



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS MULTIMEDIA

Ilham

FAI, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Indonesia.

E-mail: ilham@umsb.ac.id

Mahmud

PGMI UIN Imam Bonjol Padang Sumatera Barat, Indonesia.

E-mail: mahmud@uinib.ac.id

Vini Wela Septiana

FAI, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Indonesia.

E-mail: viniwelaseptiana@umsb.ac.id

Abstract

Civics Learning in PGMI Study Program Students of Muhammadiyah University of West Sumatra complained about the understanding and delivery of material that was less interesting and even difficult to understand, sometimes there were also differences in concepts between students. So the authors initiated learning through multimedia-based learning media. Through multimedia learning media are expected to improve the quality of the learning process. Learning multimedia are able to present information in more detail and interesting ways. Based on the importance of the media in the world of education while the lack of resources to create learning media, an effective solution that can be done is to develop multimedia as part of the Civics learning media in an effort to improve the quality of learning. The implementation of multimedia-based learning that exists aims as a medium and aids on materials for citizenship education lectures. Multimedia is also an instrument to facilitate the delivery of learning material. Besides also having a function for changing the way of learning directly to learning based on learning media, it also directs technology-based learning. The results of the implementation of this learning can also be used as a medium or a means of delivering learning to the Civics Education subject.

Keywords: *Multimedia, Learning, Education, Citizenship*

Abstrak

Pembelajaran PKn di Program Studi PGMI Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat mengeluhkan pemahaman dan penyampaian materi yang kurang menarik

dan bahkan sulit dipahami, terkadang ada juga perbedaan konsep antar mahasiswa. Maka penulis memulai pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis multimedia. Melalui media pembelajaran multimedia diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia mampu menyajikan informasi secara lebih detail dan menarik. Berdasarkan pentingnya media dalam dunia pendidikan sementara kurangnya sumber daya untuk membuat media pembelajaran, solusi efektif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan multimedia sebagai bagian dari media pembelajaran PKn dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Implementasi pembelajaran berbasis multimedia yang ada bertujuan sebagai media dan bantuan materi untuk kuliah pendidikan kewarganegaraan. Multimedia juga merupakan instrumen untuk memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran. Selain memiliki fungsi untuk mengubah cara belajar secara langsung menjadi pembelajaran berbasis media pembelajaran, ia juga mengarahkan pembelajaran berbasis teknologi. Hasil dari pelaksanaan pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai media atau sarana penyampaian pembelajaran kepada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Kata Kunci: *Multimedia, Pembelajaran, Pendidikan, Kewarganegaraan*

PENDAHULUAN

Transformasi digital dan pemanfaatan teknologi menjadi identitas revolusi industri 4.0. Teknologi informasi tanpa batas menjadi basis dalam kehidupan manusia. Semuanya mempengaruhi perkembangan gerakan manusia dalam menjalani kehidupan. Khusus pendidikan tinggi sebagai agent perubahan dituntut mampu memberikan peran yang lebih nyata untuk menjawab tantangan tersebut. Karenanya, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dituntut mampu untuk memfasilitasi tantangan perubahan yang kian signifikan dengan perspektif baru dan solusi menjanjikan bagi masa depan bangsa. Bukan hanya menjawab persoalan zaman dengan bekal seadanya,

namun diharapkan dapat belajar melalui teknologi baru dan mengikuti sesuai dengan kemajuan teknologi tersebut.

Secara umum pada pembelajaran PKn di Program Studi PGMI Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat mahasiswa mengeluhkan tentang pemahaman dan penyampaian materi yang kurang menarik bahkan sulit untuk dipahami, terkadang juga terjadi perbedaan konsep antar mahasiswa. Terbukti pada materi konsep negara demokrasi yang idealnya terdapat perbedaan demokrasi liberal dan demokrasi pancasila, yang terjadi malah ada beberapa mahasiswa yang berbeda pendapat terhadapnya bahkan terjadi juga pembauran kedua konsep demokrasi itu. Maka pembelajaran

PKN dan memahaminya secara holistik sangat diperlukan mengingat pentingnya agar konsep Negara dan Bangsa tidak kabur atau salah.

