

## RANCANG BANGUN MEDIA DUTA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN WAWASAN NUSANTARA

<sup>1)</sup>Minto Santoso, M.Pd., <sup>2)</sup>Mochamad. Yusuf Zen, M.Pd.I  
<sup>1,2</sup>Universitas Islam Balitar Blitar, Universitas Islam Balitar Blitar

FKIP, Universitas Islam Balitar Blitar  
minto\_sentosa@unisbablitar.ac.id

### *Abstract*

*Archipelago insight is an important and fundamental part for every citizen especially for students to understand urgency of civic education in life of nation and state. The low of interest in student learning can be improved through learning media, such as experimental devices, simulations and games. Approachment of this research uses Research and Development method with the end product is game application named Duta Indonesia (Dadu and Peta Indonesia). This research is divided into two phases. The first stage is game development and the second is testing. Game Duta Indonesia designed and built in the form of software inserted with questions about the concept of insight archipelago. The game is designed using construct2 programming software supported by corel draw image processing program. This game is tested to FKIP UNISBA students who take the course of state education. From the results of experiments conducted 84% of students feel happy and have no trouble using this game and add insight their nationality. So it can be concluded that the research product is easy to apply, able to stimulate students to learn, and improve student knowledge of insights archipelago.*

**Keywords:** *software, Duta Indonesia media application, Archipelago insight*

### 1. PENDAHULUAN

Wawasan nusantara merupakan bagian penting dan mendasar bagi setiap warganegara khususnya mahasiswa untuk memahami urgensi pendidikan kewarganegaraan dan pemahaman Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Karenanya wawasan nusantara menjadi materi wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa yang sedang mengikuti perkuliahan pendidikan kewarganegaraan. Kebanyakan sistem pembelajaran untuk mahasiswa yang ada sekarang ini, masih menggunakan cara monoton, dosen menjelaskan dengan metode ceramah dan mahasiswa mendengarkan, bahkan tidak sedikit dari mahasiswa yang merasa bosan sehingga mengantuk, ramai dan bermain *handphone*. Cara lain yang sering juga digunakan yaitu dengan presentasi menggunakan LCD, tugas makalah, maupun diskusi. Akan tetapi materi pelajaran yang hanya dipelajari sekali akan mudah dilupakan. Akibatnya wawasan kewarganegaraan mereka rendah.

Untuk itulah diperlukan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana menumbuhkan semangat belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Ada beberapa macam media pembelajaran, yang paling umum digunakan yaitu buku, peralatan eksperimen (Supriana, 2011), software animasi (Dani, 2008), dan permainan. Permainan dapat berupa aktivitas fisik (Sugiyono, et al., 2008) atau menggunakan aplikasi software. Game sebagai media pembelajaran biasa disebut sebagai game edukasi. Saat ini telah banyak dikembangkan game edukasi untuk mendukung berbagai mata pelajaran, seperti sejarah (Widiastuti & Setiawan, 2012), geografi (Novaliendry, 2013) dan fisika (Rodrigues & Carvalho, 2013).

Guna menunjang tujuan pengembangan kurikulum khususnya dalam mewujudkan pengembangan pendidikan karakter maka dibutuhkan satu desain media edukasi yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Dari penelitian ini diharapkan dapat memenuhi tujuan: 1)

bagaimana membuat software game edukasi yang digemari mahasiswa, 2) bagaimana menggabungkan materi kuliah dengan permainan, 3). apakah permainan yang dibuat dapat meningkatkan wawasan nusantara mahasiswa.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### 2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya : 1). media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik yang berbeda-beda, 2). media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas sehingga penggunaan media yang tepat semua obyek dapat disajikan kepada peserta didik, 3). media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, 4). media menghasilkan keseragaman pengamatan, 5). media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis, 6). media membangkitkan keinginan dan minat baru, 7). media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, dan 8). media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. Media Audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. Projected still media: slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
4. Projected motion media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh : dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

### 2.2. Dadu

Dadu berasal dari bahasa Latin: *datum* yang berarti "diberikan atau dimainkan". Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2003:228) pengertian dadu adalah kubus kecil bersisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yg diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yg saling berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan atau lainnya).

