

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS APLIKASI
ANDROID DALAM MATERI KOLONIALISME
DAN IMPERIALISME BARAT UNTUK
SISWA SMP KELAS VIII**

JURNAL



Disusun Oleh :

**MUHAMAD FACHRIZAL
NIM 12416244003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2017

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS APLIKASI ANDROID DALAM MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME BARAT UNTUK SISWA SMP KELAS VIII

Oleh: Muhamad Fachrizal, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
Rizalggmu125@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat untuk siswa SMP kelas VIII. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat untuk siswa SMP kelas VIII berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media serta tanggapan guru IPS dan tanggapan siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tempel. Teknik pengumpulan data berupa angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba kelayakan produk dilakukan oleh guru IPS dan siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, guru, dan lembar angket penilaian untuk siswa. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) pengembangan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat untuk siswa SMP kelas VIII meliputi, pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, dan evaluasi produk, 2) pengembangan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat untuk siswa SMP kelas VIII dinyatakan layak digunakan berdasarkan, a) hasil validasi ahli materi dengan skor 4,69 atau kategori “Sangat Baik”, b) validasi ahli media dengan skor 3,91 atau kategori “Baik”, c) tanggapan oleh guru IPS dengan skor 3,87 atau kategori “Baik”, dan tanggapan siswa pada uji coba lapangan dengan rata-rata skor 4,35 atau kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi kolonialisme dan imperialisme barat untuk siswa SMP kelas VIII sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *aplikasi, android, media pembelajaran IPS*

DEVELOPING ANDROID-APPLICATION-BASED LEARNING MEDIA FOR SOCIAL STUDIES FOR THE TOPIC OF WESTERN COLONIALISM AND IMPERIALISM FOR GRADE VIII STUDENTS OF JHS

By: Muhamad Fachrizal, SocialScienceStudies, YogyakartaStateUniversity
Rizalggmu125@gmail.com

ABSTRAK

This study aimed to: 1) develop android-application-based learning media for Social Studies for the topic of western colonialism and imperialism for Grade VIII students of the junior high school (JHS), and 2) investigate the appropriateness of the developed android-application-based learning media based on the assessment by a materials expert and a media expert, a Social Studies teacher's responses, and students' responses.

This was a research and development (R&D) study referring to Borg & Gall's development model. The research subjects were 32 students of Grade VIII of SMP Negeri 2 Tempel. The data were collected by questionnaires. The validation was carried out by a materials expert and a media expert. The product appropriateness tryout was conducted by involving a Social Studies teacher and students. The data collection instruments were validation sheets for the materials expert, media expert, teacher, and an assessment questionnaire for the students. The data were analyzed by the qualitative descriptive technique.

The results of the study were as follows. 1) The development of the android-application-based learning media for Social Studies for the topic of western colonialism and imperialism for Grade VIII students of JHS consisted of data collection, planning, product development, and product evaluation. 2) The developed android-application-based learning media were appropriate to use based on: a) the results of the validation by the materials expert with a score of 4.69, which was very good; b) the results of the validation by the media expert with a score of 3.91, which was good; c) the Social Studies teacher's responses with a score of 3.87, which was good; and d) the students' responses in the field tryout with a mean score of 4.35, which was very good. Based on these results, it can be concluded that the media for the topic of western colonialism and imperialism for Grade VIII students of JHS are appropriate and can be used as learning media.

Keywords: *application, android, Social Studies learning media*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia. Hal tersebut dapat diartikan bahwa setiap manusia berhak untuk mendapatkan kesempatan berkembang dalam pendidikan. Pendidikan juga merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat mendorong manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa, maupun negara. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan satu sama lain.

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain itu, penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam membawa buku ke sekolah adalah penggunaan media pembelajaran berupa Aplikasi Android. Kurang variatifnya media yang dibagikan

bukan semata mata kesalahan guru, namun karena kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Pemanfaatan telepon seluler khususnya dalam pembelajaran IPS masih jarang digunakan. Siswa masih banyak yang menggunakan buku manual untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Guru pun masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga peserta didik merasa bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Tenaga pendidik di sekolah ini masih menggunakan metode ceramah khususnya dalam pembelajaran IPS sehingga siswa kurang tertarik dan lebih memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya dan ada juga yang sibuk dengan gadget masing-masing.

Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler dengan membuat media pembelajaran berbentuk aplikasi Android yang ditujukan untuk semua telepon seluler berplatform Android dirasa tepat. Alasannya karena penggunaan aplikasi Android sebagai media pembelajaran yang belum banyak dikembangkan oleh guru-guru IPS SMP dan juga sistem operasi Android menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada smartphone. Selain lebih praktis dan simpel, sudah banyak smartphone Android yang harganya terjangkau dengan kisaran harga dibawah 1 juta rupiah. Maka dari itu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VIII dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Arsyad (2011:6) mengungkapkan bahwa media pembelajaran atau pendidikan memiliki beberapa pengertian, meliputi, media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat dan didengar dengan panca indera. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan

software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membutuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain.

c. Jenis Media pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2002: 3) mengungkapkan beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain. Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film, penggunaan LCD OHP dan penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto (2013: 80) menyatakan bahwa beberapa kriteria yang diperhatikan yaitu kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media belajar harus praktis dan luwes sehingga guru

dapat terampil menggunakannya. Penelitian ini mengadopsi kriteria pemilihan media yang dikemukakan oleh Kustandi dan Sutjipto, kriteria tersebut digunakan untuk lembar validasi Media.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Munir (2009: 219), terdapat enam kriteria untuk menilai media pembelajaran, antara lain.

- 1) Kemudahan navigasi, yaitu multimedia interaktif dirancang sederhana mungkin sehingga pembelajar mampu mempelajarinya dengan mudah.
- 2) Kandungan kognisi, yaitu kandungan pengetahuannya jelas.
- 3) Presentasi informasi, yaitu informasi yang disajikan jelas.
- 4) Integrasi media, yaitu multimedia harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Artistik dan estetika, yaitu multimedia harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, yaitu multimedia memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa.

3. Mobile Learning

Mobile learning disebut juga *m-learning*. Secara prinsip *m-learning* merupakan suatu istilah yang menggambarkan tentang strategi penyajian materi pembelajaran yang dapat diakses oleh para pembelajar dengan memanfaatkan *gadget* yang dapat dibawa *mobile* (Nurohman dan Suyoso, 2013: 7).

4. Mobile Application

Aplikasi (*application*) adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, permainan, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir manusia lakukan (Permana, 2005: 19).

5. Android

Android juga merupakan platform terbuka (*open source*) bagi para pengembang (*programmer*) untuk membuat

aplikasi. *Android* juga bukan bahasa pemrograman, tetapi hanya menyediakan lingkungan hidup atau *run time environment* yang disebut DVM (*Dalvik Virtual Machine*) yang telah dioptimalisasi untuk alat/ *device* dengan sistem memori yang kecil (Yuniar, 2014: 2).

6. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang SMP/ MTS. Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila didesain secara terpadu (Supardi, 2011: 182).

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Supardi (2011: 187), tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan tanggung jawab, memiliki identitas, dan kebanggaan nasional. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.

B. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *Educational Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2014: 407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

