

## Pengembangan *Website* Pusat Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan Sebagai Sumber Belajar *E-Learning*

Andriyana

Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta, Indonesia

Email : Andriyana@polimedia.ac.id

### ABSTRAK

Pembelajaran yang bermutu ialah pembelajaran yang dapat memahami dan mengikuti perubahan dan perkembangan zaman. Di zaman pemanfaatan teknologi sekarang ini, tentunya dapat menjadi suatu sumber belajar dalam inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman, dibutuhkan proses belajar mengajar yang inovatif, kreatif, efektif dan efisien. Beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah sumber belajar. Sumber belajar yang masih umum digunakan saat ini adalah hal-hal yang sifatnya masih konvensional seperti buku. Namun, perkembangan arus teknologi dan informasi sudah semakin canggih dan berkembang. Dalam pembelajaran perlu memanfaatkan teknologi dan informasi ini untuk menciptakan sebuah sumber belajar yang praktis. Dengan adanya pemanfaatan internet diharapkan dapat menciptakan e-learning berbasis website sebagai sumber belajar.

*E-learning* membawa perubahan pembelajaran dalam bentuk digital, bahkan saat ini sudah banyak digunakan. Namun, pemanfaatan internet kebanyakan tidak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran sehingga berdampak negatif pada mahasiswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan sebuah penelitian pemanfaatan teknologi berupa *website* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa. Mahasiswa bisa belajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu. Pengembangan *website* sebagai sumber belajar mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan berbasis *e-learning* ini dilakukan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penelitian dilakukan untuk membuat produk berupa website sebagai salah satu pemanfaatan teknologi untuk inovasi pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk menjadi sumber belajar mahasiswa secara mandiri. Peneliti memodifikasi model pengembangan *Waterfall* yang mempunyai 5 langkah, diantaranya: (1) Analisa kebutuhan penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan produk; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi ahli media, materi, dan pembelajaran; (5) Pemeliharaan (*Maintenance*). Produk pengembangan website PPKn berbasis *e-learning* ini dapat digunakan untuk belajar mandiri mahasiswa karena sangat layak digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Sumber Belajar, *Website*, *E-learning*, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

### ABSTRACT

*Quality learning is learning that can understand and follow the changes and developments of the times. In the current era of using technology, of course it can be a source of learning in learning innovation by using technology. Along with the times, an innovative, creative, effective and efficient teaching and learning process is needed. Several factors that affect the quality of learning are learning resources. Learning resources that are still commonly used today are things that are still conventional, such as books. However, the development of the flow of technology and information is increasingly sophisticated and growing. In learning, it is necessary to utilize this technology and information to create a practical*

---

*learning resource. With the use of the internet, it is expected to create website-based e-learning as a learning resource.*

*E-learning brings changes to learning in digital form, even now it is widely used. However, the use of the internet is mostly not used in learning so that it has a negative impact on students. Based on these problems, a research was conducted on the use of technology in the form of a website that can be used as a source of student learning. Students can study anytime and anywhere without being limited by space and time. The development of the website as a learning resource for the Pancasila Education and Citizenship Education courses based on e-learning is carried out at the Creative Media State Polytechnic.*

*The research was conducted to create a product in the form of a website as one of the uses of technology for learning innovation. In addition, this research also aims to become a source of independent student learning. Researchers modify the Waterfall development model which has 5 steps, including: (1) Analysis of research needs and initial information collection; (2) product planning; (3) initial product design development; (4) validation of media, material, and learning experts; (5) Maintenance (Maintenance). This e-learning-based Civics website development product can be used for student self-study because it is very feasible to use.*

**Keywords:** *Development, Learning Resources, Website, E-learning, Pancasila Education and Citizenship.*

## **PENDAHULUAN**

Arus perubahan sangatlah cepat, untuk itu diperlukan suatu pembiasaan dan pemanfaatan untuk menciptakan perubahan menuju kearah yang lebih baik. Perkembangan teknologi yang sangat cepat saat ini telah memaksa masyarakat untuk terus memahami dan memanfaatkan perkembangan teknologi itu. Hal ini telah menyebabkan banyak pembiasaan dan pola hidup di masyarakat bergantung terhadap teknologi, baik dalam dunia bisnis, perdagangan, kesehatan serta tidak luput pula dunia pendidikan. Banyak sekali perubahan yang terjadi sejak teknologi diimplementasikan di dalam dunia pendidikan. Salah satu contoh adalah penerapan pembelajaran berbasis online, sehingga pembelajaran bisa lebih fleksibel serta mengefisienkan ruang dan waktu.