Bermain dadu adalah melakukan kegiatan dengan menggunakan dadu yang berbentuk kubus dengan enam buah sisi yang setiap sisinya memiliki titik dengan jumlah yang berbeda mulai dari satu sampai dengan enam. Cara bermainnya cukup beragam mulai hanya dengan dilempar sekali saja sehingga muncul maa dadu tertentu hingga variasi lain dengan dijumlahkan, dikurangi atau bahkan hingga kombinasi menggunakan beberapa dadu.

### 2.3. Peta

Peta adalah gambaran seluruh atau sebagian permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu. Peta dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai gejala yang terdapat di permukaan bumi. Peta yang digunakan dalam penelitian ini adalah peta Indonesia.

### 2.4. Wawasan Nusantara

Wawasan Nusantara adalah cara pandang terhadap kesatuan kepulauan yang terletak antara dua benua yaitu asia dan australia dan dua samudra yaitu samudra hindia dan samudra pasifik. Wawasan nusantara memiliki fungsi: 1) sebagai konsepsi ketahanan nasional adalah

sebagai konsep dalam pembangunan, pertahanan keamanan dan kewilayahan, 2) sebagai pembangunan nasional adalah mencakup kesatuan politik, sosial dan ekonomi, sosial dan politik, dan kesatuan pertahanan dan keamanan, 3) sebagai pertahanan dan keamanan adalah pandangan geopolitik Indonesia sebagai satu kesatuan pada seluruh wilayah dan segenap kekuatan negara, dan 4) sebagai wawasan kewilayahan adalah pembatasan negara untuk menghindari adanya sengketa antarnegara tetangga.

## 2.5. Pendidikan Kewarganegaraan

Hakikat pendidikan kewarganegaraan ialah sebagai sebuah tatanan pendidikan yang berdasar pada nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi terbuka yang pengembangannya sebagai cara melestarikan budaya yang memiliki nilai-nilai luhur serta moral yang sudah lama ada dan mencerminkan jati diri yang terrefleksi di dalam kehidupan sehari-hari

Secara umum pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan untuk mendidik setiap warga negara supaya menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang patriotik, toleransi, setia kepada bangsa dan negara, memiliki agama, demokratis, dan Pancasila sejati”.

Maftuh dan Sapriya (2005:30) menuturkan bahwa, tujuan negara dalam meningkatkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah supaya setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yaitu.

1. Warga negara yang mempunyai kecerdasan (*civics intelligence*) baik secara intelektual, emosional dan sosial, serta secara spiritual;
2. Mempunyai kebanggaan serta bertanggung jawab (*civics responsibility*); dan
3. Mampu ikut serta di dalam kehidupan bermasyarakat

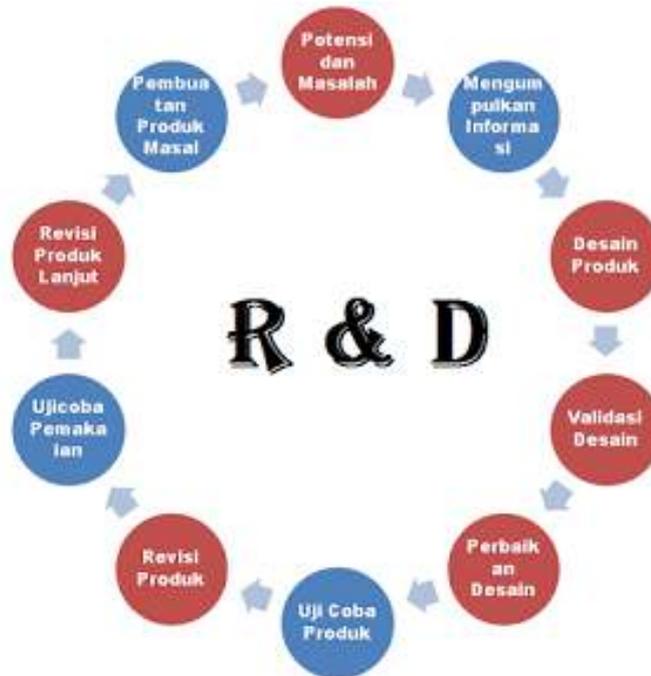
Menurut Depdiknas (2006:49), pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan sebagai sebuah pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi, berikut diantaranya:

1. Memiliki pemikiran yang kritis dan kreatif serta rasional dalam menghadapi adanya isu Kewarganegaraan.
2. Ikut serta dengan cerdas dan bijak juga bertanggung jawab, dalam bertindak secara sadar dalam setiap kegiatan, baik dalam bermasyarakat dan berbangsa maupun bernegara.
3. Maju kearah yang lebih positif dan demokratis demi mewujudkan individu yang berdasar pada nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat di masyarakat supaya dapat hidup rukun dan berdampingan sebagai upaya menjaga keutuhan NKRI.
4. Memiliki hubungan yang baik dengan bangsa lain dan berpartisipasi dalam menjaga ketertiban dunia secara langsung melalui teknologi informasi di era globalisasi saat ini.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode dan Tahapan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan. Secara umum tahapan R&D sebagai berikut: menelaah Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Informasi, mendesain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Ujicoba Pemakaian, Revisi Produk Lanjut, Pembuatan Produk Masal.



Gambar 1. Model Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Penelitian ini tidak mengambil seluruh tahapan karena terbatasnya pendanaan yang disediakan. Tahapan yang peneliti lakukan hanya sampai revisi produk setelah dilakukan uji coba produk skala terbatas.

### 3.2 Uji Validasi Ahli

Validasi merupakan bagian dari program Penjaminan Mutu (*Quality Assurance*) sebagai upaya untuk memberikan jaminan terhadap khasiat (*efficacy*), kualitas (*quality*) dan keamanan (*safety*) produk-produk penelitian. Validasi mencakup paling tidak 4 (empat) bidang utama, yaitu *Hardware*, terdiri dari instrument, peralatan produksi dan sarana penunjang; *Software*, berupa seluruh dokumen dan sistem/mekanisme kerja dalam industri farmasi; Metode Analisa; dan Kesesuaian sistem.

Uji validasi dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Proses validasi ini disebut dengan Expert Judgement atau Teknik Delphi. *Expert Judgement* atau Pertimbangan Ahli dilakukan melalui: (1) Diskusi Kelompok (*group discussion*), dan (2) Teknik Delphi. Dalam penelitian ini pertimbangan ahli dilakukan dengan teknik *group discussion*. *Group discussion*, adalah suatu proses diskusi yang melibatkan para pakar (ahli) untuk mengidentifikasi masalah analisis penyebab masalah, menentukan cara-cara penyelesaian masalah, dan mengusulkan berbagai alternatif pemecahan masalah dengan mempertimbangkan sumber daya yang tersedia. Dalam diskusi kelompok terjadi curah pendapat (*brain storming*) diantara para ahli dalam perancangan model atau produk. Mereka mengutarakan pendapatnya sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

### 3.3 Uji Produk

Uji produk merupakan uji coba atas produk yang dihasilkan terhadap subyek pengguna. Uji produk penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa FKIP sejumlah 57 mahasiswa.

#### 4. HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono,2013:407).

##### 4.1 *Desain Game*

Desain platform game ini didesain dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar. Langkah pertama membuat peta Indonesia versi terbaru dengan jumlah 34 provinsi yang kemudian dilengkapi titik-titik dan jalur rute yang harus dilalui oleh pemain. Arah panah ada dua warna. Biru untuk langkah maju dan kuning untuk langkah mundur.



