

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE

Untung Joko Basuki, Muhammad Sholeh

Fakultas Teknologi Industri, Institut Sains & Teknologi AKPRIND
muhash@akprind.ac.id

Abstract

Innovation in learning must follow the development of technology. Pancasila education as a basic course that must be taken by students in a package with teaching materials that are not only text based but also involving multimedia such as pictures, animation, sound or other media. In this study, teaching materials Pancasila Education with multimedia are developed by using video scribe application. By using Video Scribe this process of making teaching materials can be conducted easily without any programming process. The material developed refers to Pancasila education books for higher education published by the Directorate General of Learning and Student Affairs, Ministry of Research and Technology of DIKTI. The method used is ADDIE method that consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

Keywords: *pancasila, materials, multimedia, animation, ADDIE*

Abstrak

Inovasi dalam pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi. Pendidikan Pancasila sebagai mata kuliah dasar yang wajib ditempuh mahasiswa harus dikemas dengan bahan ajar yang tidak hanya berbasis teks tetapi juga melibatkan multimedia seperti gambar, animasi, suara atau media lainnya. Dalam penelitian ini dikembangkan bahan ajar Pendidikan Pancasila berbasis multimedia. Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *video scribe*. Dengan menggunakan *video scribe* ini proses pembuatan bahan ajar dapat dilakukan dengan mudah tanpa ada proses pemrograman. Materi yang dikembangkan mengacu pada buku Pendidikan Pancasila untuk pendidikan tinggi yang dikeluarkan yang diterbitkan Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Ristek DIKTI. Metode yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Kata kunci : pancasila, ajar, multimedia, animasi, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang penting dan berguna untuk mahasiswa di Perguruan Tinggi. Pendidikan Pancasila harus dipelajari dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mahasiswa dapat mengetahui dan mengerti tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia. Pancasila adalah sebagai sumber nilai dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu seluruh tatanan kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia menggunakan Pancasila sebagai dasar moral atau norma dan sebagai tolak ukur baik buruk dan benar salahnya sikap, perubahan dan tingkah laku sebagai bangsa Indonesia. Selain

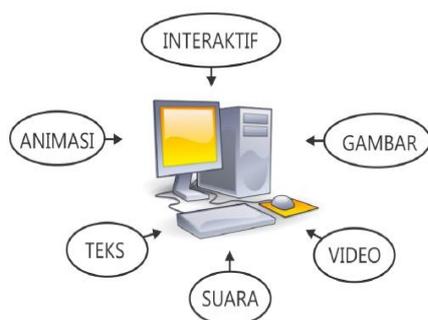
itu Pancasila merupakan ideologi dasar negara Indonesia, yang dipakai untuk menjadi dasar negara Indonesia dan pandangan hidup. Pancasila merupakan rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia.

Inovasi dan metode pengajaran suatu mata kuliah di era teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini tidak bisa hanya mengandalkan penyampaian materi secara konvensional. Penyampaian materi yang hanya disampaikan di kelas dan tidak didukung dengan bahan ajar yang mahasiswa bisa mempelajari secara mandiri tentunya sudah tidak relevan lagi. Di era perkembangan TIK saat ini, pembuatan bahan ajar sudah semestinya sudah dilengkapi dengan bahan

ajar berbasis TIK dan menggunakan fasilitas multimedia.

Pendidikan Pancasila sebagai mata kuliah dasar yang diberikan pada semester awal dalam proses penyampaian materi bisa dilengkapi dengan pembuatan bahan ajar berbasis TIK. Dengan menggunakan TIK, materi yang disampaikan dikemas berbasis multimedia dan dilengkapi dengan animasi-animasi. Selama ini materi yang disampaikan masih sebatas menggunakan *Microsoft Power Point* dan pada penelitian ini dikembangkan bahan ajar Pendidikan Pancasila berbasis TIK dengan menggunakan software *Sparkol Video Scribe*. Penggunaan software ini disamping proses pembuatan yang mudah juga menghasilkan tampilan yang menarik dan berbasis animasi penulisan tangan.