Model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi tersebut mengubah juga media pembelajaran lama ke media yang lebih sesuai dengan abad ke 21 dimana teknologi berkembang pesat. Hal tersebut mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran serta memanfaatkan alat atau media yang sesuai dengan perkembangan teknologi tersebut. Mahasiswa zaman sekarang tampak terlibat dalam banyak tugas praktik setiap harinya, seringkali kebanyakan mahasiswa tinggal di dunia maya dalam kehidupan sehari-harinya. Mahasiswa adalah seorang pengguna teknologi berbasis internet, sambil menonton televisi ia bisa mengirim pesan singkat dan menyelesaikan pekerjaan rumah. Mahasiswa mencari informasi melalui Internet, menampilkan dirinya di media sosial, dan mengambil gambar dari ponselnya, dan kemudian memilih beberapa situs umum untuk mencari informasi terkini.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka media pembelajaran *e-learning* berbasis internet perlu dikembangkan, salah satunya dalam bentuk web, sehingga diharapkan penggunaan media web sebagai salah satu media pembelajaran untuk

---

mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan selain akan menarik minat mahasiswa untuk belajar aktif juga dapat diakses diluar jam belajar di kampus. Isi web dilengkapi dengan teks, gambar, audio, animasi dan bahkan beberapa multimedia yang akan menjadi lebih interaktif. Bahan ajar yang dikemas sebagai media belajar berbasis web merupakan salah satu bentuk aplikasi dari sistem e-learning tidak hanya mampu menyajikan materi belajar secara lebih menarik dan aktual tetapi juga memungkinkan adanya unsur interaktif dan umpan balik antara dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran, sehingga metode pembelajaran yang dilakukan akan lebih bervariasi dan mahasiswa lebih banyak aktif dalam belajar. Media web ini diharapkan juga dapat menjadi sarana mahasiswa menampilkan perannya sebagai warga Negara yang baik.

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

##### **Media Pembelajaran**

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua siswa. Media tersebut harus dipilih secara cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran (Abdul Gafur, 2012, Hlm. 104). Maka dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria. Secara umum kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Etin Solihatin (2012, Hlm. 197) adalah, tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan mutu teknis. Media pembelajaran haruslah menjadi sebuah sarana dan wahana dalam membantu dan mendukung proses pembelajaran yang praktis dan menarik agar tujuan pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan baik oleh peserta didik maka media yang digunakan haruslah bias menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan mampu dikuasai oleh peserta didik sebagai penerima informasi dan pengetahuan agar ilmu yang diajarkan dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

##### **Media Pembelajaran Berbasis Web**

Rusman (2013, Hlm. 335) menjelaskan pembelajaran berbasis web atau yang populer dengan sebutan *web-based education (WBE)* atau kadang disebut e-learning (electronic learning) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis web merupakan pengembangan dari model e-learning.

Penggunaan web sebagai media pembelajaran adalah pada prinsipnya web digunakan sebagai bahan ajar. Lu'mu Tasri (2011) menjelaskan bahan ajar berbasis web adalah bahan ajar yang disiapkan, dijalankan, dan dimanfaatkan dengan media web. Bahan ajar sering juga disebut bahan ajar berbasis internet atau bahan ajar online. Terdapat tiga karakteristik utama yang merupakan potensi besar bahan ajar berbasis web, yakni: (1) Menyajikan multimedia, (2) Menyimpan, mengolah (3) Menyajikan informasi dan hyperlink.

