



Transportation Information: Media Pembelajaran Sistem Transportasi Berbasis Website Untuk Meningkatkan Literasi Mahasiswa

Ilham Kudri¹, Amalia Azhara², Indah Priyanti Putri Agustiana³
Mohammad Surya Fahreza⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Jakarta

Abstract

Received: 11 Juni 2023

Revised: 12 Juli 2023

Accepted: 23 Juli 2023

A world order in which internet/digital media has become the main reference in daily activities. To face the present, of course, we need "new literacy" in addition to old literacy. The purpose of this research is to provide various information to all students about internet/digital literacy which greatly impacts progress in Indonesia. The method used in this study is a qualitative approach, in this study we used literacy sources such as magazines, scientific books, journals, newspapers, and websites (internet) which contain information that is appropriate to the topic being sought. As a student, you are forced not only to understand existing knowledge, such as writing and reading. With this, it is expected that students are highly demanded to have various abilities to process, communicate, collaborate, to create works.

Keywords: *Transportation learning media, Website-based, Student literacy.*

(*) Corresponding Author: IlhamKudri_1511520018@mhs.unj.ac.id

How to Cite: Kudri, I, Azhara, A, Agustiana, I. P. P, & Fahreza, M. S. (2023). Transportation Information: Media Pembelajaran Sistem Transportasi Berbasis Website Untuk Meningkatkan Literasi Mahasiswa. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8207310>

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi era internet yang canggih ini, diperlukan pengembangan literasi baru sebagai persiapan untuk kehidupan bermasyarakat yang semakin kompleks. Literasi lama yang telah digunakan saat ini menjadi dasar penting dalam menghadapi tantangan masa depan. Literasi merujuk pada kemampuan individu dalam membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi. Hal-hal ini menjadi komponen kunci yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menghadapi tantangan yang lebih kompleks di masa depan.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memunculkan media pembelajaran online atau berbasis website menjadi salah satu alat media pembelajaran paling efektif untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada khalayak yang lebih luas lagi. Dengan konten yang interaktif dan aksesibilitas yang mudah dijangkau dimanapun dan kapanpun, media pembelajaran berbasis website dapat menjadi alat media pembelajaran yang inovatif, menarik dan efektif.

Media pembelajaran adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi yang dapat berupa pengetahuan maupun menjadi sarana bagi siswa untuk melakukan aktivitas

belajar (membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan, dan lain-lain) (Rahman, et al., 2016). Media pembelajaran berbasis web merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya (Januarisman & Ghufro, 2016). Inovasi pada media pembelajaran adalah salah satu sarana dalam rangka upaya meningkatkan minat belajar mahasiswa (Sahara & Priyanto, 2021).

Indonesia merupakan negara berkembang dan berpenghasilan menengah dengan populasi penduduk terbanyak ke empat di dunia (Sahara & Azwar, 2020). Oleh karena itu, masyarakat Indonesia membutuhkan transportasi untuk menunjang kegiatan kesehariannya. Hal itu disebabkan transportasi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk kesehariannya. Ketika manusia semakin terhubung secara global, pemahaman yang baik tentang berbagai moda transportasi menjadi semakin penting.

Pembelajaran tentang sistem transportasi seringkali terbatas pada metode pengajaran kelas yang masih tradisional. Diketahui bahwa sistem pembelajaran yang masih bersifat demonstratif, dimana guru menyampaikan materi secara lisan (Susilawati & Sahara, 2021). Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan minat belajar yang rendah (Sahara, et al., 2023).

Menurut Jerry Fith Gerald (dalam Mulyanto, 2009) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis (dalam Jogiyanto, 1999) sistem adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Hobbs, 1996).

