



REFLEKSI PEMBELAJARAN
INOVATIF

P-ISSN. 2654-6086

E-ISSN. 2656-3991

Direktorat Pengembangan
Akademik (DPA), Universitas
Islam Indonesia (UII)

Riwayat Artikel:

Dikirim: 25 Juli 2021

Direvisi: 19 Agustus 2021

Diterima: 15 September 2021

Jenis Artikel:

Penelitian Empiris

Alif Lukmanul Hakim

Fakultas Teknologi Industri

Siti Latifah Mubasiroh

Fakultas Ilmu Agama Islam

Dian Kus Pratiwi

Fuadi Isnawan

Fakultas Hukum

Universitas Islam Indonesia

Jln. Kaliurang Km. 14,5

Yogyakarta

Corresponding Author:

Alif Lukmanul Hakim

✉ 093200403@uui.ac.id



This is an open access under
CC-BY-SA license

Pengembangan Desain Pembelajaran Daring *Entertainment Education System* pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Lingkungan Universitas Islam Indonesia

Abstrak

Pandemi Covid-19 mengakibatkan proses pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia pada umumnya, dan di Universitas Islam Indonesia pada khususnya, harus mengalami perubahan yang sebelumnya dilakukan secara luring (luar jaringan) menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring menjadi sebuah tantangan bagi pembelajaran mata kuliah di perguruan tinggi, tidak hanya berfokus pada proses penyampaian materi yang sesuai CPL dan CPMK, namun juga bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa. Oleh karenanya, pengembangan pembelajaran daring ini juga dikembangkan model *Entertainment Education System* atau *Edutainment System* dalam proses pembelajarannya. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (*Research and Development*), yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari hibah pengembangan desain pembelajaran daring ini diharapkan dapat terwujudnya inovasi pengembangan pembelajaran daring dalam bentuk: a) Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dengan basis daring, b) Konten Bahan Kajian, berbentuk; PPT materi tiap pertemuan, video materi, dan pemicu, dan c) Skenario pembelajaran setiap pertemuan. Kegiatan pengembangan pembelajaran daring dilakukan berbasis *Education Entertaint System*, yang diwujudkan dengan pembelajaran sinkron dan asinkron melalui media pembelajaran. Pada Mata Kuliah pendidikan Kewarganegaraan ini, manfaat pembelajaran *edutainment* yang diterapkan berimplikasi kepada tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran di Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yang mana telah jelas dipaparkan dalam UU Sisdiknas tahun 2003. Kemudian langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Karena belajar menyenangkan akan mempengaruhi kinerja otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi yang ada, sehingga tercipta proses belajar yang efektif dan proses belajar yang efektif ini dapat dilakukan dengan menerapkan konsep *edutainment*.

Keyword: Pembelajaran, Edutainment System, R&D

Abstract

The Covid-19 pandemic has resulted in the learning process at universities in Indonesia in general, and at the Islamic University of Indonesia in particular, having to undergo changes that were previously carried out offline (outside the network) to online learning (within the network). Online learning is a challenge for learning courses in universities, not only focusing on the process of delivering material that is in accordance with CPL and CPMK, but also how to create a fun learning process for students. Therefore, the development of online learning has also developed an Entertainment Education System or Edutainment System model in the learning process. The research conducted in this study uses Research and Development methods, namely the research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. From this online learning design development grant, it is hoped that online learning development innovations can be realized in the form of: a) Semester Learning Plans (RPS) on an online basis, b) Content of Study Materials, in the form of; PPT material for each meeting, video material, and triggers, and c) Learning scenarios for each meeting. Online learning development activities are carried out based on the Education Entertaint System, which is realized by synchronous and asynchronous learning through learning media. In this Citizenship Education Course, the benefits of applied edutainment learning have implications for learning objectives. The purpose of learning in Indonesia is to educate the nation's life, which has been clearly stated in the 2003 National Education System Law. Then the steps taken to achieve this goal are to create a pleasant learning atmosphere. Because fun learning will affect the brain's performance in processing, storing and retrieving existing information, so as to create an effective learning process and this effective learning process can be done by applying the concept of edutainment.

