



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 2091-2102

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penggunaan Aplikasi Glideapp Sebagai Multimedia Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Demokrasi Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan

Happy Anggarwati^{1✉}, Mukhamad Murdiono², Mariyani³

(1)(2)Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

(3)Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

Email: happyanggarwati.2020@student.uny.ac.id^{1✉}

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan aplikasi Glideapp sebagai multimedia pembelajaran pada materi demokrasi mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, kepustakaan dan survei. Data penelitian dianalisis secara kualitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa fakultas MIPA angkatan 2021 kelas A & B, Universitas Sriwijaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi Glideapp sebagai multimedia berbasis web lebih efektif, menarik, dan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai materi demokrasi.

Keywords : *Aplikasi Glideapp; Multimedia; Berbasis Web*

Abstract

The aims of this research was describing of using Glideapp application as learning multimedia on the material democraton of the Civic Education subject. This research was qualitative with the technique of collecting data was involved interview, observation, literature and survey. The data of research was analysed by qualitative. The respondent of this research was collegians of Mathematic and Science Faculty, academic year 2021 class A and B, Sriwijaya University. The result of research showed that using Glideapp application as multimedia base web more effective, more interesting, and could increase collegians' knowledge on the material democraton.

Keywords : *Glideapp; Multimedia; Base Web*

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian utuh dari sistem pendidikan nasional. Maka dari itu proses pendidikan kewarganegaraan perlu diwujudkan dalam kurikulum dan pembelajaran pada semua jalur dan jenjang pendidikan. Pendidikan kewarganegaraan harus mengembangkan kompetensi-kompetensi warga negara, baik pada *knowledge*, *skills* dan *disposition* agar dapat menciptakan warga negara yang baik (*good citizen*) maupun menjadi warga negara yang aktif (*active citizen*). Dalam konteks pembangunan bangsa dan karakter (*nation and character building*) pendidikan kewarganegaraan dalam arti luas memiliki kedudukan, fungsi, dan peran yang sangat penting. Pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya merupakan salah satu bentuk pendidikan karakter yang dikembangkan secara sistematis dan sistemik. Dalam konteks itu pendidikan kewarganegaraan tidak bisa dipisahkan dari kerangka kebijakan nasional pembangunan bangsa dan karakter (Akbal, 2016).

Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, serta Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Nomor 43/DIKTI/Kep/2006, tentang rambu-rambu pelaksanaan kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian di perguruan tinggi terdiri atas mata kuliah Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia. Berdasarkan ketentuan tersebut maka kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian tersebut wajib diberikan di semua fakultas dan jurusan di seluruh perguruan tinggi di Indonesia (Kaelan & Zubaidi, 2007). Pendidikan Kewarganegaraan menjadi salah satu mata kuliah wajib di seluruh perguruan tinggi di Indonesia.

H. A. Kosasih Djahiri mengemukakan bahwa hakikat pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan pembelajaran yang secara programatik-prosedural yang berupaya memanusiakan (*humanizing*) dan membudayakan (*civilizing*) serta memberdayakan (*empowering*) manusia (diri dan kehidupannya) menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan/yuridis konstitusional bangsa/negara (Budimansyah & Syam : 2006). Materi demokrasi menjadi salah satu materi penting pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan karena bentuk negara Indonesia yaitu demokrasi dan salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu menjadikan warga negara yang demokratis.

Perguruan tinggi merupakan wadah menempa generasi bangsa untuk menjadi tonggak utama kemajuan bangsa Indonesia. Sebagai pendidik, agar mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu adanya strategi agar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan untuk mewujudkan tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri. Winarno (2013:61) menyatakan bahwa Guru Pkn dituntut mampu memanfaatkan media pembelajaran Pkn, yaitu media yang terpilih sesuai dengan pembelajaran dalam Pkn harus dapat menstimulus lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Majunya teknologi pada saat ini banyak mempengaruhi dalam segala bidang termasuk dibidang pendidikan. Pendidikan pada era teknologi saat ini, mengharuskan kita sebagai pendidik harus dapat mengoperasikan komputer untuk melakukan inovasi agar terciptanya suasana baru dalam pembelajaran. Dengan perkembangan jaman, pembangunan dan teknologi, usaha peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan hal yang sangat penting (Diputra, 2016). Pendidikan haruslah benar-benar dapat menjadi pondasi agar pemanfaatan teknologi bisa diterapkan secara efektif oleh pendidik sebagai penyalur pendidikan, karena pendidikan merupakan pintu gerbang bagi siapapun untuk menerima ilmu dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia agar menjadi lebih berkualitas (Haryanto,2015).

Peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan dengan baik secara konvensional maupun berupa sebuah inovasi untuk menghadapi perubahan yang terjadi pada peserta didik (Situmorang, 2013). Sebagai pendidik kita harus bisa mengembangkan diri agar pendidikan kita dapat maju karena pendidiknya tidak mengalami kemiskinan untuk mengembangkan inovasi. Pada saat ini beberapa orang percaya sebuah revolusi sedang terjadi pada pendidikan, seperti penggunaan internet, multimedia dan mobilitas dalam proses pendidikan saat ini berkembang pesat dalam pembelajaran (Hameed, 2011).

Multimedia pembelajaran berbasis web dengan menggunakan internet dalam proses implementasinya merupakan salah satu contoh inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dengan mengikuti kemajuan teknologi yang ada pada saat ini. Penggunaan internet pada saat ini tidak dapat kita hindari lagi. Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Papastergiou &

Solomonidou (2005) jika generasi digital native menghabiskan sebagian besar kehidupan sehari-hari mereka di internet dan berbeda dengan generasi sebelumnya. Penggunaan internet mampu menstimulus guru agar dapat menciptakan media pembelajaran berbasis *website* yang dapat diakses oleh peserta didik dimana saja dan kapan saja (Muhaimin, et al. 2019).

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan mengintegrasikan teks, audio, video dengan tautan dan alat yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan komunikasi. Telah diketahui bahwa mengajar dapat menjadi sangat diperkuat ketika tidak dilakukan secara murni secara teoritis, tetapi secara visual dan interaktif. Dengan dengan cara ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang mata pelajaran yang diajarkan (Dimitrios, et al., 2005). Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Hesson (2006) multimedia adalah integrasi antara berbagai media seperti teks, numerik, grafik, gambar, video, animasi, dan suara dalam lingkungan digital, serta memiliki kemampuan untuk mengaktifkan pengguna untuk mencapai persyaratan interaktivitas tanpa urutan. Multimedia adalah kombinasi dari dua atau lebih jenis media untuk membuat urutan program yang efektif dalam menyampaikan ide, dengan bantuan baik suara maupun visual. Menurut Widyatmojo & Muhtadi (2017) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat dijadikan media yang memiliki potensi yang sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan *web-based training* (WBT) atau kadang juga disebut *web based education* (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan (Rusman, 2011: 335). Yang ditawarkan dalam pembelajaran berbasis web adalah kecepatan dan tidak terbatasnya pada ruang dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh mahasiswa kapan saja dan dimana. Oleh karena itu, peserta didik tidak perlu membawa beban buku yang banyak ke dalam kelas karena pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran telah memberikan solusi terhadap permasalahan umum yang berkaitan dengan proses pembelajaran disekolah (Januarisman & Gufron, 2016).

Aplikasi Glideapp merupakan aplikasi berbasis HTML5 dan untuk

membuat aplikasi dari inputan pada Google Sheet. Glideapp sendiri memiliki template yang *free* untuk digunakan. Sebagai dosen Pendidikan Kewarganegaraan yang tidak memiliki latar belakang dibidang IT tetap akan bisa membuat multimedia berbasis web menggunakan glideapp ini karena tidak perlu adanya *coding* atau bahasa pemograman tertentu. Dengan aplikasi ini pendidik dengan mudah membuat multimedia pembelajaran berbasis web sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Rusdewanti & Gafur (2014) berpendapat bahwa multimedia bermanfaat dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Dari observasi yang peneliti lakukan pada kelas A & B MIPA Fisika Universitas Sriwijaya mahasiswa akan lebih tertarik saat menggunakan media saat proses pembelajaran, maka dari itu dosen perlu menggunakan media saat proses belajar mengajar. Multimedia pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi glideapp menjadi salah satu alternative yang dapat digunakan oleh dosen agar menarik minat mahasiswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan maksud untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis web pada materi demokrasi dengan subjek penelitian mahasiswa di Universitas Sriwijaya jurusan MIPA program studi Fisika angkatan 2021 kelas A & B yang berjumlah 98 mahasiswa. Setelah didapati data kualitatif, kemudian dianalisis berdasarkan pengamatan atau penemuan yang ada dilapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik observasi partisipan yang dimana penulis ikut terjun langsung dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

2. Wawancara

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, maka penulis melakukan wawancara pada subjek penelitian.

3. Kepustakaan

Metode kepustakaan dijadikan salah satu cara untuk mrngumpulkan data oleh penulis, karena dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai teori-teori yang mendukung pada penelitian ini.

