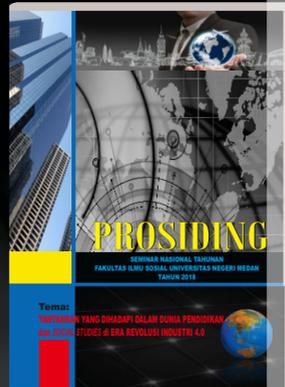


PROSIDING



<http://semnasfis.unimed.ac.id>



PROSIDING SEMINAR NASIONAL TAHUNAN FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN TAHUN 2018

Tema:
**TANTANGAN YANG DIHADAPI DALAM DUNIA PENDIDIKAN
dan SOCIAL STUDIES di ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**



9 772548 435001

DIGITAL LIBRARY
Universitas Negeri Medan

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL TAHUNAN FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN TAHUN 2018

Tema: Tantangan Yang dihadapi Dalam Dunia Pendidikan
dan Social Studies di Era Revolusi Industri 4.0

Vol. 2, Tahun 2018

p-ISSN 2549-435X



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL TAHUNAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
TAHUN 2018

Tema:
**TANTANGAN YANG DIHADAPI DALAM DUNIA PENDIDIKAN
dan SOCIAL STUDIES di ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga tim penyusun dapat menyelesaikan prosiding seminar nasional sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Prosiding ini merupakan hasil dari kegiatan seminar nasional tahunan yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Seminar nasional tahun 2018 mengangkat tema tentang : “Tantangan Yang Dihadapi Dalam Dunia Pendidikan Dan *Social Studies* Di Era Revolusi Industri 4.0” dengan sub-sub tema yang meliputi : (1) Tantangan Yang Dihadapi Dalam Dunia Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0; (2) Inovasi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0; (3) Strategi Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Menghadapi Revolusi Industri 4.0; (4) Pembelajaran Karakter Berbasis IT; (5) Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Era Revolusi Industri 4.0; (6) Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0; (7) Pembelajaran Berbasis Tanggap Bencana; (8) Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet.

Di era revolusi industri 4.0 yang penuh dengan perubahan dan tuntutan, mengharuskan lembaga pendidikan dapat merespon dan melakukan inovasi secara komprehensif terhadap kurikulum dengan segala perangkat pembelajarannya. Untuk itu, diharapkan melalui kegiatan seminar nasional ini dapat diperoleh ide-ide dan gagasan-gagasan baik dari para narasumber maupun dari peserta yang terdokumentasi dalam bentuk prosiding seminar nasional. Kehadiran prosiding ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi para pembaca, khususnya bagi para akademisi dan guru dalam meningkatkan kompetensi di era revolusi industri 4.0.

Tim penyusun menyadari bahwa prosiding dari hasil seminar ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, tim penyusun mengharapkan kritik dan saran membangun dari pembaca yang budiman untuk kesempurnaan prosiding ini. Akhir kata, disampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan masukannya hingga terselesainya prosiding ini.

Medan, Desember 2018
Dekan FIS UNIMED

Dra. Nurmala Berutu, M.Pd

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
 Kajian Tantangan Pembelajaran IPS di Era 4.0 Prayoga Bestari	 439 - 442
 Pendidikan HAM di Era Digital; Peluang dan Tantangan Majda El Muhtaj	 443 - 447
 Pembelajaran Karakter Berbasis IT Ricu Sidiq	 448 - 450
 Tantangan Pendidikan pada Era Revolusi 4.0 Murni Eva Marlina Rumapea	 451 - 455
 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia “Autoplay” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Sri Hadiningrum	 456 - 459
 Konsep Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan Supsiloani	 460 - 464
 Kesiapsiagaan Komunitas Sekolah dalam Mengadapi Bencana Banjir (Studi di SD Negeri No.060970 dan SD Negeri No.065009) Kecamatan Medan Belawan Poppy Ramadhani & Nurmala Berutu	 465 - 470
 Penggunaan Aplikasi <i>Learning Management System</i> pada Model Pembelajaran <i>Hybrid/ Blended Learning</i> sebagai Strategi Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 di Prodi Pendidikan Antropologi UNIMED Ayu Febryani	 471 - 474
 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i> terhadap Hasil Belajar PKn Mahasiswa Jurusan PPKn FIS UNIMED Sri Yunita	 475 - 478
 Kompetensi Penulisan Karya Ilmiah dalam Meningkatkan Kualitas Kegiatan Ilmiah Mahasiswa Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial UNIMED Tahun 2017 Parlaungan Gabriel Siahaan, Dkk	 479 - 484
 Relasi Elit dengan Rakyat Kaitannya dengan Masa Depan Ideologi Negara Tm. Jamil & Maimun	 485 - 488
 Kecenderungan Sentipetal pada Masyarakat Jawawawo – Keo Tengah Yakobus Ndona	 489 - 493
 Strategi Adaptasi Mahasiswi dalam Menempuh Peminatan di Program Studi Teknik Bangunan Universitas Negeri Medan Ratih Baiduri & Boyke Rinaldi Panggabean	 494 - 496
 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Sosiologi & Antropologi Budaya Hodriani & Rosnah Siregar	 497 - 501
 Integrasi Sains dan Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Hapni Laila Siregar	 502 - 506
 Pemilihan Tanpa Kontestasi : Kotak Kosong Versus Kandidat Tunggal pada PILKADA Serentak 2018 di Kabupaten Deli Serdang Eron L. Damanik	 507 - 511