Dikuasainya materi pelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu mempresentasikan informasi secara lebih menarik kepada mahasiswa. Bertitik tolak dari pentingnya media dalam dunia pendidikan sementara lemahnya sumber daya untuk membuat media pembelajaran, maka solusi yang efektif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan Multimedia sebagai bagian dari media pembelajaran PKN berbasis multimedia dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. (Mahendri:2012).

Begitu pentingnya media pembelajaran berbasis multimedia tersebut sehingga penulis melakukan perancangan dan pembuatan media pembelajaran multimedia dasar yang akan disesuaikan dengan materi perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FAI-UMSB sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Prodi PGMI.

Dalam penelitian ini dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mahasiswa bisa memahami materi pembelajaran PKN melalui media multimedia?
2. Bagaimana Program Studi PGMI Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat memiliki cara belajar melalui media pembelajaran PKN berbasis multimedia?

Tujuan penelitian ini berangkat dari Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia ini bertujuan sebagai media dan alat peraga pada materi-materi perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. media ini nantinya merupakan salah satu instrument untuk memudahkan penyampaian informasi materi-materi pembelajaran. Selain juga memiliki fungsi bagi perubahan cara belajar langsung kepada pembelajaran berbasis media pembelajaran, sekaligus mengarahkan pembelajaran berbasis ilmu teknologi. Hasil dari perancangan dan pembuatan media pembelajarn ini dapat digunakan sebagai media atau sarana penyampaian pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

Target penelitian ini adalah : 1. Terwujudnya pembelajaran Kewarga-

negara berbasis multimedia sebagai media di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, 2. Memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan khasanah ilmu pengetahuan, terutama bagi kemajuan pendidikan di masa yang akan datang, khususnya menyangkut media pembelajaran.

Tinjauan Pustaka

1. Multimedia

Konsep multimedia telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan multimedia interaktif berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang tidak bisa memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Multimedia dapat menjadikan suatu aplikasi menjadi sangat interaktif dan menyajikan interface yang menarik. Multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, seni grafik, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Tampilan dan cita rasa dari proyek multimedia harus menyenangkan, estetik, mengundang, dan mengikat. Proyek harus memuat konsistensi visual, hanya

dengan menggunakan elemen-elemen yang mendukung pesan keseluruhan dari program. (Vaughan, 2004).

Adapun kriteria Multimedia dalam pembelajaran, menurut Sigit (2008), kriteria multimedia adalah sebagai berikut: memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Jenis Multimedia, menurut Sigit (2008) multimedia terbagi menjadi dua jenis, yaitu: 1) Multimedia Linier, merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi oleh alat-alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia linier ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: televisi dan film; 2) Multimedia Interaktif yang dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya: video game, pembelajaran

interaktif, dan lain-lain. (Risal M. Merentek:2012)

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Gerlach dan Ely (1971) menerangkan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Maka media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2006).

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan dengan sengaja antara guru dan murid untuk mengelola lingkungan (situasi) agar memungkinkan anak didik memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik (Arsyad, 2006).

Media pembelajaran adalah apabila suatu media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan i

nstruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi atau lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2006). (Aini: 2012)

3. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah konsep multidimensional yang dimaksudkan untuk meletakkan dasar-dasar pengetahuan tentang masyarakat politik, tentang persiapan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam proses politik secara menyeluruh, dan secara umum tentang apa defnisi dan bagaimana menjadi warga negara yang baik. (Lembaga Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2003:44).

Tujuan pendidikan kewarganegaraan tidak lain adalah membentuk warga negara yang baik (a good citizen) dan mempersiapkan untuk masa depan. (Ningsih: 2013).

