher creativity in utilizing information and communication technology is important in compiling learning materials and media. However, the availability of tools and supporting facilities is an obstacle. One of them is the internet network which is different in each region. Therefore, it is necessary to design learning media that does not require much internet access and can be accessed from each student's device. In this research, the initial stages of Pancasila learning media will be developed. The choice of Pancasila material as material aims to instill a Pancasila spirit in all students at Muhammadiyah Kudus University and STEKOM University Semarang. This research uses research and development research methods which are carried out up to step 5. This research involves teachers, academics and practitioners as media and material experts. The software used is flash software whose products can be accessed via a device. The results of the research are that an initial draft of the product has been produced which has been validated and tested on a limited basis with valid results and can be used in small-scale trials on campus.*

Keywords: *development, learning media, Pancasila material*

Abstrak. Masa pasca pandemi Covid-19 membuat pembelajaran harus dilakukan secara daring dan luring dari tempat masing-masing agar tidak secara langsung keluar dari pembelajaran online. Kreativitas pengajar dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menjadi penting dalam menyusun materi dan media pembelajaran. Namun, ketersediaan alat dan sarana penunjang menjadi kendala. Salah satunya adalah jaringan internet yang berbeda di setiap daerah. Oleh karena itu perlu dirancang media pembelajaran yang tidak banyak memerlukan akses internet dan dapat diakses dari gawai masing-masing mahasiswa. Pada penelitian ini akan dikembangkan tahap awal media pembelajaran pancasila. Pemilihan materi pancasila sebagai materi bertujuan untuk menanamkan jiwa pancasilais bagi segenap mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Kudus dan Universitas STEKOM Semarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* yang dilaksanakan sampai langkah ke 5. Penelitian ini melibatkan guru, akademisi, dan praktisi sebagai ahli media dan materi. Piranti lunak yang digunakan adalah *software flash* yang produknya dapat diakses melalui gawai. Hasil penelitian yaitu telah dihasilkan draf awal produk yang telah divalidasi dan di uji coba secara terbatas dengan hasil valid dan layak digunakan dalam uji coba skala kecil di kampus.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, materi pancasila

PENDAHULUAN

Walupun sekarang sudah tidak masa pandemic, tapi dampak pandemic masih terasa sampai sekarang ini, dengan munculnya virus corona yang melanda diseluruh dunia termasuk Indonesia pada 2 tahun yang lalu, telah mengubah pola hidup manusia. Banyak aturan-aturan baru dan kebijakan yang diterapkan untuk menanggulangi wabah ini, dan mencegah meluasnya penularan virus corona yang dikenal dengan nama Covid-19. Saat ini manusia dikatakan

sedang berada pada era new normal atau normal baru, yang pelaksanaannya sangat berbeda dari kehidupan pada masa sebelum pandemi covid-19.

Belajar dari rumah dilakukan dengan cara guru mengirimkan materi, tugas, soal kepada siswa di rumah, dan siswa dengan pendampingan orang tua mempelajari apa yang diberikan oleh guru. Pengiriman dokumen belajar dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet atau daring atau online. Banyak cara untuk melakukan pengiriman dokumen maupun melaksanakan pembelajaran. Zoom, google meeting, whatsapp, email, microsoft 365, maupun sistem yang dikembangkan oleh internal universitas bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Semua aplikasi tersebut berbasis internet.

Berbagai kendala tersebut tidak bisa dihindari karena pembelajaran harus terus berlangsung. Pembelajaran daring menjadi alternatif yang paling baik meskipun banyak masalah. Pemanfaatan internet tidak bisa dihentikan, yang bisa dilakukan untuk menanggulangi masalah jaringan adalah dengan mencari alternatif proses pembelajaran daring. Berbagai hal seperti mengurangi video call, mengurangi durasi jam pelajaran, membuat modul dan media offline yang bisa digunakan dalam waktu yang cukup lama dan beberapa hal lain dirasa bisa menjadi solusi jangka pendek dalam pembelajaran daring, sampai bisa melaksanakan pembelajaran secara normal kembali.