Karena sifatnya yang online, maka bahan ajar berbasis web mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik web itu sendiri. Web memiliki

---

karakteristik tertentu yang memang harus diperhatikan agar web tersebut pantas dan baik digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Herman Dwi Surjono (2011, Hlm. 7) web yang baik harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya :

- (1) Konsistensi layout, naviagasi, teks, background.
- (2) indikator halaman.
- (3) teks harus ringkas/padat, bullets, font jelas, warna kontras, garis bawah hanya untuk links.
- (4) gambar harus relevan, caption dekat, resolusi dan ukuran proposional.
- (5) audio, video dan animasi harus meaningful, relevant, simple dan short segments.

#### **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang konten materinya mayoritas hapalan membawa kecenderungan para guru untuk terjebak pada metode belajar ceramah satu-satunya dalam penyampaian bahan ajar, padahal seperti dikatakan Winataputra, PKn memiliki misi menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki "*civic intelligence*" dan "*civic participation*" serta "*civic responsibility*" sebagai warga negara Indonesia dalam konteks watak dan peradaban bangsa Indonesia yang ber-Pancasila (Winataputra, 2001, 2006) Untuk mencapai ketiga tujuan tersebut di atas, maka karakteristik PKn harus memuat *civics knowledge*, *civics skill* dan *civics disposition* (Winaputra, 2006). *Civics knowledge* berhubungan dengan pengetahuan kewarganegaraan, *Civics skill* terkait dengan ketrampilan kewarganegaraan yang mampu diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari, jika didalam *civics knowledge* siswa diajarkan konsep persatuan dan kesatuan maka dalam *civics skill*, siswa mampu hidup berdampingan dan menerima perbedaan yang ada dalam masyarakat. Sedangkan *Civic Disposition* lebih diterjemahkan kepada karakter individu atau masyarakat (Branson, 1999: 23). perwujudannya dalam bentuk kesopanan, kesusilaan, toleransi, loyalitas, kebersamaan dan lain-lain. Apabila dilihat dari tujuan pembelajaran PKn di atas, maka pengintegrasian penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran PKn merupakan sebuah tuntutan sekaligus tantangan. Tuntutan karena adanya perubahan paradigma tentang belajar yakni pergeseran orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *selfguided* dan dari *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-construction*, sedangkan tantangan yaitu adanya kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi yang memperlihatkan perkembangan yang luar biasa.

Sebenarnya teori pembelajaran konstruktivisme pada dasarnya telah menjawab tuntutan itu dengan meredefinisi belajar sebagai proses konstruktif dimana informasi diubah menjadi pengetahuan melalui proses interpretasi, korespondensi, representasi, dan elaborasi. Sementara tantangan sebagai akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah menawarkan berbagai kemudahan ± kemudahan baru bagi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu PKn memiliki tujuan. Adapun tujuan dari pendidikan kewarganegaraan menurut Lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 agar para peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi secara langsung dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang peneliti gunakan adalah metode waterfall. Tahapan pengembangan sistem *waterfall* akan menjadi landasan tahapan pengembangan website Pusat Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan. Waterfall memiliki lima tahapan yang digambarkan sebagai berikut:

1. Analisa kebutuhan

Pada tahapan ini, peneliti mencari data dengan menggunakan metode pengumpulan data yang telah dijelaskan sebelumnya seperti wawancara, studi pustaka dan dokumentasi. Diharapkan pada tahapan ini didapatkan informasi yang tepat untuk pengembangan website Pusat Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan.

2. Desain

Pada tahapan ini, peneliti akan mendesign prototype user interface, data base dan data flow. *Prototype user interface* akan di desain menggunakan aplikasi Photoshop, sedangkan desain data base menggunakan *Entitas Relation Data (ERD)* dan data flow akan di desain menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*. Tahapan desain ini akan mempermudah peneliti dalam mengembangkan website Pusat Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan.

3. Pembuatan Kode Program (*Coding*)

Pada tahapan coding, peneliti akan menerjemahkan tahapan desain sebelum ke dalam bentuk bahasa pemograman. Adapun Bahasa pemograman yang peneliti gunakan adalah PHP dengan menggunakan Framework Codeigniter. Framework codeigniter sendiri sudah mendapatkan lisensi sehingga lebih terjamin untuk dipakai. Sedangkan untuk databasenya, peneliti menggunakan Mysql sebagai basis data.