Keywords: Learning, Edutainment System, R&D

Sitasi: Hakim, A.L., Pratiwi, D.K., Mubasiroh, S.L., Isnawan, F. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Daring *Entertainment Education System* pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Lingkungan Universitas Islam Indonesia. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 461-469. <https://doi.org/10.20885/rpi.vol13.iss2.art5>

Pendahuluan

Penyusunan desain pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk mencapai CPMK merupakan ikhtiar serius untuk mengimplementasikan Kurikulum Ulil Albab di UII berdasarkan Peraturan Rektor Universitas Islam Indonesia (UII) No. 11 Tahun 2017 dan Peraturan Rektor Universitas Islam Indonesia No. 7 Tahun 2018. Kurikulum Ulil Albab ini secara komprehensif menggambarkan profil besar tentang sosok cendekiawan Muslim. Relevansi terhadap mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata kuliah kebangsaan adalah bertujuan mencetak seorang Warga Negara Indonesia yang baik dan cerdas serta meringkas seluruh capaian pembelajaran yang ditetapkan oleh sistem pendidikan di Universitas Islam Indonesia, yaitu “Insan Ulil Albab yang berkepribadian Islami, berpengetahuan integratif, berkepemimpinan profetik dan berketerampilan transformatif” serta tak lupa berwawasan kebangsaan dan keindonesiaan. Rumusan profil ini memiliki latar belakang yang kuat serta holistik dan integratif, yakni merujuk pada cita-cita para pendiri UII dan tergambar kuat dalam visi misi UII.

Profil tersebut merupakan profil yang sangat ideal dan visioner, namun sejak diberlakukannya kurikulum tersebut, kelengkapan bahan ajar yang betul-betul terstandardisasi kontekstual dan kompatibel untuk seluruh Mata Kuliah Wajib Universitas (MKWU) dalam rangka mencapai Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang ditetapkan belum dapat diwujudkan. Yang telah tersedia adalah silabus dan rancangan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang masih belum mendetail. Sementara dalam kenyataannya, MKWU, terutama MK Pendidikan Kewarganegaraan belum memiliki RPS dan bahan ajar yang terstandardisasi untuk mencapai CPMK yang ditetapkan. Inilah yang memotivasi penulis untuk mengembangkan desain pembelajaran yang terstandardisasi dalam mencapai CPMK ini. Terlebih lagi, sejak Maret 2020, pandemi virus Corona-19 (*Corona Virus Disease*) melanda negara kita bersamaan dengan seluruh negara di berbagai belahan dunia, sehingga keadaan ini memaksa pembelajaran dan perkuliahan harus dilakukan dengan cara daring. Kondisi ini tentu menuntut kesiapan materi pembelajaran yang betul-betul sesuai dengan konteks kuliah daring dan dapat mencapai CPMK sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara berkualitas. Dengan demikian, karya ilmiah ini bertujuan mewujudkan desain pembelajaran daring yang terstandardisasi dalam mencapai CPMK pada MKWU Pendidikan Kewarganegaraan.

Kajian Literatur

Berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri, Nomor 04/KB/2020, Nomor 737 Tahun 2020, Nomor HK.01.08/Menkes/7093/2020, dan Nomor 420-3987 Tahun 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (Covid-19), bahwa pembelajaran di perguruan tinggi pada semester genap tahun akademik 2020/2021 mulai bulan Januari 2021 dapat diselenggarakan secara campuran tatap muka dan dalam jaringan (*hybrid learning*). Meskipun demikian, perguruan tinggi harus tetap memprioritaskan kesehatan dan keselamatan warga kampus (mahasiswa, dosen, tendik) serta masyarakat sekitarnya.

Dengan tingginya kasus penambahan Covid-19 di Yogyakarta sendiri, Universitas Islam Indonesia menilai pembelajaran tatap muka di lingkungan Program Studi dan Fakultas di Universitas Islam Indonesia belum dapat dilaksanakan. Melalui Surat Edaran Rektor Universitas Islam Indonesia Nomor: 4063/Rek/10/SP/XII/2020 pembelajaran dan kegiatan kampus di lingkungan Universitas Islam Indonesia dilakukan dengan menjalankan pembelajaran daring, pada semester genap 2020/2021, yang dikombinasikan dengan pembelajaran luring terbatas untuk mata kuliah tertentu dengan mempertimbangkan kekhususan di fakultas atau program studi

masing-masing, seperti yang terkait dengan keterampilan medis, pendidikan klinik, studio, dan praktikum tertentu, yang akan diputuskan dan ditentukan oleh setiap program studi dan fakultas.

Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Mata Kuliah Wajib Universitas (MKWU) dan dengan melihat kedua Surat Edaran tersebut, dapat dinyatakan tetap dilaksanakan melalui pembelajaran daring. Oleh karenanya, melalui hibah pengembangan desain pembelajaran daring pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di lingkungan Universitas Islam Indonesia ini dapat mendukung terlaksananya pembelajaran daring sesuai dengan Surat Edaran Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri serta Surat Edaran Rektor Universitas Islam Indonesia. Dengan hibah ini diharapkan terciptanya efektivitas pembelajaran daring yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) maupun Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Pendidikan Kewarganegaraan di lingkungan Universitas Islam Indonesia. Penulis memiliki prinsip, dalam konteks pandemi dan pembelajaran daring seperti ini, yang utama adalah mengejar efektivitas pembelajaran dan bukan mengejar kesempurnaan.

Konsep pengembangan yang dilakukan melalui hibah pembelajaran daring ini melalui kombinasi dalam pembelajaran baik dengan *sinkron* dan *asinkron*. Dengan pembelajaran *sinkron* dapat menciptakan ruang kelas virtual melalui alat konferensi web yang memungkinkan mahasiswa mengajukan pertanyaan serta pendidik dapat menjawab secara langsung. Hal ini mirip dengan kelas tatap muka, dimana pendidik dan mahasiswa berada dalam ruang kelas virtual dalam waktu yang sama.

Sementara pembelajaran *asinkron* melibatkan pembelajaran dengan pendekatan belajar mandiri. Seperti diskusi *online*, berkomunikasi menggunakan email, memposting video presentasi oleh pendidik di forum diskusi, serta membaca artikel. Pembelajaran asinkron, dalam praktiknya, sangat memerlukan umpan balik dengan tepat waktu dan komunikasi yang jelas untuk melibatkan mahasiswa di dalamnya.

Selain itu dalam pengembangan pembelajaran daring ini juga dikembangkan model *Entertainment Education System* atau *Edutainment System* dalam proses pembelajarannya. *Edutainment* merupakan akronim dari dua kata bahasa Inggris, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jika dilihat dari dua kata tersebut, dapat dilihat bahwa *edutainment* berarti melakukan pembelajaran secara menyenangkan. Hamruni kemudian menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.¹ Menurut *New World Encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka.²

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (*Research and Development*), yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (*Research and Development*), yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

¹ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga), 2009. Hlm 50

² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.2011. Hlm 8

produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³ Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁴ Sedangkan menurut Seels & Richey bahwasanya penelitian pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal.⁵

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan pelaksanaan hibah ini adalah terwujudnya inovasi pengembangan pembelajaran daring dalam bentuk: a) Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dengan basis daring, b) Konten Bahan Kajian, berbentuk; PPT materi tiap pertemuan, video materi, dan pemicu (video, berita, pertanyaan, kasus, meme, *trending topic*), dan c) Skenario pembelajaran setiap pertemuan.

Pembahasan

Dalam pengembangan pembelajaran yang dilakukan ini berfokus menggunakan *Edutainment System*. Pada hakikatnya jika *edutainment* dikatakan sebagai model, strategi ataupun metode pembelajaran, namun tujuan akhir dari pembelajaran *edutainment* merupakan konsepsi pembelajaran yang dalam tatanan praktisnya peserta didik merasa senang, dan rasa ingin tahu tentang materi yang disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sebaliknya, pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa.⁶

Dalam pelaksanaan pengembangan desain pembelajaran daring pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yakni:

1. Tahap evaluasi dan penyusunan RPS

Pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan, dokumen pembelajaran yang telah tersedia dari Direktorat Pengembangan Akademik (DPA) Universitas Islam Indonesia berupa Silabus dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Meskipun telah tersedia RPS Pendidikan Kewarganegaraan untuk MKWU di Lingkungan Universitas Islam Indonesia, namun penulis menemukan masih adanya ketidaksinkronan materi dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) maupun Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK). Oleh karenanya pada tahap awal kegiatan pengembangan desain pembelajaran daring mata kuliah PKN ini, tim melakukan evaluasi RPS lama yang telah digunakan oleh dosen MKWU di lingkungan Universitas Islam Indonesia. Evaluasi dan penyusunan RPS ini dilakukan dengan melihat kesesuaian antara CPL, CPMK, dengan bahan kajian maupun materi perkuliahan di setiap pertemuan. Selain itu, penulis juga melakukan penyusunan skenario pembelajaran yang dilakukan oleh dosen.