Gambar 2. Platform Game

Platform game dilengkapi dengan berbagai karakter yang dapat dipilih oleh pemain. Rancangan agar game dapat berjalan sesuai dengan konsep maka diperlukan berbagai sprite dan juga pop up sesuai dengan manual penggunaan engine pembuat game. Tampilan akhir dari desain game ini sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan akhir desain gambar

##### 5.1. *Uji Validasi Desain*

Sugiyono (2013:414) mengemukakan bahwa " Validitas desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak".

Jadi validitas desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar/ tenaga ahli untuk menilai produk baru yang dirancang. Setiap pakar akan menilai desain yang dibuat, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain juga dapat dilakukan dalam forum diskusi, sebelum diskusi dipresentasikan terlebih dahulu proses penelitian serta keunggulan produk yang dibuat.

Metode validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan ahli melalui diskusi kelompok (*group discussion*). *Group discussion*, adalah suatu proses diskusi yang melibatkan para pakar (ahli) untuk mengidentifikasi masalah analisis penyebab masalah, menentukan cara-cara penyelesaian masalah, dan mengusulkan berbagai alternatif pemecahan masalah dengan mempertimbangkan sumber daya yang tersedia. Dalam diskusi kelompok terjadi curah pendapat (*brain storming*) diantara para ahli dalam perancangan model atau produk. Mereka mengutarakan pendapatnya sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Ahli yang hadir dalam *group discussion ini* ada 6 ahli.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi desain

No.	Pernyataan	Total Skor	Kategori
	Kualitas Tampilan		
1	Tata letak teks dan gambar	14	Sangat Baik
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	15	Sangat Baik
3	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	10	Cukup Baik
4	Kesesuaian warna	14	Sangat Baik
5	Kemenarikan sajian gambar animasi	13	Cukup Baik
6	Kesesuaian pemilihan gambar animasi dengan materi	10	Cukup Baik
	Kualitas pemrograman		
1	Kemudahan pemakaian program	15	Sangat Baik
2	Kemudahan memilih menu program	15	Sangat Baik
3	Kemudahan berinteraksi dengan program	14	Sangat Baik
4	Kemudahan masuk dan keluar dari program	15	Sangat Baik
5	Kemudahan memahami struktur tombol	15	Sangat Baik
6	Ketepatan reaksi <i>button</i> (tombol).	12	Cukup Baik
7	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi/penggandaan	10	Cukup Baik
8	Kekuatan/keawetan program	11	Cukup Baik
	Kualitas Isi		
1	Keluasan cakupan isi materi	13	Cukup Baik
2	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	12	Cukup Baik
3	Kesesuaian latihan/tes dengan kompetensi	11	Cukup Baik
4	Keseimbangan soal latihan	12	Cukup Baik
5	Runtutan soal latihan yang disajikan	12	Cukup Baik

## 5.2. Uji Coba Produk

Dengan mempertimbangkan saran dari validator ahli mengenai desain maka dilakukan revisi terhadap produk software media game duta indonesia. Setelah perbaikan selesai, dilakukanlah ujicoba produk dalam skala kecil, karena didalam uji coba produk akan menampakkan keunggulan dan kelemahan dalam proses implementasi skala kecil.

Menurut Sugiyono (2013:414) " Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi, ujicoba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut, setelah

disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan metode mengajar yang lama atau yang lain".

Hasil uji coba skala kecil yang melibatkan 57 mahasiswa terangkum sebagai berikut:

Tabel 2. Form uji coba skala kecil

No.	Pernyataan	Banyak Respondent Yang Menjawab				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Pemrograman</b>						
1	Kemudahan pemakaian media	39	15	3		
2	Kemudahan memilih menu program	43	14			
3	Kemudahan masuk dan keluar dari program	47	7	3		
4	Ketepatan reaksi tombol (button)	34	20	2	1	
<b>Aspek Isi</b>						
5	Kejelasan bahasa yang digunakan	22	31	4		
6	Tidak ada kata/kalimat yang menyimpang	17	33	6	1	
7	Melalui media ini Anda mudah memahami materi pembelajaran	43	12	2		
8	Urutan isi materi sesuai indikator	23	28	5	1	
9	Contoh-contoh dalam latihan jelas	23	31	3		
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif	35	16	5	1	
11	Soal evaluasi (latihan) yang diberikan sesuai dengan kemampuan Anda	24	29	4		
12	Soal evaluasi yang diberikan/sajikan berurutan sesuai dengan indikator materi pelajaran	21	30	4	2	
<b>Aspek Tampilan</b>						
13	Tata letak teks dan gambar	46	9	2		
14	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	52	3	2		
15	Kesesuaian warna	45	9	3		
16	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	24	29	4		
17	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan	19	32	6		
18	Kemenarikan gambar animasi yang digunakan	16	34	7		
	TOTAL	573	382	65	6	0
	Prosentase	55,9%	37,2%	6,3%	0,9%	0,0%

Makna penilaian tabel

1 = Sangat Kurang Baik 2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik 4 = Baik

5 = Sangat Baik

Mempertimbangkan hasil tabel pada penilaian di atas maka produk direvisi pada bagian yang masih perlu sebagai penyempurnaan akhir, kemudian diujicobakan pada skala yang lebih luas. Pada penelitian ini karena tahap awal dan perancangan maka peneliti merasa cukup untuk prosesnya. Akan tetapi peneliti merencanakan perlunya pengembangan kedepannya dalam penelitian dan pengembagn berikutnya.

## 5. SIMPULAN

### 5.1 KESIMPULAN

1. Pembuatan software game Duta Indonesia dengan menggunakan aplikasi construct2 dengan langkah menginstal aplikasi, menyediakan platform dan mengolahnya dengan perangkat
2. Cara menggabungkan materi kuliah wawasan nusantara ke dalam media yaitu dengan memasukkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan wawasan nusantara sebagai pertanyaan yang menentukan permainan dapat berlanjut atau berhenti
3. Permainan duta indonesia dapat meningkatkan wawasan nusantara mahasiswa karena selain mudah untuk dimainkan, 91% mahasiswa mengaku mendapat wawasan baru terkait wawasan nusantara dari pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan.

### 5.2 SARAN

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai bentuk desain dan materi agar game ini tidak hanya sebatas bisa dimainkan di dalam PC komputer/ laptop saja. dapat dikembangkan dalam bentuk model yang dapat dimainkan tanpa perangkat IT ataupun pengembangan viture dan software yang lebih lunak sehingga dapat digunakan dalam android.

## 6. REFERENSI

- Abdulkarim, Aim., *Pendidikan Kewarganegaraan: Membangun Warga Negara yang Demokratis*. Bandung: PT Grafindo Media Pratama, 2007.
- Ausubel, D. P. *Educational Psychology*. New York : Holt, Rinehart, & Winston, 1968.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc, 1983.
- Cristine, dkk., *Pendidikan Kewarganegaraan untuk perguruan tinggi*. PT Prandnya Paramita, Jakarta, 2002.
- Depdiknas ., *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas. 2006.
- Lestari, Eny Wiji., *Geografi 3 Untuk SMA/MA Kelas XII*. CV Wilian, 2011.
- KBBI., *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available ahttp://kbbi.web.id/pusat, [Diakses 20 September 2018], 2018.
- Maftuh, Bunyamin dan Sapriya., 2005 *Jurnal Civicus: Pembelajaran PKn melalui Pemantapan konsep*. Bandung: Jurusan PKn FPIPS UPI.
- Santoso Budi, dkk., *Pendidikan Kewarganegaraan*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2005.
- Subadi Tjipto., *Pendidikan Kewarganegaraan*, BP-FKIP UMS, Surakarta, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukmadinata, Nana Syaodih., *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Truckman, Bruce W., *Conducting Educational Research*. New York Chicago San Fransisco Atlanta: Harcourt Brace Jovanovic. Inc, 1972.
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2006 tentang Kewarganegaraan Republik Indonesia.

Zubaidi Achmad, dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi*, paradigma  
Jogjakarta, 2007.