

MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA DAN JIWA NASIONALISME MAHASISWA

Arisman Sabir¹, Ikhsan Maulana Putra²

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Muara Bungo

Email: *arismansabir173@gmail.com¹, maulana.ikhsan101@gmail.com²

ABSTRAK

Pancasila merupakan dasar negara yang menjadi pedoman bagi masyarakat untuk berperilaku dan bersikap baik, sesuai dengan kebudayaan leluhur bangsa Indonesia. Masalah penelitian ini mahasiswa sedikit demi sedikit melupakan nilai luhur yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Tujuan penelitian ini menghasilkan pengembangan Multimedia Interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran PKN materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme. Solusi yang diharapkan produk pengembangan multimedia interaktif berupa aplikasi *software* berisi materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc* atau dapat disimpan dalam *flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan menerapkan prosedur ADDIE, yaitu: analisis media, materi, nilai-nilai karakter. Berdasarkan hasil penelitian, hasil multimedia interaktif berbasis karakter dan nasionalisme memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji ahli media mencapai 93%, ahli materi mencapai tingkat kevalidan 88%, ahli bahasa mencapai 87%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 86,9%, hal ini karena materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme memiliki kesesuaian warna, kesesuaian gambar, kesesuaian ukuran tulisan, kesesuaian jenis huruf, desain cover menarik, mampu memberikan kemudahan. Hasil pemahaman mahasiswa rata-rata nilai pre-test 61,5 dan nilai post-test 85,5. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,535 \geq 2,093$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme yang dikembangkan, sehingga multimedia interaktif berbasis karakter layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai salah satu sumber maupun materi pada pembelajaran kewarganegaraan di STKIP Muhammadiyah Muara Bungo.

Kata kunci: *Multimedia, pancasila, nasionalisme*

ABSTRACT

Pancasila is the basis of the state that becomes a guideline for people to behave and run well, in accordance with the ancestral culture of the Indonesian nation. The problem with this research is that students gradually forget the noble values that characterize the Indonesian nation. The purpose of this study resulted in the development of Interactive Multimedia that was suitable for use in PKN learning material on Pancasila values and nationalism. The expected solution for developing interactive multimedia products is in the form of software applications containing material for Pancasila values and nationalism which are packaged in Compact Disc form or can be stored on a flash disk so that the product is more flexible for students to use. This study uses a development method by applying the ADDIE procedure, namely: media analysis, material, character values. Based on the results of the research, the results of interactive multimedia based on character and nationalism meet the very valid criteria with the results of the media expert test reaching 93%, the material expert achieving the validity level of 88%, the linguist reaching 87%, and the field trial results reaching 86.9%, p. This is because the material values of Pancasila and nationalism have color compatibility, image compatibility, writing size suitability, typeface suitability, attractive cover design, able to provide convenience. The results of student understanding mean the pre-test score is 61.5 and the post-test score is 85.5. In the manual t-test with a significance level of 0.05, the results of tcount were obtained $\geq t$ table that is $3.535 \geq 2.093$ means H_0 is rejected and H_a is accepted. There is a significant difference in the material of Pancasila values and nationalism developed, so that character-based interactive multimedia is appropriate to be used in

Keywords: *Multimedia, Pancasila, Nationalism*

PENDAHULUAN

Pancasila merupakan dasar negara yang menjadi pedoman bagi masyarakat untuk berperilaku dan bersikap baik, sesuai dengan kebudayaan leluhur bangsa Indonesia. Ketika kebudayaan telah menjwai dalam diri masyarakat maka budaya globalisasi bisa dengan mudah kita filter dengan baik, begitupun sebaliknya. Sebagaimana diketahui dampak kebudayaan globalisasi sendiri ada yang negatif dan ada juga yang positif.