Transportasi jika dilihat dari bidang Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk menumbuhkan sikap dan etika dalam berbudaya tertib bertransportasi. Edukasi transportasi menfokuskan pada penanaman pengetahuan tentang etika bertransportasi (transfer of knowledge) dan menanamkan nilai-nilai (transform of values) etika dan budaya tertib bertransportasi dan membangun perilaku pada generasi muda (Sudarsono, et al., 2017). Perilaku yang disebut juga tingkah laku adalah pernyataan kegiatan yang dapat diamati oleh orang lain dan merupakan hasil perpaduan dari pemahaman pengaruh-pengaruh luar dan pengaruh dalam (Bekasi, et al., 2022). Karena itu, diperlukan pendekatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu mahasiswa dalam memahami konsep sistem transportasi dengan lebih baik, karena pembelajaran sistem moda transportasi merupakan materi yang kompleks dan banyak sekali, sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Pada era modern ini, sistem transportasi memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Transportasi yang efisien dan aman sangat penting untuk mendukung pertumbuhan ekonomi, mobilitas individu, dan konektivitas antar wilayah. Namun, literasi transportasi di kalangan mahasiswa sering kali kurang memadai, menyebabkan mereka tidak sepenuhnya memahami berbagai aspek sistem transportasi yang relevan.

Informasi saat ini telah mengalami kemajuan pesat, memungkinkan akses tanpa batas dalam hal ruang dan waktu. Informasi sekarang dapat diakses secara real-time, aktual, dan faktual melalui digitalisasi, yang memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja. Perkembangan ini terjadi berkat kemajuan teknologi yang signifikan. Menurut Piliang (2012) menjelaskan “bahwa kemajuan digitalisasi dan komputasi telah menciptakan ruang virtual (cyberspace) yang memungkinkan interaksi dan komunikasi dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja” (Hobbs, 1996). Dalam konteks pendidikan, pelajar sebagai subjek pembelajaran sangat membutuhkan ruang virtual ini, karena hal ini dapat memberikan bantuan bagi mereka dalam mengakses pengetahuan dan informasi. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utomo, et al., (2021) “yang mengaplikasikan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dan menyusun e-book sebagai bentuk digitalisasi dalam proses pembelajaran, yang memberikan kemudahan akses bagi para pelajar dalam mengakses materi pembelajaran” (Sahara, et al., 2021).

Literasi masyarakat di Indonesia masih memiliki tingkat rendah saat ini, sehingga diperlukan inovasi guna meningkatkan literasi di negara ini. Dalam upaya ini, kemajuan dan kemajuan teknologi saat ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Selain kemampuan literasi tradisional seperti membaca dan menulis, mahasiswa sekarang dituntut untuk menguasai tiga jenis literasi, yaitu literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Ketiga jenis literasi ini akan membantu mahasiswa dalam menjawab tuntutan masa depan dan meningkatkan daya saing mereka. Pentingnya kesadaran mahasiswa terhadap kebijakan perlindungan data pribadi, seperti sistem akses terbuka yang dapat digunakan mahasiswa untuk melakukan penelitian, observasi, dan mendorong penemuan yang bermanfaat bagi perkembangan masyarakat dan kelompok.

Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis website yang interaktif dan responsif, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang sistem transportasi secara keseluruhan. Dengan meningkatnya literasi transportasi, diharapkan mahasiswa akan menjadi agen perubahan yang lebih sadar dalam mempengaruhi kebijakan dan praktik transportasi yang berkelanjutan dan efisien di masa depan.

Dalam konteks pendidikan, diperlukan langkah-langkah untuk memperbarui dan meningkatkan literasi agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Selain fokus pada pengembangan kompetensi dari literasi yang sudah ada, penting untuk mengokohkan stimulus yang menguatkan literasi terbaru dengan penekanan pada kompetensi di bidang ilmu dan keahlian. Untuk mencapai hal ini, diperlukan perubahan dan pengembangan dalam penyelenggaraan pendidikan dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Hal ini akan membentuk dunia pendidikan yang kokoh dan efektif. Para penggerak pendidikan perlu mengintegrasikan target capaian pembelajaran dalam tiga bidang, yaitu literasi lama, literasi baru, dan literasi keilmuan. Jika capaian dalam ketiga bidang ini tidak terintegrasi dengan baik, maka akan berdampak negatif terhadap kemajuan literasi individu, bahkan dapat menyebabkan keterbelakangan dalam hal literasi.

