

Analisis Konten Pembelajaran Mata Kuliah Wajib Universitas Berbasis Karakter Bela Negara

¹⁾ Aniek Irawatie, ²⁾ Iswahyuni, ³⁾ Tsabdany Tzarauliarany Anagusti, ⁴⁾ Hesty Fazar Afriani
¹⁾ Ilmu Komunikasi FISIP, ²⁾ Ilmu Politik FISIP, ³⁾ Ilmu Komunikasi FISIP, ⁴⁾ Ilmu Komunikasi FISIP

UPN Veteran Jakarta, Jakarta

JL. RS. Fatmawati, Pondok Labu Jakarta Selatan

¹⁾ irawatieaniek68@gmail.com, ²⁾ Iswahyuniadil06@gmail.com, ³⁾ tsabdanytzarauliarany@gmail.com,
⁴⁾ hestyfazarafriani@gmail.com

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi membuat sistem pendidikan di Indonesia lebih maju dan lebih baik seperti apa yang diharapkan. Sistem pendidikan mengalami perkembangan dari sistem konvensional ke serba digital, proses belajar mengajar hanya terjadi di ruang kelas sekarang proses belajar mengajar tidak terikat ruang dan waktu. Penyusunan dan pengembangan konten pembelajaran, dosen harus memperhatikan dimensi konten yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, sehingga konten pembelajaran menjamin pencapaian kompetensi hasil belajar mahasiswa secara utuh dari sisi pengetahuan, proses dan nilai nilai yang dimiliki mahasiswa. Secara instruksional konten pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mata kuliah wajib universitas di UPN Veteran Jakarta dalam meramu konten materi pembelajarannya lebih menarik dan mampu memberi semangat bagi mahasiswanya untuk berminat mempelajarinya. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat.

KataKunci: Konten pembelajaran, karakter, bela negara

ABSTRACT

The rapid development of technology makes the education system in Indonesia more advanced and better as expected. The education system continues to experience development, which initially only used conventional systems, now shifted to fully digital systems, likewise the teaching and learning process only occurs in classrooms, now the teaching and learning process is not bound by time and space. In compiling and developing learning content, lecturers must pay attention to the dimensions of content which include factual, conceptual, procedural, and metacognitive knowledge, so that the learning content guarantees the competence of student learning outcomes as a whole in terms of knowledge, processes and student values. In addition, instructional content must include cognitive, affective, and psychomotor aspects. Compulsory university courses at UPN Veteran Jakarta in concocting learning material content must be more interesting and able to give enthusiasm / motivation for students to be more interested in learning them. In the process of cultural education and national character, students actively develop their potential, carry out the internalization process, and live the values into their personalities in socializing in society, develop a more prosperous community life, and develop a dignified national life. With the above background, the title in this study is the Analysis of Learning Content for University Compulsory Subjects Based on State Defense Characters at UPN Veteran Jakarta.

Keywords: learning content, character, state defense

I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di revolusi industri 4.0, Indonesia khususnya tingkat perdosenan tinggi mengalami tantangan yang cukup berat yaitu melemahnya rasa persaudaraan sebangsa dan setanah air, menguatnya politik aliran, berorientasi jangka pendek (pragmatis), dan partisipasi politik tanpa pola serta kering dari spirit moralitas. Sedangkan dalam jangka panjang kondisi ini dapat memperlemah pilar-pilar kehidupan berbangsa dan bernegara, oleh karena itu kondisi tersebut perlu segera diatasi. Pesatnya perkembangan teknologi membuat sistem pendidikan di Indonesia lebih maju dan lebih baik seperti apa yang diharapkan. Sistem pendidikan terus mengalami perkembangan yang semula hanya menggunakan sistem konvensional sekarang beralih ke sistem yang serba digital, demikian juga dengan proses belajar mengajar hanya terjadi di ruang kelas sekarang proses belajar mengajar tak terikat oleh ruang dan waktu.

Mengacu pada Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi wajib memuat mata kuliah Agama, Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia yang merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, Kurikulum di UPN Veteran Jakarta sebagai kampus Bela Negara memuat mata kuliah wajib universitas yang tercermin pada Peraturan Rektor UPN Veteran Jakarta Nomor : 015 Tahun 2017 Tentang Peraturan Akademik Pasal 4 ayat 5. Kurikulum Program Studi memuat mata kuliah wajib umum (MKWU) yang terdiri dari atas mata kuliah: Pendidikan Agama (3 SKS); Pancasila (2 SKS); Pendidikan Kewarganegaraan (3 SKS); Bahasa Indonesia (3 SKS) ; dan Kepemimpinan (3 SKS). Ayat 6. Peraturan Rektor UPN Veteran Jakarta Nomor : 015 Tahun 2017 Tentang Peraturan Akademik, Kurikulum di lingkungan UPN Veteraan

Jakarta yang memberi materi muatan Bela Negara diatur melalui Keputusan Rektor.