Salah satu usaha yang bisa dilakukan yaitu membuat media pembelajaran yang juga bisa digunakan secara offline atau tanpa jaringan internet. Kreativitas dan kemauan pengajar dalam memanfaatkan teknologi sangat diperlukan agar pembelajaran bisa berjalan lancar. Pada penelitian ini akan dibuat produk berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan software flash untuk membuat program yang bisa dijalankan pada smartphome. Hanya dengan sekali mengunduh atau mengkopi file program, maka bisa digunakan di smartphome tanpa jaringan internet. Flash mudah untuk digunakan karena termasuk aplikasi dasar.

Dalam penelitian Basuki, U. J., & Sholeh, M. (2018). Menguatkan bahwa dengan mengembangkan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe menjadikan mahasiswa antusias mengikuti perkuliahan, kemudian Cahyono, H., Utami, P. S., & Asmaroini, A. P. (2022) juga menjelaskan bahwa dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Berbasis Youtube mampu meningkatkan Wawasan Nusantara Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. Kemudian Lestari, I. D. (2021) menjelaskan bahwa dengan memanfaatkan Aplikasi Google sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbasis mobile materi Pancasila ini diharapkan mampu meningkatkan kemandirian belajar bagi mahasiswa hukum UMKU Kudus dan mahasiswa Universitas STEKOM Semarang kapan saja dan dimana saja mereka belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development), yaitu merupakan suatu metode penelitian untuk mengembangkan, menyempurnakan atau memperbaiki produk dan praktik dalam bidang pendidikan. Produk pendidikan itu berupa buku ajar, media pembelajaran, model, strategi dan pengorganisasian pembelajaran (Setyosari, H. P. ; 2016).

Penelitian ini akan melaksanakan 5 dari 10 langkah penelitian dan pengembangan yang dipaparkan oleh Borg dan Gall (Setyosari, H. P. ; 2016). Penelitian ini disesuaikan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dikarenakan situasi pembelajaran yang dilakukan secara online, maka hanya dilakukan 5 langkah awal untuk menghasilkan produk awal dan diharapkan dapat diteruskan pada penelitian selanjutnya. Langkah-langkah dalam penelitian ini antara lain

1. Studi Pendahuluan meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka
2. Planning (merencanakan penelitian), mencakupi merumuskan tujuan, memperkirakan anggaran dan waktu yang diperlukan, menentukan kualifikasi dan peran peneliti
3. Mengembangkan rancangan mencakupi menentukan desain produk, menentukan sarana yang diperlukan, menentukan tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, mendeskripsikan tugas personalia yang terlibat
4. Melakukan tes lapangan awal sebagai uji produk terbatas yang dilaksanakan hingga diperoleh desain yang layak secara substansi dan metodologi
5. Revisi produk utama untuk memperbaiki atau menyempurnakan desain yang bersifat internal berdasar hasil uji lapangan terbatas, dengan pendekatan kualitatif untuk mengevaluasi proses.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini akan menggunakan wawancara, dan studi dokumen. Wawancara dilakukan secara langsung pada 8 orang pengajar materi macapat di sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Wawancara dilakukan untuk

mendapatkan data mengenai kebutuhan bahan ajar macapat pada pembelajaran. Wawancara dilakukan secara langsung dan terbuka yang artinya narasumber memiliki kebebasan dalam menjawab, dan pertanyaan bisa berkembang dari jawaban yang diberikan narasumber.

Studi dokumen dilakukan pada hasil penelitian terdahulu dan aplikasi belajar tembang macapat yang telah ada di *playstore*. Studi dokumen diharapkan bisa memberikan gambaran teknis mengenai bentuk bahan ajar macapat berbentuk video interaktif. Studi dokumen dilakukan secara langsung dan mandiri.