Agar proses pengembangan bahan ajar dapat lebih dipahami, pengemabnagan bahan ajar dikembangkan dengan mengoptimalkan dukungan multimedia. Istilah multimedia yang digunakan dalam pembahasan ini adalah sebuah program untuk penyampaian konten digital secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video dan animasi. Dalam bentuk yang paling sederhana, multimedia kadang-kadang didefinisikan sebagai presentasi konten yang menggunakan kombinasi media [teks, suara, gambar (statis, bergerak, animasi, video)]. Secara umum konsep multimedia dapat didefinisikan gabungan dari berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu program berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif. (Munir, 2013). Gambar 1, menggambarkan piranti multimedia dalam suatu aplikasi.



Gambar 1. Konsep multimedia

Dalam pengembangan aplikasi, software yang digunakan adalah Video Scribe. Video Scribe adalah software untuk menggunakan animasi papan tulis secara otomatis. Hasil akhir dari Video Scribe mengembangkan dapat menghasilkan file dalam bentuk Quick Time Video, Flash Video, format gambar JPEG dan PNG.

TINJAUAN PUSTAKA

Banyak peneliti yang sudah mengembangkan bahan ajar yang menggunakan komputer dan multimedia, beberapa hasil penelusuran pustaka yang berupa penelitian yang menggunakan multimedia terutama yang terkait dengan mata kuliah dasar.

Penelitian yang dilakukan Pariyatin (2015), mengemukakan tentang Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia (studi kasus Mahasiswa Semester I STT Garut). Dilatarbelakangi oleh beberapa alasan *pertama*, mata kuliah ini bukan mata kuliah sesuai dengan bidang studi mereka; *kedua*, materinya tidak *up to date*, hanya mengulang apa yang pernah mereka dapatkan di jenjang pendidikan sebelumnya; *ketiga*, metode pembelajarannya yang tidak variatif dan inovatif sehingga menimbulkan kebosanan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah perangkat lunak media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai alat bantu guru dalam penyampaian isi materi mata kuliah Pendidikan Pancasila untuk mahasiswa semester I STT Garut. Perangkat lunak ini dibuat dengan menggunakan *tools* Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe After effect, CorelDraw dan Adobe Premiere. (Pariyatin, 2015)

Dalam jurnal yang dipublikasikan Winarno, memaparkan hasil penelitian yang menghasilkan bahan ajar berupa buku teks PKn berjudul "Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi" terbitan Ombak Yogyakarta, Januari 2015 ISBN: 798-602-258-267-0 dengan jumlah 203 halaman. Buku teks tersebut selanjutnya diujicobakan pada perkuliahan PKn semester Genap Januari-Juli 2015. Untuk melihat hasilnya, mahasiswa diminta mengisi lembar validasi buku teks. Hasil penelitian disimpulkan buku yang

dikembangkan layak untuk dipergunakan sebagai buku teks pembelajaran PKn. Namun demikian agar lebih memenuhi standar ideal sebuah buku teks perlu revisi pada sajian buku terutama penggunaan bahasa yang baik dan efektif, ilustrasi gambar, konteks kasus yang sejalan dengan materi bab, dan penggunaan referensi yang terbaru. (Winarno, 2015)

Hasil penelitian yang mengupas penggunaan video dalam suatu mata pelajaran diantaranya diteliti oleh Turyati. Hasil penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media video edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016 khususnya pada kompetensi dasar menjelaskan hakikat kemerdekaan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media video edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016 pada kompetensi dasar menjelaskan hakikat kemerdekaan mengemukakan pendapat. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rerata hasil belajar di kelas yang menggunakan video dengan kelas yang belum menggunakan video (Turyati, Muchtarom, & Winarno, 2016)

