

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PANCASILA BERBASIS WEB MOBILE

Design of Mobile Web-Based Pancasila Learning Media

Hotmian Sitohang¹, Dewanto Zulkarnain², Frengklin Matatula³, Herkules⁴, Sherly Jayanti⁵

^{1,2,3,4} STMIK Palangkaraya, Jl. G.Obos No. 114 Palangka Raya

e-mail: hotmiansitohang@gmail.com¹, dewa.congo64@gmail.com², rfrengklin@gmail.com³, herkules11282@gmail.com⁴, sherlyjayanti85@gmail.com⁵

ABSTRAK

Web mobile merupakan browser yang dapat diakses menggunakan perangkat smartphone atau tablet. Dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun sebuah aplikasi media pembelajaran, yang dapat dimanfaatkan mahasiswa dalam perkuliahan. Dalam pendidikan sangat dibutuhkan proses pembelajaran yang terjamin dan bermutu agar tercipta pembelajaran yang tepat. Pembelajaran pancasila dalam perguruan tinggi merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil mahasiswa. Dalam pelajaran pancasila berguna untuk mengkaji, menganalisis, dan memecahkan pancasila sebagai ideologi dan dasar negara Republik Indonesia. Salah satu masalah yang muncul tidak tersedianya media belajar elektronik yang mampu menarik minat belajar mahasiswa, sehingga mata kuliah ini kurang diminati. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak prototype yang dilakukan dalam 5 tahapan, yaitu: komunikasi, perencanaan, pemodelan, pembentukan prototype, dan penyerahan sistem atau sistem di uji coba. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran untuk mata kuliah pancasila. Komponen media belajar berisi fitur buku digital dan fitur latihan soal-soal yang dibuat secara menarik dan interaktif.

Kata kunci: Rancang bangun, Media pembelajaran, Pancasila, Web mobile

ABSTRACT

Mobile web is a browser that can be accessed using a smartphone or tablet device. This study aims to design an application for learning media, which can be used by students in lectures. In education, a guaranteed and quality learning process is needed in order to create appropriate learning. Learning Pancasila in higher education is a compulsory subject that must be taken by students. In Pancasila lessons, it is useful to study, analyze, and solve Pancasila as the ideology and basis of the Republic of Indonesia. One of the problems that arise is the unavailability of electronic learning media that is able to attract student interest in learning, so this course is less attractive. This research uses a prototype software development method which is carried out in 5 stages, namely: communication, planning, modeling, prototype formation, and submission of the system or system in testing. This research produces a learning media product for Pancasila courses. The learning media component contains digital book features and practice questions that are made in an interesting and interactive way.

Keywords: Design, Learning media, Pancasila, Mobile Web.

Pendahuluan

Saat ini, teknologi sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat hampir di semua bidang, tidak terkecuali dalam pendidikan. Dunia pendidikan mengalami banyak perubahan karena pengaruh teknologi ini. Teknologi mengubah komunikasi antara guru, siswa dan orang tua menjadi lebih mudah. Keberhasilan maupun kegagalan pendidikan bukan hanya tanggung jawab guru dan siswa, tetapi juga orang tua. Dengan komunikasi yang lebih

mudah, kemajuan siswa dalam pendidikannya dapat dimonitor dengan nyata (Studios, 2020).

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang penting untuk menunjang proses belajar mengajar. Sebab, dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dan menarik membuat pembelajaran lebih inovatif. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran dan media sebagai sumber belajar (Wahyuni, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran akan menimbulkan dampak positif, seperti terciptanya situasi

pembelajaran yang memberikan peluang perkembangan kreatifitas pada mahasiswa dan tersaluranya umpan balik ke mahasiswa.

Dalam suatu proses pembelajaran *blended learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan e-learning (Novitasari, Andrian, & Kurnia, 2021). Manfaat media pembelajaran dapat dirasakan masyarakat. Seperti, pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di Universitas PGRI Yogyakarta (Nurgiansah, Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, 2021). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-Learning sangat bermanfaat dalam pembelajaran online saat ini sehingga mahasiswa dan dosen mulai terbiasa dengan pembelajaran non tatap muka atau pembelajaran jarak jauh. Begitu juga dirasakan siswa-siswa kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. Dimana siswa sudah merasakan manfaat media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran pancasila. Dengan adanya media ini membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran (Pramitasari, 2021). Selanjutnya pada masa pandemi covid-19 siswa/i SMAN 4 Palangka Raya juga merasakan terbantunya dengan adanya aplikasi e-learning berbasis web untuk pembelajaran jarak jauh. Aplikasi ini dibangun berbasis android dengan mata pelajaran sejarah Indonesia untuk kelas X. aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan pun tanpa jaringan internet (Sitohang, Rosmiati, & Sinaga, 2021).