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan cara berfikir dan berbuat yang dipersiapkan secara matang dalam rangka untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu

menemukan, mengembangkan atau mengkaji kebenaran suatu pengetahuan secara ilmiah atau untuk pengujian hipotesis suatu penelitian.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengembangkan materi ajar pendidikan kewarganegaraan ke bentuk media pembelajaran multimedia dan penggunaan bahan ajar multimedia tersebut. Objek dari penelitian ini adalah materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Metodologi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metodologi yang berbasis pengembangan bahan ajar multimedia. Metodologi ini disusun proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis (Sugiyono, 2014:2) dalam suatu kerangka kerja penelitian (*frame work*) seperti gambar 1.1

Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja pada gambar 1.1, maka masing-masing langkahnya dapat diuraikan seperti berikut ini :

1. Potensi dan masalah yang ditemukan.

Potensinya adalah input mahasiswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi dan sarana dan prasarana yang memadai seperti adanya computer dan perangkat IT lainnya. Masalah yang ditemukan adalah kurangnya pembelajaran yang menggunakan media multimedia. Maka dikembangkanlah media multimedia interaktif dalam bentuk media pembelajaran multimedia.

Langkah analisis masalah merupakan langkah untuk dapat memahami masalah yang telah ditentukan ruang lingkup atau batasannya. Dengan menganalisis masalah yang telah ditentukan tersebut, maka diharapkan masalah dapat dipahami dengan baik.

2. Mempelajari literature

Untuk mencapai tujuan, maka dipelajari beberapa literatur-literatur yang diperkirakan dapat digunakan. Kemudian literatur-literatur yang dipelajari tersebut diseleksi untuk dapat ditentukan literatur-literatur mana yang akan digunakan dalam penelitian.

3. Analisa teknik pengelolaan data

Dalam tahap ini yang dilakukan adalah pengumpulan data. Setelah data terkumpul kemudian data dianalisis. Analisis data penelitian dilakukan

dengan cara mengklasifikasi data yang sesuai dengan jenis dan fungsinya. Pengumpulan data berfungsi untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pembuatan sebuah media pembelajaran. Tahap analisis adalah suatu kegiatan untuk menentukan klasifikasi data yang lebih tepat untuk mendukung pembuatan media yang digunakan.

4. Perencanaan

Tahap perancangan sistem merupakan kelanjutan dari analisis data, sehingga data yang akan dibuat dapat disusun dengan mudah, dan tepat pada sasaran yang telah ditetapkan sebelum menyusun suatu media. Langkah yang harus dilakukan adalah dengan membuat rancangan media terhadap permasalahan yang dibahas dengan harapan agar pembuatan media tidak meluas dari pokok permasalahan.

5. Implementasi

Pada tahap ini adalah dengan melakukan implementasi dari media yang telah dirancang. Pada implementasi media pembelajaran ini penulis akan menggunakan media pembelajaran multimedia dalam matakuliah.

6. Pengujian

Pengujian media pembelajaran multimedia ini dilakukan di kelas PKN pada Program Studi PGMI UMSB, pada tahapan ini merupakan langkah terakhir dari kerangka kerja ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, ditemukan masalah bahwa terdapat mahasiswa yang masih belum utuh memahami persoalan kita munculkan seperti dikatakan oleh aji. Juga terdapat perbedaan pendapat pada konsep sesuai apa yang diungkapkan oleh rahmat dalam pembelajaran PKN, selain itu peran. Masalah juga berawal dari adanya potensi dari salah satu mahasiswa menanyakan tentang konsep Negara dan pancasila. dimana, ini memunculkan tesis bahwa mahasiswa masih minim pemahaman terdapat persoalan krusial baik tentang Negara maupun pancasila sebagai dasar Negara.

Selain itu, peran dosen sebagai media transfer of knowledge juga memahami bahwa persoalan harus diberikan kepedulian khusus agar tidak terjebak pada kesalahan pemahaman dasar bernegara dan berbangsa. diantaranya diutarakan oleh Bapak Yunardi, sebagai dosen PGMI FAI UMSB bahwa beliau

mengeluhkan minimnya pemahaman mahasiswa terhadap konsep bernegara dan berwarga Negara yang pancasilais. Masih terdapat perbedaan konsep yang memang harus dilakukan perbaikan terhadapnya. Karenanya peran media pembelajaran mestinya mendapat perhatian penting dalam pembelajaran. Sebagaimana pernyataan mahasiswa diatas dalam kegiatan diskusi kelas.