UPN Veteran Jakarta sebagai kampus Bela Negara melakukan transmisi pengetahuan dan transformasi sikap/perilaku mahasiswa melalui mata kuliah wajib umum (MKWU) dalam upaya meningkatkan mutu lulusan yang unggul dan berkarakter Bela Negara maka perlu meningkatkan dan memperbaiki materi-materinya sesuai dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 dengan semangat Bela Negara. Pendekatan aktivitas pembelajaran MKWU berpusat pada mahasiswa/student centered learning (SCL), disamping itu proses pembelajaran yang diselenggarakan juga melalui proses berpikir kritis, analitis, induktif, deduktif, reflektif sehingga memicu “High Order Thinking” dengan dialog interaktif, kreatif partisipatori untuk mendapatkan pemahaman tentang kebenaran, menumbuhkan motivasi belajar/pengalaman belajar mahasiswa.

Konten merupakan komponen kurikulum yang penting Konten seringkali kurang diperhatikan diserahkan pada keputusan dosen atau diambil dari buku teks, tanpa mengaitkan dengan tujuan pendidikan, kurikulum atau instruksional. Pertanyaan penelitian konten pembelajaran MKWU berbasis Karakter Bela Negara: Bagaimana kemampuan dosen dalam menyusun konten mata kuliah MKWU (Mata kuliah Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan). Apakah konten MKWU (Mata kuliah Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan) berbasis karakter bela Negara.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sifat penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian ini sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau obyek penelitian (orang, lembaga, dan masyarakat) pada saat sekarang ber-dasarkan fakta-fakta yang tampak atau

sebagaimana adanya (Nawawi, 2005: 63).

Teknik pengumpulan data terdiri dari dua, yaitu dengan pengumpulan data secara primer dan sekunder. Teknik analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan Miles and Huberman (1984) dalam Sugiyono (2012), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas dan datanya sampai jenuh.

3. LANDASAN TEORI

Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi dosen dan mahasiswa yang saling bertukar informasi adalah merupakan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik dapat memahami materi ajar dengan baik. (Wikipedia). Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda, demikian juga dengan dalam konteks pendidikan, dosen mengajar agar mahasiswanya dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor). Proses belajar mengajar ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan mengajar saja, adapun pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan

pembelajaran tertentu dan didasarkan pada berbagai pendapat tentang makna *tujuan pembelajaran* atau tujuan instruksional.

Menurut Magner (1962) mendefinisikan tujuan pembelajaran sebagai tujuan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sesuai kompetensi. Dejnozka dan Kavel (1981), *tujuan pembelajaran* adalah suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam bentuk perilaku yang diwujudkan dalam bentuk tulisan yang menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan mengenai keterampilan atau konsep yang diharapkan dapat dikuasai oleh mahasiswa akhir periode pembelajaran (Slavin, 1994).

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media, sehingga saya menyimpulkan bahwa media pembelajaran itu penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat banyak macamnya, tentunya tidak digunakan sekaligus. Untuk itu perlu dipilih secara cermat, media mana yang lebih tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Konsep Konten

Konten merupakan komponen penting dalam sebuah proses belajar mengajar, oleh sebab itu wajib bagi dosen untuk membuat konten pembelajaran lebih mudah dipahami mahasiswa dan lebih menarik. Konten pembelajaran harus memuat materi yang

mengandung unsur memotivasi mahasiswa untuk lebih menggali rasa ingin tahunya terhadap materi atau mata kuliah yang diajarkannya, oleh sebab itu maka bagi beberapa dosen untuk menyusun konten menjadi beban.

Konsep konten menurut Saylor dan Alexander dalam bukunya Ortiz, A. L. (2004) adalah : Fakta, observasi, data, persepsi, klasifikasi, disain dan pemecahan masalah yang telah dihasilkan pengalaman dan hasil pikiran manusia yang tersusun dalam bentuk ide-ide, konsep, prinsip-prinsip, kesimpulan, perencanaan dan solusi. Sedangkan menurut Hymen (1973:4), berupa Ilmu pengetahuan (seperti fakta, keterangan, prinsip-prinsip, definisi), ketrampilan dan proses (seperti membaca, menulis, berhitung, menari, berfikir kritis, berkomunikasi lisan dan tulisan).