Mahasiswa memiliki peran penting sebagai penghubung dalam menyampaikan pendapat, saran, dan kritik dari masyarakat kepada pemerintah. Dalam konteks ini, peran mahasiswa sangat signifikan dalam mendorong kemajuan

dan keunggulan teknologi di Indonesia. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan menjadi harapan bangsa dalam memajukan dunia pendidikan, karena mereka dengan pemahaman literasi yang tinggi dapat menjadi penyalur ide dan gagasan pada zaman ini. Berdasarkan konteks tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis website, khususnya dalam bidang transportasi, untuk meningkatkan literasi mahasiswa.

Perkembangan teknologi informasi, khususnya internet dan website, telah membuka peluang baru untuk meningkatkan literasi transportasi di kalangan mahasiswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses, mahasiswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang berbagai aspek sistem transportasi, termasuk infrastruktur, jenis transportasi, regulasi, dan pengelolaan lalu lintas.

Website adalah sebuah ilmu yang kompleks dalam hal perencanaan dan memproduksi situs web termasuk didalamnya teknik pengembangannya, struktur informasi, desain visual dan penyampaian informasi didalam jaringan internet. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa web adalah situs yang didalamnya terdapat sekumpulan halaman – halaman yang saling berhubungan, terstruktur dan berisi informasi dan dapat diakses melalui browser (Andi Yogyakarta, 2005).

Web yang baik harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya: (1) Konsistensi layout, navigasi, teks, background. (2) indikator halaman. (3) teks harus ringkas/padat, bullets, font jelas, warna kontras, garis bawah hanya untuk link. (4) gambar harus relevan, caption dekat, resolusi dan ukuran proposional. (5) audio, video dan animasi harus meaningful, relevant, simple dan short segments (Adiarsi, et al., 2015).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis website dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam hal mengkomunikasikan informasi kompleks secara visual dan berinteraksi dengan pengguna. Namun, penelitian tentang penerapan media pembelajaran berbasis website khusus untuk meningkatkan literasi transportasi di kalangan mahasiswa masih terbatas.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis website yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi sistem transportasi di kalangan mahasiswa. Penelitian ini akan melibatkan partisipasi mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu yang mewakili beragam latar belakang pengetahuan tentang sistem transportasi.

Pemilihan metode pembelajaran berbasis web yang sesuai menurut Hutagalun dalam bukunya *Web-Based Training* yang dikutip Rusman, terdapat dua langkah yang harus dilakukan untuk menentukan metode pembelajaran berbasis web jenis apa yang cocok untuk diterapkan dalam suatu kondisi pembelajaran. Langkah pertama adalah menentukan terlebih dahulu tipe pembelajaran yang akan disampaikan. Analisis kebutuhan dilakukan pada langkah ini, untuk menentukan ranah mana yang akan disentuh dalam oleh proses pembelajaran ini, apakah kognitif, psikomotor atau afektif. Langkah kedua dari pemilihan proses pembelajaran, adalah memilih tipe pembelajaran berbasis web yang paling tepat sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Untuk memulai memilih tipe pembelajaran berbasis web mana yang tepat dengan menentukan ranah

pembelajaran yang paling tepat untuk mempresentasikan tujuan yaitu kognitif, psikomotor atau efektif (Piliang & Amir, 2021).