Dampak negatif dari globalisasi bisa merusak moral generasi bangsa dan eksistensi kebudayaan yang ada di Indonesia, Sedangkan dampak positifnya, dapat menambah wawasan dan dapat melakukan hubungan multilateral. Oleh sebab itu, penting rasanya masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa untuk bangkit kembali dan aktif dalam mengimplementasikan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun nilai-nilai pancasila yang menjadi acuan norma dan moral masyarakat adalah sebagai berikut; a). Ketuhanan Yang Maha Esa, butir-butirnya ialah Percaya dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. b). Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab, butir-butirnya; mengakui persamaan derajat, persamaan hak dan persamaan kewajiban antara sesama manusia, saling mencintai sesama manusia, mengembangkan sikap tenggang rasa, tidak semena-mena terhadap orang lain. c). Persatuan Indonesia butirnya Persatuan Indonesia butir-butirnya; menjaga Persatuan dan Kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia, rela berkorban demi bangsa dan Negara, Cinta akan Tanah Air. d). Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam

Permusyawaratan/Perwakilan butirnya Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan.

Butir-butirnya mengutamakan kepentingan negara dan masyarakat, Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, mengutamakan budaya rembug atau musyawarah dalam mengambil keputusan bersama. e). Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia butirnya Bersikap adil terhadap sesama, menghormati hak-hak orang lain, Menolong sesama, Menghargai orang lain, Melakukan pekerjaan yang berguna bagi kepentingan umum dan bersama.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan selama 1 bulan terhitung dari tanggal 10 Juni sampai tanggal 10 Juli 2020, tepatnya di saat jadwal perkuliahan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dan di luar jadwal perkuliahan. Penulis menemukan fakta saat ini rakyat Indonesia khususnya mahasiswa sedikit demi sedikit melupakan nilai luhur yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia, terlihat dari banyaknya mahasiswa mengingkari nilai-nilai Pancasila, sehingga sulit untuk dikatakan sebagai golongan yang berjiwa nasionalisme, hal ini dapat dilihat dari perilaku penyimpangan sosial yang dilakukan masyarakat, mementingkan diri sendiri daripada kepentingan bersama, Cinta akan Tanah Air, bangga menjadi bagian dari Indonesia, dan kepedulian. Kemudian dilihat dari segi pemahaman pancasilanya, hormat dan menghormati, mengerti akan hak dan kewajiban, perilaku jujur, disiplin, sopan santun dan menghargai orang lain, semuanya sudah mulai berkurang. Ini membuktikan pemahaman nilai-nilai pancasila belum sepenuhnya dijiwai oleh mahasiswa.

Seiring dengan itu, Covid-19 di Indonesia sampai sekarang belum reda. kesulitan dari keterbatasan media

semakin jelas terlihat, Baik dari segi keefektifannya, alokasi waktu sampai dengan keterkaitan kasus-kasus penyimpangan moral dalam bentuk media gambar dan video. Akibatnya mahasiswa sulit untuk memahami materi Nilai-Nilai Pancasila dan Nasionalisme.

Multimedia adalah bentuk perpaduan antara berbagai media baik dalam format teks, grafik, gambar (vector atau bitmap), sound/suara, animasi, dan video yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana stimulus untuk melatih keterampilan dan kompetensi (sanjaya, 2008: 218). Seiring dengan itu Munir (2015:4) juga mengungkapkan bahwa program yang digunakan untuk menyampaikan konten digital menggunakan kombinasi yang terpadu antara teks, audio dan visual disebut dengan multimedia.

Multimedia juga bisa didefinisikan sebagai alat untuk penyampaian isi/konten yang ada di dalamnya (Asyhar, 2011). Sedangkan Menurut (Suyanto, 2005:51) Multimedia adalah “pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan gambar bergerak (video dan animasi) yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi serta menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video.”

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan Multimedia Interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran PKN materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme. Produk yang diharapkan pengembangan produk multimedia interaktif berupa aplikasi *software* berisi materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc* atau dapat disimpan dalam *flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan mahasiswa.