Validasi desain dilakukan dengan proses telaah oleh ahli media dan materi yang berjumlah 6 orang. Setelah desain media dan materi valid, diteruskan penyusunan program sampai selesai dan masuk tahap pengujian terbatas. Instrumen validasi akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk selanjutnya digabungkan dengan data yang telah terkumpul sebelumnya. Analisis kuantitatif akan dilakukan dengan rumus

$$NA = \frac{\text{JUMLAH SKOR YANG DIDAPATKAN}}{\text{JUMLAH KESELURUHAN SKOR}} \times 100\%$$

Analisis data akan dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan pada isian angket yang menghasilkan angka sebagai acuan penilaian produk. Selanjutnya nilai yang telah didapat digabungkan dengan catatan responden secara kualitatif dan dianalisis secara kualitatif. Catatan secara deskriptif dari responden sangat bermanfaat sebagai dasar dalam perbaikan produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan dan Perancangan Media

Studi pendahuluan dilakukan dengan cara melakukan wawancara, studi dokumen, dan observasi. Wawancara dilakukan kepada 2 orang dosen Pancasila dan guru Pancasila di sekolah. dosen diwawancara secara tidak langsung untuk mencari data mengenai pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Pancasila di kampus, sedangkan guru pancasila diwawancara terkait dengan pembelajaran Pancasila di sekolah. Studi dokumen dilakukan dengan mencari penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran dalam pembelajaran pancasila. Observasi dilakukan dengan cara mengamati aplikasi pancasila yang ada di *playstore*.

Berdasarkan wawancara dan angket semua responden memberikan pendapat yang sama mengenai bentuk media pembelajaran pancasila, yaitu harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini dan membuat tampilan yang menarik minat anak agar mau

melihat dan belajar Pancasila. Penggunaan teknologi bisa dalam bentuk aplikasi digawai atau video interaktif dengan menampilkan tokoh yang disukai anak atau yang bisa menarik perhatian anak. penggunaan gawai sangat diperlukan karena saat ini anak sudah mahir dan sering menggunakan gawai, dan gawai sudah lekat dengan kehidupan anak, maka perlu menggunakan alat yang dipahami dan sering dioperasikan oleh anak.

Studi dokumen mengenai media pembelajaran Pancasila bisa peneliti temukan pada media Pancasila di sekolah dan kampus. Media ini berupa buku teks berisi berbagai materi kuliah Pancasila yang dilengkapi dengan kaset compact disk (CD) berisi rekaman suara tembang macapat tersebut. Cara menggunakannya yaitu dengan memutar kaset CD pada alat tertentu kemudian mendengarkan suara sambil melihat teks materi Pancasila yang ada dibuku, cara belajar itu dilakukan secara berulang sampai paham dan hafal. Media pembelajaran ini diciptakan pada tahun 2020, pada tahun 2020 karya seperti ini sudah sangat baik dan modern sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi pada saat itu. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang begitu pesat, maka saat ini media pembelajaran karya suwarno widodo ditemukan banyak kekurangan dan kendala dalam pemanfaatannya.

Berdasarkan studi dokumen baik melalui media pembelajaran Pancasila yang sudah ada maupun melalui artikel jurnal dan prosiding, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan sejarah pancasila yang menggambarkan kehidupan anak atau menggunakan bahasa yang anak bisa memahami yaitu Pancasila secara filosofis dan Pancasila dimasa era digital. Memang lebih baik jika bisa menyusun sendiri materi pancasila, namun jika kesulitan bisa mencari dari berbagai sumber buku Pancasila dengan catatan tidak menggunakan bahasa yang relatif bisa dipahami oleh anak.