Konsep berbangsa dan bernegara harus dapat dipastikan akan keberlangsungan dan tidak mandek pada konsep yang ragu-ragu. Peran bernegara dan berbangsa baik dalam kerangka Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika berada pada kerangka yang dilakukan secara seksama. Bentuk dan sasaran utamanya adalah 4 pilar berbangsa dan bernegara benar-benar terpatriti dalam diri mahasiswa PGMI Fakultas FAI Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Karena landasan penting terhadap wawasan Negara dan kebangsaan merupakan keniscayaan yang harus sedianya dimiliki oleh setiap warga, terutama kaum terpelajar seperti mahasiswa PGMI.

Selain membentuk pemuda yang yakin akan bangsanya akan memiliki imbas pada tanggungjawabnya sebagai warga Negara. Keniscayaan ini yang akan

membentuk jati dirinya, membentuk kepercayaan dirinya pada pegangan teguh persatuan dan kesatuan bangsa tanpa harap imbalan apapun. Akan bersama dan dapat memberikan kontribusi positif bagi pembangunan manusia Indonesia yang berkualitas dan berkelanjutan.

Kemudian, melihat sasaran pelaksanaan kegiatan juga memiliki potensi yang memadai, seperti sarana laptop, computer, lcd, dan sarana penunjang kegiatan lainnya, yang merupakan elan vital dianggap cukup memenuhi standar kegiatan. Oleh karenanya pelaksanaan kegiatan implementasi kegiatan atau proses penerapan nilai bisa dipastikan tidak mengalami hambatan berarti.

Sisi lain, selama ini terdapat kendala berarti pada kemampuan SDM yang masih rendah dalam mengkreasikan media pembelajaran. Masih terdapat pelaksanaan pembelajaran yang bersifat konvensional, pembelajaran berlangsung secara tradisional, seperti ceramah, diskusi, hadir, absensi dan rutinitas itu berulang selalu selama proses pertemuan dalam perkuliahan. Oleh karenanya memadai kiranya penulis menginisiasi kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media multimedia dalam pembelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan. Selain membentuk style baru dalam proses transfer keilmuan, ini juga memberikan stimulus bagi dosen yang ada untuk melakukan kegiatan serupa. Hal ini tergambar pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat teknologi terkini dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pengetahuan dan pemahaman yang dianalisis oleh mahasiswa PGMI UMSB secara baik diharapkan berkembang searah dan sejajar dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena perkembangan ini tidak dapat ditolak dan tidak pula dapat dielakkan.

Pada zaman ini, dimana pembelajaran biasa saja sedemikian mungkin dilakukan dengan baik tanpa harus bersusah payah dalam menerangkan materi. Pembelajaran sudah saat beralih pada pelaksanaan pembelajaran yang kreatif. Banyak sumber kreatif yang bersilweran dimana-mana, mudah sekali didapatkan, penyediannya sangat banyak sekali tanpa terbatas. Salah satu adalah internet yang massif sekali digunakan oleh warga dunia sebagai sumber informasi termudah dan cepat. Internet memberikan informasi luas tak terbatas seperti berita hiburan dan lain-lain. Mediumnya

disampaikan juga memiliki berbagai macam cara seperti melalui video, audio, teks, gambar, dan lain-lain. Hal ini dapat disebut sebagai multimedia. Jadi, multimedia adalah alat atau sarana yang menggabungkan antar teks, gambar, audio, video, dan animasi.

Berdasarkan karakteristiknya multimedia dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear merupakan multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat bantu apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya seperti TV, film, musik, dan lain-lain. Sedangkan multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat bantu yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya seperti game, pembelajaran interaktif, pemutar video dan lain-lain.