Karakter Bela Negara

Pendidikan karakter saat ini merupakan hal yang sangat fundamental dari kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan atau pembangunan karakter bangsa secara konstitusional mendapatkan landasan yang kuat. Pembukaan UUD 1945 dan Pancasila telah memberikan landasan yang begitu mendasar, kokoh dan komprehensif. Secara operasional di dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional tahun 2005-2025 (lih. UU RI No. 17 Tahun 2007), dalam Misi pertama pembangunan nasional adalah terwujudnya karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, dan bermoral berdasarkan Pancasila, yang dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beragam, beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berbudi luhur, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis dan berorientasi ipteks.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3, merumuskan fungsi pendidikan nasional dalam kalimat: "Pendidikan

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar bangsa yang perlu diselenggarakan dan ditingkatkan pelaksanaannya. Per dosenan Tinggi (PT) merupakan jenjang pendidikan yang perlu menjadi prioritas dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam upaya merealisasikan pendidikan yang berkualitas dan berbudi pekerti yang baik serta memiliki sikap bela negara dan cinta tanah air perlu dilakukan peningkatan disegala aspek Pendidikan di UPN Veteran Jakarta sebagai salah satunya adalah metode pembelajaran yang tidak banyak ditemukan di PTS dan PTN lainnya.

Materi pembelajaran memuat konten sesuai dengan sub materinya, harus interaktif sehingga mahasiswa tertarik. Konten pembelajaran sebagai informasi, alat dan teks yang diperlukan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran serta membantu kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga disusun secara sistematis untuk menampilkan sosok yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan juga berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan sistem pembelajaran daring (SPADA).

Konten pembelajaran mata kuliah wajib universitas (MKWU) merupakan elemen yang paling signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran di setiap universitas. Mata kuliah wajib universitas merupakan mata kuliah yang harus diambil oleh mahasiswa

yang menjadi dasar dari program universitas. Setiap universitas memiliki mata kuliah wajib yang berbeda-beda karena standar kompetensi lulusannya memang berbeda. Dalam menyusun konten MKDU memanfaatkan e-Learning Berbasis Nilai-Nilai Bela Negara. Agar mendapatkan konten yang tepat guna dan sesuai dengan yang diharapkan UPN Veteran Jakarta bekerja sama dengan LP3M melakukan workshop dalam penyusunan konten Pembelajaran Mata Kuliah Wajib Universitas dengan memanfaatkan teknologi terkini e-Learning dan berbasis nilai-nilai bela negara. Dalam workshop tersebut yang menjadi narasumber dijadikan informan dalam penelitian ini.

Menurut Rangga Firdaus dalam membuat konten pembelajaran berbasis karakter bela negara harus mengedepankan 10 hal penting dalam memahami capaian pembelajaran (*Learning Outcomes*), diantaranya adalah:

Filosofi future dan vision, peranan TIK dalam konteks kurikulum dan standar, fenomena perubahan model pembelajaran, implementasi pembelajaran revolusi industri, strategi implementasi TIK untuk pembelajaran, paradigma pembelajaran era revolusi industri 4.0, penggambaran fenomena transformasi perubahan pada dunia pendidikan, merancang teknik penyajian hypercontent, merancang soal tugas dan latihan yang menyenangkan, menyelaraskan keberadaan TIK dalam beragam model pedagogi, serta memberikan contoh repositori aplikasi TIK. Kedua belas hal ini menjadi landasan untuk membuat perkuliahan semakin menarik serta mengasah kreatifitas mahasiswa di kelas.

Berdasarkan capaian pembelajaran diatas mengemukakan bahwa filosofi future dan vision merupakan salah satu ciri utama filsafat. Pandangan ini menyatakan bahwa manusia tidak hanya harus berkonsentrasi pada studi tentang hal-hal, tetapi juga harus

menyelidiki penyebab dan konsekuensi dari fenomena yang merupakan bagian dari konteks mereka, Visi total mencakup serangkaian aspek, seperti studi tentang semua elemen yang mengelilingi manusia; ini memberinya karakter universal. Selain itu, visi ini tidak fokus pada bidang studi, karena ingin menemukan semua jawaban yang mungkin. Hal ini yang diharapkan untuk menjadi salah satu capaian pembelajarana berbasis karakter nilai-nilai bela negara.