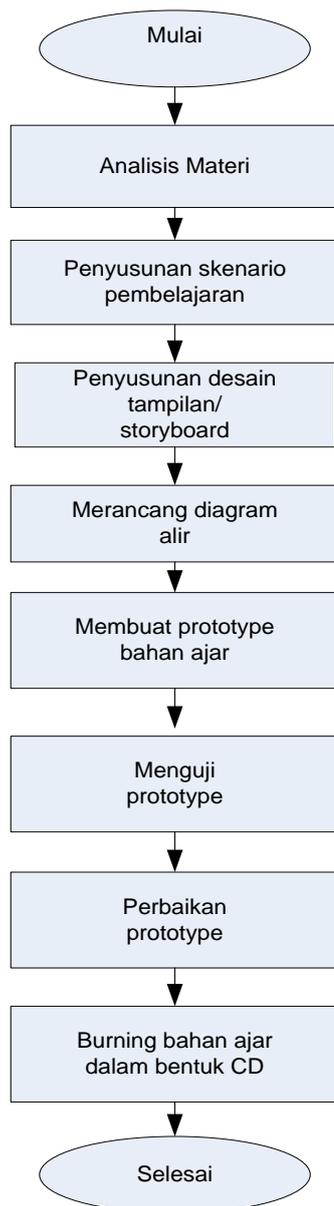
Dari studi pustaka yang dibahas, dalam proses belajar mengajar baik guru maupun dosen harus menggunakan teknologi sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat lebih menarik dan tidak monoton. Seiring dengan perkembangan TIK, aplikasi yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar juga mengalami perkembangan. Pembuatan bahan ajar tidak lagi hanya berupa buku tetapi sudah menggunakan aplikasi berbasis multimedia. Demikian juga *software* yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar berbasis TIK semakin mudah dalam penggunaannya dan tidak memerlukan pemrograman.

METODOLOGI

Desain pengembangan pembelajaran dikenal beberapa model yang dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar. Dalam pengembangan ini, model yang digunakan adalah ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari :

1. *Analysis*
Analysis yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas
2. *Design* (desain/perancangan)
Dalam tahap desain ini, langkah-langkah yang dilakukan diantaranya merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun tes, menentukan strategi pembelajaran media yang tepat.
3. *Development* (pengembangan)
Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu *software* berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan.
4. *Implementation*
Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan
5. Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas.

Implementasi dari model ADDIE, dalam pembuatan bahan ajar berbasis TIK dengan video scribe ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, tahapan tersebut ada pada gambar 2.



Gambar 2. Proses pembuatan bahan ajar

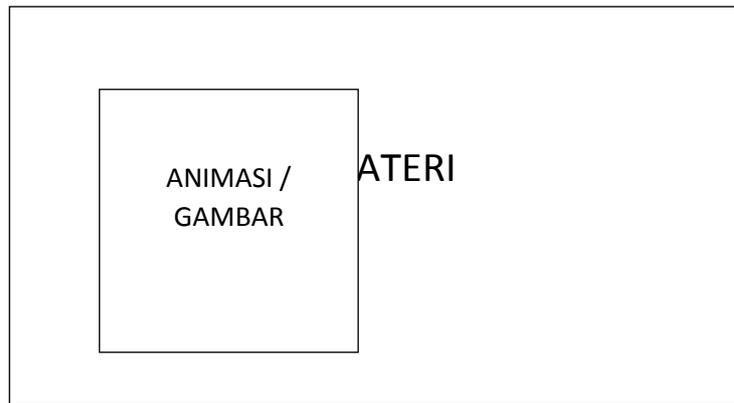
Desain Tampilan

Dalam pengembangan bahan ajar, sumber data atau buku ajar yang digunakan adalah buku Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi yang diterbitkan Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Ristek DIKTI. Buku ajar ini merupakan buku ajar mata kuliah wajib umum yang dipersiapkan pemerintah untuk menjadi salah satu sumber nilai dan bahan dalam menyelenggarakan program studi guna mengantarkan mahasiswa memantapkan kepribadian sebagai bangsa Indonesia seutuhnya. (Anonim, 2016).

Fokus dari pengembangan bahan ajar disesuaikan pada buku tersebut terutama materi “Menelusuri Konsep dan Urgensi Pendidikan Pancasila”. Desain tampilan halaman depan ada pada gambar 3 dan gambar 4. salah satu rancangan untuk materi bahan ajar.