Dalam kajian terhadap pembuatan multimedia pembelajaran. Peranan multimedia dalam pembelajaran memiliki peran signifikan bagi tersampainya materi pembelajaran, beberapa keuntungan menggunakan multimedia pembelajaran yakni pertama, mudah didapat sumbernya serta sudah dikenal oleh khalayak luas (familiar). Dapat dikatakan juga bahwa pembelajaran melalui multimedia

pembelajaran pada sekolah atau perguruan tinggi tidak lagi asing, karena sudah dilakukan oleh banyak dosen dan teruji keandalannya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kedua, penggunaannya harus memiliki seperangkat alat seperti computer yang diinstallkan. Dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis multimedia sudah banyak dimiliki dan dengan mudah dimiliki oleh mahasiswa PGMI UMSB. Ketiga, pembelajaran dilakukan mampu membuat mahasiswa bertindak aktif serta komunikatif, karena pembelajaran dilakukan tidak hanya dosen saja sebagai sumber utama materi pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis multimedia PKn mahasiswa bisa saja mengambil sumber belajar dari manapun yang relevan dengan materi saat ini. Keempat, media pembelajaran berbasis multimedia sangat dengan mudah dijangkau oleh mahasiswa PGMI, selain alam, keragaman, dan masyarakat social sebagai sumber belajar, materi pembelajaran bisa saja tidak terbatas. Sehingga kemampuan mahasiswa dalam mengkreasikan media pembelajaran tidak hanya terbatas sumber yang hanya ada dalam kelas-kelas mahasiswa. Serta kelima, pembelajaran dapat saja dilakukan

oleh mahasiswa tanpa harus ada dosen dan teman lain. Pembelajaran bisa dilakukan secara otodidak (mandiri), maka pembelajaran akan tersampai secara baik, karena mereka akan selalu bisa berinteraksi dengan media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran PKn di kelas PGMI UMSB tanpa harus hadir dan datang ke kelas.

Apapun dalam tulisan ini, penulis mengambil beberapa literature yang menjadi sumber belajar pembelajaran PKn di PGMI UMSB adalah alam sekitar kita seperti keadaan masyarakat, budaya, ekonomi, dan pendidikan. Alasan pengambilan literatur disebabkan karena media ini dekat dengan kegiatan sehari-harinya. Kemudian dijadikan dalam bentuk video pembelajaran yang bisa digunakan.

Selanjutnya. Proses pencarian media pembelajaran atau objek yang akan dijadikan media pembelajaran. Pada tahap ini pemilihan dan analisis gambar atau video menjadi penting dilakukan. Video tentang oleh Pengertian demokrari, Sejarah demokrasi dan Demokrasi Pancasila dari beberapa media saduran internet. kegunaan materi ini membahas tentang bagaimana pemahaman mahasiswa terhadap materi tentang pancasila. Video ini menyajikan beberapa pandangan tokoh terhadap

ideologi pancasila yang menjadi dasar/pilar berbangsa dan bernegara. Analisis terhadap materi ini, memberikan sumber referensi bagi mahasiswa terhadap hal yang belum mereka ketahui sebelumnya. Dari beberapa pendapat yang dinyatakan oleh mahasiswa PGMI semester 4, mereka menyatakan lebih mudah memahami pembelajaran PKn melalui media pembelajaran seperti ini (Rahmat) selain itu, penggunaan media video juga akan memberikan kita wawasan yang luas dan pengalaman yang mapan akan bentuk Negara dan ideologi pancasila. Jika kedepan diharapkan bentuk pembelajaran yang massif atau terus dilakukan dengan kreativitas-kreativitas lain yang menjamin akan berlangsungnya pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran seperti ini.

Gambar diambil dari beberapa sumber salah satunya instrumen memberikan kesan bahwa pancasila memberikan kita gambaran sebagai sebuah Negara yang besar dan mempunyai banyak ragam macam suku, budaya yang kemudian menjadi satu kekuatan untuk meraih satu tujuan berbangsa dan bernegara, dan isyarat tersebut tertuang dalam sila-sila pancasila sebagai dasar

Negara. Gambar ini menjelaskan ragam kebudayaan guna menyatukan satu langkah dan tujuan yakni menggapai cita-cita pancasila. gambar ini mencerminkan materi kandungan pancasila yang merupakan dasar bernegara.