Dengan media pembelajaran berbasis website diharapkan mahasiswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan interaktif. Oleh karena itu perancangan media pembelajaran bagi mahasiswa, sistem moda transportasi merupakan langkah yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pencapaian kompetensi mahasiswa di bidang transportasi. Dalam jangka panjang, perancangan media pembelajaran berbasis website pada mata kuliah sistem moda transportasi bagi mahasiswa dapat membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia di industri transportasi Indonesia. Hal ini akan berdampak pula pada peningkatan kualitas infrastruktur transportasi di Indonesia, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada pembangunan ekonomi nasional.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang baik adalah mencakup (1) Konsistensi layout, navigasi, teks, background. (2) indikator halaman. (3) teks harus ringkas/padat, bullets, font jelas, warna kontras, garis bawah hanya untuk link. (4) gambar harus relevan, caption dekat, resolusi dan ukuran proposional. (5) audio, video dan animasi harus meaningful, relevant, simple dan short segments. Selain itu harus dibuat berdasarkan analisis kebutuhan untuk menentukan ranah dalam proses pembelajaran dan dari tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menyediakan sebuah sumber pembelajaran yang menarik, interaktif, dan aksesibilitas untuk mahasiswa mempelajari transportasi lebih luas lagi. Dan diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas media pembelajaran berbasis website dalam meningkatkan literasi sistem transportasi di kalangan mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode deskriptif digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi, menjelaskan, dan menganalisis fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan, seperti melakukan studi pustaka melalui eksplorasi internet, membaca esai, buku, dan jurnal sebagai sumber informasi yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Literasi Digital

Menurut Amanda (2012) menjelaskan “Literasi merujuk pada kemampuan individu dalam aktivitas menulis dan membaca. Di sisi lain, literasi media adalah kemampuan untuk menggunakan berbagai jenis media dalam mencari informasi, berbagi informasi, dan menciptakan konten” (Januarisman & Ghufon, 2016). Sedangkan Barpul (2020) memaparkan bahwa “selama pandemi COVID-19, pembelajaran online memerlukan mahasiswa untuk dapat memanfaatkan berbagai media dalam proses pembelajaran. Hal ini melibatkan akses website, pencarian informasi, berbagi informasi, dan keterampilan dalam menciptakan informasi. Mahasiswa diharapkan dapat aktif terlibat dan memberikan kontribusi dalam kegiatan belajar-mengajar” (Andi Yogyakarta, 2005).

Menurut Douglas A.J Belshaw (2012) dalam tesisnya berjudul "What is 'Digital Literacy'?" menjelaskan mengenai delapan elemen yang mendorong pengembangan literasi, sebagai berikut, a) Kontekstual: Memahami konteks

individu dalam penggunaan internet; b) Kognitif: Kemampuan individu dalam mengevaluasi informasi secara kritis; c) Konstruktif: Kemampuan untuk menciptakan dan menghasilkan konten dengan keahlian dan relevansi; d) Komunikatif: Memahami dan menerapkan komunikasi yang efektif dalam pengembangan literasi media; e) Kepercayaan diri: Memiliki keyakinan dan rasa percaya diri dalam menggunakan media digital; f) Kreatif: Mengaplikasikan pendekatan baru dan ide-ide yang inovatif dalam literasi media; g) Kritis: Mampu menganalisis dan menilai informasi yang ditemukan secara kritis; h) Tanggung jawab sosial: Memiliki kesadaran dan kewajiban dalam bertindak secara bertanggung jawab dalam lingkungan digital (Muliani, et al., 2021).

Elemen-elemen tersebut memiliki peran penting dalam literasi media. Namun, terdapat satu elemen yang paling krusial, yaitu aspek kultural. Aspek kultural memainkan peran yang sangat penting dalam memahami konteks individu dalam penggunaan media sosial, sehingga membantu aspek kognitif dalam menilai konten secara tepat. Selain itu, terdapat prinsip dasar dalam pengembangan literasi media, yaitu sebagai berikut, a) Pemahaman: Kemampuan untuk memperoleh, mencari, dan menggali ide-ide melalui media; b) Saling Ketergantungan: Mengacu pada hubungan timbal balik antara berbagai media yang beragam, yang diharapkan saling melengkapi satu sama lain; c) Faktor sosial: Memfasilitasi akses seseorang dalam mencari, menyebarkan, dan menciptakan informasi melalui literasi media; d) Kurasi: Proses pengumpulan informasi yang relevan dengan topik yang diminati, termasuk dalam konteks kurasi konten (content curation). Penggunaan metode "save to read later" dalam media sosial merupakan salah satu bentuk literasi yang memungkinkan kemampuan analisis informasi dan menyimpannya dengan akses yang mudah, serta memberikan manfaat bagi pengguna.