Gambar 3. Desain tampilan halaman depan

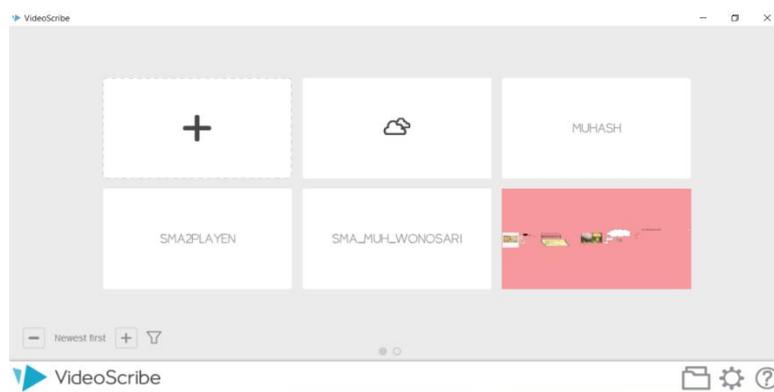


Gambar 4. Desain tampilan halaman materi

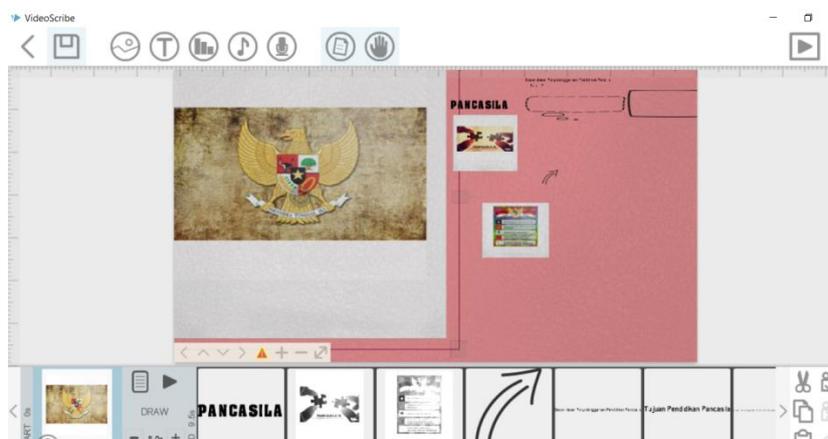
Perancangan di VideoScribe

Hasil dari desain tampilan-tampilan diimplementasikan dalam video scribe. Dalam penentuan animasi, perlu adanya kreativitas dalam pembuatan animasi. Beberapa penentuan animasi diantaranya penentuan penulisan teks dengan bentuk pena atau

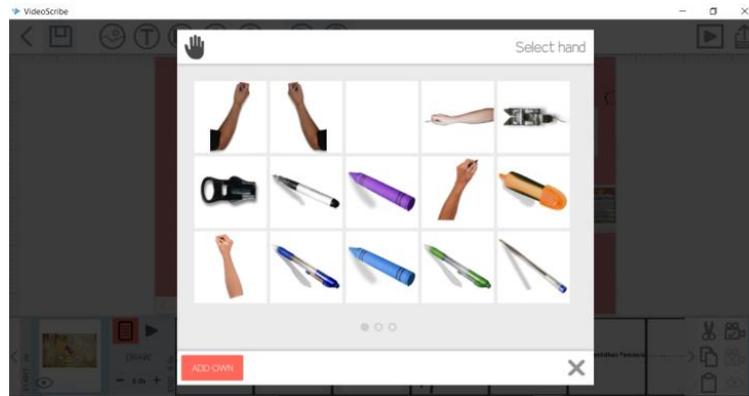
tangan, gerakan gambar atau teks yang akan ditampilkan dari sisi mana. Semua tampilan animasi ini tentunya akan menambah daya tarik dari bahan ajar yang diproduksi. Gambar 5-8 menampilkan proses pembuatan di video scrib.