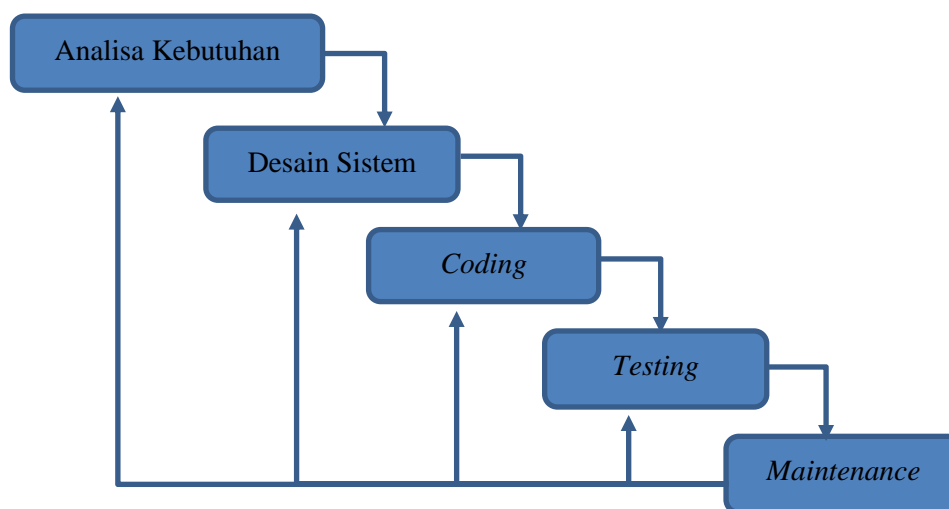
4. Pengujian (*Testing*)

Setelah dilakukan tahapan coding, maka sistem bimbingan tugas akhir secara online perlu dilakukan pengujian. Pengujian akan dilakukan oleh mahasiswa dan dosen Politeknik Negeri Media Kreatif. Adapun tujuan dilakukan pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah logika dan alur *website* sudah sesuai dengan harapan peneliti atau belum.

5. Pemeliharaan (*maintenance*)

Setelah melakukan pengujian *website* akan ditemukan beberapa perbaikan *website* sehingga perlu dilakukan proses pemeliharaan *website* agar *website* berjalan dan diperbaharui menjadi lebih efisien.

Menurut Sholikhah, Sairan, dan Syamsiah (2017, Hlm. 47) menjelaskan bahwa, “Waterfall merupakan model klasik yang memiliki sifat berurut dalam merancang software”. Sedangkan Menurut Imroatus, dkk dalam Apriliah, dkk (2018, Hlm. 30), Waterfall merupakan model klasik yang bersifat sistematis dalam pembuatan perangkat lunak, yang terbagi atas lima tahap, yaitu:



Gambar 4.1 Metode Waterfall

#### HASIL DAN IMPLEMENTASI

Hasil awal pada penelitian ini adalah terciptanya luaran yang dihasilkan (media pembelajaran) yang berupa *website e-learning* Pusat Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan dalam menunjang perkuliahan mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan dengan alamat <https://pusatppkn.polimedia.ac.id>.

Media pembelajaran ini berisi konten-konten yang berguna dalam menunjang pembelajaran mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Website ini disajikan dengan pilihan menu Beranda, Profil (terdapat sub-menu Latar Belakang, Visi-Misi, Struktur Organisasi, Profil Dosen), Informasi (terdapat sub-menu Artikel, News, Dokumentasi Kegiatan, Peraturan Perundang-Undangan), Pembelajaran (terdapat sub-menu Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, Media, RPS, Materi Ajar), serta Kontak.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model pembelajaran, hasil penelitian berupa produk pembelajaran berbasis *website e-learning* untuk mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Dimensi kajian pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall (2003) dan disederhanakan Sukmadinata (2011, hlm. 164) kedalam tiga tahapan penelitian berikut ini :

(1) Analisis Kebutuhan dilakukan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Sebagai subjek penelitian adalah dosen dan mahasiswa, sedangkan survei lapangan dilakukan di lingkungan kampus Politeknik Negeri Media Kreatif.