Studi dokumen pada penelitian ini juga dilakukan dengan mengamati aplikasi pancasila yang tersedia pada *playstore*. Ada 8 aplikasi yang muncul di *playstore*. secara umum aplikasi tersebut menampilkan audio dan watak proklamator Pancasila, namun ada pula yang menambahkan menu bermain atau kuis yang bisa dikatakan sebagai pengulangan atau tes setelah belajar sejarah pancasila. Dari 8 aplikasi yang ada, peneliti memfokuskan pada 2 aplikasi untuk diamati lebih lanjut yaitu sejarah pancasila produksi Logivity dan pancasila produksi Ugiee.

Berdasarkan studi pendahuluan, peneliti merumuskan gambaran awal mengenai produk yang akan disusun. Perencanaan produk dibagi menjadi 2 yaitu rencana bentuk dan rencana isi. Rencana bentuk produk yaitu akan berbasis android sehingga bisa diakses melalui gawai,

dilengkapi dengan tokoh pahlawan nasional yang dekat dengan dunia anak-anak sehingga bisa menjadi daya tarik. Direncanakan tidak menggunakan video untuk menghindari ukuran file yang terlalu besar, tampilan isi akan difokuskan pada audio dan teks, untuk menghindari kebosanan maka akan ditampilkan tokoh kartun atau tokoh yang dipahami oleh mahasiswa.

Rencana isi produk yaitu sejarah munculnya Pancasila, struktur pancasila, teks pancasila, rekaman suara Pancasila versi proklamasi, penjelasan karakter tokoh pahlawan nasional yang membacakan pancasila dan terjemahan teks pancasila, dan pengembang produk. Teks tembang akan disusun dengan bahasa yang bisa dipahami oleh anak, mengangkat tema Pancasila di era digital. Materi pancasila direncanakan akan ditampilkan 11 layer dalam satu aplikasi.

Desain awal yang telah disusun kemudian dilakukan validasi kepada 4 orang validator. Validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan masukan mengenai draf awal aplikasi sejarah Pancasila. Validasi dilakukan pada media dan materi, hasil dari validasi ahli yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Catatan ahli materi yang diberikan yaitu teks dan notasi materi pancasila yang ditampilkan agar lebih dipertebal dan dibesarkan ukurannya, kemudian dibuat lebih kontras dengan latar belakang agar bisa lebih terbaca dengan baik. Rekaman sebaiknya dilakukan dengan alat yang cukup baik agar kebisingan suara dan kualitas rekaman menjadi lebih baik, kemudian lebih baik, kemudian selaku ahli media memberikan penilaian baik untuk media pada aplikasi sejarah teks pancasila. Catatan yang diberikan yaitu sebaiknya memunculkan tokoh atau karakter yang dipahami atau setidaknya yang bisa sesuai dengan dunia anak. misalnya karakter proklamator kemerdekaan atau tokoh imajinasi yang bisa menarik perhatian anak. Pada bagian isi tembang, sebaiknya latar belakang dibuat agak polos agar teks pancasila bisa lebih terbaca. Catatan dan saran yang diberikan oleh tim ahli kemudian didiskusikan secara internal dan dilakukan perbaikan untuk kemudian diujicobakan secara terbatas pada responden.

Peneliti selanjutnya melakukan perbaikan pada desain kualitas rekaman. Pada proses rekaman, peneliti menggunakan alat yang sudah cukup baik untuk melakukan *recording*, yaitu dengan menggunakan *mikropon recording*, pada ruang yang cukup baik untuk rekaman, dan ditata dengan menggunakan *software audacity 2020*. Hasilnya kualitas rekaman menjadi lebih bersih dan jelas tanpa adanya bising maupun gema.