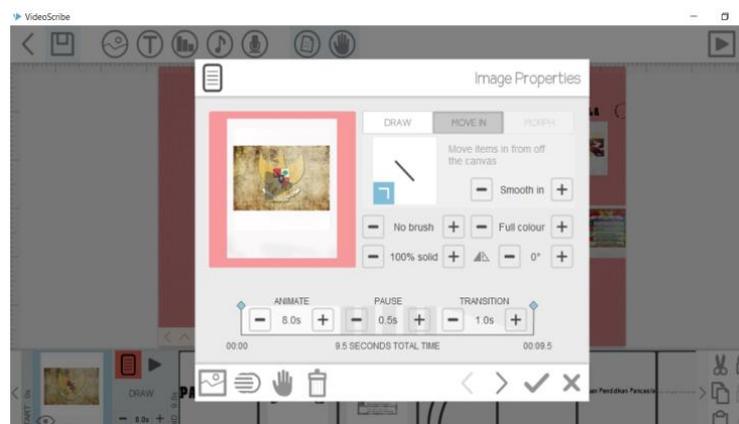
Gambar 5. Tampilan awal Video Scribe



Gambar 6. Tampilan proses pembuatan



Gambar 7. Pilihan animasi yang akan digunakan



Gambar 8. Pilihan pergerakan gambar/teks yang akan dipilih

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

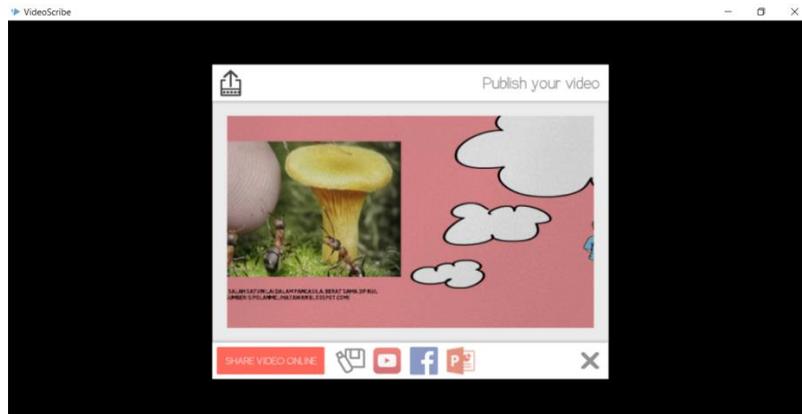
Pada tahap implementasi hasil rancangan aplikasi, aplikasi dirancang agar dapat dioperasikan dalam kondisi sebenarnya, sehingga langkah ini dapat dipastikan bahwa aplikasi tersebut dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan dengan lebih efisien atau aplikasi tersebut masih harus diperbaiki. Hasil dari aplikasi ini adalah sebuah tampilan program dengan beberapa halaman aplikasi yang interaktif.

Tujuannya adalah menerapkan aplikasi yang telah dirancang untuk diterapkan pada keadaan sebenarnya dan dievaluasi apakah menghasilkan aplikasi yang baik atau sebaliknya. Dikatakan akan menghasilkan aplikasi yang baik jika aplikasi yang digunakan dapat mencapai tujuan dengan prinsip efisien

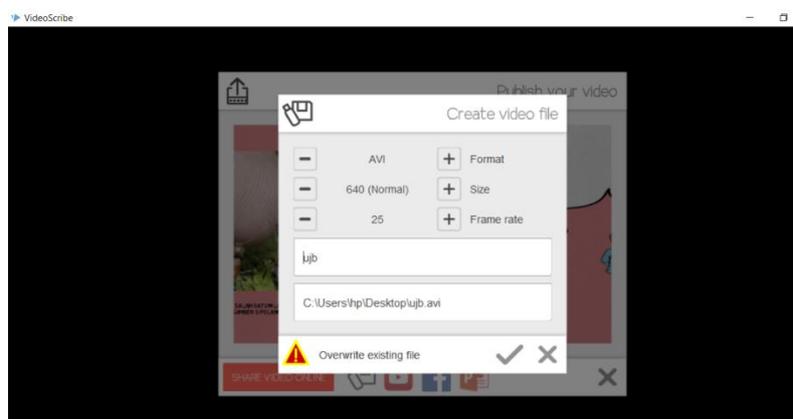
dan efektif. Dikatakan aplikasi tidak berhasil jika aplikasi tersebut, ternyata banyak kelemahan dan kekurangan sehingga tidak efisien.