(2) Pengembangan *website e-learning*

---

Menggunakan web hosting berbayar dan gratis. E-learning ini merupakan situs web dengan menu yang disediakan untuk dosen dan mahasiswa. Fungsionalitas yang ada di dalamnya meliputi manajemen user, manajemen materi ajar, dan manajemen evaluasi pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan tahapan berikut:

a. Uji validitas ahli komputer web, ahli konten/materi dan ahli desain media yang bertujuan untuk mendapatkan masukan terkait dengan pengembangan produk sebagai media pembelajaran.

b. Uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan pada beberapa mahasiswa subjek uji coba, bertujuan untuk mendapatkan masukan terkait dengan kemudahan dan kepraktisan penggunaan produk dalam proses pembelajaran.

(3) Implementasi produk dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi dan daya tarik produk jika dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu dihasilkannya produk pembelajaran berupa website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta diketahui tingkat efektifitas, efisiensi dan daya tarik produk, maka untuk mencapai tujuan tersebut data dianalisis secara kualitatif. Semua hasil uji coba dianalisis secara kualitatif kemudian hasilnya dinarasikan.

Penarikan kesimpulan yang ingin diambil menjawab tujuan penelitian, yakni dihasilkannya produk pembelajaran berupa e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis website, serta diketahui tingkat efektifitas, efisiensi dan daya tarik produk dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Efisiensi produk hasil pengembangan dilakukan dengan menguji fitur-fitur yang ada dalam website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dengan meminta tanggapan beberapa dosen yang sebelumnya telah mengembangkan pembelajaran berbasis internet yang lain. Hasil pengujian berdasarkan tanggapan dosen dapat dijelaskan, tersedianya fasilitas bahan ajar baik materi berupa modul maupun power point dan didukung fasilitas download untuk mengunduh materi ajar memungkinkan mahasiswa untuk belajar tanpa dibatasi tempat dan waktu, demikian pula fasilitas kuis online baik yang diminta maupun yang disediakan memungkinkan setiap mahasiswa untuk dapat mengukur kemajuan belajarnya kapanpun diinginkannya, sampai ia siap untuk meminta ujian kepada dosennya. Berdasarkan tanggapan dosen dapat disimpulkan, tingkat efisiensi produk hasil pengembangan menunjukkan bahwa ketersediaan website e-learning dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sesuai dengan target yang diharapkan yaitu belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dimana saja, kapan saja, menyenangkan, merangsang kreativitas, dan mendorong prestasi.

#### **Implementasi**

Tiap aspek ini menuntut perubahan paradigma pendidikan, seperti menurut Abdulkhak, I. & Darmawan, (2015, hlm. 5) bahwa sejumlah pencapaian dalam teknologi mendorong terjadinya pergeseran paradigma dalam pendidikan. Proses pembelajaran dewasa ini sudah bergeser kepada dominasi peran dan hasil adopsi dari inovasi kajian komunikasi digital atau komunikasi bermedia dengan memanfaatkan teknologi digital, yaitu adanya media internet mempermudah warga belajar untuk mengakses ke berbagai sumber informasi, termasuk halaman web. Melalui halaman web ini, maka warga belajar dapat mentransformasikan

informasinya kepada orang lain sehingga membentuk suatu jaringan atau komunitas belajar. Selain itu juga mempermudah siswa dalam pembelajaran cepat dan mudah memahami materi belajar yang berupa informasi. Hal tersebut didukung pendapatnya Mc Cormack dan Jones dalam Rosnani (2008) yang menyebutkan kemudahan menggunakan pembelajaran berbasis web :

*“....Not only can you use the Web to help distribute information-you can also place the information in a form that goes beyond text and takes advantages of the media that will help students understand better and to which they can relate more easily.”*

Bates dan Wulf dalam Wena (2010, hlm. 214) mengatakan bahwa e-learning juga memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) Meningkatkan interaksi pembelajaran (enhance interactivity); 2) Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility); 3) Memiliki Jangkauan yang lebih luas (potential to reach a global audience); 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of contents as well as archivable capabilities).

