



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI GEOGRAFI POKOK BAHASAN SEBARAN DAN PENGELOLAAN SUMBER DAYA ALAM INDONESIA DI SMA NEGERI 2 LIMBOTO (KELAS XI IPS)

Rifkiansyah¹ Fitryane Lihawa² Daud Yusuf³

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Info Artikel *Abstrak*

Sejarah Artikel:
Diterima: 28-7-2023
Disetujui: 30-8-2023
Dipublikasikan: 31-8-2023

Keywords:
Tingkat Pendidikan,
wisatawan, perilaku
peduli lingkungan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang dapat digunakan dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 2 Limboto. Fokus dari media pembelajaran ini adalah pada materi sebaran dan pengelolaan sumber daya alam Indonesia. Metode pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan multimedia. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI IPS sebagai subjek penelitian. Data yang dikumpulkan meliputi data tentang kebutuhan siswa, analisis materi pembelajaran, dan evaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi geografi. Selain itu, media pembelajaran ini juga dinilai efektif dan mudah digunakan oleh siswa. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan, seperti desain antarmuka yang menarik, konten yang relevan dan menarik, serta fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat diakses secara offline, sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 2 Limboto.

Abstract

This research aims to develop Android-based learning media that can be used in learning geography at SMA Negeri 2 Limboto. The focus of this learning media is on the material of the distribution and management of Indonesia's natural resources. The development method used is the multimedia development model. This research involved students of class XI IPS as research subjects. The data collected includes data on student needs, analysis of learning materials, and evaluation of learning media that has been developed. The results showed that this Android-based learning media can increase students' interest and understanding of geography material. In addition, this learning media is also considered effective and easy to use by students. In developing this learning media, there are several components that must be considered, such as attractive interface design, relevant and interesting content, and interactive features that can increase student involvement in learning. In addition, this learning media can also be accessed offline, so students can access it anytime and anywhere. It is expected that the development of Android-based learning media can be an effective alternative in learning geography at SMA Negeri 2 Limboto.

✉ Alamat korespondensi:
Gedung C1 Lantai 2 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: geografiunnes@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal terpenting dalam menciptakan sumber daya manusia berkualitas dan berperan bagi kehidupan individu, bangsa, dan negara. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional menekankan pada usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, termasuk kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia.

Kemajuan teknologi, terutama dalam komunikasi, telah memberikan dampak positif bagi masyarakat. Smartphone berbasis Android menjadi salah satu perkembangan teknologi yang signifikan, dengan banyak pengguna di Indonesia. Di SMA Negeri 2 Limboto, sebagian besar siswa menggunakan smartphone Android.

Pemanfaatan Android dalam dunia pendidikan telah dilakukan dengan aplikasi yang ditujukan untuk anak-anak, tetapi penggunaannya dalam pendidikan formal masih terbatas. SMA Negeri 2 Limboto juga masih mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti PowerPoint dan buku teks.

Guru di SMA Negeri 2 Limboto menyadari pentingnya media pembelajaran yang menarik dan praktis. Oleh karena itu, mereka berinovasi untuk mencari media yang dapat meningkatkan respon siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran geografi. Melalui penelitian ini, dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi geografi tentang Sumber Daya Alam Indonesia. Aplikasi ini diharapkan dapat memotivasi siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih

fleksibel tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Pengembangan sumber belajar ini memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran dan memberikan inspirasi bagi siswa dan guru. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran geografi di SMA Negeri 2 Limboto khususnya untuk siswa kelas XI IPS

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang valid, praktis, dan efektif untuk mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Limboto, Gorontalo. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai dari Agustus hingga Desember, pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dengan fokus pada materi Sumber Daya Alam. Penelitian ini akan menguji coba media pembelajaran untuk siswa kelas XI IPS di sekolah tersebut.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahap Analisis dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan, proses, dan metode pembelajaran, serta fasilitas yang ada di sekolah. Tujuan perancangan media pembelajaran ini adalah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Tahap Perencanaan melibatkan merancang perangkat media pembelajaran geografi yang sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Materi akan disusun dan diintegrasikan dengan media

berupa video pembelajaran, dengan perhatian pada kualitas materi dan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.