Literasi media memiliki dua pendekatan utama, yaitu pendekatan konseptual dan pendekatan operasional. Pendekatan konseptual melibatkan dua aspek penting, yaitu perkembangan kognitif dan aspek sosial-emosional. Sementara itu, pendekatan operasional berkaitan dengan kemampuan teknis dalam mengakses dan menggunakan literasi media. Selain itu, literasi media juga memiliki prinsip pengembangan yang bersifat berjenjang. Prinsip ini terdiri dari tiga tingkatan, sebagai berikut, a) Kompetensi, mencakup keterampilan, pendekatan, konsep, dan perilaku terkait literasi media; b) Penggunaan, tingkat ini melibatkan penerapan kompetensi literasi media dalam konteks yang relevan; c) Transformasi, pada tingkat ini diperlukan kreativitas dan inovasi dalam menghadapi tantangan yang disajikan oleh era digital dan internet.

Transportation Information: Media Pembelajaran Sistem Transportasi Berbasis Website untuk Meningkatkan Literasi Mahasiswa

Extreme Programming adalah salah satu praktik rekayasa perangkat lunak yang diartikulasikan pada tahun 1990-an oleh Ward Cunningham, Kent Beck, dan Ron Jeffries. XP berbeda dari metodologi tradisional dengan cara yang menekankan adaptasi daripada prediksi. Dalam pemrograman XP diyakini bahwa lebih realistis untuk mengadaptasi berbagai perubahan yang muncul selama seluruh proses pengembangan perangkat lunak daripada menentukan semua persyaratan di awal. XP menyediakan cara untuk perbaikan dan gaya baru untuk pengembangannya. XP bertujuan untuk menurunkan biaya perubahan. Proses Extreme Programming dimulai dengan perencanaan dan kemudian ada empat langkah yang diikuti dalam

semua iterasi: merancang, mengkode, menguji, dan mendengarkan. Meskipun dalam proses pengembangan perangkat lunak, kebutuhan pengaturan dan kebutuhan tenaga ahli sangat penting dan sangat kritis (Ahmad, et al., 2017).

Akses internet saat ini dapat dengan mudah dilakukan melalui berbagai perangkat, termasuk ponsel. Menurut laporan dari lembaga riset Strategy Analytics pada kuartal ketiga tahun 2014, Android merupakan sistem operasi yang mendominasi pasar telepon pintar secara global. Pangsa pasar Android mencapai 84 persen, meningkat 2,6 persen dibandingkan dengan periode yang sama tahun sebelumnya. Total pengapalan ponsel Android juga mengalami peningkatan dari 206 juta menjadi 268 juta unit. Sementara itu, iOS berada di posisi kedua dengan pangsa pasar 12,3 persen, mengalami penurunan sebesar 1,1 persen. Jumlah total pengapalan produk Apple pada kuartal ketiga mencapai 39,3 juta unit. Platform Windows Phone milik Microsoft menduduki posisi ketiga dengan pangsa pasar 3,3 persen, mengalami penurunan sebesar 0,8 persen. Sedangkan Blackberry berada di peringkat keempat dengan pangsa pasar hanya 0,7 persen, mengalami penurunan sebesar 0,3 persen. Secara keseluruhan, pengapalan ponsel pintar mengalami peningkatan sebesar 27 persen, dengan total pengapalan mencapai 320 juta unit di seluruh dunia pada kuartal ketiga tahun tersebut (Surjono & Dwi, 2017).