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA “AUTOPLAY” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

(Studi Pada Mata Kuliah Umum Pendidikan Kewarganegaraan di Unimed)

Sri Hadiningrum, SH., M.,Hum

Dosen Jurusan Pendidikan PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan
Corresponding author: hadiningrum1309@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasarkan atas kondisi pembelajaran mata kuliah umum Pendidikan Kewarganegaraan (MKU PKn) yang selama ini berlangsung di Universitas Negeri Medan. Sebagai mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK), maka setiap mahasiswa dari semua jurusan dan program studi wajib mengambil dan mengikuti mata kuliah ini. Sebagai mata kuliah pengembangan kepribadian, maka sasaran utama dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar mahasiswa memiliki kemampuan berfikir, bersikap rasional dan dinamis serta berpandangan luas sebagai manusia intelektual. Jika tujuan ini dapat tercapai, maka diharapkan akan menghantarkan mahasiswa selaku warga negara yang memiliki 1). Wawasan kesadaran bernegara, untuk bela negara cinta tanah air. 2). Wawasan kebangsaan, untuk kesadaran berbangsa dan mempunyai ketahanan nasional, serta 3). Memiliki Pola pikir, sikap yang *komprehensif - Integral* pada seluruh aspek kehidupan nasional. Beberapa alasan rendahnya motivasi mahasiswa mengikuti mata kuliah ini dikarenakan mata kuliah ini tidak sesuai dengan bidang studi mahasiswa, materinya tidak *up to date* serta kelemahan dosen dalam penggunaan media pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah ini salah satunya yaitu dengan pengembangan media pembelajaran autoplay melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) Borg and Gall (1988). Hasil penelitian menunjukkan (1) Pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis autoplay harus memperhatikan elemen-elemen media seperti video, audio, gambar, teks, dsb. (2) Terjadinya peningkatan motivasi belajar mahasiswa setelah menggunakan multimedia berbasis autoplay. Yakni sebelum dilakukan uji coba nilai motivasi belajar mahasiswa adalah 36% kemudian setelah dilakukan uji coba nilai motivasi belajar mahasiswa meningkat menjadi 52%. Hal ini membuktikan bahwa multimedia autoplay telah mampu membangkitkan perhatian, percaya diri, sikap antusias mahasiswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pendidikan Kewarganegaraan, Motivasi Belajar, Media Berbasis Multimedia “Autoplay”

PENDAHULUAN

Amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional serta Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi mengisyaratkan bahwa kurikulum Perguruan Tinggi wajib memuat mata kuliah pengembangan kepribadian, dan salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sebagai mata kuliah pengembangan kepribadian, maka sasaran utama dari mata kuliah ini adalah agar mahasiswa menjadi warga negara yang baik, cerdas dan dapat diandalkan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Bila dilihat begitu pentingnya tujuan mata kuliah PKn tersebut, maka dosen harus mampu menyelenggarakan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan dari PKn di atas. Paradigma pembelajaran juga harus menggeser dari yang sebelumnya *teacher center* (berpusat pada dosen) menjadi *student center* (berpusat pada mahasiswa). Hal ini dilakukan agar terbangun kesadaran bagi mahasiswa pentingnya pembelajaran PKn. Jika sudah terbangun kesadaran, maka secara otomatis akan membangun motivasi untuk belajar. Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permasalahan utama pembelajaran PKn adalah kurangnya pelibatan peserta didik dalam pembelajaran, pembelajaran masih bersifat indoktrinatif, serta minimnya penggunaan media dalam pembelajaran PKn (Wahab dan 2012; dharma, 2013). Berbagai permasalahan ini menyebabkan tidak sedikit mahasiswa yang kurang menyukai pembelajaran PKn. Rendahnya motivasi belajar ini harus menjadi tantangan bagi dosen pengampu mata kuliah untuk menjadikan pembelajaran PKn menjadi lebih menantang sehingga tujuan mata kuliah ini dapat tercapai.