Pemanfaat teknologi digital sebagai nama lain dari perkembangan Revolusi Industri 4.0 menjadi pendorong kemajuan teknologi, termasuk kemajuan dibidang pendidikan. Menurut Dika bahwa:

Kemajuan dibidang tersebut semakin memudahkan mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan pengetahuannya dengan mencari, mengevaluasi, mengatur, dan mengkomunikasikan informasi yang diperoleh untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Keberadaan teknologi yang semakin canggih memudahkan berlangsungnya proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan media pembelajaran secara online dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun memberi tugas kepada mahasiswa.

Namun dalam penerapannya harus menggunakan model pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dengan menggunakan berbagai media-media baru yang mempermudah mahasiswa dalam mengakses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Rangga Firdaus tentang keterkaitan revolusi industri 4.0 dengan media-media baru untuk pembelajaran yaitu:

Dengan media-media baru yang dapat membuat akses informasi pembelajaran dikelas bisa melalui internet, sebagai salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan yaitu zoom. Aplikasi ini dapat memungkinkan dosen bisa memberikan

perkuliahan secara online pada waktu yang telah ditentukan serta mahasiswa dapat melakukan proses pembelajaran dimana saja untuk dapat mengikuti zoom tersebut. Hal inilah yang menjadi salah satu contoh penerapan kelas e-learning.

Hal ini diperkuat oleh pak Dika yang mengatakan keterkaitan revolusi industri 4.0 didalam dunia Pendidikan adalah:

Dengan perkembangan TIK, dunia Pendidikan mengalami perubahan yang memudahkan interaksi antara pengajar dengan mahasiswa dengan cara E-learning. E-learning mempermudah interaksi antara pengajar dengan mahasiswa untuk dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses materi belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian mahasiswa dapat memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dengan menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman diharapkan mahasiswa dapat menambah skill dan pengetahuan dalam menghadapi tantangan di era industri 4.0 ini. Revolusi industri ini untuk memperoleh solusi, memecahkan berbagai masalah yang dihadapi serta menemukan berbagai kemungkinan inovasi baru yang dapat dimanfaatkan bagi perbaikan kehidupan masyarakat Indonesia dikemudian hari. Mengoptimalisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan alat bantu Pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Dengan menggunakan metode pembelajaran Pendidikan yang tepat, diharapkan generasi muda Indonesia dapat menghadapi Revolusi Industri 4.0 dengan baik dan tepat.

Ada beberapa tahapan yang harus dilewati mahasiswa dalam menjalankan pembelajaran dengan mengikuti tren revolusi industri 4.0, menurut Rangga Firdaus, diantaranya:

Dengan adanya kegiatan pembelajaran seperti ini mahasiswa dipaksa untuk mengikuti pembelajaran online. Hal ini dilakukan kemungkinan dikarenakan keharusan dari Clusterisasi Perdosenan Tinggi, Peraturan, mengikuti trend Global. Yang berikutnya Terpaksa dikarenakan percepatan program dan penganggaran. Yang berikutnya Bisa memiliki Pembuatan Pembelajaran dengan Optimasi Learning Management System) (LMS) dan kuliah daring. Yang berikutnya Terbiasa dimana Kampus tidak asing lagi dengan istilah e-learning dan turunannya, Dosen-dosen juga sudah terbiasa menggunakan elearning dan yang terakhir budaya, Elearning menjadi bagian dari budaya akademik kampus.

Dengan mengikuti tren revolusi industri 4.0 ini membantu mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan kegiatan sehari-hari bersifat netral dan akan memberikan manfaat yang besar jika berada di tangan yang professional. Namun bukan berarti teknologi mampu menggantikan peran dosen dalam memberikan pengajaran kepada mahasiswa. Dosen sebagai pengajar harus mampu menggunakan teknologi jika tidak dosen akan tergantikan posisinya. Dosen sebagai pengajar yang professional harus memenuhi standar capaian pendidikan seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (Permenristekdikti) tentang Standar Pendidikan Dosen. Pasal 1 ayat 2 dalam peraturan tersebut menjelaskan bahwa standar pendidikan dosen minimal menempuh program sarjana pendidikan dan program pendidikan profesi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki peran dan posisi yang sangat beragam pada setiap jenis Standar Nasional Pendidikan, sesuai dengan postur dan karakteristiknya masing-masing (*people-process-technology*). Dalam melakukan pembelajaran untuk generasi muda

diharapkan harus mampu menciptakan kenyamanan dalam mendapatkan pembelajaran. Menurut Rangga Firdaus suasana dan lingkungan pembelajaran harus dikembangkan senyaman mungkin bagi para mahasiswa sesuai dengan karakteristik dan profil mahasiswa agar proses belajar dan mengajar menjadi efektif, antara lain:

