



PENGEMBANGAN APLIKASI *GO SOCIAL* BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI KEDATANGAN BANGSA-BANGSA BARAT KE INDONESIA KELAS VIII DI SMP NEGERI 11 SEMARANG

Dian Trihartini, Asep Ginanjar✉

Prodi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Juli 2021
Direvisi: Agustus 2021
Diterima: September 2021

Keywords:

Go Social Application;
Learning Media; Android;
Social Studies

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menggunakan banyak aspek visual, akan lebih membantu siswa dalam memahami materi dibandingkan dengan narasi teks saja. Media pembelajaran aplikasi *go social* berbasis android ini berisikan materi Sejarah SMP kelas VIII yaitu materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan, dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *go social* berbasis android sebagai media pembelajaran IPS, masuk dalam kriteria sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan penilaian yang diperoleh sebesar 89,41% dari ahli mater, 86,66% dari ahli media, dan 97,32% dari angket respon siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan dapat memenuhi kebutuhan siswa SMP kelas VIII di masa depan.

Abstract

Learning media is a tool that can be used by students to understand the material presented by the teacher. Innovation in the use of learning media that uses many visual aspects will help students understand the material more than just text narratives. This android-based go social application learning media contains material for the history of SMP class VIII, namely material for the arrival of western nations to Indonesia. The type of research used is development research, using the ADDIE model. The results showed that the android-based go social application as a social studies learning media was included in the very feasible and very practical criteria to be used as a learning medium with an assessment obtained of 89.41% from material experts, 86.66% from media experts, and 97.32% of the student response questionnaire. It is hoped that the results of this study can be further developed and can meet the needs of class VIII SMP students in the future.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: asepginanjar@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan keahlian yang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, untuk itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa, perlu adanya suatu inovasi dalam bidang pendidikan. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi ke dalam proses pembelajaran yang salah satunya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hamalik (dalam Sanaky, 2013) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu cabang sains yang tidak cukup hanya disampaikan dengan metode ceramah. Karena IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai rumpun ilmu sosial yang dijadikan satu kesatuan secara terpadu, sehingga media pembelajaran yang digunakan tidak hanya mengandalkan media cetak seperti buku paket ataupun LKS. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMP Negeri 11 Semarang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS masih belum *up to date*, karena media yang digunakan masih terbatas seperti video dan memanfaatkan lingkungan sekitar. Sehingga meskipun proses pembelajaran IPS sudah berlangsung dengan baik, namun kendalanya yaitu masih banyak siswa yang kurang minat dalam mempelajari pelajaran IPS.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media pembelajaran yang digunakan harus dikemas semenarik mungkin agar siswa betah berlama-lama mempelajari suatu materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai adalah penggunaan media pembelajaran berupa Aplikasi Android yang memungkinkan adanya teks, gambar, video dan animasi dalam sebuah tayangan.

Penggunaan telepon seluler berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran IPS memiliki peluang besar. Karena hampir 90% siswa SMP Negeri 11 Semarang sudah mempunyai telepon seluler berbasis android. Adanya aplikasi android yang dijadikan sebagai media pembelajaran ini, dapat mempermudah siswa dalam belajar. Siswa dapat mengatur sendiri waktu belajar dan tempat dari mana ia belajar, karena materi yang ada dalam aplikasi android ini, kapan pun dibuka akan tetap tersedia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Aplikasi Go Social Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 11 Semarang".

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimanakah desain awal atau *prototype* aplikasi *go social* berbasis android sebagai media pembelajaran IPS kelas VIII pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia?; (2) Bagaimanakah validasi dari validator ahli terhadap pengembangan aplikasi *go social* berbasis android sebagai media pembelajaran IPS kelas VIII pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia?; (3) Bagaimanakah hasil implementasi dan evaluasi pengembangan aplikasi *go social* berbasis android sebagai media pembelajaran IPS kelas VIII pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia?.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2014), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. *Analysis* berkaitan dengan kegiatan analisis situasi dan lingkungan sehingga ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* kegiatan pembuatan dan pengujian produk, *Implementation* kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* kegiatan menilai apakah produk yang dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum (Sugiyono, 2015).

Instrumen pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk mengetahui keadaan sekolah, karakteristik peserta didik dan pelaksanaan pembelajaran IPS. Metode wawancara digunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan, dan angket digunakan untuk mengetahui kesesuaian, ketepatan, kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan analisis isi pembelajaran dan analisis statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengembangkan media pembelajaran adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan di SMP Negeri 11 Semarang menggunakan teknik observasi dan wawancara bersama guru mapel IPS dan beberapa siswa kelas 8, dengan tujuan untuk mengetahui serta mendapatkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS sudah menggunakan media pembelajaran, hanya saja media pembelajarannya masih belum *up to date*. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas seperti video yang *download* dari *youtube* dan memanfaatkan lingkungan sekitar. Sementara itu, hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa menunjukkan hasil bahwa siswa mengatakan lebih menyukai media pembelajaran yang sifatnya *online* atau dengan menggunakan *smartphone*. Karena menurut mereka, penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran terasa lebih menarik sehingga tidak membosankan.