Pada desain, peneliti melakukan perbaikan desain dengan memunculkan tokoh yang sesuai, yaitu karakter pemeran pembaca teks Pancasila pada waktu proklamator

membacakannya. Peneliti membagi desain sesuai dengan rancangan aplikasi yaitu cover, menu utama, sub menu, dan isi.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba draf, tim penelitian kemudian berdiskusi untuk melakukan revisi draf produk sebelum digunakan pada uji coba skala kecil. Revisi kemudian dilakukan pada tampilan aplikasi dengan mengubah format tampilan dan desain grafis aplikasi. Revisi draf yang dilakukan adalah sebagai berikut



Gambar 1 cover aplikasi sejarah pancasila

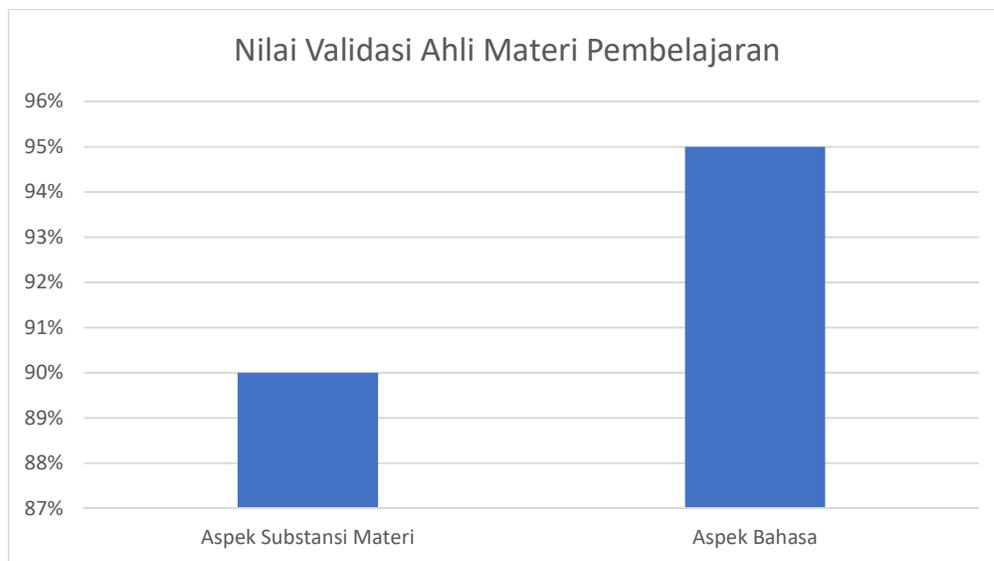
Pada cover peneliti melakukan revisi dengan mengubah format tampilan dan desain cover. Pada tampilan awal menggunakan format *landscape*, setelah proses diskusi dengan tim, dirasa format *landscape* kurang menarik karena banyak sekali bagian yang terpotong sehingga harus selalu digeser. Peneliti akhirnya mengubah ke format *potrait* dengan maksud agar tampilan yang dilihat bisa lebih utuh tanpa perlu banyak melakukan pergeseran layar. Pengubahan format ini tentunya dilakukan pada semua isi aplikasi.

Pada daftar aplikasi perubahan dilakukan pada tampilan, desain menu, dan desain grafis. Pada tampilan, format yang digunakan diubah dari *landscape* menjadi *potrait* dengan tujuan meringkas *slide* dan mempermudah penggunaan. Semua menu dijadikan satu tampilan sehingga pengguna lebih mudah dalam mencari menu yang dimaksud tanpa banyak sub menu.

Pada desain menu dan desain grafis, dilakukan perubahan dengan menyusun semua menu pada satu halaman dan disusun vertikal, sehingga pengguna tidak perlu terlalu banyak melakukan pilihan pada sub menu. Berbeda dengan desain sebelumnya yang memiliki pola menu dan sub menu pada setiap pilihannya. Pada revisi yang dilakukan, beberapa halaman sub menu dipangkas, sehingga bisa lebih cepat dalam menemukan materi yang dicari. Desain grafis diperbarui dengan membuat desain yang lebih menarik menyesuaikan dengan format yang diterapkan.