Setiap individu saat ini dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi melalui ponsel. Hal ini juga berlaku bagi mahasiswa yang menjadi subjek penelitian ini. Namun, tidak semua informasi yang tersedia memiliki nilai positif. Terdapat banyak informasi yang dapat berdampak negatif jika pengguna tidak mampu menyaring informasi dengan baik. Sebagai mahasiswa, mereka melakukan proses akses dan analisis terhadap media yang mereka konsumsi. Konsep ini sejalan dengan pandangan Hobbs (1996) tentang literasi media, di mana literasi media merupakan proses mengakses, menganalisis secara kritis pesan media, dan menciptakan pesan menggunakan alat media.

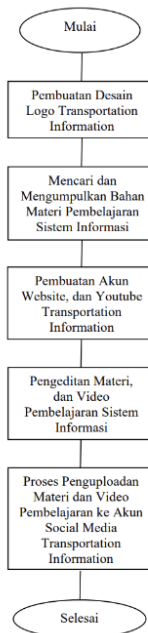
Penelitian yang dilakukan oleh Adi & Pandalu (2017) menghasilkan “kebutuhan akan informasi di lingkungan kampus memiliki peranan penting dalam mendorong perubahan yang positif dalam atmosfer kehidupan kampus. Fasilitas yang mendukung akses mudah dan penyebaran informasi memiliki manfaat ganda bagi lembaga pendidikan tinggi. Aspek utama dari fasilitas tersebut adalah untuk memperkuat reputasi lembaga, sementara aspek pendukungnya dikembangkan untuk meningkatkan citra lembaga secara keseluruhan. Pemanfaatan teknologi inovatif seperti Augmented Reality dan Virtual Reality yang terintegrasi dalam perangkat lunak Unity dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung penyebaran informasi yang lebih cepat dengan strategi media cybernetic public relations. Hal ini akan memberikan kontribusi signifikan dalam kegiatan promosi yang berdampak pada reputasi dan citra Universitas Merdeka Malang” (Douglas A.J Belshaw, 2012).

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Sulaksono (2017) tentang Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Geografis Potensi Pariwisata Kabupaten Konawe Kepulauan Berbasis Web. Hasil penelitian menemukan, Informasi yang telah disediakan selama ini bersifat tetap dan tidak berubah. Oleh karena itu, diperlukan metode Sistem Informasi Geografis yang mampu mengolah data dan peta mengenai objek-objek pariwisata yang memiliki potensi. Sistem informasi ini memberikan output berupa informasi tentang lokasi wilayah,

kecamatan, jalan, dan objek-objek pariwisata. Informasi tersebut disajikan dalam bentuk peta yang dapat diakses melalui web, sehingga memudahkan akses bagi banyak pengguna. Melalui sistem informasi geografis ini, pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang objek wisata yang tersebar di wilayah Kabupaten Konawe Kepulauan.

Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Mahfud & Muhibbin (2017) tentang Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis Technopreneurship Dan Karakter Madani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, “Materi Agama Islam di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) berkaitan dengan tiga konsep utama, yaitu hubungan manusia dengan Tuhan, interaksi antar manusia, dan keterkaitan manusia dengan alam semesta. Selain itu, pengembangan materi Agama Islam di ITS juga mengintegrasikan konsep technopreneurship dan karakter madani guna menjawab tantangan dan kebutuhan zaman. Terlebih, relevansi pengembangan materi tersebut dengan masyarakat ekonomi ASEAN (MEA) terletak pada pentingnya inovasi, kreativitas, dan sinergi yang menjadi kebutuhan di era ini.”