Pancasila berasal dari kata panca berarti lima, dan syila artinya sendi, dasar, atau peraturan tingkah laku yang baik. Sedangkan menurut Ir. Soekarno, Pancasila adalah isi dalam jiwa bangsa Indonesia yang secara turun-temurun telah terpendam bisu oleh kebudayaan Barat. Dan menurut Notonegoro pancasila adalah dasar falsafah negara Indonesia (Yamin, Soekarno, & Notonegoro, 2019). Jadi dapat disimpulkan pancasila adalah lima dasar yang berisi pedoman atau aturan mengenai tingkah laku yang penting dan baik serta dasar falsafah dan ideology negara.

Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam perguruan tinggi. Tujuan dari mata kuliah ini adalah dapat membentuk warga negara yang baik dan paham akan hak dan kewajiban sebagai warga Negara yang memiliki rasa cinta dan nasionalisme terhadap Negara Indonesia. Belakang ini mahasiswa kurang tertarik dengan pembelajaran pancasila, hal ini dapat dilihat dari nilai mata kuliah pancasila rata-rata nilai cukup dan juga saat penyampain materi hanya diberikan ceramah.

Web mobile merupakan *browser* yang dapat diakses menggunakan perangkat *smartphone* atau *tablet*. Menurut (Abdurahman & Muhdar, 2016) situs *web mobile* sering memiliki desain yang sederhana dan biasanya bersifat memberi informasi. *Web mobile* dirancang dengan menggunakan standard web untuk *mobile*. Maka dari itu penulis merancang aplikasi pembelajaran dengan web

mobile. Hal ini karena *web mobile* dapat dimanfaatkan di semua *smartphone*. Seperti penelitian yang dilakukan (Solikin & Amalia, 2019) mengenai pembuatan materi digital berbasis web *mobile* menggunakan model 4D. Tujuan pengembangan dalam pembelajaran ini untuk mempermudah siswa dalam mempelajari ulang materi dan mempelajari materi yang tertinggal karena bisa diakses dimanapun secara online melalui dari *smartphone*.

Sebelum melakukan pembuatan aplikasi, maka diperlukan sebuah perancangan. Perancangan merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem tersebut dapat di implementasikan (Y, 2021). Dengan adanya rancang bangun maka akan lebih sempurna aplikasi yang dibuat.

Metode

Model penelitian ini adalah model *research and development* atau eksperimen. Dimana awalnya peneliti mengamati secara langsung apa yang dibutuhkan dosen atau mahasiswa, mengumpulkan materi-materi untuk mendukung perancangan sistem, serta uji coba sistem.

Penelitian dilakukan di kampus STMIK Palangkaraya. Dengan responden mahasiswa yang menempuh mata kuliah Pancasila disemester ganjil.

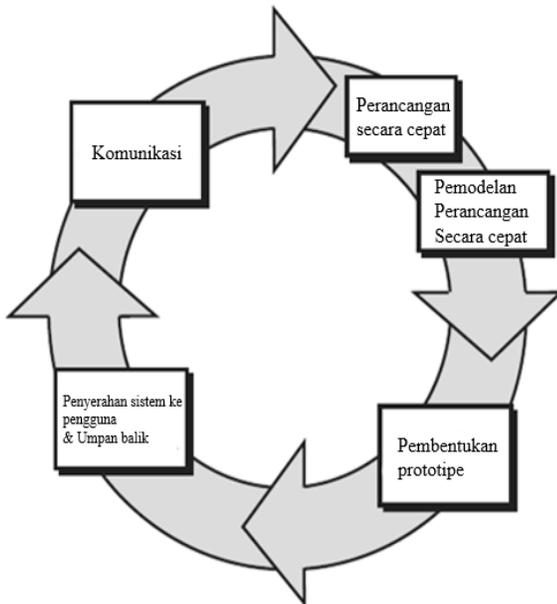
Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi
Merupakan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Dimana peneliti terjun langsung kelapangan guna melihat kondisi nyata yang dialami dosen dan mahasiswa dalam proses belajar.
2. Wawancara
Melakukan pengumpulan data dengan secara langsung dengan dosen pengajar mata kuliah pancasila yang akan di teliti.
3. Literatur
Merupakan pengumpulan data untuk penelitian yang di dapat dari buku teks, makalah, artikel, jurnal, prosiding, dan media online.

Pada analisis sistem yang berjalan adalah perkuliahan dilakukan tatap muka dengan memberikan materi dan ceramah. Hal ini membuat mahasiswa mudah bosan dan lupa akan materi yang sudah diberikan.

Pada tahap analisis kebutuhan sistem terhadap kebutuhan perancangan aplikasi yang dibangun. Sehingga hasil analisis akan dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan aplikasi. Sedangkan tahapan kebutuhan Pengguna (*user*) dapat mengakses dengan *Smartphone* atau tablet.

Tahapan dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan model *Prototype*. Seperti gambar 1.