Mahasiswa merasa senang dalam posisi mengendalikan, mahasiswa senang banyak diberikan pilihan, mahasiswa senang beraktifitas dalam kelompok, mahasiswa senang berada dalam lingkungan inklusif, mahasiswa sangat mahir menggunakan teknologi, mahasiswa memiliki pola pemikiran yang berbeda, mahasiswa cenderung senang mengambil resiko, mahasiswa mudah bosan dalam kondisi yang monoton, mahasiswa senang bertualang dalam berbagai hal dan mahasiswa senang bekerja dalam lingkungan yang menyenangkan.

Proses pembelajaran yang selama ini bersifat pasif dan statis harus mampu diubah menjadi aktif dan dinamis, agar terus relevan dengan kondisi dunia nyata yang telah berubah secara signifikan akibat keterbukaan dan arus globalisasi. Melihat pesatnya perkembangan zaman, dosen sebagai pendidik dituntut mampu melahirkan generasi muda bangsa yang mampu bersaing di Era Revolusi 4.0, termasuk Era Revolusi 5.0, 6.0, dan seterusnya (Cholily, Putri, Kusgiarohmah, 2019). Proses pembelajaran dengan E-learning ini merupakan proses pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu dan dapat mengkombinasikan cara dan metode terbaik untuk menghasilkan hasil yang terbaik.

Menurut Dika terdapat beberapa aplikasi atau situs yang dapat digunakan pengajar dalam mendukung untuk melakukan pembelajaran secara e-learning, diantara lain:

Situs atau aplikasi yang dapat digunakan pengajar untuk melakukan pembelajaran

secara online diantaranya adalah: Ruang Dosen, Edmodo, Zenius.net, dan lain sebagainya. Fasilitas yang ditawarkan dalam pendidikan era Revolusi Industri 4.0 lebih fleksibel dan efisien dengan adanya video berisi penjelasan tentang materi yang diajarkan, latihan soal, dan tryout online, serta pengajar yang berkualitas yang selalu standby jika dibutuhkan oleh mahasiswa dapat dilakukan secara interaktif. Semua proses pembelajaran yang berbasis internet menjadikan belajar mengajar lebih bervariasi serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Pembelajaran saat sekarang ini membentuk mahasiswa tidak hanya menguasai dan mengandalkan ilmu yang diajarkan diperkuliahan saja. Tetapi bagaimana memberntuk mahasiswa menjadi kreatif dan inovatif.ada beberapa literasi yang harus dikuasain di Era Revolusi Industri 4.0 literasi data, literasi Bahasa, literasi manusia. adanya keterpisahan antara pendidik dan peserta didik lintas ruang dan waktu sehingga lebih menekankan pada belajar secara mandiri. Interaksi pembelajaran berbasis TIK menggunakan berbagai sumber belajar TIK dan media lain sebagai media pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh ini menyediakan keluwesan belajar bagi peserta didik lintas ruang dan waktu. Namun teknologi hanya merupakan suatu alat bukan segalanya. Namun kualitas belajar dalam kelas, interaksi antara dosen dengan mahasiswa merupakan esensinya.

Menurut Andika ada beberapa manfaat dari proses pembelajaran dengan e-learning yang dapat dirasakan oleh mahasiswa dan yang perlu menjadi perhatian pengajar dalam pembuatan materi dan konten pembelajaran agar tepat sasaran, diataranya, adalah:

1. Fleksibilitas. E-learning memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran. E-learning bisa diakses dari mana saja yang

memiliki akses ke Internet. Saat sekarang ini semakin mudah untuk mengakses E-learning.

2. *Independent Learning E-learning* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar, artinya mahasiswa diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana yang ingin dipelajarinya. Jika mahasiswa mengalami kesulitan untuk memahami suatu materi, bisa mengulang-ulang lagi sampai ia merasa mampu memahami.