Rancangan media pembelajaran sistem transportasi ini dengan menggunakan social media yang paling banyak dan paling mudah untuk digunakan masyarakat luas, yakni melalui platform Youtube, dan Website. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sistem transportasi berbasis website:

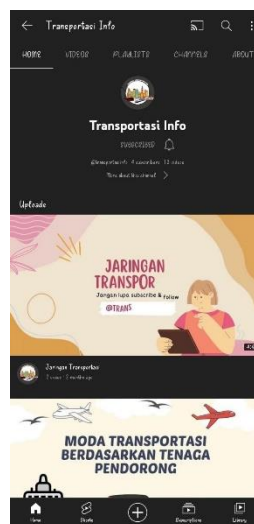


Gambar 1. Rancangan Pembuatan Media Pembelajaran Transportation Information

Transportation Information (Media pembelajaran sistem transportasi berbasis website) dapat di akses dengan cara ketik link “<https://bit.ly/MediaPembelajaranTransportationInformation>” pada kolom pencarian untuk website, dan ketik “Transportasi Info” pada kolom pencarian aplikasi Youtube. Berikut adalah tampilan menu pada akun social media Transportation Information:



Gambar 2. Profil Website Media Pembelajaran Transportation Information



Gambar 3. Profil Youtube Media Pembelajaran Transportation Information

KESIMPULAN

Transportation Information merupakan sebuah sumber pembelajaran yang menarik, interaktif, dan aksesibilitas untuk mahasiswa mempelajari sistem transportasi lebih luas lagi. Dan diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas media pembelajaran berbasis website dalam meningkatkan literasi sistem transportasi di kalangan mahasiswa.

Media pembelajaran berbasis website adalah pendekatan yang efektif: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website dapat signifikan meningkatkan literasi transportasi di kalangan mahasiswa. Melalui media interaktif, visual, dan mudah diakses, mahasiswa dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang sistem transportasi. Interaksi

dengan konten yang disajikan dalam bentuk multimedia juga memungkinkan mahasiswa untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik.

Selain memperoleh pengetahuan teoritis, media pembelajaran sistem transportasi berbasis website juga memfasilitasi pemahaman praktis tentang sistem transportasi. Simulasi, studi kasus, dan informasi terkini yang disajikan dalam konteks nyata membantu mahasiswa untuk menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata dalam penggunaan transportasi. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan praktis mahasiswa dalam menghadapi tantangan dan keputusan sehari-hari terkait transportasi.

Media pembelajaran berbasis website memberikan fleksibilitas dan kesempatan untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang beragam. Dengan memanfaatkan gamifikasi, diskusi daring, dan kuis interaktif, mahasiswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam memahami sistem transportasi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis website harus diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum transportasi, baik dalam program studi terkait maupun sebagai pelengkap dalam mata pelajaran terkait. Pengembang kurikulum perlu mempertimbangkan desain, interaksi, dan konten media pembelajaran yang sesuai untuk memaksimalkan manfaatnya dalam meningkatkan literasi transportasi di kalangan mahasiswa.

Dengan memanfaatkan potensi teknologi informasi dan internet, dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang sistem transportasi, mempersiapkan mereka sebagai generasi yang sadar dan terampil dalam mempengaruhi kebijakan dan praktik transportasi yang berkelanjutan di masa depan.

REFERENSI

- Aditya Galih Sulaksono. (2017). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Geografis Potensi Pariwisata Kabupaten Konawe Kepulauan Berbasis Web. Seminar Nasional Sistem Informasi 2017, 14 September 2017 Fakultas Teknologi Informasi – UNMER Malang.
- Agus Sudarsono, A. W. , R. G. R. (2017). Pemahaman Edukasi Transportasi Sebagai Upaya Pendidikan Karakter Siswa Di Smp Insan Cendekia Turi. *Jipsindo*, 4(1), 38–57. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v4i1.14836>
- Ahmad, Iftikhar, and Sheikh Raheel Manzoor. "Effect of teamwork, employee empowerment and training on employee performance." *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 7.11 (2017): 380-394.
- Amanda, S. (2021, Maret 18). Apa itu Literasi Digital, Prinsip Dasar, Manfaat, dan Contohnya. Diambil kembali dari [tirto.id](https://tirto.id/apa-itu-literasi-digital-prinsip-dasar-manfaat-dan-contohnya-gbhL): <https://tirto.id/apa-itu-literasi-digital-prinsip-dasar-manfaat-dan-contohnya-gbhL>
- Andi Yogyakarta dengan Wahana Komputer, Kamus Lengkap Dunia Komputer, Andi, Yogyakarta, 2005
- Anisah Muliani, dkk. (2021). Pentingnya Peran Literasi Digital bagi Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia. *Journal of Education and Technology*, Vol 1 No 2. Universitas Negeri Semarang.