Gambar 1. Model *Prototype* (Susanto & Andriana, 2016)

Dengan menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Komunikasi
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara melakukan wawancara kepada dosen pengampuh mata kuliah pancasila.
2. Perencanaan Secara Cepat
Pada tahap ini dilakukan perencanaan sistem dengan cepat sesuai kebutuhan pengguna.
3. Pemodelan Perancangan Secara Cepat
Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang disesuaikan dengan perancangan aplikasi yang dibutuhkan pengguna.
4. Pembentukan prototype
Pada tahap ini aplikasi dibangun sesuai dengan perancangan yang telah dimodelkan sebelumnya.
5. Penyerahan Sistem & Feedback
Pada tahap ini prototype sistem diserahkan kepada dosen lalu di uji coba kepada mahasiswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran pancasila menggunakan web mobile. Dengan uji coba dan testing implementasi, maka tampilan aplikasi sebagai berikut:

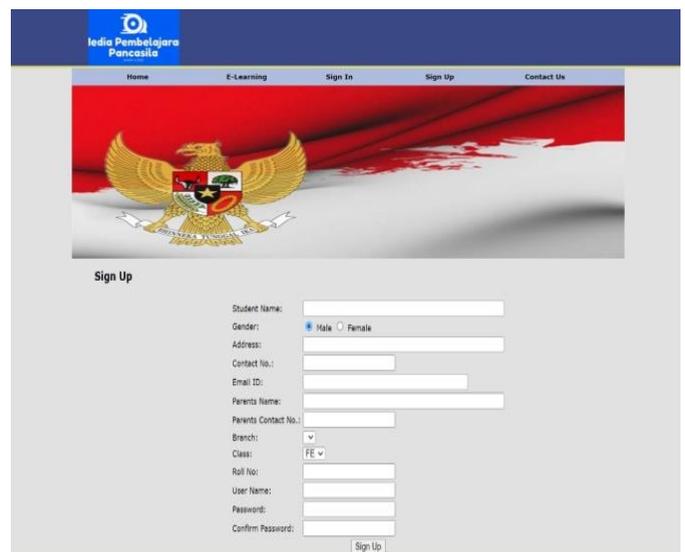
Tampilan Menu user

Pada tampilan awal menu. terdapat *user name* dan *password*. Seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Supaya mendapatkan *user name* dan *password*, user terlebih dahulu mengklik daftar (*sign up*). Setelah melakukan daftar, selanjutnya mengisi form. Seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Login User

Pada tampilan e-learning terdapat folder bahan kuliah selama satu semester, soal-soal dan kuis. Seperti Gambar 4



Gambar 5. Tampilan E-Learning

Apabila di klik pertemuan maka akan tampil materi kuliah. Seperti pada gambar 5.



Gambar 6. Tampilan Materi Kuliah

Dari hasil uji coba aplikasi, maka *web mobile* dapat dijalankan di semua *smartphone*, menu-menu dapat tampil dengan sempurna dan button-button tampil sesuai dengan pengguna inginkan.

Simpulan Dan Saran

Simpulan

1. Rancang bangun aplikasi media pembelajaran pancasila berbasis web mobile merupakan media pembelajaran pada mata kuliah pancasila bagi mahasiswa STMIK Palangkaraya. E-learning berisi materi pancasila, soal-soal ujian akhir tengah semester dan ujian akhir semester serta dilengkapi dengan kuis.
2. Aplikasi *user friendly*, didesain sesuai kebutuhan *user* dan dapat digunakan dengan *smartphone* atau *tablet*.

Saran

1. Diharapkan aplikasi ini dapat digunakan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran pancasila.
2. Pengembangan selanjutnya aplikasi dapat dibuat berbasis android
3. Aplikasi dapat ditambahkan ujian secara online.

Pustaka Acuan

- Abdurahman, & Muhdar. (2016). Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Web Mobile Pada Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 49-56.
- Nurgiansah , T. H. (2021). Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Information Technology*, 2(2), 138-146.
- Novitasari, Y. S., Andrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus:Bimbingan Belajar De Potlood. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 136-147.
- Nurgiansah , T. H. (2021, Agustus). Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JINTECH: Journal of Information Technology*, 2(2), 138-146.
- Pramitasari, I. (2021). Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK:Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 68-76.
- Sitohang, H., Rosmiati, & Sinaga, E. E. (2021). Aplikasi E-Learning Berbasis Web untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 4(01).
- Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). *Perbandingan Model Waterfall dan Prototyping*. Bandung: UNIKOM.
- Solikin, I., & Amalia, R. (2019). Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(3), 321-328.
- Studios, C. (2020, Juli Senin). <https://www.cultura.id/teknologi-untuk-media-pembelajaran>. Retrieved Juli Selasa, 2022, from www.Cultura.id.
- Wahyuni, S. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web (Virtual Map)*

- Terhadap Pemahaman Konsep Wawasan Nusantara Pada Pembelajaran PKn Siswa Negeri No. 184 Baru Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Snjai. Sulawesi Selatan: Universitas Muhammadiyah Makassar.*
- Y, R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Koperasi Menggunakan Metode Web Engineering. *J. Data Min dan Sist Inf*, 24-30.
- Yamin, M., Soekarno, I., & Notonegoro. (2019). <https://www.kompas.com/skola/read/2022/08/03/083000869/4-pengertian-pancasila-menurut-para-ahli>. Retrieved Agustus Senin, 2022, from 4 pengertian pancasila menurut para ahli: www.kompas.com