METODE

Penelitian ini mengacu pada teori pengembangan (Molenda, 2008) dengan menerapkan prosedur ADDIE yakni a.

define (pendefinisian) yaitu analisis media, materi, dan nilai-nilai karakter yang perlu dibelajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan mahasiswa; b. Desain (perancangan) meliputi pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal multimedia, c. Develop (pengembangan) meliputi pengembangan dan uji coba produk oleh para ahli dan pengguna, d. Implementation (penyebaran) yaitu dengan diterapkan pada kampus sebagai media pembelajaran maupun salah satu sumber pembelajaran e. Evaluation (Hari Cahyadi RA, 2019), diantaranya sebagai berikut:

1. Analisis penelitian ini diawali dari hasil studi pendahuluan yaitu mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara pada tanggal 10 Juni 2020 di STKIP Muhammadiyah Muara Bungo kepada Dosen Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dan mahasiswa. Hal itu dilakukan untuk mengetahui sejauhmana pemahaman Nilai-nilai pancasila dan jiwa nasionalisme pada mahasiswa.
2. Desain, Pada tahap ini dinamai dengan desain produk, dimulai dari merancang dan menyusun multimedia interaktif berbasis karakter guna menambah pemahaman nilai-nilai pancasila dan jiwa nasionalisme mahasiswa. bAdapun Kompetensi Dasar pada butir 4M yaitu memahami, menghayati, mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai- nilai pancasila dan nasionalisme.
3. Pengembangan, langkah-langkah dalam pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut. a. Membuat Multimedia Interaktif, langkah-langkah dalam membuat media yaitu; 1) mengumpulkan materi dan merumuskan tujuan pengembangan multimedia interaktif, kemudian barulah disusunlah isi materi kedalam multimedia interaktif mengenai materi nilai-nilai pancasila itu sendiri dan bentuk jiwa nasionalisme. 2) setelah bahan sudah terkumpul dan rancangan desain

media sudah lengkap, barulah multimedia interaktif siap untuk dibuat. 3) Pembuatan media ini dilakukan dengan menggunakan aplikasimacromedia flash dan aplikasi kinemaster, 4) pengemasan produk dalam bentuk CD atau flacdick. b. validasi, Apabila Multimedia Interaktif sudah selesai, barulah Multimedia Media Berbasis Karakter dapat di validasi oleh tiga tenaga ahli, diantaranya dari ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Ahli media ini bertugas untuk memvalidasi isi dari media pembelajaran Multimedia Media Berbasis Karakter dalam menambah pemahaman Nilai-nilai pancasila dan jiwa nasionalisme mahasiswa. Ahli materi juga bertugas untuk memvalidasi isi dari materi Ahli media untuk yang telah dipersiapkan. Dan terakhir Praktisi Pembelajaran bertugas untuk memvalidasi proses pembelajaran yang sesuai dengan mahasiswa STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. Hasil dari validasi ini berupa saran, masukan serta penilaian yang dapat digunakan sebagai bahan untuk menyempurkan produk dan untuk menentukan kelayakan dari sebuah produk Multimedia Media Berbasis Karakter. Apabila tim validasi mengatakan layak dan sesuai dengan kriteria yang di tentukan, maka barulah Multimedia Media Berbasis Karakter menambah pemahaman mahasiswa terhadap Nilai-nilai pancasila dan jiwa nasionalisme dapat diuji cobakan di kampus STKIP Muhammadiyah Muara Bungo.

4. Implementasi, Tahap ini dilakukan setelah data di validasi oleh para ahli mengenai kesesuaian produk dengan karkteristik mahasiswa. Kemudian di uji cobakan kepada mahasiswa sebanyak 2 kali melibatkan beberapa mahasiswa. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi multimedia interaktif dan hasilnya berbentuk CD atau flashdick. Adapun aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif

ialah aplikasi macromedia dan kinemaster. Ketika multimedia interaktif sudah siap maka siap di kembangkan dan digunakan masyakat khususnya mahasiswa.