Kedua, RPS disusun secara detail dengan mengedepankan model pembelajaran daring. RPS ini betul-betul akan dijadikan *guidance* dalam proses pembelajaran, bukan sekadar dokumen. Konten bahan kajian dikembangkan dengan standardisasi yang dapat mencapai CPMK, yaitu PPT materi setiap pertemuan disusun dengan standar yang baik, disertai materi pemicu awal

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010. Hlm. 407

⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2016. Hlm. 194

⁵ *ibid*

⁶ Indrawati dan Wawan Setiawan, *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Diterbitkan oleh PPPPTKIPA, 2009. Hlm 24

pembelajaran, baik dalam bentuk video, berita, pertanyaan, kasus, meme, *trending topic*, dan lain-lain. Skenario pembelajaran per pertemuan disusun sebagaimana layaknya siaran *live* di televisi, dengan rincian aktivitas yang jelas dan terstruktur. Materi juga dilengkapi dengan video yang dibuat atau disiapkan agar memudahkan pencapaian CPMK.

2. Tahap pelaksanaan pembelajaran daring

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis daring memiliki efektivitas yang cukup tinggi terhadap partisipasi belajar mahasiswa di kelas kami, di mana semua mahasiswa ikut serta dalam segala hal yang menjadi tugasnya dalam kegiatan pembelajaran. Setiap mahasiswa berkonsentrasi penuh selama pembelajaran. Dan pemberian tugas juga diberikan secara merata, sebab jika tidak demikian, maka akan berakibat pada kehilangan nilai yang akan berpengaruh pada prestasi mahasiswa dalam nilai akhirnya. Namun, ada juga dimensi yang hilang, yakni “lingkungan pembelajaran daring atau *online* membawa konsekuensi hilangnya interaksi budaya dalam tatap muka pada pembelajaran konvensional, dengan kata lain, pendidikan yang seharusnya “menghilangkan jarak”, malah kini menjadi “berjarak” atau “memiliki jarak.” Melalui bantuan teknologi terciptalah lingkungan belajar yang bermakna, di mana interaksi terjadi secara otentik sehingga peserta didik mampu mengonstruksi pengetahuannya sendiri, berpikir kritis, dan memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis daring, kegiatan pembelajaran akan menciptakan partisipasi belajar peserta didik karena terdapat keikutsertaan mahasiswa di dalamnya. Partisipasi berarti keikutsertaan mahasiswa dalam suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan perilaku fisik dan psikisnya. Belajar yang optimal akan terjadi bila mahasiswa berpartisipasi secara bertanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan mahasiswa ditunjukkan dengan partisipasinya. Keaktifan itu dapat terlihat dari beberapa perilaku misalnya mendengarkan presentasi dosen, mendiskusikan materi, menjawab pertanyaan dosen, mengajukan pertanyaan pada dosen, membuat sesuatu, menulis laporan atau makalah, dan sebagainya. Partisipasi mahasiswa dibutuhkan dalam menetapkan tujuan serta dalam kegiatan belajar dan mengajar. Sehingga pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis daring dapat efektif meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa dalam situasi di masa pandemi seperti ini. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis daring sangat membantu memperlancar proses belajar mengajar yang sempat terhambat karena tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka atau luring.



Gambar 1. Cuplikan Materi

3. Tahap pembuatan bahan ajar

Dalam tahap ini, tim melakukan pembuatan bahan ajar, sekaligus melakukan pengembangan bahan ajar yang berupa Power Point dan video materi pembelajaran. Untuk materi bahan ajar Power Point terdiri dari 14 materi dengan masing-masing materi sesuai dengan pertemuan yang di selenggarakan.