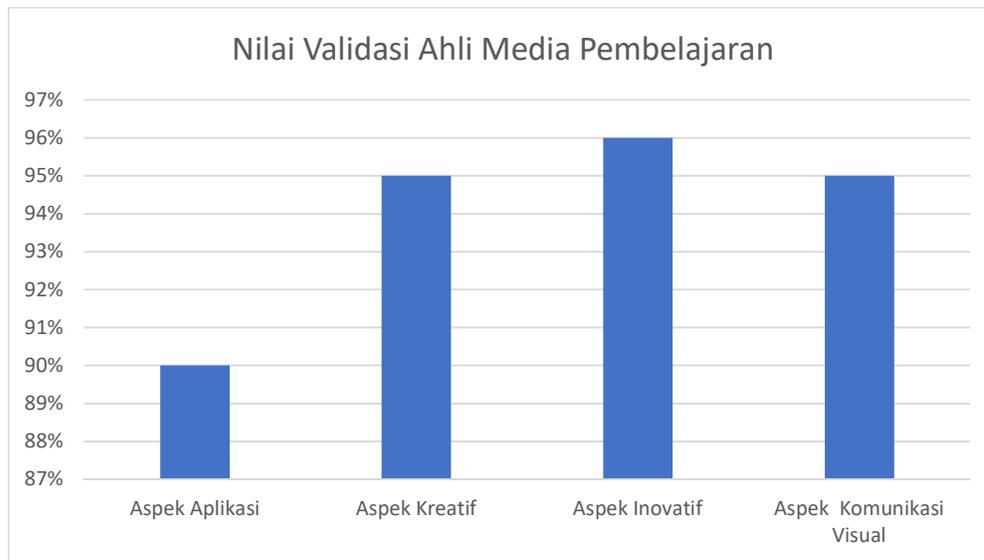
Pada bagian materi pancasila, peneliti melakukan perubahan pada tampilan, desain isi, dan desain grafis. Pada tampilan dilakukan perubahan dengan menerapkan format *potrait* dari sebelumnya menggunakan format *landscape*. Perubahan format dilakukan agar teks tembang macapat bisa lebih mudah dibaca tanpa harus selalu menggeser layar. Tiga pilihan bantuan diberikan pada bagian materi sejarah pancasila yaitu *play*, *pause*, dan *stop*. *Play* yaitu mulai memutar rekaman suara teks pancasila, *pause* artinya menjeda sementara rekaman suara, dan *stop* artinya menghentikan pemutaran rekaman suara. Tiga bantuan ini berfungsi untuk membantu proses belajar.

Pada desain grafis, dilakukan perubahan yang menyesuaikan dengan format tampilan. Perubahan dilakukan agar tampilan aplikasi menjadi lebih menarik. Komposisi warna pada tampilan juga dibuat kontras agar teks dan notasi teks sejarah pancasila menjadi lebih terbaca dan jelas. Kemudian dilakukan validasi ahli materi sejarah Pancasila dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil validasi ahli materi pembelajaran sejarah pancasila

Dari hasil validasi menunjukkan bahwa produk media pembelajaran sejarah Pancasila sangat layak digunakan dengan rata-rata skor 92,5. Kemudian dilanjutkan validasi ahli media pembelajaran dengan hasil sebagai berikut ini:



Gambar 3. Hasil validasi ahli media pembelajaran sejarah Pancasila

Dari hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa produk media pembelajaran sejarah Pancasila sangat layak digunakan dengan rata-rata skor 94.

Hal ini diperjelas oleh Nuryadi, M. H., & Widiatmaka, P. (2022) yang menunjukkan bahwa dengan Youtube sebagai Media Pembelajaran mampu Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Mahasiswa. Kemudian Nurgiansah, T. H. (2021). Menjelaskan bahwa dengan Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kemudian Putri, C. F., & Saputra, E. R. (2022) menguatkan bahwa dengan Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran PPKn di Kelas Tinggi menjadikan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Uji Coba Draf Produk