Proses dari VideoScribe ke bentuk Video

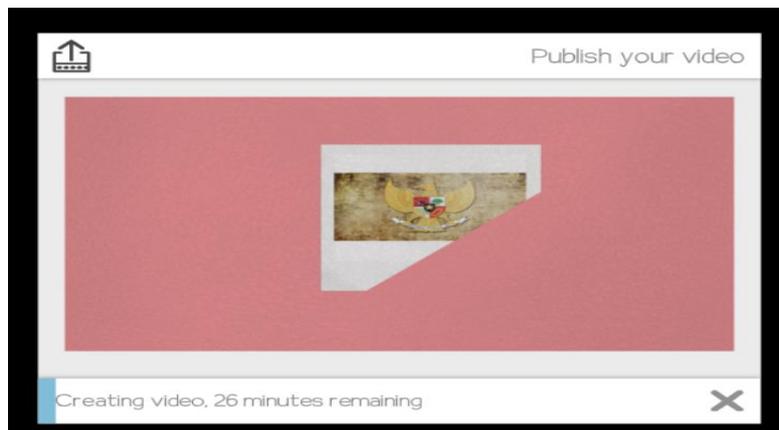
Hasil akhir dari pembuatan bahan ajar ini berupa file video. Dengan hasil video ini, pengguna tidak perlu menginstall video scribe tetapi langsung menggunakan dengan menjalankan dengan aplikasi pemutar video. Proses kompilasi ke bentuk video dilakukan di akhir pembuatan bahan ajar dan hasil pembuatan bahan ajar sudah dipastikan sudah memuat semua materi. File video scribe tetap disimpan sebagai file master dan dapat dilakukan modifikasi atau penyesuaian materi. Gambar 8-11 merupakan proses kompilasi dan hasil akhir dari kompilasi berupa file video.



Gambar 9. Proses kompilasi



Gambar 10. Pemilihan format file hasil kompilasi



Gambar 11. Proses kompilasi



Gambar 12. Hasil dalam bentuk video

Tampilan Halaman Depan

Hasil akhir dari bahan ajar ini menghasilkan file dalam bentuk move. Format video ini diharapkan mahasiswa dapat melihat dan menyimak materi bahan ajar secara mandiri. Tampilan awal dari bahan ajar ini

menampilkan identitas materi, Gambar 12 dan 13 merupakan tampilan dari halaman depan dari bahan ajar yang dikembangkan. Halaman depan menampilkan lambang Pancasila dan tampilan lambang Pancasila ini ditampilkan dalam bentuk sketsa gambar.



Gambar 13. Halaman depan bahan ajar

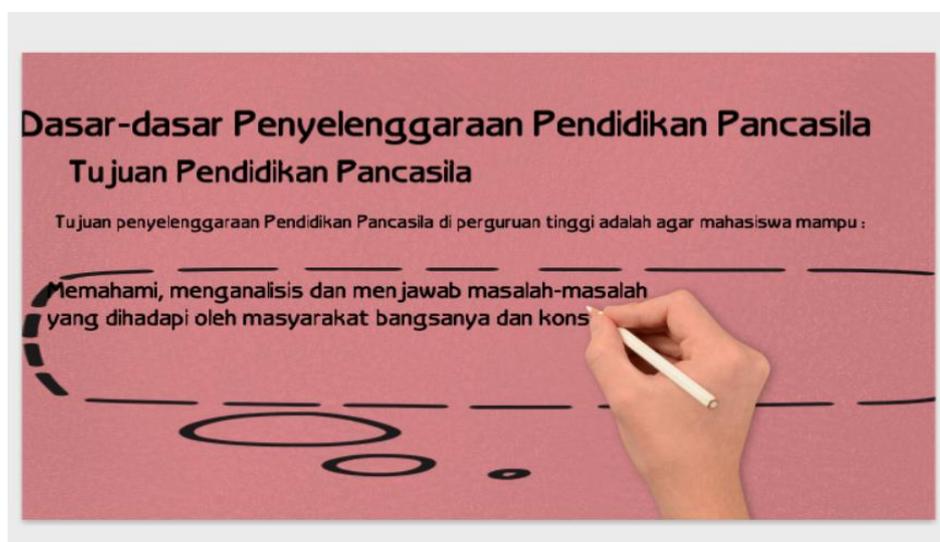


Gambar 14. Halaman depan bahan ajar

Tampilan Tujuan Materi Pembelajaran

Gambar 14 menampilkan tujuan dari materi bahan ajar yang diberikan. Tampilan tidak hanya berupa teks tetapi teks yang ditampilkan berbasis animasi dengan

menampilkan teks yang dilengkapi dengan animasi penulisan dengan pensil. Dengan animasi ini bagan ajar yang dibuat lebih menarik dan tidak sekedar hanya teks saja.