Media pembelajaran berbasis autoplay untuk pelajaran pendidikan kewarganegaraan jarang digunakan, biasanya autoplay hanya digunakan untuk pembelajaran teknologi informasi. Namun penggunaan autoplay dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sangatlah inovatif karena menggabungkan kemampuan menguasai substansi materi PKn dengan penggunaan teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran dalam perkuliahan PKn sangatlah penting. Didasari dengan kemajuan teknologi pada dunia pendidikan dengan semakin semaraknya penggunaan system e-learning dalam pembelajaran. Ditambah pemanfaatan fasilitas yang tersedia di Unimed saat ini. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi merupakan reformasi pembelajaran PKn serta keharusan yang dilakukan oleh dosen. Karena berbagai hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi berkontribusi terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Selain itu, bila dikaitkan dengan substansi materi-materi PKn yang bersifat konsep, fakta, maupun prinsip, maka perlu ada media pembelajaran yang mampu menjelaskan dan mengungkapkan materi tersebut secara lebih kongkrit sehingga mahasiswa mampu lebih mudah memahami materi-materi PKn. Media yang dimaksud adalah pembelajaran berbasis teknologi (dalam Suryadi, 2006). Dari penjelasan ini sangatlah menarik untuk diteliti pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata pelajaran PKn di perguruan tinggi.

Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis "autoplay" untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa?
2. Bagaimanakah efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis multimedia "Autoplay" untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa?

Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan menemukan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia "Autoplay" pada mata kuliah umum Pendidikan Kewarganegaraan di perguruan tinggi.

Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk (1) Melakukan pengembangan dan menghasilkan media pembelajaran multimedia berbasis "autoplay" untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa; (2) Mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis multimedia "Autoplay" untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia berbasis Autoplay.

Untuk menjangkau data tentang pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay, peneliti melakukan wawancara terhadap satu orang dosen ahli materi PKn serta satu orang dosen ahli media (IT). Dosen PKn dengan kode (DAPKn 1) dan dosen ahli media dengan kode (DAIT 2). Berikut hasil wawancaranya:

Materi-materi yang perlu ada dalam media berbasis multimedia.

Pemilihan materi dalam melakukan pengembangan terhadap media sangatlah penting. Karena materi yang dianggap perlu untuk dijadikan sebagai bahan multimedia akan menghasilkan media yang jauh lebih baik. Menurut narasumber (DAPKn 1) bahwa semua materi PKn dapat digunakan untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran multimedia berbasis autoplay. Yang harus diperhatikan menurut (DAPKn 1) si pengembang harus mampu memilih dan membuat alasan mengapa memilih materi tersebut, apa tujuan serta harus sesuai dengan RPS yang telah dikembangkan. Lebih lanjut (DAIT 1) menjelaskan bahwa materi yang akan dikembangkan akan lebih menarik jika bersifat kontekstual. Lebih lanjut narasumber DAPKn 1 mengemukakan materi-materi PKn yang bisa dikembangkan misalnya: tentang Identitas nasional, HAM, Pancasila, Rule of Law, Geopolitik dan Geostrategi, dsb.

Untuk itu pemilihan materi harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran di dan tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan pengembangan materi dalam multimedia yang dikembangkan maka telah dipilih berdasarkan capaian pembelajaran dan kesesuaian tujuan pembelajaran. Berikut deskripsi materi pembelajaran yang dipilih dalam pengembangan multimedia berbasis autoplay.

Elemen media (gambar, video, teks) dan cara mengoprasikannya.

Menurut (DAIT 1) sebenarnya autoplay itu adalah program yang terdapat dalam windows. Misanya Autoplay Media Studio 8 yang merupakan software yang digunakan untuk membua media pembelajaran pembelajaran yang mengintegrasikan beragama media seperti gambar, suara, film, halaman web, file, serta teks dalam satu project. Lebih lanjut (DAIT 1) mengemukakan karena dia merupakan software, maka autoplay media studi ini dapat digunakan untuk "pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi CBT, program autorun, presentase, dll". Untuk itu, sebuah media yang dikembangkan berbasis autoplay maka harus memenuhi 4 unsur yaitu video, audio, gambar dan teks.

Penilaian Ahli Media dan Materi terhadap media yang telah dikembangkan.