Responden yang dipilih mahasiswa hukum UMKU dan mahasiswa D4 komputerisasi akuntansi Universitas STEKOM Semarang yang menempuh mata kuliah pendidikan pancasila. Mahasiswa dipilih karena merupakan obyek dalam penelitian ini yang menggunakan langsung aplikasi sejarah pancasila. Responden dipilih secara acak dan memberikan penilaian draf melalui *link google form* yang didalamnya berisi beberapa poin penilaian. Berikut adalah rekap hasil uji draf produk

No	Pertanyaan	Hasil
1	Media mudah digunakan	3,89
2	Media sesuai perkembangan zaman	4
3	Media mempunyai tampilan yang menarik	3,4
4	Media mempunyai menu yang sesuai dengan pembelajaran pancasila	4
5	Media membantu mahasiswa dalam memahami pengetahuan sejarah Pancasila	4
6	Media membantu mahasiswa dalam berlatih keterampilan membacakan teks Pancasila	3,4
7	Media membantu mahasiswa dalam memahami makna teks pancasila	3,4
8	Media bisa melatih mahasiswa belajar mandiri	3,89
9	Media bisa meningkatkan apresiasi budaya pada mahasiswa	4

Tabel 1 rekap hasil uji draf produk

Keterangan hasil

1: kurang

2: cukup

3: baik

4: sangat baik

Berdasarkan hasil uji draf produk, beberapa hal yang menjadi catatan perbaikan adalah tampilan aplikasi dan pemahaman materi. Tampilan aplikasi dirasa masih bisa dimaksimalkan pada ukuran teks dan notasi sehingga menjadi lebih jelas jika terbaca, walaupun tampilan yang ada dalam aplikasi sudah bisa terbaca dengan baik. Pada aspek pemahaman materi, disampaikan bahwa walaupun sudah ada aplikasi pembelajaran sejarah pancasila yang bisa membantu mahasiswa dalam belajar sejarah pancasila, dan aplikasi sejarah pancasila dapat digunakan pada situasi pembelajaran online, tetapi masih diperlukan bimbingan langsung dari dosen atau guru sehingga proses dan hasil yang diharapkan bisa lebih maksimal.

Tentu belajar mandiri melalui aplikasi mempunyai kelebihan dan kekurangan. Namun aplikasi sejarah pancasila telah dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri dan pembelajaran online, daripada tidak ada media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan. Aplikasi sejarah pancasila tidak bertujuan untuk menggantikan peran guru, namun membantu dosen dalam

mengajar dan mendukung kelancaran dan kesuksesan pelaksanaan pembelajaran online, selain itu aplikasi sejarah pancasila dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.

PEMBAHASAN DRAF PRODUK

Pendidikan Pancasila dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran, termasuk pembelajaran sejarah pancasila. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Pembelajaran nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat (Raichanah, N., & Najicha, F. U. ; 2023).

Sanjaya, B. P. (2021) menyampaikan agar media pembelajaran benar-benar digunakan membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a. Media yang akan digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Media pembelajaran yang akan digunakan harus sesuai dengan kekhasan, keunikan, atau kompleksitas materi.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d. Media pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Media pembelajaran tembang macapat yang dikembangkan disusun berdasarkan tujuan pembelajaran baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penyusunan draf media dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan dan studi dokumen sehingga memang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran macapat dan mempunyai keunikan karena berbeda dari media sejenis yang sudah ada. Media pembelajaran juga dikembangkan berdasarkan pelaksanaan pembelajaran daring yang memiliki beberapa kendala seperti kendala sinyal. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dirancang agar bisa digunakan tanpa harus terus terhubung dengan jaringan internet. Pengembangan media yang berbasis android juga bertujuan agar media bisa digunakan oleh semua kalangan, karena zaman sekarang mayoritas masyarakat telah mempunyai dan mampu mengoperasikan *smartphone* sehingga diprediksi tidak ada kendala dalam penggunaan aplikasi.