- Barpul. (2020, September 14). Literasi Digital : Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Daring Tatanan Normal Baru. Diambil kembali dari Medanposonline.com: <https://medanposonline.com/pendidikan/literasi-digital-pemanfaatan-teknologi-dalam-pembelajaran-daring-tatanan-normal-baru/>.
- Bekasi, K., Barat, P. J., N, F. A., Rokhyani, D., Manajemen, D., Maritim, L., Teknik, F., & Negeri, U. (2022). DALAM RANGKA MENEKAN ANGKA KECELAKAAN LALU LINTAS BAGI GURU DAN SISWA SMP NEGERI 1 KARANG BAHAGIA , DESA KARANG BAHAGIA , KECAMATAN KARANG SNPPM2022BRL-146 SNPPM2022BRL-147. 2022, 146–153.
- Belshaw, D. (2012). What is 'digital literacy'? A Pragmatic investigation (Doctoral dissertation, Durham University).
- Choirul Mahfud & Zainul Muhibbin. (2017). Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis Technopreneurship Dan Karakter Madani. Seminar Nasional Sistem Informasi 2017, 14 September 2017 Fakultas Teknologi Informasi – UNMER Malang.
- Dodot Sapto Adi & Risky Pandalu. (2017). Efektivitas Pelayanan Informasi Internal Kampus Melalui Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Artom (Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Merdeka Malang). Seminar Nasional Sistem Informasi 2017, 14 September 2017 Fakultas Teknologi Informasi – UNMER Malang
- Gracia Rachmi Adiarsi, dkk. (2015). Literasi Media Internet Di Kalangan Mahasiswa. *Humaniora* Vol.6 No.4. Ilmu Komunikasi, STIKOM Jakarta.
- Hobbs, R. (1996). Media Literacy, Media Activism. *Telemidium, the Journal of Media Literacy*, 42(3).
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Jogiyanto, HM. (1999). *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset
- Piliang, Yasraf Amir. (2021). *Semiotika dan Hipersemiotika: Gaya, Kode, dan Matinya Makna*. Bandung: Matahari.
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3746>
- Sahara, S., Azwar, S. A., & Andini, R. A. (2023). Pelatihan Fasilitator Pembelajaran Digital sebagai Upaya Pembelajaran Era Revolusi 4.0 di SMK Yapinuh, Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(1), 243–254. <https://doi.org/10.54082/jamsi.629>
- Siti Sahara, dkk. (2021). The Effect Of The Use Of Video Learning And Learning Interest On Introduction Management Course Learning Outcomes In The Distance Learning Process In The Pandemic Covid 19. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Vol. 5. No. 2. Universitas Negeri Jakarta.
- Sahara, S., & Priyanto, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Manajemen

- Pada Proses Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i2.1939>
- Siti Sahara, & Sylvira Ananda Azwar. (2020). Pelatihan Keselamatan Berkendara Sepeda Motor Dalam Menekan Angka Kecelakaan Lalu Lintas Bagi Siswa SMK di Kota Bekasi. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(3), 303–314. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i3.368>
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilawati, & Sahara, S. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Pbl Dan Pjbl Terhadap Kompetensi Kognitif Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Kelas XI TKR Di SMK Negeri 1 Rengasdengklok. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 6(2), 98–104. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dynamika/issue/view/2164>
- Utomo, Asep Purwo Yudi et al. (2021). Optimalisasi Model Pelatihan Terpadu dalam Penyusunan E-book Pembelajaran sebagai Implementasi Paperless bagi Guru di SMPN 41 Semarang. *Jurnal Implementasi*. Vol. 1 No. 1.e-ISSN 2747- 0768.