Model pembelajaran baru tersebut mengubah juga media pembelajaran lama ke media yang lebih sesuai dengan abad ke 21 dimana teknologi berkembang pesat. “The rapid development of information and communication technologies has led to its increased use in instruction and learning”. (Liu, Liao, & Pratt, 2009). Penting bagi pengembang multimedia untuk memiliki pemahaman yang jelas tentang bagaimana informasi yang disajikan dalam berbagai media digital disimpan, dimanipulasi dan diingat oleh peserta didik (Alty, Sharrah & Beacham, 2006). Hal tersebut mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran, seperti dosen mampu memanfaatkan alat atau media yang sesuai dengan perkembangan teknologi tersebut (Kustandi & Sutjipto, 2013, hlm. 6).

Mahasiswa zaman sekarang tampak terlibat dalam banyak tugas praktik setiap harinya, dari cetak ke bentuk multimodal seperti situs web dan video permainan. Mahasiswa tinggal di dunia media yang rata-rata menghabiskan waktu hampir enam setengah jam setiap harinya bersama media. Mahasiswa adalah seorang pengguna multimedia, sambil menonton televisi ia bisa mengirim pesan singkat dan menyelesaikan pekerjaan rumah. Ketika bermain video game, biasanya bekerja sebagai anggota kelompok dan dengan konsentrasi tinggi bahkan dalam waktu lama, menyelesaikan sebuah proyek yang memakan waktu lama. Mahasiswa mencari informasi melalui internet, menampilkan dirinya di media sosial, dan mengambil gambar dari ponselnya, dan kemudian memilih beberapa situs umum berupa media sosial. Secara bersamaan mereka juga dapat berperan sebagai aktor, sutradara, editor, dan penerbit dengan perangkat lunak yang berasal dari komputer. Mereka mengharapkan dosen untuk membimbingnya melalui era informasi ini, bukan mendiktenya atas jawaban "benar" atas pertanyaan ulangan yang Google dapat segera sediakan dalam hitungan detik melalui alat bantu multimodal, misalnya teks, video, dan gambar-gambar digital (Schrum 2013). Dengan demikian perlu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran terutama media pembelajarannya, dalam hal ini media berbasis web e-learning.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa beberapa kombinasi media dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman, pengetahuan kumpulan data yang



besar, mengurangi beban kerja kognitif dan memberikan informasi kepada pengguna dengan kebutuhan khusus (Alty, Sharrah & Beacham, 2006). Selain itu penggunaan model pembelajaran e-Learning Berbasis Web dengan Prinsip e-Pedagogy efektif untuk meningkatkan hasil belajar (Wijaya, M., 2012). Kemudian didukung juga dengan penelitian dari (Sjukur, 2012) bahwa blended learning efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan, tujuan akhir penelitian ini adalah dihasilkannya sebuah produk hasil pengembangan berupa website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Untuk terciptanya sebuah website pembelajaran yang layak dipergunakan, sebelumnya dilakukan uji validitas ahli komputer web, ahli konten/materi dan ahli desain media, beberapa masukan dan koreksi terutama yang diberikan para ahli menjadi masukan yang sangat berharga dalam penyempurnaan produk pengembangan. Tidak berhenti sampai disini produk pengembangan terus mengalami penyempurnaan sampai kepada uji efektivitas, uji efisiensi dan uji kemenarikan. Hasil dari berbagai uji produk baik kelompok kecil, uji lapangan terbatas dapat melengkapi penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Pada akhirnya produk hasil pengembangan berupa website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan alamat <http://pusatppkn.polimedia.ac.id> layak dipergunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Politeknik Negeri Media Kreatif. Hasil uji efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar, dari beberapa mahasiswa yang dijadikan subjek penelitian terdapat peningkatan hasil belajar dari sebelum produk dipergunakan, hasilnya diperoleh kesimpulan produk hasil pengembangan berupa website e-learning cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam kasus-kasus tertentu pembelajaran menggunakan website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, tetapi tidak ekonomis dari sisi biaya pada awal pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran menggunakan e-learning, demikian pula soal waktu menjadi tidak efisien karena dibutuhkan waktu lama untuk penyiapan SDM (sumber daya manusia) yang dapat menguasai dan mengoperasikan sistem e-learning. Hasil uji efisiensi kepada para dosen yang terbiasa menggunakan pembelajaran berbasis web, diperoleh kesimpulan produk hasil pengembangan berupa website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat efisien dipergunakan dalam proses pembelajaran. Melalui fitur-fitur yang disediakan dalam website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memungkinkan setiap mahasiswa dapat memaksimalkan waktu belajarnya dan waktu belajar mahasiswa pun dapat dirancang secara fleksibel dengan demikian pembelajaran menggunakan website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menantang keingintahuan dan kreativitas siswa. Uji kemenarikan produk terhadap subjek penelitian rata-rata mahasiswa menyatakan produk ini menarik dan mudah digunakan. Indikator utamanya adalah timbulnya motivasi siswa untuk dapat belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak hanya di kelas tetapi dimana saja dan kapan saja, hal ini karena ditunjang