5. evaluasi. Evaluasi Multimedia Media Berbasis Karakter bertujuan menyempurnakan Multimedia Media Berbasis Karakter itu sendiri yang telah diterapkan kepada mahasiswa dan apabila ditemukan kekurangan akan di perbaiki sebagaimana mestinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia interaktif berbasis karakter merupakan salah satu penunjang untuk membantu stakeholder pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme.

Pemanfaatan multimedia interaktif ini disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa untuk menghindari ketidaktepatan multimedia interaktif. multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Susilana, 2007).

Multimedia interaktif ini mengandung uraian materi, ilustrasi fenomena atau kasus, maupun soal latihan yang menampilkan nilai-nilai karakter yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia (nilai kabajikan religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, toleransi, cinta damai, peduli lingkungan sosial, dan patriotisme). Penggunaan multimedia interaktif tidak langsung menyajikan materi secara utuh, namun ada beberapa tahap, di mulai profil, kemudian masuk ke menu awal, menu petunjuk media, menu tujuan pembelajaran, menu materi, evaluasi kemudian berakhir dimenu tim pengembang. Di bagian menu awal, petunjuk dan menu tujuan dilengkapi dengan suara sebagai petunjuk

penggunaan media. Media ini di desain semenarik mungkin guna meningkat motivasi belajar mahasiswa di era pandemic covid 19, agar bisa membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme. Hasil utama dari penelitian

dan pengembangan ini adalah multimedia interaktif pada materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme yang terdiri atas dua bagian pokok yaitu pembuka dan pilihan menu. Adapun salah satu tampilan dalam bagian pembuka ditunjukkan dengan 2 gambar, pada Gambar 1. Sedangkan tampilan pertama pilihan menu pada gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan pembuka *multimedia*



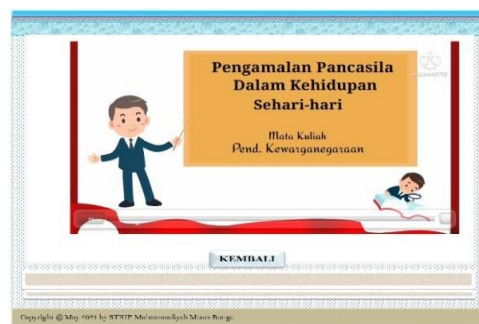
Gambar 2. Pembelajaran karakter

Terlihat pada gambar diatas, dalam menu materi terdapat 4 (empat) kotak yaitu mulai kotak nilai-nilai pancasila, penyimpangan nilai-nilai pancasila, jiwa nasionalisme dan



Gambar 3. Tampilan pertama pilihan menu

Menu video pembelajaran merupakan berisi video pembelajaran tentang materi yang diajarkan. Berikut salah satu bentuk video pembelajaran pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan video

Pembuatan program multimedia ini melalui tahapan-tahapan dengan menggunakan (laptop) perangkat kerasnya dan (macromedia flash) perangkat lunaknya. Adapun rincian hasil dari setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Define (pendefinisian), pada tahap awal ini dilakukan analisis media, observasi, dan wawancara dengan beberapa mahasiswa STKIP Muhammadiyah Muara Bungo guna mengetahui kebutuhan program, pemilihan materi, dan karakteristik pengguna. Berdasarkan tahap define ini diperoleh data bahwa perlunya meningkatkan pemahaman nilai-nilai pancasila dan jiwa nasionalis mahasiswa, terlihat dari keterbatasan sumber dan media pembelajaran, pembuatan dan/atau penggunaan program seperti multimedia interaktif pada matakuliah Pendidikan kewarganegaraan. Terkhususnya pada materi nilai-nilai pancasila dan

nasionalisme belum banyak dilakukan oleh Dosen sebagai sumber dan/atau media pembelajaran di matakuliah pendidikan kewarganegaraan. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor, yakni keterbatasan sumber daya, alokasi waktu dan pandemi.