4. Survei

Untuk melengkapi penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data survei untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan multimedia pembelajaran berbasis web.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Observasi yang peneliti lakukan selama 3 kali, yaitu pada tanggal 3 September 2021, 10 September 2021, dan 17 September 2021 yang dilaksanakan melalui via zoom. Hasil observasi yang peneliti dapat yaitu sebagai berikut.

No	Aspek yang dikaji	Keterangan
----	-------------------	------------

1	Terdapat kegiatan awal pembelajaran	Kegiatan awal pembelajaran dilakukan oleh dosen pengampu selama 15 menit mulai pukul 13.00-13.15 WIB dan sudah memberikan bahan ajar sebelumnya di e-learning.
2	Terdapat kegiatan inti pembelajaran	Kegiatan pembelajaran dilakukan dosen pengampu dengan menggunakan media PPT, Slido, dan quiziz, di beberapa waktu dosen meminta saya untuk ikut menjelaskan atau berpartisipasi dalam kegiatan mengajar.
3	Kesesuaian pembelajaran dengan rancangan pembelajaran semester	Sudah adanya kesesuaian dengan rancangan pembelajaran semester antara tujuan pembelajarran maupun materi yang diajarkan
4	Proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Metode pembelajaran: ceramah, diskusi, tanya jawab • Penggunaan media: e-learning, PPT, slido, quiziz • Perangkat pembelajaran menggunakan RPS dan SAP

5	Ketertarikan atau keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa aktif tetapi tidak keseluruhan (adanya beberapa mahasiswa tertentu saja yang aktif) • Mahasiswa on-cam mencapai 70%-80% • Mahasiswa lebih tertarik dan aktif menjawab jika dosen menggunakan media
---	---	--

Data diolah oleh peneliti, 2021

Proses belajar mengajar yang peneliti lakukan dimulai pada tanggal 1 Oktober 2021, dan hasil yang didapat selama proses pembelajaran yaitu sebagai berikut.

No Keterangan

1	Mahasiswa aktif walaupun tidak secara keseluruhan tetapi mengikuti pembelajaran dengan baik dilihat dari keaktifan mengisi komentar pada aplikasi glideapp.
2	Mahasiswa menunjukkan ketertarikannya saat pembelajaran dengan jumlah mahasiswa yang on-cam mencapai 80%
3	Saat mengajar menggunakan media mahasiswa aktif dalam bertanya sampai pernah beberapa kali pertemuan lewat dari jam pembelajaran karena mahasiswa masih tertarik untuk mengajak diskusi kasus-kasus ataupun fenomena yang terjadi berkaitan dengan materi yang disajikan.

Data diolah peneliti, 2021

Berikut merupakan hasil tanggapan mahasiswa melalui *google form* mengenai penggunaan aplikasi glideapp sebagai multimedia pembelajaran berbasis web yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada materi demokrasi.

No	Keterangan	Setuju	Tidak Setuju
1	Keefektifan multimedia berbasis web	89,7%	10,3%
2	Kemenerikan penggunaan multimedia berbasis web	93,6%	6,4%
3	Peningkatan pemahaman materi demokrasi menggunakan multimedia berbasis web	98,4%	1,6%

Diolah oleh peneliti, 2021

Dari hasil tanggapan mahasiswa melalui *google form* diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia berbasis web pada materi demokrasi lebih efektif, menarik, dan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai materi demokrasi.

Pembahasan

Keunggulan dari pembelajaran menggunakan multimedia berbasis web yaitu dapat digunakan oleh mahasiswa dimanapun dan kapanpun. Multimedia sendiri merupakan gabungan antara pengelihatn, suara/ audio dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka dari itu multimedia merupakan solusi agar materi yang diberikan kepada mahasiswa dapat dipahami dengan baik dan menarik minat mahasiswa dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih mudah dan efektif.

Pembelajaran berbasis web dibangun melalui beberapa prinsip dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran ini pada tahap implementasi. Prinsip utama yang harus ada dalam pembelajaran web menurut Rusman (2012: 305) yaitu interaksi, ketergunaan dan relevansi.