Pada Tahap Pengembangan, media pembelajaran akan dibuat berupa animasi yang siap digunakan dalam pembelajaran geografi. Tahap ini melibatkan proses pemanfaatan kriteria validitas, praktisitas, dan efektivitas dari para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Tahap Implementasi melibatkan uji coba media pembelajaran di sekolah dengan pengujian angket yang diisi oleh siswa. Uji coba skala terbatas dilakukan dengan 15 siswa, dan uji coba skala besar dengan 45 siswa di dua sekolah yang berbeda.

Tahap Evaluasi akan mengamati hasil serta kualitas media yang telah dibuat berdasarkan kriteria penilaian. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan persentase dan kualifikasi untuk menentukan tingkat kelayakan produk hasil pengembangan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi pemanfaatan sumber belajar, angket respon siswa, dan metode pengumpulan data seperti kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran Geografi berbasis Android yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa serta efektif dalam meningkatkan minat belajar dan interaksi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan di SMA Negeri 2 Limboto dan sekolah lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan fokus pada materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia. Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap analisis dilakukan melalui observasi di SMA Negeri 2 Limboto dan SMA Negeri 3 Gorontalo untuk mengevaluasi kondisi pembelajaran saat ini. Hasil observasi mengindikasikan bahwa pembelajaran geografi masih dominan menggunakan metode ceramah dengan guru berpusat pada buku paket. Untuk meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

Tahap perencanaan melibatkan pembuatan storyboard yang berisi urutan ilustrasi gambar untuk visualisasi awal media pembelajaran. Materi yang diusung mencakup pengertian sebaran dan potensi sumber daya alam, contoh-contoh pengertian sumber daya alam, klasifikasi sumber daya alam, serta potensi dan persebaran kehutanan, pertambangan, kelautan, dan pariwisata di Indonesia.

Pada tahap pengembangan, materi pembelajaran diintegrasikan ke dalam bentuk aplikasi android. Aplikasi ini dapat diakses secara fleksibel kapan saja selama tersedia koneksi internet. Media pembelajaran ini menawarkan berbagai fitur, seperti gambar, teks, dan link yang relevan untuk mendukung pemahaman materi.

HASIL PENELITIAN

Validasi Ahli Media

Tabel 1. Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Σ x	Σ x'	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian pemilihan background	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian proporsi warna	5	5	70	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian pilihan jenis huruf	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Pengaturan isi Pembelajaran	5	5	70	Valid	Tidak Revisi
7	Kemudahan pemakaian media pembelajaran berbasis Story Map	5	5	70	Valid	Tidak Revisi
8	Kemudahan memilih menu program	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
9	Kebebasan memilih materi yang dipelajari	4	5	79	Valid	Tidak Revisi
10	Kemudahan berinteraksi dengan Program	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
11	Kemudahan keluar dari program	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah presentase (%)		48	55	80%	Valid	Tidak Revisi

Sumber: Hasil Penelitian 2023

Validasi Ahli Media

Tabel 2. Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Σ x	Σ x'	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Story Map	3	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Media pembelajaran berbasis Story Map mudah digunakan dalam mengajar geografi	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
4	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Story Map jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Story Map dalam meningkatkan minat belajar siswa	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
7	Media pembelajaran berbasis Story Map dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
8	Media pembelajaran berbasis Story Map membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah presentase (%)		31	4	77%	Valid	Tidak Revisi