Tulisan di adopsi dari beberapa buku referensi, kemudian diambilkan dan mengambil hal yang menjadi materi pembelajaran. Materi pembelajaran kewarganegaraan merupakan yang terdekat dengan mahasiswa, agar lebih mudah dipahami dan dimaknai sehingga lama berbekas pada pemahaman mahasiswa.

Music atau instrumen ini kemudian dijadikan pengirim terhadap penyampaian materi pembelajaran. Music sebagai instrument yang diharapkan berperan dalam merilekskan mahasiswa dalam berpikir sehingga pembelajaran tidak menegangkan dan kaku.

Dalam proses perencanaan, Materi yang dibuatkan dengan menggunakan aplikasi lectora, materi tentang “Demokrasi Pancasila” dalam membuat media pembelajaran multimedia menggunakan beberapa objek gambar sebagai materi pembelajaran, kemudian digabungkan dalam satu file, selanjutnya masuk pada tahap pembuatan media

multimedia pembelajaran PKN. Sesuai dengan tahapan perencanaan media pembelajaran, 1. Analisis materi 2. Analisis bahan/alat, 3. Melakukan pembuatan media pembelajaran multimedia 4. Melakukan evaluasi media multimedia pembelajaran.

Sedangkan tahapan pada proses pembuatan media pembelajaran adalah sebagai gambar berikut:

a. Implementasi (gambar cover depan)



b. Tampilan sebagian isi



c. Tampilan isi lainnya



d. Gambar uji coba praktik (pelaksanaan pembelajaran)



e. Bimbingan dan diskusi dengan mahasiswa PGMI



Pembelajaran diberikan dengan materi yang terkait dengan upaya “Demokrasi Pancasila” dengan pengembangan media pembelajaran multimedia agar pembelajaran yang diberikan oleh dosen menjadi lebih atraktif sehingga meningkatkan minat dan kualitas pembelajaran. Hal ini disampaikan oleh rahmat Materi yang disajikan oleh dosen, dicerna, dan dipahami mahasiswa dengan baik, dan mampu membuat media pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami oleh oleh masing-masing mahasiswa.

Berdasarkan diskusi yang dilaksanakan setelah pemaparan materi, dapat dilihat bahwa mahasiswa dapat memahami urgensi materi pembelajaran. Mampu mengenal, mampu memberikan masukan, mampu membuat evaluasi kegiatan pembelajaran seperti dilakukan oleh. Selanjutnya berdasar hasil praktik juga dapat dilihat bahwa para dosen mampu mengetahui manfaat pelaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian ini:

1. Program studi PGMI pada pembelajaran PKn sudah memiliki media pembelajaran berbasis multimedia

2. Media multimedia semakin efektif dan efisien jika dibanding dengan media pembelajaran sebelumnya.

REFERENSI

- Mahendri, Putu Dinda Karina, I. Nyoman Jampel, and I. Kadek Suartama. 2013. *"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas Vii Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013 Di Smp Negeri 1 Gerokgak"*. *Jurnal EDUTECH Undiksha* 1.2
- Merentek, Risal. 2012. *"Pembelajaran Berbasis Komputer Sarana Multimedia Dalam Pengembangan Pendidikan"*. *Jurnal Pendidikan Dasar* 3.5
- Aini, Qurrotul, Muhammad Yusuf, and Ibnu Hajar. 2012. *"Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi Komunikasi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Madrasah Aliyah Cadangpinggan)"*. *STUDIA INFORMATIKA: JURNAL SISTEM INFORMASI* 3.2
- Ningsih, Nuroktya. 2013. *"Hambatan Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di SMAN 1 Sanden"*. *Jurnal Citizenship* 1.2
- DNA Ningtias, 2016, “Metode Penelitian” dalam <http://repository.unpas.ac.id/9585/-5/BAB%20III.pdf>.