Sehubungan dengan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti menganalisis kebutuhan mengenai media pembelajaran yang diharapkan guru dan siswa dalam mata pelajaran IPS supaya dapat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran.

Desain atau Perancangan

Desain merupakan tahapan perancangan media. Tahap desain bertujuan untuk mengumpulkan semua data dan informasi yang telah didapatkan dan kemudian dikembangkan menjadi sebuah program. Desain yang dibuat dalam penelitian ini, harus disesuaikan berdasarkan analisis kebutuhan. Tahapan

perancangan media ini, meliputi beberapa langkah yaitu: pembuatan desain media berupa *prototype*, penyusunan materi, penyusunan soal dan jawaban, serta pengumpulan tombol dan pembuatan *background*.

Pengembangan

Tahapan pengembangan ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran aplikasi *go social* berbasis android sesuai dengan *prototype* yang telah dibuat pada saat tahap desain. Media pembelajaran aplikasi *go social* berbasis android dibuat menggunakan *software Adobe Animate CC*. *Adobe Animate CC* merupakan *software* profesional yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, game, aplikasi *smartphone*, dll.

Aplikasi *go social* berbasis android yang sudah selesai diproduksi, selanjutnya dimuat dalam format file APK (.apk) sehingga nantinya dapat berjalan pada sistem operasi android, dan dapat diakses melalui <https://bit.ly/3t1KGpT>. Tahap pengembangan aplikasi *go social* berbasis android ini bertujuan untuk mengubah naskah media yang sudah disusun menjadi sebuah aplikasi yang berisi materi teks, gambar ilustrasi, animasi dan audio dengan format yang sesuai untuk diterapkan pada *smartphone* berbasis Android.

Setelah pengembangan aplikasi selesai, maka dilakukan validasi oleh validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tujuan dilakukan validasi dengan validator ahli adalah untuk mengetahui kekurangan dan memberikan penilaian terhadap aplikasi *go social* berbasis android. Validator ahli materi yaitu Bapak Dr. Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd. yang merupakan dosen prodi Pendidikan IPS Universitas Negeri Semarang, dan validator ahli media yaitu Bapak Ghanis Putra Widhanarto S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.



Gambar 1. Opening Aplikasi *Go Social*

Aplikasi *go social* berbasis android memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran IPS mengenai materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia. Dengan berbasis android, *aplikasi go social* ini dapat digunakan sebagai media belajar dimanapun dan kapanpun. Sehingga dapat menciptakan pembeajaran mandiri bagi siswa.



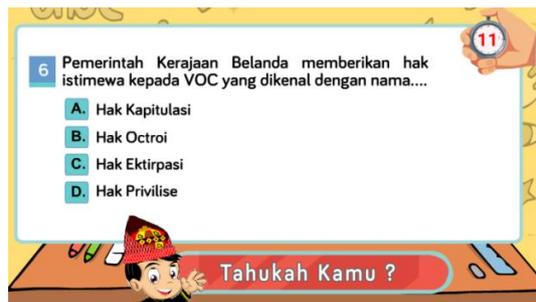
Gambar 2. Halaman Menu Utama Aplikasi

Halaman menu utama aplikasi *go social* berisi enam menu yang masing-masing mempunyai fungsi berbeda. Enam menu tersebut yaitu petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, kuis, profil pembuat, dan daftar pustaka atau referensi.



Gambar 3. Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat delapan tombol sub materi yaitu materi pengantar, faktor kedatangan, proses kedatangan, kedatangan bangsa portugis, kedatangan bangsa spanyol, kedatangan bangsa belanda, kedatangan bangsa inggris dan video pembelajaran. Pada halaman materi ini, peserta didik dapat memilih sub materi yang akan dipelajari sehingga nantinya peserta didik dapat lebih memahami materi.



Gambar 4. Halaman Soal

Halaman soal merupakan tampilan dalam aplikasi *go social* yang menyajikan latihan dalam yang dapat dikerjakan oleh pengguna (siswa), dengan tujuan sebagai evaluasi pengguna setelah mereka mempelajari materi sebelumnya. Latihan soal ini disajikan dengan memberikan 10 butir soal pilihan ganda kepada pengguna dengan waktu mengerjakan 20 detik setiap soal. Setelah pengguna selesai mengerjakan soal maka akan muncul hasil latihan berupa nilai dari kuis yang telah mereka kerjakan.



Gambar 5. Tampilan Keluar Aplikasi

Untuk keluar dari aplikasi *go social*, pengguna dapat menekan *icon* tombol X berwarna merah yang terdapat pada kanan atas menu utama aplikasi (gambar 2). Selanjutnya untuk keluar dari aplikasi, pengguna dapat menekan *icon* rumah yang ada dibagian kanan bawah.

Pada tahap pengembangan, aplikasi *go social* diberikan penilaian oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk menilai kelayakan aplikasi supaya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Masing-masing ahli diberikan angket berupa pernyataan mengenai isi dan komponen aplikasi *go social*. Berikut ini hasil penilaian ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Persentase	Ket
1	Relevansi Materi	20	100%	Sangat layak
2	Pengorganisasian Materi	25	83%	Sangat layak
3	Latihan soal/quiz	10	100%	Sangat layak
4	Bahasa	4	80%	Layak
5	Efek bagi Strategi Pembelajaran	17	85%	Sangat layak

Sumber: Data Primer, 2021

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Skor	Persentase	Ket
1	Bahasa	8	80%	Layak
2	Efek bagi Strategi Pembelajaran	8	80%	Layak
3	Rekayasa Perangkat Lunak	19	195%	Sangat layak
4	Tampilan Visual	30	86%	Sangat layak

Sumber: Data Primer, 2021

Uji kelayakan aplikasi *go social* berbasis android dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd. selaku dosen Prodi Pendidikan IPS UNNES yang mengajar tentang materi-materi sejarah. Angket terdiri dari 5 aspek dan dijabarkan menjadi 17 indikator penilaian. Hasil penilaian aplikasi *go social* berbasis android adalah sangat layak untuk digunakan ke dalam proses pembelajaran, dengan mendapat total nilai sebesar 76 dan persentase sebesar 89,41%.

Selanjutnya uji kelayakan produk aplikasi *go social* berbasis android dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Ghanis Putra Widhanarto S.Pd., M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan UNNES yang telah berpengalaman dalam pembuatan media pembelajaran. Angket terdiri dari 4 aspek dan dijabarkan menjadi 15 indikator penilaian. Ahli media memberikan penilaian setelah menginstall, melihat, mencoba dan mengevaluasi media aplikasi *go social*

berbasis android. Hasil penilaian aplikasi *go social* berbasis android adalah sangat layak untuk digunakan ke dalam proses pembelajaran, dengan mendapat total nilai sebesar 65 dan persentase sebesar 86,66%

Implementasi

Implementasi dilakukan dengan menyebarkan media pembelajaran kepada 32 siswa kelas VIII G SMP Negeri 11 Semarang. Sebelum media digunakan siswa terlebih dahulu diminta untuk menginstall aplikasi *go social* pada *smartphone* masing-masing. Penyebaran media dilakukan melalui link *google drive* yang dibagikan melalui *whatsapp group* kelas VIII G. Setelah siswa selesai menginstall dan menggunakan media tersebut, selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa yang telah diberikan melalui link *google form*. Berikut disajikan rekapitulasi jawaban dari siswa kelas VIII G SMP Negeri 11 Semarang.

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Aplikasi <i>go social</i> memudahkan dalam belajar	31	1	32	96,87%
2	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti	31	1	32	96,87%
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	32	0	32	100%
4	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	32	0	32	100%
5	Materi pada media dapat menambah pengetahuan dan wawasan	32	0	32	100%
6	Penggunaan aplikasi <i>go social</i> menyenangkan	30	2	32	93,75%
7	<i>Go social</i> dapat meningkatkan motivasi belajar	30	2	32	93,75%
Rata-rata Kriteria					97,32%
					Sangat Praktis

Sumber: Data Primer yang diolah

bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan respon positif dan dari 7 pertanyaan, siswa memberikan respon jawaban "ya" mendapat rata-rata sebesar 97%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kriteria yang sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi

Tahapan evaluasi pada penelitian dan pengembangan ini, diperoleh dari saran, pendapat dan masukan yang diberikan oleh validator ahli terhadap aplikasi *go social* berbasis android. Hasil saran, pendapat, dan masukan tersebut digunakan oleh peneliti untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut: Penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk yaitu aplikasi *go social* berbasis android sebagai media pembelajaran untuk kelas VIII pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Pengembangan aplikasi *go social* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Hasil uji kelayakan aplikasi *go social* berbasis android pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia berdasarkan penilaian ahli materi mendapat nilai total 76 dengan persentase nilai 89,41%, berdasarkan penilaian ahli media mendapat nilai total 65 dengan persentase kelayakan 86,66%, dan berdasarkan angket respon siswa mendapat nilai sebesar 97%. Artinya dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa aplikasi *go social* masuk ke dalam kriteria sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, Robert M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Fachrizal, Muhammad dan Agus Sudarsono. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Aplikasi Android dalam Materi Kolonialisme dan Imperialisme Barat untuk Siswa SMP Kelas VIII. Dalam *SOCIAL STUDIES*. Vol. 7 No. 6. Hal. 583-595.
- Lidiyasari, Tenti dan Yuli Utanto. 2020. Pengembangan Aplikasi Coda Pembelajaran Mandiri Pemrograman Dasar HTML Berbasis Mobile Learning. Dalam *IJCETS*. Vol. 5 No. 1. Hal. 1-12.
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015'. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Ekonomi.
- Sanaky, Dr. Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, Vivi Melina. 2019. 'Pengembangan Multimedia Berbasis Android untuk Kompetensi dasar Pengukuran Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan'. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Teknik.
- Sugiyono. 2014. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Diperbanyak oleh pusklat.perpusna.go.id.