Agar mahasiswa mendapatkan manfaat dari pembelajaran secara E-learning tersebut harus memperhatikan konten dan materi yang akan dibuat secara menarik dan dapat diminati oleh mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Syarat yang wajib dipenuhi dalam merancang e-learning agar menarik menurut Dika antara lain:

1. *Sistem yang Sederhana, sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, waktu belajar peserta akan lebih efisien.*

2. *Pengajar yang dapat berinteraksi dengan baik dan lancer kepada semua mahasiswa layaknya berkomunikasi di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, mahasiswa merasa diperhatikan dalam kemajuan pendidikannya. Harus mampu memberikan penjelasan kepada mahasiswa seperti sedang melakukan pembelajaran tatap muka.*

3. *Layanan yang Cepat, layanan yang ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan mahasiswa, sehingga perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar jika mengalami hal-hal yang tidak diinginkan.*

Secara singkat bahwa e-learning perlu diciptakan seolah-olah mahasiswa merasakan seperti melakukan pembelajaran secara konvensional, dengan mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan dua arah, hanya saja sistem belajarnya dipindahkan kedalam sistem belajar secara digital melalui internet. Karena itu e-learning perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran secara konvensional dalam kelas. Misalkan menguraikan secara mendalam materi dan konten pembelajaran yang dianggap penting sehingga mahasiswa tetap mendapatkan penjelasan secara lengkap, mampu membangkitkan motivasi belajar mahasiswa walaupun melalui media, menggunakan bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas, memberikan contoh-contoh konkrit, *problem solving*, melakukan tanya jawab seperti yang biasa dilakukan didalam ruang kelas, melakukan diskusi kelompok agar Kerjasama tim tetap terpelihara, sampai memberikan penugasan dengan berbagai cara yang menarik agar tidak menimbulkan kebosanan di mahasiswa.

Selain membuat materi dan konten pembelajaran secara E-learning yang menarik bagi mahasiswa, Menurut Rangga Firdaus dalam mengembangkan mahasiswa tidak hanya fokus kepada konten atau materi pembelajaran saja namun juga harus memperhatikan konten dan materi yang memiliki karakter dan berbangsa yang harus dikembangkan dalam mempertahankan karakter berbasis bela negara antara lain:

Pengembangan rasa terhadap religius nationalist, smart, persistence, independent, Honesty, dan integrity Care dalam menciptakan mahasiswa yang berkarakter dan memiliki skill industry di masa yang akan datang dengan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang asing dan belum diketahui solusinya didunia nyata, kemampuan untuk melakukan kordinasi, negosiasi, persuasi,

metoring, kepekaan dalam memeberikan bantuan hingga emotional intelligence, kemampuan yang terdiri dari active listening, logical thinking dan monitoring self and the others. Kemampuan untuk dapat melakukan judgement dan keputusan dengan pertimbangan cost-benefitserta kemampuan untuk mengetahui bagaimana sebuah system dibuat dan dijalankan. Skill yang terdiri dari cognitive flexibility, creative, logicalk reasoning, problem sensitivity, mathematical reasoning dan visualization.

Pembentukan mahasiswa yang berkarakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Dimana dosen harus mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Ini berarti bahwa pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, dengan harapan agar nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa dan agama. Kehadiran media baru ini di satu sisi memiliki manfaat yang besar dalam bidang kehidupan manusia termasuk Pendidikan namun di sisi lain bisa menimbulkan hal negatif. Salah satu dampak negatif tersebut ialah membentuk orang-orang menjadi anti sosial dan mudah meniru hal-hal negatif. Untuk menyikapi hal ini dosen harus mampu mengarahkan agar dalam menggunakan berbagai media baru dalam Pendidikan digunakan dalam hal yang positif dan bermanfaat, media yang bisa digunakan dalam mendukung pembelajaran online. Menurut Rangga Firdaus medianya antara lain:

Presentasi dengan menggunakan Ms. Power Point, Open Office Impress, Apple Keynote, Adobe Encore, Prezi. Pengelohan gambar dengan Corel , Photoshop, Firework. Animasi dengan

Flash, SWiSH, 3DMax, Blender. Pengolahan suara dengan Audio Recorder, Audio City, Adobe Audition. Multimedia dengan Movie Maker, Adobe Premiere, Pinnacle Studio, Camtasia, Storyline, Articulate. Dan dapat dimodifikasi dengan berbagai permainan agar mahasiswa tidak bosan untuk terus belajar.

Media ini yang dapat disiapkan oleh pengajar untuk dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam pembelajarannya. Kemudahan menggunakan media teknologi yang digunakan oleh pengajar untuk memudahkan proses pembelajaran. Akses teknologi juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Saat ini peserta didik dapat belajar tidak hanya dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem electronic learning yang ada. E-learning merupakan sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi.