Sumber: Hasil Penelitian 2023

Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 3. Tabel Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Kriteria	Σ x	Σ x'	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Story Map	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Media pembelajaran berbasis Story Map mudah digunakan dalam mengajar geografi	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
4	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Story Map jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Story Map dalam meningkatkan minat belajar siswa	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
7	Media pembelajaran berbasis Story Map dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4	5	70	Valid	Tidak Revisi
8	Media pembelajaran berbasis Story Map membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah presentase (%)		33	40	78%	Valid	Tidak Revisi

Sumber: Hasil Penelitian 2023

PEMBAHASAN

Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Media pembelajaran kemudian diuji coba dalam skala terbatas dan skala general. Respon dari siswa terhadap media ini sangat positif, menunjukkan potensi efektifitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran geografi, terutama dalam memahami materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di SMA Negeri 2 Limboto dan SMA Negeri 3 Gorontalo. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh Tingkat Pendidikan Wisatawan Terhadap Perilaku Peduli Lingkungan Di Objek Wisata Waduk Cengklik, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android merupakan media yang layak dan efektif digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Hasil validasi dari berbagai ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran android ini memperoleh respon yang baik. Ahli media memberikan hasil validasi sebesar 77% dengan tingkat kevalidan yang tinggi, dan ahli materi memberikan hasil validasi sebesar 80%, juga dengan tingkat kevalidan yang sangat baik. Ahli pembelajaran juga memberikan hasil validasi sebesar 77% dan 80%, yang menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat baik.
3. Uji coba pada siswa dengan skala terbatas (20 siswa) dan skala general (40 siswa) menunjukkan respon yang sangat positif. Pada skala terbatas, respon siswa mencapai 89%, dan pada skala general, respon siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abdullah, Ramli. 2012. *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*. 12(2): halaman 216-231.
- Ahmad Tafsir. 2008. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: Rosda Karya
- Ahmad, Susanto. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ah-Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*.

mencapai 80%, keduanya masuk dalam kategori sangat valid.

Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis android, penulis memberikan beberapa saran:
2. Penggunaan media pembelajaran android akan menjadi lebih baik jika digunakan dengan proyektor atau LCD di kelas. Hal ini akan memastikan penyampaian materi pada media ini dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh siswa.
3. Pengembangan media pembelajaran selanjutnya sebaiknya tidak hanya terbatas pada materi "Interaksi Keruangan Desa Dan Kota," tetapi juga melibatkan materi geografi lainnya yang sulit dipahami oleh siswa. Diversifikasi materi akan meningkatkan daya tarik dan efektivitas media pembelajaran.
4. Dengan mengikuti saran-saran di atas, diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat semakin meningkatkan kualitas pembelajaran geografi dan memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran di sekolah.

Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
Diunduh dari <https://digilib.unila.ac.id/2F11549%2F8%2FBAB%2520II.pdf>

Alhusin, Syahri. 2003. *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 10 for Windows*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.

Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi IV. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- B. Uno, H. Dkk. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budi, Triton Prawira. 2006. *SPSS 13.0 Terapan; Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Donnert, K. 2014. *Spatial Learning for The Young European Citizen: A Geography Toolkir*. Cyprus: United Nations Development Programme.
- El-hussein MOM, Cronje JC. Defining Mobile Learning in the Higher Education Landscape. *Educ Technol Soc*. 2010;13(3):12–21.
- Fatimah, L. U., & AlFath, K. 2019. *Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda, Dan Fungsi Distraktor*. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, Vol 8, No.2, 41
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putra, D.F. 2017. Faktor yang mempengaruhi perilaku peduli lingkungan masyarakat pesisir (studi kasus pesisir desa Jenu kabupaten Tuban). *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi*. No.1 Hal 117-126
- Siswanah, Emy. 2013. “Penggunaan Media Animasi dlam Pembelajaran Trigonometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang,” dalam *Jurnal Phenomenon*, 3 no. 2 (2013), hal. 5-17.
- Suryani, Nunuk.dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Yudha Yudhanto dan Ardi Wijayanto. 2017. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android Dengan Android Studio*. Jakarta.