dengan kemudahan siswa didalam belajar melalui website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta dukungan fitur-fitur yang memudahkan siswa mengakses bahan ajar yang diperlukan. Seberapa besar tingkat kemenarikan produk setelah direduksi dengan uji tingkat kemenarikan dapat disimpulkan produk pengembangan berupa website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan alamat domain <http://pusatppkn.polimedia.ac.id> sangat menarik dalam membantu proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

#### **KESIMPULAN**

Sesuai dengan tujuan penelitian ini dan berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan:

1. Produk hasil penelitian dengan metode pengembangan model pembelajaran berbasis internet melalui website ada di <https://pusatppkn.polimedia.ac.id>.
2. Tingkat efektivitas produk setelah diujicobakan dan hasilnya dilakukan uji validasi hasilnya produk hasil pengembangan cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Tingkat efisiensi produk berdasarkan hasil uji validasi diperoleh kesimpulan produk hasil pengembangan berupa website e-learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat efisien dipergunakan dalam proses pembelajaran, karena fitur-fitur yang disediakan dalam e-learning memungkinkan setiap mahasiswa dapat memaksimalkan waktu belajarnya dan waktu belajar mahasiswa pun dapat dirancang secara fleksibel.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar, Arsyad. (2006). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- .(2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Cholisin (2000). IKN – PKN. Jakarta : Universitas Terbuka.
- (2005). Struktur Keilmuan PPKN. Disampaikan sebagai Makalah Pendamping pada Seminar dan Lokakarya Nasional di Perguruan Tinggi, Jurusan Hukum dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Lu'mu, Tasri. (2011). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web. Jurnal Medtek (Nomor 2).
- Maftuh, Bunyamin. (2008). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dan Nasionalisme Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Jurnal Educationist (Vol. II Nomor 2). Hlm. 134-144.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rudi, Susilana & Cepi Riyana. (2008). Media Pembelajaran : Hakikat, pengembangan, Pemanfaatn dan Penilaian. Bandung: FIP
- Rusman. (2013). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana. (2012). Pembelajaran berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi. Jakarta: Grafindo Persada.
- Singarimbun, Masri dan Shofian Effendi. (1995). Metode Penelitian Survey. Jakarta: LP3ES.
- Sholikhah, Imroatus, Mahmud Sairan, and Nurfia Oktaviani Syamsiah. (2017). “Aplikasi Pembelian Dan Penjualan Barang Dagang Pada CV. Gemilang Muliatama

Cikarang.” Jurnal Teknik Komputer Amik BSI Vol. III (no1): 16–23.

<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/1338>.

Surjono, Herman Dwi (2011). *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*.

Yogyakarta : UNY Press.

Suryani, Nunuk dan Leo Agung, (2012), *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Ombak

Solihatin, Etin. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Zainal, Aqib. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran*

Kontekstual. Bandung: Yrama Widya.