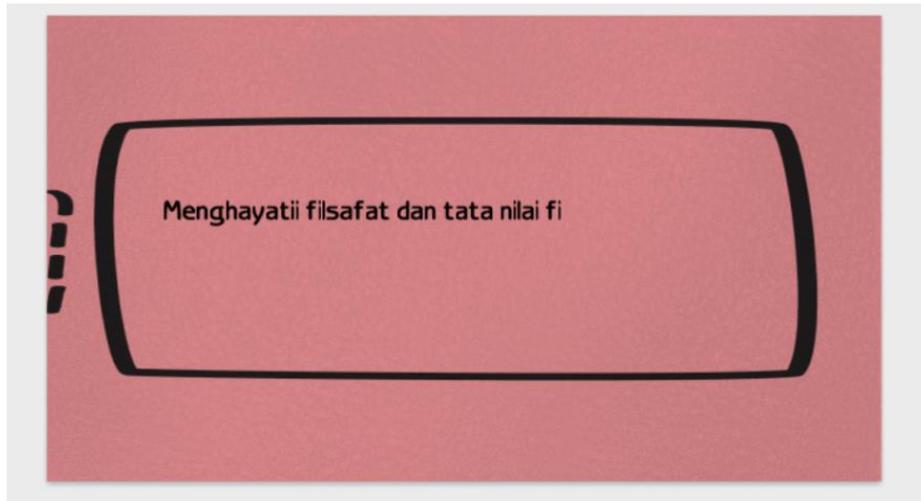


Gambar 15. Tampilan hasil bahan ajar

Tampilan Materi Bahan Ajar

Materi yang disampaikan dalam bahan ajar dibuat point demi point dan dikemas dengan memaksimalkan media animasi yang ada dalam video scribe. Beberapa tampilan animasi yang ditampilkan di antaranya

penulisan teks yang dituliskan dalam bentuk tulisan yang seolah-olah ditulis secara manual dengan pensil. Gambar 15-18 menggambarkan salah satu hasil tampilan teks yang menuliskan teks dengan sebuah tampilan pena.



Gambar 16. Tampilan Hasil Materi



Gambar 17. Tampilan Materi Teks



Gambar 18. Hasil bahan ajar berbasis teks



Gambar 19. Hasil bahan ajar berbasis gambar

SIMPULAN

Pembuatan bahan ajar Pendidikan Pancasila ini merupakan pengembangan dari bahan ajar yang sudah dibuat dengan menggunakan Microsoft Power Point. Perbedaan antara bahan ajar yang dikembangkan dengan Microsoft Power Point dengan Video Scribe terletak pada tampilan animasi dan hasil akhir. Dengan menggunakan Video scribe proses pembuatan bahan ajar tidak memerlukan pemrograman dan proses pembuatan yang mudah.

Hasil akhir dari bahan ajar berupa video sehingga pengguna bisa langsung melihat hasilnya dengan aplikasi pemutar video dan tanpa perlu menginstall aplikasi video scribe.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2016. *Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan

Kemahasiswaan, Kementerian Ristek DIKTI.

Pariyatin, Y. 2015. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mahasiswa Semester I STT-Garut). *Jurnal Algoritma*, 12(1), 1-7.

Turyati, Muchtarom, M., & Winarno. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Vii SMP NEGERI 2 GONDANGREJO. *PKn Progresif*, Vol. 11 No. 1 Juni 2016, 11(1), 255-267.

Winarno. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pilar Kebangsaan di Perguruan Tinggi. Purwokerto: Seminar Nasional Hasil - Hasil Penelitian dan Pengabdian LPPM Universitas Muhammadiyah Purwokerto, IS Pilar Kebangsaan di Perguruan Tinggi.