Penilaian media dilakukan untuk memastikan bahwa program media yang sedang dikembangkan apakah telah sesuai berkaitan tentang kualitas atau mutu media tersebut. Penilaian ini dilakukan ahli media (IT) (*media judgement*) maupun ahli materi (*expert judgement*) tentang keterbacaan media yang telah dikembangkan. Berikut dijabarkan hasil penilaian media baik ahli materi maupun ahli media (IT) dalam table persentase di bawah ini:

Tabel 1: Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media terhadap Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Autoplay

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)	3
2	Relevansi tujuan pembelajaran	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
4	Kesesuaian naskah, gambar dan video dengan tujuan pembelajaran	4
5	Interaktivitas	3
6	Kontekstualitas dan aktualitas	4
7	Kemudahan untuk dipahami	4
8	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5
	Total	30
	Skor Ideal	40
	Tingkat Pencapaian	75%
	Kualifikasi	Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi terhadap media yang telah dikembangkan memiliki skor 31 dari skor ideal 40 atau dengan tingkat pencapaian sebesar 75%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori atau kualifikasi baik dengan rentang 74 % s.d 85% (Sudjana, 2005). Hasil persentase ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan dapat diujicobakan baik pada kelas kecil maupun besar.

Efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Hasil Uji Coba Media)

Setelah dilakukan uji coba terbatas, selanjutnya media pembelajaran berbasis multimedia diuji luas untuk melihat apakah media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah PKn. Mahasiswa yang diuji pada uji coba luas adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah PKn di jurusan Bahasa Perancis Reguler dengan jumlah 27 orang. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai langkah-langkah pembelajaran dengan memperhatikan RPS dan silabus yang telah disusun. Berikut perbandingan hasil motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Tabel 2: Perbandingan motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti perkuliahan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

No	Aspek/Indikator Penilaian	Motivasi belajar mahasiswa										F
		Sebelum uji coba					Sesudah uji coba					
		STS	TS	RR	S	SS	STS	TS	RR	S	SS	
1	Perhatian	22	24	14	21	19	17	16	15	26	27	27
2	Kesesuaian	22	30	20	11	17	16	19	25	23	27	27
3	Percaya diri	21	26	15	19	20	15	17	17	25	25	27
4	Kepuasan	21	26	17	20	16	12	16	19	27	26	27
	Jumlah	22	27	17	18	18	15	17	19	25	26	27
	Nilai motivasi	48%			36%			33%			52%	

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis autoplay dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini terlihat adanya peningkatan rata-rata pengukuran motivasi belajar mahasiswa dari yang sebelumnya 36% meningkat setelah dilakukan uji coba terhadap media menjadi 52%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media sangat efektif dalam membangun perhatian, kepuasan, percaya diri dan kesesuaian dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian-penelitian sebelumnya yang mengemukakan bahwa penggunaan multimedia sangat membantu dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa hal ini cukup berasalan mengingat aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera penting manusia seperti penglihatan, pendengaran, maupun suara. Dalam pelaksanaan uji coba yang berlangsung pada mahasiswa program studi Bahasa Perancis, tampak bahwa sikap antusiasme ditunjukkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan telah mampu membangkitkan semangat mahasiswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Jhon

Keller (1983.) dimana dalam membangkitkan motivasi belajar dibutuhkan empat kondisi yakni Perhatian (*Attention*), Kesesuaian (*Relevance*), Kepercayaan Diri (*Confidence*) dan Kepuasan (*Satisfaction*).

SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan penelitian di atas, maka adapun yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis autoplay harus memperhatikan elemene-elemen media seperti video, audio, gambar, teks, grafik, dsb. Keseluruhan ini adalah ciri-ciri dari media pembelajaran multimedia autoplay. Terjadinya peningkatan motivasi belajar mahasiswa setelah menggunakan multimedia berbasis autoplay. Yakni sebelum dilakukan uji coba nilai motivasi belajar mahasiswa adalah 36% kemudian setelah dilakukan uji coba nilai motivasi belajar mahasiswa meningkat menjadi 52%. Hal ini membuktikan bahwa multimedia autoplay telah mampu membangkitkan perhatian, percaya diri, sikap antusias mahasiswa dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Budimansyah, Dasim. 2010. *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*. Bandung: Widya Aksra Perss
- Fadli, Y. (2008). *Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Tesis pada SPS UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Miles, M.B. & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi dari judul Qualitative Data Anlysis. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Syah, M.(2010). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman, A.M. (1995). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Undang-undang Tentang Perguruan Tinggi 12 Tahun 2012.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarjo, E. (2004). *Strategi Belajar Mengajar Seni Rupa*. Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI