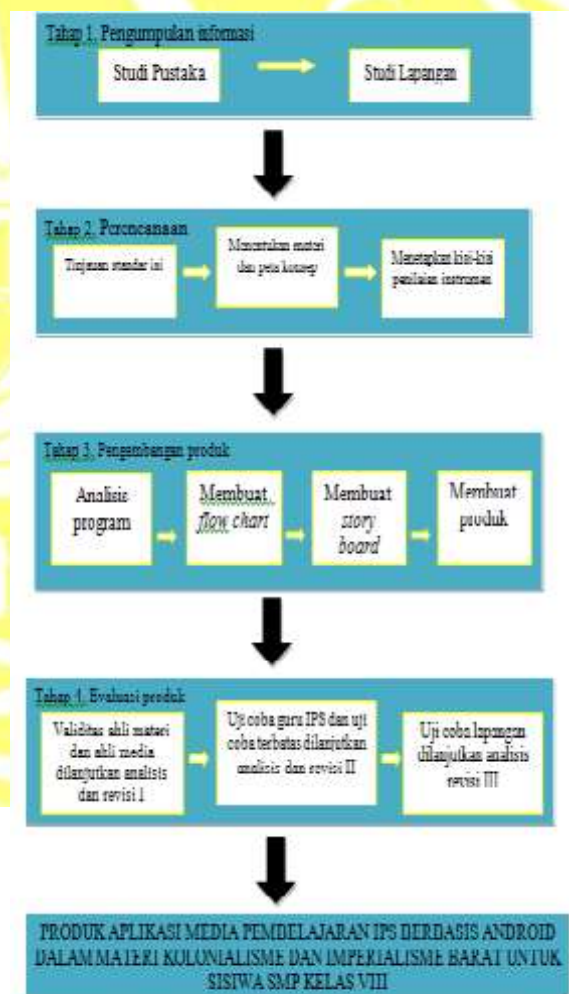
Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS

Berbasis Aplikasi *Android* Dalam Materi Kolonialisme dan Imperialisme Barat Untuk Siswa SMP Kelas VIII” dilaksanakan di Universitas Negeri Yogyakarta khususnya di Fakultas Ilmu Sosial dan di SMPN 2 Tempel. Uji coba media pembelajaran IPS oleh siswa dan guru IPS dilakukan di SMP N 2 Tempel yang beralamat di jalan Tempel-Balangan KM.7,5, Banyurejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2016 sampai Agustus 2017.

3. Subyek Penelitian

Dalam Penelitian ini yang menjadi subyek penelitian yaitu 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, 1 guru IPS, 32 siswa kelas VIII C SMP N 2 Tempel dan 32 siswa kelas VIII E SMP N 2 Tempel

4. Prosedur Pengembangan



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

5. Validasi dan Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba Produk

Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran IPS berbasis *android* materi pengendalian penyimpangan sosial untuk diterapkan pada pembelajaran IPS di SMP kelas VIII. Proses uji coba meliputi, (1) validasi ahli materi dan ahli media dilanjutkan analisis dan revisi I, (2) uji coba perorangan dilanjutkan analisis dan revisi II, (3) uji coba kelompok kecil dilanjutkan analisis dan revisi III, (4) uji coba lapangan dilanjutkan analisis revisi IV, dan (5) produk akhir media pembelajaran IPS.

b. Subyek Penelitian

Subjek uji coba adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tempel.

6. Jenis Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

7. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui validitas produk pengembangan yaitu kuesioner atau angket. Penelitian pengembangan ini menggunakan angket untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa berkenaan dengan pendapat, aspirasi, harapan, dan persepsi melalui pernyataan yang sengaja diajukan sebagai bahan mengevaluasi program media pembelajaran yang dikembangkan.

8. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif yaitu dengan menganalisis data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari data penilaian ahli materi yang diukur dari dua aspek yaitu aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi dengan indikator-indikatornya dan juga data penilaian dari ahli media yang diukur dari aspek tampilan dan aspek pemrograman dengan indikator-indikatornya serta siswa sebagai umpan balik dari perannya sebagai subjek uji coba produk media pembelajaran. Kriteria penilaian produk media pembelajaran

berbasis aplikasi *Android* ini menggunakan skala dengan lima pilihan kriteria. Penentuan skala dengan lima pilihan ini dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Penilaian

No.	Kriteria	Skor
1.	SB(Sangat Baik)	5
2.	B(Baik)	4
3.	C(Cukup)	3
4.	K(Kurang)	2
5.	SK(Sangat Kurang)	1

Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala lima tersebut menurut Widoyoko, E.P (2009: 238) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Ideal

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat Baik (SB)
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 – 4,2	Baik (B)
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 – 3,4	Cukup (C)
$\bar{X}_i + 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>1,8 – 2,6	Kurang (K)
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)

Keterangan:

\bar{X}_i (Rerata Ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

sb_i (Simpanan Baku Ideal) = $\frac{1}{6}$ (Skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = Skor empiris

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat untuk siswa SMP kelas VIII. Media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan melewati beberapa tahap sebagai berikut.

a. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data diawali dengan melakukan studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan dilakukan untuk memperoleh potensi dan masalah yang dibutuhkan sebagai dasar pengembangan produk media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android*. Hal ini dilakukan dengan melihat aplikasi android yang ada di *play store smartphone* seperti, Belajar IPS v.1.0, Rangkuman Fisika SMP, dan IPA SMP Bioteknologi, yang merupakan aplikasi-aplikasi *android* dalam pendidikan yang dapat digunakan sebagai referensi. Selain itu, untuk mengetahui potensi dan masalah yang dilakukan dengan cara observasi langsung ke sekolah untuk wawancara dengan guru. Potensi dan masalah yang didapat dalam observasi dan wawancara di SMP Negeri 2 Tempel.

b. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian pengembangan merupakan salah satu tahap dimana pertama kali peneliti melakukan analisis perangkat pembelajaran yang meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran, dan Materi Pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum 2013. Tahapan perencanaan selanjutnya adalah penyusunan materi. Penyusunan materi meliputi pengumpulan referensi materi yang akan di masukan kedalam media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dengan materi kolonialisme dan imperialisme barat.

Tahap perencanaan selanjutnya meliputi pembuatan *Flowchart* dan *Story Board*. *Flowchart* dan *Story Board* merupakan salah satu gambaran teknis pengembangan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat dimana *Flowchart* menggambarkan alur

pengoperasian aplikasi *android* dan *Story Board* merupakan gambaran rencana media aplikasi *android* disetiap *scenanya*. Tahapan terakhir dalam perencanaan adalah pembuatan kisi-kisi penilaian. Kisi-kisi yang disusun merupakan indikator yang akan digunakan dalam pembuatan angket validasi media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* untuk ahli materi, ahli media, guru, dan angket tanggapan siswa.

c. Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* meliputi beberapa tahap yaitu sebagai berikut 1) analisis program/ *software* untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran IPS berbasis *android*, yaitu dengan *Notepad++* dan *AdobePhonegap*, 2) membuat *flow chart* (terlampir), 3) membuat *story board* (terlampir), 4) mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar dan video, 5) pembuatan desain aplikasi media pembelajaran IPS berbasis android mulai dari tampilan dan mengatur *lay out* tampilan serta warna, 6) Menginput materi dalam *Notepad++* dan *AdobePhonegap*, dan 7) memproduksi aplikasi media pembelajaran IPS berbasis *android*.

d. Evaluasi Produk

Tahap evaluasi produk dilakukan agar media pembelajaran IPS berbasis aplikasi android yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya. Validasi awal dalam pengembangan ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Melalui proses validasi akan diperoleh masukan dan saran perbaikan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk aplikasi media pembelajaran IPS berbasis *android*. Produk media pembelajaran IPS yang sudah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan ahli saat proses validasi. Setelah aplikasi media pembelajaran IPS berbasis *android* direvisi,

kemudian dilakukan tahap uji coba penggunaan oleh guru dan siswa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran IPS berbasis *android* yang dikembangkan. Tahap uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tempel.

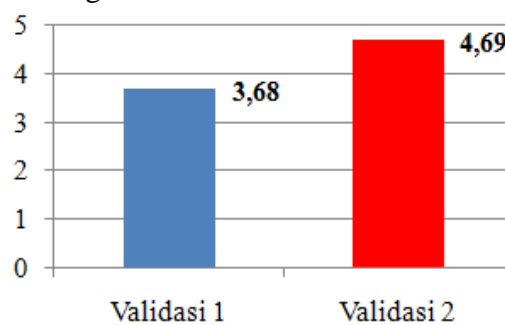
Uji coba dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu uji coba perorangan dengan melibatkan 3 siswa kemudian dilanjutkan revisi produk tahap II, uji coba kelompok terbatas dengan melibatkan satu guru IPS dan 10 siswa kemudian dilanjutkan revisi produk tahap III, dan uji coba lapangan dengan melibatkan 32 siswa kemudian dilanjutkan revisi produk tahap IV. Setelah melalui beberapa tahapan penilaian dan revisi, hasil akhir dari penelitian ini adalah produksi media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat untuk siswa SMP kelas VIII.

2. Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Produk

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Instrumen penilaian ahli materi terdiri dari 16 butir pernyataan. Penilaian ahli materi mencakup lima aspek pokok, yaitu sah atau *valid*, tingkat kepentingan, kebermanfaatan, dan *learnability*. Skor tertinggi dalam angket penilaian ahli materi adalah 5, skor terendah adalah 1, rata-rata ideal adalah 4,8, simpangan baku ideal (SBI) adalah 10,67. Validasi dilakukan ahli materi dan pada validasi pertama, diperoleh rerata skor sebesar 3,68 dengan kategori baik. Hal tersebut dikarenakan materi yang disampaikan masih kurang lengkap. Berdasarkan permasalahan tersebut maka harus ditambahkan materi mengenai sejarah kedatangan orang Eropa di Indonesia dan bagaimana daya tarik rempah-rempah bagi orang Eropa agar siswa lebih paham. Produk yang telah diperbaiki selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua sehingga diperoleh rerata skor sebesar 4,69 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan standar kelayakan, rata-rata skor akhir yang diperoleh sebesar 4,69 berada pada rentang $X > \bar{X} + 1,80 \times s_{bi}$ dengan rata-rata $\bar{X} > 4,2$ atau dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang telah dikembangkan oleh peneliti baik dan layak untuk digunakan.



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

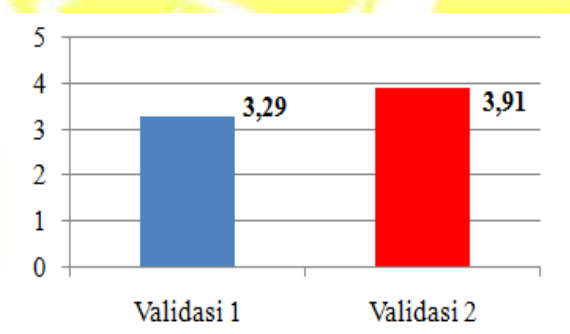
b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Instrumen penilaian ahli media terdiri dari 34 butir pernyataan. Penilaian ahli media mencakup tiga aspek pokok, yaitu kualitas isi/tujuan, kualitas pembelajaran dan kualitas teknik. Skor tertinggi dalam angket penilaian ahli materi adalah 5, skor terendah adalah 1, rata-rata ideal adalah 102, simpangan baku ideal (SBI) adalah 22,6. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada lampiran.

Validasi pertama, diperoleh rerata skor sebesar 3,29. Hal tersebut dikarenakan terdapat kesalahan pada penulisan kalimat dalam menu *opening*, *icon* / tombol masuk selalu bergeser sehingga mengurangi kenyamanan dalam penggunaan aplikasi, musik latar belum muncul, tombol pada materi masih polos sehingga kurang menarik, terdapat kesalahan penulisan kalimat pada menu evaluasi, belum tersedia video terkait materi yang disampaikan dan belum ada profil dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan perbaikan terhadap penulisan dalam menu *opening*, tombol masuk dalam menu *opening* dibuat *center*, memunculkan musik latar, tombol pada materi dibuat menarik dengan menambahkan gambar yang sesuai dengan

materi yang disampaikan. Selain itu juga terdapat perbaikan dalam penulisan kalimat pada menu evaluasi, penambahan video terkait materi yang disampaikan, dan penambahan profil dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media.

Produk yang telah diperbaiki selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua sehingga diperoleh peningkatan rerata skor menjadi 3,91 dengan kategori baik. Berdasarkan standar kelayakan, rata-rata skor akhir yang diperoleh sebesar 3,91 berada pada rentang $\bar{X}_i + 0,60 \times SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \times SB_i$ dengan rata-rata $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$ atau dengan kategori baik. Dilihat dari skor yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang telah dikembangkan oleh peneliti baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

c. Data Hasil Uji Produk

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, maka tahapan selanjutnya adalah dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan di SMP Negeri 2 Tempel. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba terbatas oleh guru IPS dan kelompok kecil siswa, serta uji coba lapangan.

1) Uji Coba Perorangan

Subjek uji coba berjumlah 3 siswa dari kelas VIII C SMP Negeri 2 Tempel. Uji coba perorangan ini dilakukan pada tanggal 7 Agustus 2017. Berdasarkan hasil uji coba perorangan terhadap tiga siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Tempel, dapat diketahui bahwa produk media

pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini terbukti dengan hasil rerata keseluruhan dari uji coba tersebut adalah 3,74 dan termasuk dalam kategori baik.

2) Uji Coba Terbatas Oleh Guru IPS

Uji coba terbatas dilakukan terhadap satu guru IPS SMP Negeri 2 Tempel, yaitu Bapak Ari Yulianto, S.Pd. Uji coba terbatas oleh guru IPS dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2017. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru IPS terhadap media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji coba oleh guru IPS, dapat diketahui bahwa total skor penilaian 147, dengan rata-rata skor 3,87 yang masuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh tanggapan positif dari guru IPS. Guru IPS menilai bahwa media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba selanjutnya yaitu tahap uji coba kelompok kecil oleh siswa dan media tersebut juga layak digunakan siswa dalam pembelajaran.

3) Uji Coba Kelompok Kecil Oleh Siswa

Subjek uji coba kelompok kecil adalah 10 siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Tempel. Uji coba terbatas oleh siswa dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2017. Berdasarkan hasil uji coba terbatas terhadap 10 siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Tempel, dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan mendapat tanggapan positif dari siswa. Dapat dibuktikan dengan hasil rerata keseluruhan dari uji coba tersebut adalah 4,29 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

4) Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan revisi berdasarkan data dan saran yang diperoleh

pada saat uji coba terbatas, maka tahapan selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah satu kelas VIII E SMP Negeri 2 Tempel yang berjumlah 32 siswa. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2017.

Pengambilan data ini bertujuan untuk mengetahui penilaian dari siswa mengenai kualitas media belajar yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran IPS. Penilaian siswa pada pengembangan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* pada materi kolonialisme dan imperialisme barat, dilihat dari kualitas isi/materi, aspek kualitas pembelajaran dan kualitas teknik. Tujuan dari pada uji coba ini adalah untuk memperoleh tanggapan siswa yang lebih banyak untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan. Data yang terkumpul akan menjadi sumber acuan bagi peneliti untuk menentukan apakah media tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil perhitungan data dari angket yang diberikan, sejumlah 56,25% siswa memberikan tanggapan bahwa produk media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* masuk kategori sangat baik dan 43,75% siswa memberikan tanggapan kategori baik. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan oleh siswa. Hal ini terbukti pada rerata keseluruhan uji coba lapangan yaitu, 4,35 dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

a. Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* melalui beberapa tahapan, antara lain.

1) Langkah pengembangan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* meliputi, pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, dan evaluasi produk.

2) Tahap pembuatan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* antara lain, 1) analisis program/ *software* untuk mengembangkan, yaitu *Notepad++* dan *AdobePhonegap*, 2) membuat *flow chart*, 3) membuat *story board*, 4) mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar dan video, 5) pembuatan desain media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* mulai dari tampilan *template* dan mengatur *layout* tampilan serta warna, 6) Menginput materi dalam *Notepad++* dan *Adobe Phonegap*, dan 7) memproduksi media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* untuk siswa SMP kelas VIII. Selanjutnya, dilakukan tahap evaluasi yang meliputi, 1) validasi oleh ahli materi dan ahli media, 2) revisi produk tahap I, 3) uji coba produk kepada guru IPS dan uji coba terbatas, 4) revisi produk tahap II, 5) uji coba lapangan, 6) revisi tahap III, dan 7) produk akhir.

b. Kelayakan aplikasi media pembelajaran IPS berbasis *android* berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, guru IPS, dan uji coba kepada siswa adalah sebagai berikut.

1) Kelayakan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* memperoleh rata-rata skor akhir dari ahli materi sebesar 4,69, termasuk kategori **sangat baik**.

2) Kelayakan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* memperoleh

rata-rata skor akhir dari ahli media sebesar 3,91, termasuk kategori **baik**.

- 3) Kelayakan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* berdasarkan tanggapan oleh guru memperoleh rata-rata skor 3,87, termasuk kategori **baik**.
- 4) Kelayakan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* berdasarkan tanggapan siswa pada uji coba perorangan memperoleh rata-rata skor 3,74 termasuk kategori **baik**, Tanggapan siswa pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata skor 4,29 termasuk kategori **sangat baik**, dan Tanggapan siswa pada uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor 4,35 termasuk kategori **sangat baik**. Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat untuk siswa SMP kelas VIII yang dikembangkan, dinyatakan layak untuk digunakan dengan rata-rata skor masing-masing tahap uji coba semuanya memenuhi ketentuan perolehan minimal rata-rata skor $>3,4 - 4,2$ atau kategori **baik**.

2. Implikasi

Jika media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dalam materi kolonialisme dan imperialisme barat untuk kelas VIII SMP ini digunakan, maka:

- a. Aplikasi *android* hasil pengembangan dapat menjadi alternatif pemilihan media pembelajaran bagi siswa SMP kelas VIII dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kolonialisme dan imperialisme barat.
- b. Aplikasi *android* hasil pengembangan dapat digunakan oleh guru IPS sebagai salah satu variasi dalam penerapan metode pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas.

3. Saran

Saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Bagi Siswa
 - 1) Sebaiknya dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS.

- 2) Untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dipelajari, maka siswa dianjurkan untuk mengerjakan evaluasi yang sudah ada di dalam aplikasi *android*.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai salah satu sumber alternatif media pembelajaran IPS yang lebih praktis dan komunikatif.
- 2) Untuk menambah pemahaman siswa, perlu penambahan contoh nyata sesuai dengan fakta yang ada.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penggunaan HP di ruang kelas sekolah dapat digunakan secara maksimal sebagai salah satu sarana media pembelajaran IPS dalam mata pelajaran IPS.
- 2) Media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *android* menjadi salah satu variasi koleksi media pembelajaran sekolah seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

d. Bagi Jurusan

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS maka perlu adanya pengembangan lebih lanjut.
- 2) Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam melaksanakan *microteaching*.

e. Bagi Pengembangan Lebih Lanjut

- 1) Media pembelajaran IPS materi kolonialisme dan imperialisme barat memiliki cakupan yang luas, oleh karena itu perlu ditambah komponen-komponen seperti animasi, video untuk dapat memvisualisasikan materi tanpa harus terpaku dengan teks.
- 2) Tahap evaluasi yang dilakukan hanya terbatas pada cakupan kecil, bila uji coba dilakukan kepada sasaran yang lebih luas maka media pembelajaran yang dikembangkan akan lebih lebih lengkap sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nurohman, S. & Suyoso. (2013). "Pengembangan Aplikasi Physics Mobile Learning pada Gadget Berplatform Android Guna Meningkatkan Akses Belajar Fisika di Era Digital". Laporan Tahunan Hibah Bersaing.UNY.
- Permana, H.W (2005). "Aplikasi Manajemen Perekrutan Berbasis Acces 97/2000/XP". Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudjana, N & Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- .Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Widoyoko, E.K. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuniar, S. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Jakarta: ElexMedia Komputindo

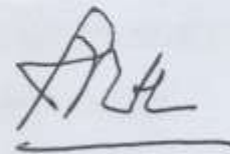
Reviewer



Anik Widiastuti, M.Pd
NIP. 198411182008122004

Yogyakarta, 18 Desember 2017

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Drs. Agus Sudarsono, M.Pd
NIP. 195304221980111001