Penyampaian materi melalui daring dapat bersifat interaktif sehingga peserta belajar mampu berinteraksi dengan komputer sebagai media belajarnya. Sebagai salah satu contoh siswa yang menggunakan pembelajaran media elektronik atau menjalin hubungan (browsing, chatting, vidiocall) melalui media elektronik, dalam hal ini komputer dan internet nantinya akan memperoleh hasil belajar yang lebih efektif dan baik dari pada pembelajaran konvensional. Menurut Rangga Firdaus pencarian sumber dan pengelolaan bahan ajar dapat digunakan melalui:

*Buat test online/permainain refresh Kahoot.com/
<https://www.proprofs.com/games/>
quizzz.com. Buat Video Conference Zoom.US zoom cloud meeting. Meencari*

buku online www.pdfdrive.com.
www.pdfdrive.net. Untuk situs yang
dilarang <http://sci-hub.tw/>. Untuk
pemanfaatan tool berbasis TIK. Emulator
: [https://jalantikus.com/tips/emulator-
android-terbaik/](https://jalantikus.com/tips/emulator-android-terbaik/) Video Conference :
www.zoom.us. Multimedia Tools:
[https://www.ispringsolutions.com/ispringf
ree/download](https://www.ispringsolutions.com/ispringfree/download). Presentasi online Tools
Untuk Membuat Presentasi Online, Video
dan Animasi Prezi <https://Prezi.com>.
Haiku Deck <https://www.haikudeck.com/>.
Google Slides
[https://docs.google.com/presentation/w/0/
.](https://docs.google.com/presentation/w/0/) Slides <https://slides.com/>. Visme
<https://www.visme.co/>. PowToon
<https://www.powtoon.com/home/?>
Empressr <http://www.pearltrees.com/>.
RawShorts <https://www.rawshorts.com/>.
VideoScribe
<https://www.videoscribe.co/en/>.
SlideShare <https://www.slideshare.net/>.

Selain itu juga Rangga Firdaus menjelaskan bahwa banyak situs yang harus dishare dan diketahui oleh mahasiswa guna untuk memperlancar proses belajar mengajar. Guga untuk mempermudah keperluan mencari referensi pembuatan berbagai tugas melalui jurnal dan juga untuk mengecek keabsahan tulisan melalui situs plagiat yang harus diketahui oleh mahasiswa agar dalam membuat tugas tidak mengambil tulisan orang lain dengan mengakui tulisannya. Situs jurnal dan situs plagiat tersebut antara lain:

Situs untuk pengecekan plagiat dengan menggunakan link
<https://www.turnitin.com/>.
<https://unicheck.com/>.
<https://www.copyscape.com/>.
<http://en.writecheck.com/>.
<https://www.scanmyessay.com/>.
www.plagtracker.com.
<https://www.plagscan.com/en/>.
[http://www.dustball.com/cs/plagiarism.ch
ecke](http://www.dustball.com/cs/plagiarism.ch).
<http://www.plagiarismchecker.com/>.

<https://www.duplichecker.com/>.
[https://smallseotools.com/plagiarismchec
kehttps://www.duplichecker.com/r/](https://smallseotools.com/plagiarismcheck) dan
untuk akses jurnal antara lain: Microsoft
<https://academic.microsoft.com/>.
Academia.edu
<https://www.academia.edu/>. Research
Gate <https://www.researchgate.net/>.
Google Scholar
<https://scholar.google.co.id/>. ProQuest
<https://www.proquest.com/>. Ebsco
<https://www.ebsco.com/>. ScienceDirect
<https://www.sciencedirect.com/>. lipi
<http://lipi.go.id/>.
springer
<https://link.springer.com/>.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pengajar untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa. Dalam proses pengajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa, Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, dengan banyaknya penggunaan media pengajaran mahasiswa yang kurang cepat dalam menangkap pelajaran akan dengan mudah menangkap pelajaran.

Dosen yang memiliki pengalaman yang banyak dan terus diasah untuk mengikuti perkembangan teknologi komunikasi dan informasi akan terus dipakai untuk mencerdaskan mahasiswa untuk siap menghadapi dunia pekerjaan. Menurut Rangga Firdaus, aspek pedagogi dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan, antara lain dengan lima cara, yaitu:

1. Melakukan Pembelajaran Aktif
2. Melakukan Pembelajaran Kolaboratif
3. Melakukan pembelajaran kreativitas

4. Melakukan pembelajaran Integratif,
5. Melakukan pembelajaran evaluasi.

Pengajar diharapkan mampu untuk membuat jejaring antar komputer yang diinstalasi oleh aplikasi yang dapat dipergunakan oleh peserta didik secara simultan. Pengajar dapat menggunakan aplikasi berbasis kompetisi sebagai pemicu interaksi aktif. Instalasi berbagai permainan simulasi yang memiliki sejumlah skenario situasi kondisi yang berbeda agar tidak menimbulkan kejenuhan pada saat belajar. masing-masing kelompok berkonsentrasi menyelesaikan masalah spesifik yang diberikan kepadanya. Pilih dan instalasilah permainan yang melibatkan seluruh peserta didik secara bersama-sama Berikan tantangan permainan yang menarik dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda sebagai bentuk variasi. Aplikasi permainan petualangan yang memungkinkan setiap siswa untuk melakukan proses eksplorasi Berikan tantangan yang menjadi target akhir dari setiap peserta didik yang terlibat. Aplikasi permainan yang menuntut adanya kerjasama antar sejumlah individu untuk mengatasi suatu persoalan/tantangan Pastikan seluruh anggota memahami obyektif bersama yang harus tercapai.

Aplikasi permainan yang harus dimainkan secara kolaboratif oleh beberapa individu Jalankan aplikasi permainan tersebut yang membutuhkan keterlibatan aktif para penggunanya. Berikan tugas kepada peserta didik untuk menghasilkan sebuah konten pembelajaran tertentu Dengan aplikasi yang dimilikinya masing-masing peserta didik diharuskan membuat produk hasil karyanya masing-masing. Pergunakan aplikasi software yang berisi tantangan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari

Berbagai skenario “dilematis” dipersiapkan sebagai bentuk variasi persoalan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa dengan menggunakan media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa, dan konten pembelajarannya lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, dengan banyaknya penggunaan media pengajaran mahasiswa yang kurang cepat dalam menangkap pelajaran akan dengan mudah menangkap pelajaran. Untuk itu maka diharapkan para dosen MKWU khususnya dosen Pancasila dan Kewarganegaraan bagaimana menyusun konten pembelajaran yang menarik bagi manusia. Peran dosen Pancasila dan kewarganegaraan harus mampu mengolah skill dalam membuat konten secara lebih menarik dan interaktif, disamping itu melakukan Pembelajaran Aktif, Melakukan pembelajaran Integratif, Melakukan evaluasi secara konsisten dalam muatan atau kontennya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali Putra, (2015), Pencapaian Kompetensi Siswa Dalam Pelajaran Fisika Ditinjau Dari Kompleksitas Konten Dan Tingkatan Proses Koqnitif Pada SMA Negerai Di Kota Padang, Jurnal Eksakta Vol. 1 Tahun XVI Februari 2015
- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Of Objectives* (Rev. ed). New York: Addison Wesley
- Bloomberg, L. D & Volpe, M. (2008). *Completing your qualitative dissertation*. Singapore: Sage Publication.
- Darmiyati, Zuhdan dan Muhsinatun. (2010). Pengembangan model pendidikan

- karakter terintegrasi dalam pembelajaran bidang studi di Sekolah Dasar. e-jurnal Cakrawala Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Depdiknas. (2005). UU RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Dosen dan Dosen. Jakarta: Sinar Grafika.
- Depdiknas. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Dosen. Jakarta: Depdiknas.
- Koehler, M. J & Mishra, P. (2008). *Handbook Technological Pedagogical Content Knowledge for Educations. Routledge for the American Association fo Colleges for Teacher Educations*, 12-18
- Lexi J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2006), hal. 76.
- Maryono. (2016). Profil Pedagogical Content Knowledge (PCK) Mahasiswa Calon Dosen Matematika Ditinjau dari Kemampuan Akademiknya. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*. Volume 1, No. 1, Juni 2016. e-ISSN 2503 – 1384.
- Miftahudin, 2010, Implementasi pendidikan karakter di SMK Roudlotul Muhtadiin. Makalah disampaikan dalam seminar nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa di Tingkat Satuan Pendidikan, Balitbang Kemendiknas, Tanggal 28-29 Agustus 2010.
- Ortiz, A. L. (2004). *Modelo de J. Galen Saylor y William Alexander. Diseño y Evaluación Curricular* (pp.261-264)
- Tri Rejeki, A, 2010, Model pembelajaran nilai kejujuran melalui budaya malu pada anak usia SD. *Jurnal Penelitian Inovasi dan Perakayasa Pendidikan*, no.2 tahun ke 1, Agustus 2010. Halaman 297-322. Puslitjaknov, Balitbang Kemendiknas
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003, Sistem Pendidikan Nasional, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- UPN Veteran Jakarta, (2020), Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh, Edisi Revisi Kesatu, Mei 2020