Dalam penggunaan aplikasi sejarah Pancasila ini mampu mengintegrasikan karakter mahasiswa agar lebih baik dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Ridhwan, M., Yudhyarta, D. Y., & Yurisa, A. ; 2020). Kemudian dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia (Pariyatin, Y. ; 2015). Kemudian dengan memanfaatkan artificial intelligence dalam pembelajaran pancasila di perguruan tinggi mampu memudahkan mahasiswa dalam belajar di kelas (Saputra, I., Ridho, A., & Hikmayani, D. ; 2023) kemudian dengan perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif mahasiswa (Shoffa, S., dkk; 2021). Kemudian dikuatkan Sitohang, H., Zulkarnain, D., Matatula, F., Herkules, H., & Jayanti, S. (2022) yang menunjukkan bahwa dengan melakukan rancang Bangun Media Pembelajaran Pancasila Berbasis Web Mobile: Design of Mobile Web-Based Pancasila menjadikan mahasiswa mudah mengakses kapan saja dan dimana saja.

PENUTUP

Simpulan

Aplikasi sejarah pancasila atau media pembelajaran pancasila disusun berdasarkan fenomena pembelajaran pancasila di sekolah dan masyarakat, kebutuhan media pembelajaran pancasila, dan adaptasi terhadap kondisi pasca pandemi covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara online. Aplikasi sejarah pancasila pada tahap draf awal, telah diujicoba pada perkuliahan pancasila dan mendapat respon yang positif. Draft awal aplikasi sejarah pancasila memang masih mempunyai kekurangan dan membutuhkan penyempurnaan produk, namun pada dasarnya telah siap untuk digunakan pada uji coba tahap awal pada skala kecil.

Saran

Pada tahap uji coba awal, tim peneliti bisa menggandeng mitra masyarakat sehingga akan didapatkan hasil penerapan pada ranah pembelajaran yang berbeda. Penerapan aplikasi bisa dilakukan tidak hanya pada ranah formal, tetapi juga ranah informal sehingga bisa mendapatkan masukan dari berbagai pihak yang harapannya adalah hasil akhir aplikasi sejarah Pancasila dapat dimanfaatkan oleh seluruh lapisan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, U. J., & Sholeh, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe. *Jurnal Disprotek*, 9(1).
- Cahyono, H., Utami, P. S., & Asmaroini, A. P. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Berbasis Youtube Sebagai Reaktualisasi Wawasan Nusantara Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 6(2), 65-73.
- Lestari, I. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Pancasila. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1).
- Nuryadi, M. H., & Widiatmaka, P. (2022). Keunggulan Youtube sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Mahasiswa. *Journal of Civic Education*, 5(3), 356-367.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal Of Information Technology (JINTECH)*, 2(2), 138-146.
- Putri, C. F., & Saputra, E. R. (2022). Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran PPKn di Kelas Tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 127
- Setyosari, H. P. (2016). Metode penelitian pendidikan & pengembangan. Prenada Media.
- Raichanah, N., & Najicha, F. U. (2023). Peran Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Hoax. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 122-128.
- Ridhwan, M., Yudhyarta, D. Y., & Yurisa, A. (2020). Integrasi pendidikan karakter dalam mata kuliah pendidikan Pancasila di perguruan tinggi. *Asatiza*, 1(2), 198-211.
- Pariyatin, Y. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mahasiswa Semester I STT-Garut). *Jurnal Algoritma*, 12(2), 470-476.
- Sanjaya, B. P. (2021). Studi literatur kemandirian belajar siswa sekolah dasar selama pembelajaran daring. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 71-78.
- Saputra, I., Ridho, A., & Hikmayani, D. (2023). Pemanfaatan Artificial Intellegence Dalam Pembelajaran Pancasila Di Perguruan Tinggi. *PROSIDING UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA*, 3(3), 35-44.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... & Kom, M. (2021). Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi. *Agrapana Media*.
- Sitohang, H., Zulkarnain, D., Matatula, F., Herkules, H., & Jayanti, S. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pancasila Berbasis Web Mobile: Design of Mobile Web-Based Pancasila Learning Media. *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 5(1), 41-45.