Nilai-nilai karakter dalam multimedia interaktif ini perlu ditingkatkan, mengingat perilaku penyimpang yang dilakukan mahasiswa, salah satunya tidak disiplin, tidak jujur (mencontek ketika ujian, tidak cinta tanah air, dan masih banyak lainnya). Solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut, maka dikembangkan multimedia interaktif berbasis karakter mengenai materi nilai-nilai Pancasila dan nasionalisme yang berisi berbagai media berupa teks, gambar, grafik, animasi, video, interaktif yang dirancang secara sistematis dan semenarik mungkin dengan memadukan nilai-nilai karakter (seperti nilai kabajikan religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, toleransi, cinta damai, peduli lingkungan sosial, dan patriotisme) yang tertuang dalam menu materi, soal evaluasi pembelajaran maupun soal latihan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. 2) Desain (perancangan), setelah diperoleh data terkait kebutuhan program, materi, dan karakteristik pengguna pada tahap define, dilanjutkan dengan menentukan pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal multimedia diantaranya dimulai dari pembuatan desain materi pembelajaran, desain cara penyajian nilai karakter, sampai desain simulasi yang akan dihasilkan. Kegiatan identifikasi materi dan uraian pembelajaran dilakukan untuk mengetahui dan membuat materi, tujuan pembelajaran, soal-soal latihan beserta hasil tes dan kunci jawaban. Pada tahap ini teridentifikasi standar kompetensi untuk materi nilai-nilai Pancasila dan nasionalisme adalah memahami gejala-gejala yang dialami oleh mahasiswa dalam memahami kompetensi dasarnya yaitu menganalisis data nilai-nilai Pancasila dan nasionalisme serta

penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan desain cara penyajian nilai karakter, diperoleh bahwa nilai kabajikan religius (seperti berdo'a sebelum belajar, bersyukur ketika sudah memahami suatu konsep, dan lain sebagainya), jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, patriotisme, cinta damai, peduli lingkungan sosial, dan tanggung jawab perlu disisipkan dalam permulaan program maupun materi dengan cara yang bersifat ajakan. Berdasarkan hasil identifikasi materi, maka didapatkan desain simulasi yang disajikan melalui animasi dan video. Adapun desain simulasi yang dihasilkan yaitu simulasi untuk menjelaskan konsep pemahaman tentang nilai Pancasila yang terkandung di dalamnya. Setelah dihasilkan desain simulasi, kemudian diperoleh spesifikasi multimedia yang juga dijadikan sebagai acuan untuk menyusun instrumen penilaian kelayakan multimedia. 3) Develop (pengembangan), tahap selanjutnya yaitu pengembangan produk yang dibuat berdasarkan desain materi, nilai karakter, dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, dengan menggunakan software macromedia flash. Adapun tahap-tahap pengujiannya meliputi: uji coba produk oleh para ahli dan pengguna, diantaranya uji kualitas produk yang dilakukan oleh ahli desain produk, isi / materi pembelajaran dan bahasa. Ahli desain/media dipercayakan pada salah seorang dosen perguruan tinggi swasta STKIP Muhammadiyah Muara Bungo untuk menilai program dalam aspek: rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan bahasa audio visual, dan dari hasil angket yang diisi oleh ahli desain, didapatkan data bahwa informasi pada kemasan luar sudah sesuai, pemakaian font (ukuran, warna, dan variasi jenis) di setiap tampilan sudah sesuai, keproporsionalan perbandingan huruf yang digunakan dalam multimedia sudah sesuai, ukuran ilustrasi baik animasi bergerak maupun gambar sudah sesuai, fungsi, letak dan bentuk tombol dalam sudah sesuai, multimedia yang dikembangkan sudah rapi dan kombinasi