1. Interaksi

Interaksi disini dimaksudkan yaitu mahasiswa menggunakan multimedia berbasis web tidak hanya berkomunikasi dengan mesin, tetapi juga dengan orang lain (mahasiswa lainnya atau dosen). Multimedia pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi glideapp dapat melakukan interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa atau mahasiswa dengan dosen dimana terdapat kolom komentar yang dapat digunakan mahasiswa bertanya, menjawab pertanyaan dosen ataupun menanggapi pernyataan dari mahasiswa lainnya

2. Ketergunaan

Ketergunaan yang dimaksud disini adalah bagaimana mahasiswa mudah menggunakan web. Sehingga mahasiswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktivitas belajar lain). Multimedia pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi glideapp ini mudah digunakan karena dapat diakses melalui komputer maupun *handphone* yang terhubung dengan internet. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mayer & Moreno (2002) bahwa komputer dan *handphone* berbasis

android sebagai media yang mampu memberikan sajian berbasis multimedia telah banyak digunakan dalam pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan.

3. Relevansi

Relevansi diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi dalam multimedia pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi glideapp dibuat sangat spesifik untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dan menghindari bias. Materi lebih mudah dipahami karena disajikan secara menarik dan materi yang di dapat tidak hanya melalui teks saja tetapi juga melalui video.

Penggunaan multimedia memiliki daya tarik tersendiri disebabkan karena belajar melalui multimedia dapat mengaktifkan lebih dari satu indera (Reimann, 2003). Multimedia pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi glideapp ini tidak hanya berisikan tulisan materi saja, tetapi juga menampilkan video, gambar dan suara yang sesuai dengan materi demokrasi. Tidak hanya itu, didalam multimedia tersebut juga terdapat kolom komentar yang dapat mahasiswa tanggap secara langsung. Ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Vaugan (2011) multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang dikirimkan oleh komputer atau sarana elektronik lainnya atau digital dimanipulasi.

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi Glideapp memberikan gambaran kepada dosen bahwa dapat dijadikan sebagai multimedia pembelajaran yang efektif, menarik dan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa. Multimedia berbasis web menjadi salah satu alternative media pembelajaran bagi dosen dalam prose pembelajaran karena mahasiswa lebih tertarik disaat proses pembelajaran dosen menggunakan sebuah media. Saran pada penelitian ini yaitu dosen harus dapat memanfaatkan teknologi yang ada pada proses pembelajaran agar menjadikan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik minat mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbal, Muhammad. (2016). "Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembangunan Karakter Bangsa". Seminar Nasional: Universitas Negeri Makassar.
- Budimansyah, D. & Syam, S. (2006). *Pendidikan Nilai-Nilai Moral dalam Dimensi Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan FPIPS UPI.
- Dimitrios, A., P. Konstantinos, S. Nikolaos and S. Angelo. (2005). Application of a new networkenabled solver for the assignment problem in computer-aided education. *J. Comput. Sci.*, 1: 19- 23. [DOI:10.3844/jcssp.2005.19.23](https://doi.org/10.3844/jcssp.2005.19.23)

- Diputra, S.,K. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran tematik integratif untuk siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5(2), 125-133. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Hameed, S.A. (2011). Effect of internet drawbacks on moral and social values of users in education. *Aus. J. Basic Applied Sci.*, 5: 372-380.
- Haryanto. (2015). *Teknologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Hesson, M. (2006). Computer simulator: An educational tool for computer architecture. *Am. J. Applied Sci.*, 3: 2114-2121. DOI: <https://10.3844/ajassp.2006.2114.2121>
- Januarisman, E., & Gufron, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166-182. DOI: <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Kaelan, A & Zubaidi. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Paradigma.
- Mayer, R., & Moreno, R. (2010). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning
Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, volume 1520 (38), 43-52. DOI: <https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801>
- Muhaimin, M., et al. (2019). A sequential explanatory investigation of TPACK: Indonesia science teachers' survey and perspective. *Journal of Technology and Science Education*, 9(3), 269-281. DOI: <https://doi.org/10.3926/jotse.662>
- Papastergoiu, M., & Solomonidou, C. (2005). Gender issue in internet access and favourite internet activities among greek high school pupils inside and outside school. *Journal Computer & Education*. 44 (4), 377-393.
- Reimann, P. (2003). Multimedia learning: Beyond modality. *Learning and Instruction*, volume 13(2), 245-252. DOI : <https://doi.org/10.1016/S0959-47520200024-5>
- Rusdewanti, P.,P. & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa smp kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 1(2), 153-164.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Situmorang, M . (2013). Pengembangan buku ajar kimia SMA/MA kelas X sesuai kurikulum 2013 melalui inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Prosiding Seminar Hasil Penelitian Lemlit Unimed Tahun 2013 di Medan, 1-8.
- Vaugan, T. (2011). *Multimedia: making it work. Eighth Edition*. New York: Technology Education Mac Graw Hill.

Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahas anak tk. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38-49.

Winarno. (2013). *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksa

