



Digitalisasi Media Pembelajaran PPKn melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia di Era Revolusi Industri 4.0

Digitalization of Civic Learning Media Through Multimedia Based Learning in the Fourth Industrial Revolution

Rini Setiyowati ¹, Sella Violeta ², Windy Ferdiyanti ³, I Kadek Bella Santika ⁴

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya

Penulis Koresponden : Rini Setiyowati, rinisetiyowati@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Memasuki era revolusi industri 4.0, fenomena digitalisasi pembelajaran semakin marak dikembangkan di dalam dunia pendidikan, baik dalam proses pembelajaran hingga media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis digitalisasi media pembelajaran PPKn melalui pembelajaran berbasis multimedia di era revolusi industri 4.0. Metode penelitian ini ialah diskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2019 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya menunjukkan antusiasme dalam proses perkuliahan ketika menggunakan multimedia khususnya video pembelajaran. Hal ini dikarenakan terdapat berbagai desain yang unik dan menarik, audio yang jelas, serta pemaparan materi yang mudah dipahami melalui video pembelajaran. Multimedia mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Multimedia dibentuk sebagai sarana atau tempat belajar, dengan mengadaptasi perkembangan teknologi dalam penerapannya. Berdasarkan hasil penelitian ini juga, dapat diketahui bahwa mahasiswa Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2019 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya telah siap menjadi generasi digital di era revolusi industri 4.0. Adapun pembahasan dalam penelitian ini ialah 1) Digitalisasi media pembelajaran di era revolusi industri 4.0; 2) Video pembelajaran sebagai wujud digitalisasi media pembelajaran; 3) Pemanfaatan video pembelajaran dalam pembelajaran PPKn dan 4) Kesiapan Mahasiswa PPKn sebagai generasi digital.

Kata kunci : Multimedia, Video Pembelajaran, PPKn

Abstrak

Entering the era of the industrial revolution 4.0, the phenomenon of digitalization of learning is increasingly being developed in the world of education, both in the learning process to the learning media used. This study aims to analyze the digitalization of Civics learning media through multimedia-based learning in the era of the industrial revolution 4.0. This research method is descriptive with a qualitative approach. The results of this study indicate that the majority of students of the Pancasila and Civic Education Study Program class 2019 Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University show enthusiasm in the lecture process when using multimedia, especially learning videos. This is because there are various unique and interesting designs, clear audio, and easy-to-understand presentation of material through learning videos. Multimedia is able to provide a rich learning experience with a variety of creativity. Multimedia is formed as a means or place of learning, by adapting technological developments in its application. Based on the results of this study, it can be seen that the students of Pancasila and Civic class 2019 Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University are ready to become the digital generation in the era of the industrial revolution 4.0. The discussions in this study are 1) Digitalization of learning media in the Fourth Industrial Revolution; 2) Learning videos as a form of digitalizing learning media; 3) Utilization of learning videos in Civics learning and 4) Readiness of Civics Students as a digital generation.

Keywords: Multimedia, Learning Video, PPKn

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus senantiasa mengikuti arah perubahan zaman, walaupun terkadang cenderung tidak diperhatikan dan dianggap enteng dalam dunia pendidikan karena dinilai kurang mengikuti perkembangan dan memberi manfaat dalam melawan arus persaingan global di Era Revolusi 4.0. Selain itu, tantangan lain dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ialah kurangnya variasi dalam media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang membuat mata pelajaran ini sulit dipahami banyak mahasiswa. Sebenarnya media pembelajaran yang digunakan dosen mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sudah menyesuaikan dengan digitalisasi namun terkadang media yang digunakan berupa PPT tersusun kurang rapi yang membuat mahasiswa sulit untuk memahaminya dan media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi.

Selain media pembelajaran, penggunaan metode dalam pembelajaran hendaknya bervariasi, dikarenakan pembelajaran abad 21 yang meliputi komponen 4C yakni *Collaboration, Communication, Critical Thinking, and Creativity* menuntut dosen dan mahasiswa harus sama-sama aktif sehingga terjadi komunikasi dua arah, maka dari itu penggunaan metode pembelajaran yang hanya berupa ceramah tidak efisien untuk di terapkan.

Padahal di era revolusi industri 4.0 ini media pembelajaran harusnya sudah terintegrasi secara digitalisasi. Menurut Lasa Hs (2009), digitalisasi ialah pengelolaan dokumen tercetak (*printed document*) menjadi dokumen elektronik, sedangkan menurut Kusumah (2001:15) digitalisasi ialah salah satu bagian dari pelestarian yang berupaya untuk menyelamatkan naskah-naskah kuno dengan memanfaatkan teknologi digital seperti soft file, foto digital, mikrofon, serta mengupayakan baik naskah duplikasinya agar dapat bertahan dalam jangka waktu yang relatif lama. Secara sederhananya, digitalisasi ialah peralihan dari media cetak menjadi media digital atau elektronik dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran sehingga bias berjalan secara efektif dan efisien.

Dengan adanya digitalisasi media pembelajaran, dosen diharapkan dapat mengikuti perkembangan zaman karena di Era Revolusi 4.0, dosen diharuskan untuk tanggap dalam penggunaan teknologi. Penggunaan spidol ketika akan mengajar digantikan dengan pemanfaatan multimedia yang lebih bervariasi seperti video pembelajaran. Sejalan dengan adanya perubahan era industri 4.0, dunia pendidikan perlu melakukan inovasi pembelajaran, dengan cara mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi dan informasi (TI) (Martikasari, 2018).

Dalam menentukan media pembelajaran, multimedia seperti video pembelajaran menjadi salah satu pilihan agar perkuliahan yang dilakukan di dalam kelas menjadi lebih aktif daripada sebelumnya. Penggunaan metode berupa ceramah membuat pembelajaran di kelas hanya berlangsung satu arah dan membosankan sehingga materi yang di dapatkan nantinya akan bersifat *short time memory* karena tidak mengalami proses pengalaman yang berharga.

Hal ini selaras dengan hasil penelitian Andarusni dan Mariyani (2019: 1-10) yang menunjukkan bahwa salah satu upaya peningkatan motivasi belajar mahasiswa ialah pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif dengan cara memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan multimedia. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan Haidir dkk (2020: 1-9) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran berbasis video juga

sangat diminati mahasiswa serta media pembelajaran berbasis video dapat mempengaruhi aktivitas pembelajaran mahasiswa.

Berkaitan dengan hal di atas, maka disini peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul digitalisasi media pembelajaran PPKn melalui pembelajaran berbasis multimedia di era revolusi industri 4.0 untuk menganalisis seberapa besar pengaruh dan keefektifan media pembelajaran PPKn berbasis multimedia. Sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu kurang bervariasinya media pembelajaran PPKn. Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan diharapkan dapat memberikan masukan untuk dunia pendidikan demi mewujudkan media pembelajaran digital yang bervariasi dan mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan manfaat secara praktisnya dapat berguna bagi dosen, mahasiswa, dan sekolah.

METODE

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan lebih mengutamakan penemuan, pembacaan, penjelasan, penyampaian makna melalui simbol data yang tersurat dari data yang dikumpulkan. Oleh karena itu, data yang dihasilkan tidak berbentuk angka, namun berupa penjabaran deskripsi dari urgensi digitalisasi media pembelajaran PPKn dan pengaruh multimedia dalam bentuk video dalam proses pembelajaran. Adapun subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2019 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Langkah-langkah dalam penelitian kualitatif ini yaitu pemilihan topik, mengidentifikasi masalah sesuai dengan fokus penelitian, pengumpulan tinjauan pustaka yang sesuai dengan masalah dan fokus penelitian, pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuisioner, menganalisis data, menafsirkannya, hingga membuat laporan dari hasil tersebut. Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dunia saat ini telah memasuki abad ke-21 yang mempunyai ciri khas berbeda dengan abad ke-19 atau abad ke-20. Perbedaan yang kasat mata terlihat dengan adanya informasi (information), komunikasi (communication) dan teknologi (technology) atau yang disingkat dengan ICT. ICT memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia seperti bagaimana cara manusia hidup, bagaimana manusia bekerja atau bertindak, dan termasuk juga bagaimana cara manusia dalam belajar dan mengajar (Niess, 2005). Perkuliahan juga telah terkena dampak ICT, dapat dilihat melalui adanya model pembelajaran abad 21 yang menekankan beberapa komponen dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya adalah komponen *Technological Pedagogical Content Knowledge* atau yang disingkat dengan TPACK. TPACK ini menekankan pada penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan TPACK dalam proses pembelajaran selaras dengan digitalisasi yang terjadi di era revolusi industri 4.0.

Digitalisasi telah membawa inovasi dalam model pembelajaran abad 21 di era revolusi industri 4.0, salah satu inovasi tersebut ialah digitalisasi pada media pembelajaran. Menurut Surayya (2012) media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat membantu proses pembelajaran dan dapat berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Kemudian diperkuat oleh Falahudin (2014) yang

menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sederhananya, media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat membantu dosen untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswanya. Media pembelajaran memiliki banyak jenisnya, Widyastuti (2017) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran adalah media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Dalam paper ini akan dikaji lebih mendalam mengenai digitalisasi media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 khususnya multimedia.

Robin dan Linda (2001) mengemukakan bahwa multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video, selaras dengan Tay Vaughan (2006) yang mengemukakan bahwa multimedia merupakan penggabungan dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Sederhananya multimedia merupakan suatu alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menampilkan beberapa kombinasi meliputi teks, grafik, animasi, audio dan video secara digital. Pengertian tersebut tidak dapat dipisahkan dari dua kata pokok “multi” dan “media” yang berarti banyak media.

Multimedia mempunyai banyak keunggulan, salah satu yang paling menonjol ialah interaktivitas, hal ini diperkuat oleh Bates (1995) yang menekankan bahwa multimedia atau media lain yang berbasis komputer ialah wujud interaktivitas yang paling nyata. Interaktivitas nyata dalam hal ini ialah interaktivitas yang melibatkan fisik dan mental. Interaktivitas yang melibatkan fisik yaitu ketika mahasiswa dapat mengakses media tersebut, sedangkan interaktivitas nyata yang melibatkan mental yaitu ketika mahasiswa dapat memahami materi dari media tersebut. Multimedia mampu memecahkan tantangan dan hambatan dalam proses pembelajaran karena multimedia mempunyai beberapa keistimewaan, Munir (2008) mengemukakan beberapa keistimewaan multimedia, yakni multimedia dapat menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik (pembelajaran dua arah), multimedia dapat memberikan kebebasan kepada para pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran, multimedia dapat mempermudah untuk pengontrolan sistematis dalam proses pembelajaran.

Richard E. Mayer (2009) telah melakukan sebuah penelitian yang menunjukkan terdapat prinsip-prinsip multimedia yakni memuat gambar atau kata-kata yang dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa dalam memahami materi, peletakan gambar dan kata-kata harus memperhatikan tata ruang, multimedia harus memenuhi unsur efisiensi, multimedia harus menyajikan narasi agar mahasiswa tidak hanya fokus pada gambar tapi juga memahami materi, konten yang berupa kata ataupun gambar dalam multimedia tidak boleh berlebihan, animasi dalam multimedia sebaiknya disertai narasi daripada teks pada layar, kemampuan mahasiswa yang beragam membuat pemahamannya pun berbeda-beda maka dari itu kita tidak boleh menilai mahasiswa hanya dari sudut pandang kognitif saja melainkan juga dari kompetensi afektif dan psikomotor.

Di samping terdapat prinsip multimedia, dalam penerapannya multimedia memiliki kelebihan dan kekurangan yang dikemukakan oleh Fenrich dan Munir (2013), kelebihan multimedia dalam perkuliahan adalah mahasiswa mampu belajar sesuai kemampuan, kesiapan dan kemauan, adanya umpan balik dalam perkuliahan sehingga adanya interaksi dua arah, mahasiswa dapat memahami perangkat teknologi dan mengikuti perkembangan teknologi, multimedia mampu memberikan pengalaman yang baru dan unik dalam pembelajaran. Sedangkan kelemahan multimedia adalah tampilan atau design yang membuat mahasiswa menjadi bingung dan bosan, menjadi hambatan bagi mahasiswa yang memiliki kemampuan terbatas, multimedia harus dirancang melalui perangkat yang spesifikasinya memadai.

Adapun jenis-jenis multimedia yaitu multimedia hiperaktif, multimedia interaktif, multimedia linear atau sequential, multimedia presentasi pembelajaran, multimedia pembelajaran mandiri, multimedia kits, hypermedia, media interaktif dan virtual realitas. Dalam paper ini, tim peneliti akan berfokus pada salah satu jenis multimedia saja yaitu

media interaktif. Media interaktif adalah sarana pembelajaran yang dibuat atau direkam secara visual, suara dan bahan video yang dibuat melalui perangkat komputer maupun *gadget*, sehingga media interaktif ini tidak hanya dapat dilihat dan didengar melainkan dapat juga membuat tanggapan aktif dari mahasiswa, sederhananya media interaktif ini akan menampilkan berbagai macam komponen media dalam satu sistem saja, salah satu contoh media interaktif ini ialah video pembelajaran. Penggunaan media interaktif sangat penting dilakukan karena akan mendorong partisipasi aktif dari mahasiswa sehingga mereka tidak akan mudah bosan saat mengikuti perkuliahan.

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memudahkan kita dalam mendapatkan informasi tanpa terbatas ruang dan waktu. Dewasa ini pelajar cenderung mudah bosan melihat tampilan materi yang hanya berupa tulisan-tulisan tanpa adanya variasi. Maka dari itu kreativitas dan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran sangat perlu dilakukan untuk meningkatkan minat dan fokus mahasiswa pada materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran yang telah dilakukan perlu diulang kembali untuk meningkatkan daya ingat dari mahasiswa atau sering kita sebut dengan *long time memory*. Dalam hal ini maka dosen dituntut untuk menjadi seorang pendidik yang profesional yaitu: 1) Menyajikan pelajaran dengan kreatif sehingga bisa merangsang dan menantang minat mahasiswa; 2) Meningkatkan motivasi belajar dan 3) Memberikan penguatan atau reinforcement terhadap suatu tindakan yang perlu dilakukan oleh seorang dosen dan umpan balik. Dengan tujuan agar mahasiswa dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka terhadap suatu materi pelajaran.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh negara Indonesia saat ini terutama dalam dunia pendidikan yaitu kualitas pendidikan yang masih tertinggal jauh dari negara lainya. Kurikulum yang sering berganti dalam jangka waktu yang relatif cepat sehingga evaluasi yang didapat cenderung minim yang artinya bahwa pendidikan di Indonesia belum mendewasa. Startup berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, startup pendidikan lebih banyak berupa bimbingan belajar secara online dengan mengadirkan seorang dosen secara virtual dalam bentuk video seperti halnya yang dilakukan oleh Quipper Video dan Ruang Dosen ada juga yang menggunakan penjelasan verbal seperti audio yang dilakukan oleh Zenius. Startup pendidikan berujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia melalui pendidikan yang fleksibel. Rata-rata jumlah pelajar di Indonesia mencapai 45 juta/tahun, hal bukan merupakan angka yang sedikit, ini dapat menjamin dan memberi peluang bagi penggiat startup pendidikan ditambah lagi digitalisasi yang tidak bisa di tinggalkan.

Era digital merupakan suatu masa dimana semua manusia bisa saling berkomunikasi sedemikian dekat tanpa harus bertatap muka secara langsung. Dengan perkembangan digital maka kita dapat mengakses informasi secara cepat dan tepat. Era digital bisa kita sebut juga dengan globalisasi. Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena adanya pertukaran produk, pemikiran, aspek-aspek kebudayaan yang bahkan pandangan dunia yang disebabkan karena kemajuan infrastruktur telekomunikasi, transportasi dan internet.

Persaingan yang ada saat ini masih memerlukan adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Berkembangnya teknologi ini menjadi salah satu tantangan dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Dalam dunia pendidikan kita tidak hanya fokus pada satu teknologi saja yang digunakan melainkan juga teknologi lain yang dapat membantu proses pembelajaran. Cara belajar menggunakan media digital sangat unik sehingga mahasiswa merasa lebih bisa memahami materi karena diberikan kesempatan untuk berinteraksi dan berkreasi tanpa harus terbatas ruang dan waktu.

Pendidikan berbasis digital tidak hanya menyangkut mengenai hal-hal yang sulit melainkan juga hal-hal sederhana dan tidak harus mahal tetapi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Contohnya, ketika dosen belum bisa mengembangkan media pembelajaran secara mandiri maka mereka dapat mencari sumber referensi melalui

aplikasi YouTube atau aplikasi lain untuk memperoleh video pembelajaran dengan tidak lupa mencantumkan sumbernya

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang bergerak dan berubah begitu cepat, tentunya menuntut kesiapan dari para pendidik untuk menyiapkan proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Memasuki abad 21 sangat membutuhkan dosen yang berkompeten dan profesional, serta terampil. Karena abad 21 ditandai dengan pembelajaran berbasis ICT dengan pendekatan 4C (critical thinking, collaboration, creativity, dan communication). Seorang pendidik yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi maka dalam dunia pembelajaran akan menjadi bumerang yang akan mempengaruhi profesionalitas Keguruannya. Materi yang diajarkan dengan metode ceramah saja tidak cukup untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan mahasiswa. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif sehingga mahasiswa tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang dilakukan.

Permasalahan kolektif di dunia pendidikan kita saat ini adalah dosen abad ke 20 (yang lahir tahun dibawah 2000) masih gagap teknologi. Sedangkan mahasiswa yang dihadapi adalah manusia abad 21 yang tentu berbeda dalam asupan gizi keilmuan teknologi. Singkatnya adalah banyak mahasiswa yang lebih cerdas dalam dunia teknologi daripada dosennya sehingga hal ini dapat menimbulkan kesenjangan yang tidak bisa dibiarkan begitu saja. Seorang pendidik zaman orde baru sampai sekarang bukan lagi seperti dilukiskan oleh Pemerintah Earl V Pullias dan James D Young, dalam bukunya yang berjudul *A Teacher is Many Things*, yang artinya dosen sebagai sosok makhluk serba bisa sekaligus memiliki kewibawaan yang tinggi di hadapan murid-muridnya maupun masyarakat.

Seorang pendidik saat ini ada lebih cocok sebagai sosok mimikri, di mana mereka harus pandai-pandai dalam menyesuaikan diri dalam situasi di mana mereka berada. Dosen harus mampu menyeimbangkan dan bahkan mengawasi mahasiswa melalui jejaring sosial karena dengan berkembangnya digitalisasi tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga dampak negatif bagi mahasiswa apabila mereka tidak bisa menggunakannya dengan sebaik mungkin. Sebenarnya mahasiswa juga sudah seharusnya mampu untuk mengupgrade keterampilan akan menggunakan media digitalisasi karena hal ini bisa menjadi hal yang sangat penting bagi mereka nantinya.

Batasan media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli dan lembaga yaitu AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) mengenai segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran yang akan digunakan juga harus menyesuaikan dengan materi kurikulum, keterjangkauan dalam pembiayaan, ketersediaan perangkat keras, ketersediaan media pembelajaran di pasaran dan kemudahan memanfaatkannya. Media pembelajaran berupa video banyak kita jumpai saat ini baik melalui aplikasi Youtube, Facebook, Instagram dan Telegram yang bisa kita manfaatkan sebagai bahan ajar, jadi tidak semua bisa dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Secara etimologi, video berasal dari kata *vidi dan visum* yang maknanya adalah melihat atau mempunyai daya penglihatan. Menurut Munir (2013), teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga tayangan video tampak seperti gambar yang bergerak disebut sebagai video.

Video pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, membangkitkan motivasi dan apresiasi, dan memberikan pengalaman nyata (Marisa et al. 2016:55-56). Beberapa hasil penelitian lain menunjukkan bahwa video pembelajaran memiliki banyak keunggulan yang sangat bermanfaat bagi pelajar. Besarnya manfaat video terhadap proses pembelajaran telah mendorong pendidik dan pengelola lembaga pendidikan untuk membeli, mengunduh, ataupun memproduksi video pembelajaran. Maka dari itu pengadaan video pembelajaran sangat perlu dilakukan dengan menggunakan dua cara yaitu: (1) Mengevaluasi video pembelajaran yang telah tersedia dan (2) memproduksi video pembelajaran sesuai kebutuhan pembelajaran. Situs

web yang menyediakan video pembelajaran antara lain Youtube, TV edukasi, Ruang Dosen, Zenius, Quipper dan masih banyak lagi.

Terdapat beberapa hal yang harus di perhatikan dalam memilih video pembelajaran yang akan digunakan seperti kesesuaian video dengan standar dan tujuan pembelajaran, konten video akurat an terbaru, bahasa video sesuai usia, memiliki tampilan visual dan audio yang berkualitas, penyajian yang jelas dan mudah di pahami, konten video bebas dari konten negatif, konten video dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa, video mudah di peroleh dan di gunakan.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tampilan yang dinamis dan menarik. Video interaktif merupakan salah satu pilihan terbaik dalam memahami materi pelajaran dikarenakan tampilan yang unik dan menarik. Animasi multimedia dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran dan mampu untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa, animasi merupakan sebuah kolaborasi yang harmonis antara seni dan teknologi (Kusumawati, 2016).

Salah satu keuntungan menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran karena mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat baik anak-anak hingga orang dewasa suka dengan animasi. Memasuki Era New Normal peningkatan terhadap penggunaan media pembelajaran seharusnya jauh lebih baik, dari pada sebelum adanya pandemi, sebab pada masa pandemi seorang dosen di tuntutan untuk menyesuaikan pembelajaran luring dengan para mahasiswa, seluruh pendidikan “dipaksa” untuk melakukan transformasi dan beradaptasi secara cepat. Tantangan terbesar dosen adalah menyiapkan bahan ajar yang dapat mudah di mengerti oleh mahasiswa.

Seorang tokoh inovasi pendidikan, Prensky menyebutkan bahwa digital native adalah generasi yang tumbuh dan di besarkan di tengah dunia teknologi digital. Digital nativ juga merupakan sebutan bagi generasi yang sedari lahir sudah terbiasa hidup dan di kelilingi oleh teknologi sebagai alat bantu dalam aktivitas kedepannya sehari-hari (Christina, 2006). Di Era New Normal menjadikan proses pendidikan harus siap dan beradaptasi dengan segala tuntutan yang akan terjadi baik dari skala kualitas maupun kuantitasnya. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus di siapkan agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif. Video pembelajaran merupakan sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Video pembelajaran memiliki peranan yaitu dapat menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik, termasuk visualisasi materi, sehingga lebih menarik dalam proses pembelajaran dan sangat sesuai pada pelaksanaan kembali proses pembelajaran secara tatap muka di era new normal.

Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital da bisa menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Media pembelajaran digital yang seringkali kita jumpai yaitu: berkas foto digital, poster, video digital dan dokumen-dokumen lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad dalam kutipan Yaumi, terdapat beberapa alasan pentingnya penggunaan media pembelajaran, yaitu: (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) memenuhi kebutuhan pasar dan (4) visi pendidikan global (Muhammad Yaumi, 2018:13-14). Urgensi penggunaan media pembelajaran dapat pula ditinjau pengaruh yang diberikan dari media tersebut terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan serta menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda.

Adapun yang dibahas pada artikel ini yaitu hasil analisis penggunaan dan pengaruh multimedia, khususnya video, dalam proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Latar belakang dari penelitian ini adalah untuk menganalisis terkait dengan bagaimana mewujudkan media pembelajaran dalam bentuk digital di era revolusi industri 4.0 ini dan seberapa berpengaruh dan efektifnya video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini relevan fakta bahwa media pembelajaran Pendidikan Pancasila

dan Kewarganegaraan masih perlu di tingkatkan dalam jenis media yang dihunaka. Pada tabel 1 disajikan hasil analisis perbandingan ketertarikan Mahasiswa terhadap media pembelajaran digital dengan media pembelajaran cetak berdasarkan kuisioner yang telah dibagikan.

Tabel 1
Ringkasan hasil penelitian mengenai perbandingan dalam penggunaan media digital dan media cetak

NO	MEDIA	HASIL
1	Media digital	<ul style="list-style-type: none"> - Mayoritas responden lebih menyukai media pembelajaran berbasis digital daripada media cetak - Mayoritas responden mengaku telah beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis digital - Mayoritas responden mengaku mengutamakan media pembelajaran berbasis digital daripada media cetak
2	Media cetak	<ul style="list-style-type: none"> - Mayoritas responden mengaku lebih tertarik mengakses media pembelajaran berbasis digital daripada membeli buku pelajaran - Media cetak kurang bervariasi baik dari segi desain maupun fleksibelitasnya - Media cetak lebih sulit dipahami karena bahasa dan materinya terlalu kompleks

Selanjutnya pada Tabel 2 kami sajikan pengaruh media pembelajaran digital, khususnya video pembelajaran terhadap motivasi belajar dari mahasiswa PPKn angkatan 2019

Tabel 2
Ringkasan hasil penelitian mengenai pemenuhan beberapa aspek dalam video pembelajaran

No	ASPEK	HASIL
1	Kepraktisan	Media pembelajaran berbasis video bersifat fleksibel karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu
2	Minat dan Motivasi	Media pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan semangat belajar karena disajikan dengan tampilan yang menarik
3	Pencapaian Tujuan	Media pembelajaran berbasis video dapat membantu mahasiswa lebih memahami materi karena disampaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti

Motivasi yang ada pada seseorang merupakan kekuatan pendorong yang akan mewujudkan suatu perilaku guna mencapai tujuan kepuasan dirinya (T. Hani Handoko, 2009:252). Motivasi membicarakan tentang bagaimana cara mendorong semangat kerja seseorang, agar mau bekerja dengan memberikan secara optimal kemampuan dan keahliannya guna mencapai tujuan. Rangsangan ini akan menciptakan dorongan pada seseorang untuk melakukan aktivitas. Menurut Berelson dan Steiner yang dikutip oleh Wahjosumidjo motivasi adalah suatu usaha sadar untuk memengaruhi perilaku seseorang supaya mengarah tercapainya tujuan organisasi (Danang Sunyoto, 2015:10). Dengan adanya motivasi pada diri seseorang, maka secara tidak langsung akan memberikan dorongan dan semangat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Begitu pula dengan penelitian yang telah kami lakukan.

Berdasarkan hasil penelitian kami, salah satu kelebihan dari media pembelajaran berbasis video ini adalah dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Hal ini dibuktikan dari hasil kuisisioner yang menunjukkan mayoritas responden memiliki semangat belajar yang tinggi ketika materi disajikan dalam video pembelajaran karena menurut mereka media pembelajaran yang berbasis digitalisasi lebih mudah di pahami dan di bawa kemanapun dari pada media yang berbasis cetak yang cenderung sulit dibawa saat berbergian. Semangat belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam diri mahasiswa karena semangat belajar menunjukkan adanya kesungguhan dari mahasiswa untuk memahami dan mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal. Dengan demikian, hasil belajar mahasiswa akan meningkat. Seiring dengan meningkatnya hasil belajar, hal ini menunjukkan bahwa adanya indikasi mahasiswa telah mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0.

Teknologi informasi dan komunikasi atau yang disingkat TIK telah beriringan dengan perkembangan globalisasi, sehingga mampu memudahkan interaksi dan penyampaian informasi dapat berlangsung dengan cepat. Perkembangan globalisasi dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap suatu Negara. Dalam kurun waktu 20 tahun terakhir, terjadinya pergeseran pembangunan pendidikan ke arah ICT, sebagai salah satu strategi manajemen pendidikan abad 21 yang meliputi tata kelola kelembagaan dan SDM (Soderstrom, From, Lovqist & Tornquist, 2011). Abad 21 ini memerlukan transformasi yang menyeluruh di bidang pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas calon pendidik yang dapat memberikan kemajuan dalam pengetahuan, pelatihan, ekuitas mahasiswa dan prestasi mahasiswa (Darling-Hammond, 2006; Azam & Kingdon, 2014).

Keberhasilan dalam merubah pola komunikasi dan penelusuran informasi yang merupakan hasil dari Teknologi komunikasi dan informasi disertai media baru menjadi faktor yang memberikan kontribusi besar dalam gaya hidup masyarakat yang telah berubah, khususnya gaya berkomunikasi dan penelusuran informasi. Sejak *booming* internet di awal milenium ketiga, semua orang dapat dengan mudah menerima informasi tentang apa pun dan dimanapun. Internet juga membantu semua orang untuk saling berkomunikasi menggunakan fasilitas surel, media sosial, serta layanan perpesanan. Sifat interaktif dalam komunikasi internet inilah yang membedakan media digital dengan media cetak.

Kompetisi antar negara muncul akibat persaingan digitalisasi di era revolusi industri 4.0 sehingga adanya tuntutan untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan salah satu kunci untuk mengembangkan sumber daya manusia. Hal ini menjadi tantangan bagi Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan digital adalah konsep atau cara untuk menyampaikan pelajaran kepada mahasiswa dengan menggunakan multimedia dengan menggunakan bantuan perangkat computer maupun perangkat selular. Kristiawan dkk (2019) mengemukakan bahwa dalam dunia pendidikan tidak harus fokus pada satu teknologi saja, karena banyak sekali jenis teknologi lain sehingga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Permasalahan kolektif yang terjadi di dunia pendidikan saat ini yaitu dosen abad 19 (yang lahir tahun di bawah 2000) masih ada yang gagap teknologi sedangkan yang dihadapi ialah manusia abad 21 yang tentunya ada perbedaan dalam menerima asupan gizi keilmuan teknologi. Namun di Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, dosen telah berupaya dalam beradaptasi di era revolusi industri 4.0 dalam melaksanakan perkuliahan kepada generasi digital, hal ini dapat di buktikan dengan digunakannya beberapa aplikasi media pembelajaran seperti Quiziz, Slido dan Mentimeter. Generasi digital merupakan generasi yang hidup disaat digitalisasi telah menguasai seluruh aspek kehidupan. Prensky (2011) mengatakan bahwa generasi digital adalah generasi yang mempunyai kesempatan untuk belajar mandiri.

Dalam hal ini, dosen Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya telah mewujudkan upaya untuk membimbing mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya agar siap menjadi generasi digital. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan multimedia dalam perkuliahan khususnya penggunaan video. Dengan adanya video pembelajaran, mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dapat belajar mandiri, karena dapat mengakses video pembelajaran sebelum kegiatan perkuliahan dimulai kemudian dapat dibahas dan didiskusikan ketika kegiatan perkuliahan telah dimulai. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya telah siap menjadi generasi digital di era revolusi industri 4.0.

SIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah kami lakukan, dapat disimpulkan bahwa mahaahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2019 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya telah siap menjadi generasi digital di era revolusi industri 4.0 melalui penggunaan multimedia khususnya video pembelajaran dalam kegiatan perkuliahan, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2019 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dengan munculnya motivasi dan semangat belajar tersebut dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa yang secara tidak langsung juga telah membuktikan bahwa mereka telah mampu menghadapi digitalisasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penelitian ini, kami selaku tim peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua partisipan yang terlibat dalam penelitian ini, terutama kepada Tuhan Yang Maha Esa, kepada Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing dalam penulisan paper ini, kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2019 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya selaku responden, dan yang terakhir tentu kepada seluruh anggota tim penelitian ini.

REFERENSI

Andarusni, Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 2 (6) Hal : 1-9

- Anugrahana, Andri. 2018. *Persiapan Dosen Sekolah Dasar Yang Profesional dalam Menghadapi Generasi Digital*.
- Arya Oka, Gde Putu. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dewi Sinta, Mega. dkk. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Di SMA*. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 2 (6) Hal : 1-8
- Efendi, Neng Marlina. 2018. *Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Mahasiswa Belajar Aktif)*. Vol. 2 p. 173-182
- Haidir, Muhammad. dkk. (2021). *Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Fisika*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1 (9) Hal : 1-9
- Heru, T Nurgiansah. (2019). *Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revousi Industri 4.0. (REAKTUALISASI KONSEP KEWARGANEGARAAN INDONESIA)*. Medan : Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.
- Husein, Hamdan Batubara. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : KENCANA
- Limbong, Toni dan Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Marenden, Vitry, dkk. 2021. *Jurnal Manajemen pendidikan : Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu SDM Dosen Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka di Era New Normal*. (Vol. 10) Publishing: Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia.
- Meilisa Fauziah. 2016. *Penerapan Prinsip Multimedia pada Media Pembelajaran Komposisi Foto Digital di SMK Negeri 48 Jakarta*. Naskah Publikasi Jurnal.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Neneng, Asaniyah. 2017. *Pelestarian Informasi Koleksi Langka: Digitalisasi, Restorasi, Fumigasi*. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*.
- Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat dan Wiyanto. 2019. *Pendidikan di Era Digital*.
- Pujiastuti, Desy. dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMP Kelas VIII*. *Jurnal Tekno Pedagogi*, 1 (4) Hal : 1-6
- Sri Rahayu. 2017. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*

Trisiana Anita. 2020. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Volume 10 hlm. 35-37.