warnanya sesuai, sistem operasi baik kompatibilitas, kecepatan akses sudah sesuai, mudah dan relevan terhadap sasaran pengguna. Pengujian selanjutnya yaitu menguji program dalam aspek isi/materi pembelajaran yang dipercayakan kepada ahli isi/materi pembelajaran yakni seorang dosen pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Hasil angket yang diisi oleh ahli isi/materi pembelajaran, didapatkan data bahwa sajian dalam multimedia ini sudah memvariasikan materi sesuai dengan tujuan dari nilai-nilai pancasila dan nasionalisme yang diharapkan, judul dan sasaran pengguna jelas, menuntut pengguna untuk dapat belajar mandiri, penjelasan materi konseptual dan penjelasan materi praktis sudah tepat, kemenarikan materi dapat memotivasi pengguna, petunjuk mengerjakan soal latihan/tes sudah jelas, tingkat kesulitan tes sesuai, feedback atas jawaban pengguna sudah tepat, fakta dan fenomena yang ada sudah efisien dan sesuai dengan kenyataan, sajian ilustrasi media sudah efisien dalam membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa, istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan yang berlaku pada mata kuliah kewarganegaraan khususnya pada materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme, materi/contoh-contoh yang disajikan terkait dengan peristiwa terkini, referensi yang dirujuk merupakan yang terbaru. Pengujian pada aspek nilai-nilai pancasila dan nasionalisme yang terkandung di dalam multimedia interaktif dipercayakan pada salah seorang dosen di STKIP Muhammadiyah Muara Bungo, kemudian diperoleh hasil bahwa nilai-nilai pancasila dan nasionalisme yang terkandung dalam multimedia interaktif hasil pengembangan sudah disajikan dengan baik.

Hasil uji coba pada pertama dilakukan perbaikan perbaikan berdasarkan kritik dan saran yang ada, dan setelah melakukan perbaikan maka dilakukan uji coba kepada mahasiswa mengenai pemahaman nilai-nilai pancasila dan nasionalisme mereka

untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan, kemanfaatan, dan keefektifan mencapai pemahaman nilai-nilai pancasila dan nasionalisme yang diharapkan. Uji coba ini juga bertujuan untuk memperoleh data di lapangan guna perbaikan produk. Uji ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu: uji satu uji kelayakan media dan uji materi. Uji satu dilakukan pada 10 orang sampel mahasiswa diberikan pemahaman tentang nilai-nilai pancasila dan nasionalisme dengan menggunakan model awal, dan kemudian dimintai pendapatnya tentang multimedia yang telah dibuat.

Hasil dari penelitian multimedia interaktif berbasis karakter dan nasionalisme memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji ahli media mencapai 93%, ahli materi mencapai tingkat kevalidan 88%, ahli bahasa mencapai 87%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 86,9%, hal ini karena materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme memiliki kesesuaian warna, kesesuaian gambar, kesesuaian ukuran tulisan, kesesuaian jenis huruf, desain cover menarik, mampu memberikan kemudahan. Hasil pemahaman mahasiswa rata-rata nilai pre-test 61,5 dan nilai post-test 85,5. Pada uji -t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,535 \geq 2,093$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap materi nilai-nilai pancasila dan nasionalisme yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga multimedia interaktif berbasis karakter layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan dan penerapan akan program yang telah dibuat sebagai salah satu sumber maupun materi pada pembelajaran kewarganegaraan di STKIP Muhammadiyah Muara Bungo.

Menurut (Syahbrudin, 2018) hasil pengeujian multimedia interaktif, multimedia hasil pengembangan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran. Story based learning menggunakan citra visual dan audio untuk menyampaikan materi dalam bentuk cerita dan studi kasus, serta bersifat interaktif. Penggunaan model story based learning dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (McQuiggan et al., 2008)

KESIMPULAN

Multimedia interaktif ini merupakan salah satu cara untuk memperbaiki kualitas pendidikan, yaitu dengan peningkatan kualitas media pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan hasil pada setiap uji yang dilakukan, multimedia pembelajaran berbasis karakter hasil pengembangan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai pancasila dan iwa nasionalisme khususnya pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GaungPersada (GP) Press.
- Hari Cahyadi RA. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Jurnal Halaqa. 3:1. doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya W (2008). *Perencanaan dan desain pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI Offset.