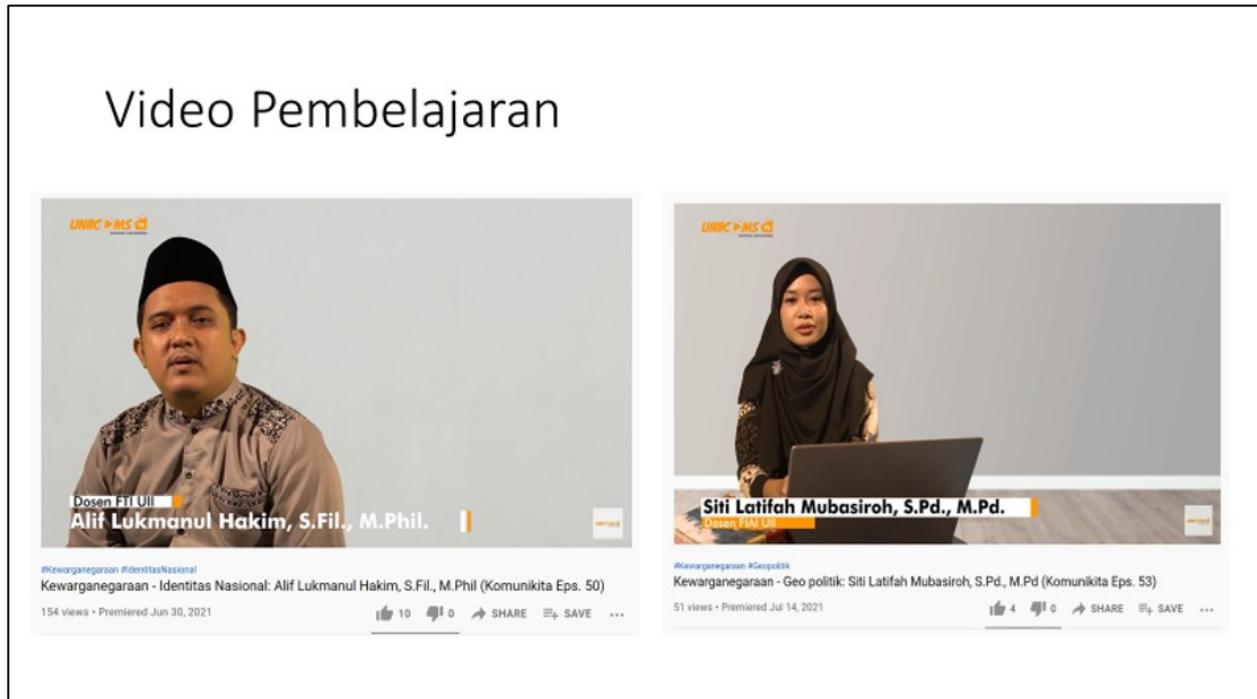
Tabel 1. Materi Pembelajaran

Pertemuan	CPMK	Materi
1	CPMK 1	Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan
2	CPMK 1	Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan
3	CPMK 1	Hakikat Bangsa & Negara
4	CPMK 2	Hubungan Negara dengan Agama, dan Warganegara
5	CPMK 2	Identitas Nasional
6	CPMK 2	Demokrasi
7	CPMK 2	Hak Asasi Manusia
8	CPMK 2	Penegakan Hukum
9	CPMK 2	Otonomi Daerah dan E-Government
10	CPMK 3	Masyarakat Madani
11	CPMK 3	Geopolitik
12	CPMK 3	Geostrategi
13	CPMK 3	Geopolitik, Geostrategi, dan Kemandirian Nasional
14	CPMK 3	Integrasi Nasional

Selain itu, tim juga melakukan pembuatan video materi pembelajaran yang kemudian di-*upload* di kanal Youtube agar memudahkan mahasiswa untuk mengakses dan mempelajari materi yang disampaikan oleh dosen. Video pembelajaran ini sifatnya sebagai suplemen materi yang disampaikan oleh dosen, sehingga video pembelajaran ini tidak berbasis pada seluruh pertemuan, namun berbasis pada CPMK Pendidikan Kewarganegaraan.

Tabel 2. Tautan materi pada kanal youtube

No.	Materi	Link	Keterangan
1.	Pengantar MK PKN	https://www.youtube.com/watch?v=1C4QagbkRMI	CPMK 1
2.	Hakikat Bangsa & Negara	https://www.youtube.com/watch?v=_dEFmfEhybM&t=101s	CPMK 1
3.	Negara Kesatuan & Otda	https://www.youtube.com/watch?v=9ztboRwdIQ4	CPMK 2
4.	Warga Negara & Kewarganegaraan	https://www.youtube.com/watch?v=0cakkWzUU3U	CPMK 2
5.	Identitas Nasional	https://www.youtube.com/watch?v=-faIHkejTWg	CPMK 2
6.	Demokrasi	https://www.youtube.com/watch?v=pt5xMluZ_ns	CPMK 2
7.	Masyarakat Madani	https://www.youtube.com/watch?v=w9ixYG866wI	CPMK 2
8.	Geopolitik	https://www.youtube.com/watch?v=P9VnwZnnwRY	CPMK 3
9.	Kemandirian	https://www.youtube.com/watch?v=K82qJZBbu28	CPMK 3



