

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MENGUNAKAN SMART APP CREATOR DI SMAN 3 PADANG PANJANG

Zulmai Syafputra¹ Sarwo Derta² Liza Efriyanti³ Riri Okra⁴

¹ zulmaisafputra@gmail.com

² sarwo.derta@iainbukittinggi.ac.id

³ lizaefriyanti@iainbukittinggi.ac.id

⁴ ririokra@iainbukittinggi.ac.id

¹⁻⁴ UIN Sjah M. Djamil Djambek Bukit Tinggi

ARTICLE INFO

Keywords:

Pengembangan, media pembelajaran, Geografi, Smart Apps Creator

Article history:

Received 2023-05-15

Revised 2023-05-24

Accepted 2023-05-30

ABSTRAK

This research is motivated by the fact that in the learning process there is no special media that contains geography. So that students do not know about the material that will be taught by the teacher. And the media used before was powerpoint, lks. The methodology used in this research is the Luther-Sutopo Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, testing) and distribution (distribution). And there are three product tests conducted in this study, namely the validity test given to expert lecturers or subject matter experts, the practicality test conducted by the Geography subject study teacher and students and the effectiveness test given to two subject teachers and five students in Class X of SMAN 2 Padang Panjang. Based on the results of product tests that have been carried out by the author from the validity test, the average value is 0.81 which is declared valid, and for the practicality test, the average value is 0.97 which is declared practical and for the effectiveness test, the average value is obtained. -the average is 0.82 which is declared effective.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Zulmai Syafputra, zulmaisafputra@gmail.com

UIN Sjah M. Djamil Djambek Bukit Tinggi

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai

cara baru dalam melakukan aktivitas manusia, dan mempermudah memperoleh informasi yang tetap dan akurat, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Salah satu bidang yang dapat memanfaatkan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Pendidikan ini dapat dimaknai sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spritual agama, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan dan gaya moral yang luhur. Dan keterampilan yang dibutuhkannya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pada masa pandemi Covid-19 peran teknologi sangat dibutuhkan dan teknologi sangat membantu bagi guru dalam dunia pendidikan terutama pada proses belajar mengajar. Seperti seorang guru memanfaatkan zoom untuk tatap muka secara online, google

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther Sutopo. Menurut Luther tahun 1994, pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep, desain atau perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing, dan distribusi [23]. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan, berikut penjelasan pada tahapan MDLC adalah sebagai berikut :

1. Concept

Pada tahap concept langkah awal pada penulis akan melakukan studi lapangan dan studi literatur untuk menentukan tujuan penggunaan dan pembuatan media pembelajaran. Tidak hanya tujuan, penulis akan menentukan pengguna, pengemasa website, serta bagaimana penyajian materi.

2. Design

Pada tahap Design media akan di uraikan secara detail dengan berpatok pada tahap concept. Pada tahap ini akan dilakukan design tampilan home, desain sub halaman, desain tombol button.

3. Material Collecting

Pada tahap material collecting dilakukan pengumpulan bahan untuk pembuatan media pembelajaran. Bahan yang dikumpul mulai dari materi prangkat baik software maupun hardware, icon-icon yang diperlukan, gambar, backgraound, video, suara dan lain sebagainya.

4. Assembly

pada tahap Assembly adalah tahap pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini yang menjadi patokan adalah tahap Design dan material collecting.

Pengimplemntasian hasil rancangan pada tahap sebelumnya dilakukan dengan menggunakan google sites.

5. Testing

Pada tahap Testing media yang sudah jadi dilakukan uji coba untuk memastikan media bisa disebar dan dipakai atau tidak. Proses testing akan dilakukan dengan Blackbox testing. Blackbox testing merupakan salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada isi fungsionalitas, khususnya pada input aplikasi apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum [3].

6. Distribution

Pada tahap Distribution, media yang telah lulus uji coba selanjutnya media akan disebar kepada pengguna. Media akan dipasang pada smartphone dengan Sistem Basis Data android. Adapun penjelasan dari tahapan penelitian yang penulis terapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Research Research adalah salah satu tahap awal dalam penelitian ini dimana peneliti melakukan riset. Riset dilakukan melalui internet tentang e-learning pada mata kuliah basis data. Dari penelusuran yang dilakukan penulis menemukan jenis e-learning pada mata kuliah basis data 2. Developmen Pada bagian development dlakukan tahapan model MDLC versi Luther-Sutopo, seperti concept, Desing, Matteril Collecting, Assembly, Testing, Distribution, 1. Concept Tahapan ini pengembangan e-learning ini dirancang untuk media pembelajaran pada mata kuliah basis data. Tujuan pengembangan elearning ini untuk memudahkan proses pembelajaran pada mata kuliah basis data, meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa dalam proses transfer ilmu dalam sebuah perangkat lunak, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan atribut-atribut seperti teks, gambar (image), video, dan unsur-unsur yang tersedia pada tata letak (layout) yang dikemas dalam satu bentuk sub halaman atau scene. Pada sebuah sub halaman akan dilakukan sebuah pembuatan tata letak (layout) untuk menjadikan tampilan sebuah meteri, profile, pembagian kelas, video, absensi, penilan dan tampilan soal tugas, yang dijadikan menjadi satu menu atau satu kelompok dalam sub halaman. 2. Design Tahapan ini melakukan sebuah pembuatan tampilan website pada Tools dan tampilan layout di sebuah menu home dalam google sites pada layanan sebuah google driver. 3. Material Collecting (Pengumpulan Data) Tahapan ini adalah tahap pengumpulan bahan yang akan dikumpulkan oleh peneliti berdasarkan pada mata kuliah basis data. bahan yang telah di kumpulkan terdiri dari image atau gambar, teks, file materi, foto, file materi, video, background dan pendukung lainnya, berkaitan dalam pembelajaran mata kuliah basis data yang akan di jadikan sebagai bahan untuk pengembangan e-learning. 4. Assembly (Pembuatan) Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek media yang akan dibuat berdasarkan pengumpulan bahan yang telah di kumpulkan pada tahap Material Collecting oleh

penulis dan perancangan yang telah dibuat sebelumnya, berikut 3 tahap (Assembly) pembuatan dalam pengembangan e-learning menggunakan google sites adalah sebagai berikut. 5. Testing (Pengujian) Testing adalah tahap pengujian website atau sebuah produk yang telah selesai. Apabila terjadi kesalahan, maka website akan segera diperbaiki kembali, jika sudah berjalan baik, proses akan masuk pada tahap selanjutnya yaitu tahap distribution. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap sebuah pengujian, website akan diuji dengan sebuah metode blackbox. Pengujian dengan metode blackbox adalah pengujian yang dilakukan antar muka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwasannya pada fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masuk diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian dapat berjalan dengan lancar. 6. Distribution Dalam tahap distribution ini, media e-learning yang sudah selesai dirancang akan di publish dalam bentuk website, Multimedia Pembelajaran Sistem Basis Data ini bisa dibuka baik di PC atau komputer maupun di Android pada sebuah perangkat keras, sehingga mahasiswa dapat mampu mengakses dengan cepat dengan perangkat yang ada pada setiap mahasiswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran Geografi ini menghasilkan output berbentuk .Apk sehingga bisa dijalankan pada smartphome android. Serta aplikasi media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital berbasis android ini dapat membantu para siswa dalam memahami materi pembelajaran Geografi, serta siswa dapat mengulang belajar dimana saja tanpa harus membuka buku hanya memanfaatkan smartphome mereka. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan agar hasil proses pembelajaran akan lebih valid, praktis dan efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Z. Sesmiarni, "Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning," *Kalam*, vol. 9, no. 2, p. 233, 2017.
- A. H. Pito, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi J. Diklat Tek. Pendidik. dan Keagamaan*, vol. 6, no. 2, pp. 97–117, 2018.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Ypgyakarta: Pedagogia, 2011.
- A. N. Khomarudin, L. Efriyanti, and M. Tafsir, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan," *Educative*, vol. 3, no. 1, p. 17, 2018.
- M. A. Widiastika, N. Hendracipta, and A. Syachruroji, "Pengembangan Media

- Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 47–64, 2020.
- V. W. Suryaningtyas, R. A. Nugroho, S. P. Cahyono, M. R. Nababan, and R. Santosa, "Translation Learning Enrichment Using Smart Application Creator 3.0: An Attempt to Design a Mobile Application in Translation for Tourism Purpose Course," *Proc. - 2019 Int. Semin. Appl. Technol. Inf. Commun. Ind. 4.0 Retrospect. Prospect. Challenges, iSemantic 2019*, pp. 542– 547, 2019.
- D. K. Wardhani, U. Islam, N. Raden, and B. Lampung, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika," *Phys. Sci. Educ. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2021.
- R. Okra and Y. Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, p. 121, 2019.
- S. Siagian and Lingin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi," *J. Teknol. Pendidik.*, pp. 22–30, 2012.