Gambar 2. Contoh Video Pembelajaran



Gambar 3. Contoh Video Pembelajaran

4. Tahap evaluasi pembelajaran daring

Ada beberapa evaluasi terkait dengan pembelajaran dan pengembangan pembelajaran daring ini, pertama, dengan pembelajaran daring yang mengutamakan *student centered learning* (SCL) mahasiswa dapat lebih aktif dalam 3 hal yakni “*learning by doing, thinking, dan reflecting*”. Aktivitas yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa telah sesuai dengan RPS dan tujuan pembelajaran mata kuliah maupun CPMK dalam pertemuan tersebut. WOW moment terjadi ketika dosen memberikan pertanyaan untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa yang disampaikan oleh dosen, sekaligus saat mahasiswa diminta untuk

merefleksikan terkait materi pembelajaran dengan kenyataan yang ada. Mengajak mahasiswa untuk aktif di dalam kelas meskipun dalam kelas daring patut untuk dipertahankan bahkan dapat diadopsi di dalam kelas *offline*. Agar mahasiswa juga dapat belajar dari proses pembelajaran, melakukan analisis (*critical thinking*), dan mampu merefleksikan pembelajaran. Mahasiswa bisa mengenal negeri ini dengan lebih baik dan bisa menemukan solusi atas permasalahan-permasalahan yang ada secara bijak dan berusaha untuk memiliki sudut pandang yang utuh dan komprehensif. Sebagai contoh, saat mahasiswa mempelajari konsep Geopolitik (wawasan nusantara) dan Geostrategi (ketahanan nasional) mahasiswa diberikan pemahaman terkait dengan konsep wawasan nusantara, dalam pokok bahasan ini. Konsep geopolitik dan wawasan nusantara ini menjadi isu yang relevan untuk dibahas khususnya dalam konteks penanganan Covid-19, sehingga mahasiswa tidak hanya mampu memahami bagaimana konsep geopolitik dan wawasan nusantara ini, namun juga dapat didorong untuk merefleksi dan melakukan analisis terhadap problem penanganan Covid-19 yang seharusnya didasarkan pada geopolitik dan wawasan nusantara kita.

Kedua, terkait pengembangan bahan pembelajaran daring, baik berupa materi bahan ajar dan video pembelajaran yang telah di-*upload* melalui kanal Youtube, maka dapat dimanfaatkan oleh dosen lain. Bahkan video pembelajaran yang telah dibuat dapat digunakan dosen lain sebagai pemantik diskusi di dalam kelas. Selain itu kesesuaian materi pembelajaran yang telah dibuat dengan CPL dan CPMK dapat membawa implikasi standarisasi pembelajaran MKWU Pendidikan Kewarganegaraan di lingkungan Universitas Islam Indonesia.

Ketiga, dari hasil evaluasi dan refleksi dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini menunjukkan tingkat kepuasan mahasiswa yang *significant*. Yakni mencapai skala 5 dari total 5 skala dengan kesimpulan “sangat memuaskan”. Sedangkan dari hasil refleksi menunjukkan bahwa mahasiswa mendapat perspektif berbeda dari model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga semakin dapat memperkaya wawasan kebangsaan mahasiswa sekaligus mahasiswa dapat lebih memiliki kepedulian terhadap isu-isu kemasyarakatan dan kebangsaan yang terjadi di sekitar.

Kesimpulan

Kegiatan pengembangan pembelajaran daring dilakukan berbasis *Education Entertaint System*, yang diwujudkan dengan pembelajaran sinkron dan asinkron melalui media pembelajaran. Pada Mata Kuliah pendidikan Kewarganegaraan ini, manfaat pembelajaran *edutainment* yang diterapkan berimplikasi kepada tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran di Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yang mana telah jelas dipaparkan dalam UU Sisdiknas tahun 2003. Kemudian langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Karena belajar menyenangkan akan mempengaruhi kinerja otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi yang ada, sehingga tercipta proses belajar yang efektif dan proses belajar yang efektif ini dapat dilakukan dengan menerapkan konsep *edutainment*.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada Direktorat Pengembangan Akademik (DPA) yang telah memberikan berbagai macam support sampai akhirnya paper ini diterbitkan.

Referensi

Hamid, M.S. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.

- Hamruni. (2009). *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Indrawati & Setiawan W. (2009). *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Diterbitkan oleh PPPPTKIPA.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.