

**PENGEMBANGAN APLIKASI “BELAJAR IPS v.1.0” PADA *SMARTPHONE*
BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SUB TEMA HASIL
KEBUDAYAAN MASYARAKAT INDONESIA
PADA MASA LALU**

JURNAL



**Disusun Oleh:
RIYANTO
11416244002**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN APLIKASI “BELAJAR IPS v.1.0” PADA SMARTPHONE
BERBASIS ANDROID SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SUB TEMA HASIL
KEBUDAYAAN MASYARAKAT INDONESIA
PADA MASA LALU**

***DEVELOPING AN APPLICATION OF “LEARNING SOCIAL STUDIES v.1.0” FOR AN
ANDROID-BASED SMART PHONE AS A SOCIAL STUDIES LEARNING RESOURCE
FOR THE SUB-THEME OF INDONESIAN PEOPLE’S CULTURAL PRODUCTS IN
THE PAST***

Oleh: Riyanto, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,
rianadhesta@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan aplikasi “Belajar IPS v.1.0” yang layak pada *smartphone android* sebagai sumber belajar IPS sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu; dan 2) mengetahui kelayakan aplikasi “Belajar IPS v.1.0” melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, guru IPS serta tanggapan dari siswa.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain Produk; 4) validasi desain, 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) Revisi Akhir/Penyempurnaan Produk; 10) produk akhir. Subjek penelitian adalah 34 orang siswa SMP N 15 Yogyakarta kelas VII A. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, guru IPS dan lembar angket penilaian untuk siswa. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penilaian.

Hasil penelitian diketahui bahwa: 1) hasil pengembangan berupa sumber belajar berbasis *android* bernama “Belajar IPS versi.1.0” sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa praaksara.; 2) sumber belajar berupa aplikasi “Belajar IPS v.1.0” berbasis *android* dinyatakan layak dengan hasil akhir yaitu a) validasi ahli materi yakni 3,64 dengan kategori “Baik”, b) validasi ahli media yakni 3,55 dengan kategori “Baik”, c) validasi guru yakni 4,75 dengan kategori “Sangat Baik. d) uji coba produk (kelompok kecil) dikategorikan “Baik” dengan rata-rata skor 3,84, serta e) hasil uji coba pemakaian (kelompok besar) dikategorikan “Baik” dengan rata-rata skor 3,88. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi “Belajar IPS v.1.0” sub sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Kata kunci: *IPS, sumber belajar, smartphone, aplikasi android*

Abstract

This study aimed to: 1) develop an appropriate application of “Learning Social Studies v.1.0” on an android smart phone as a Social Studies learning resource for the sub-theme of Indonesian people’s cultural products in the past, and 2) investigate the appropriateness of the application of “Learning Social Studies v.1.0” through the stage of validation by a materials expert, media expert, Social Studies teacher, and students’ responses.

This was a research and development (R&D) study referring to a development model by Sugiyono consisting of: 1) potential and problem, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product tryout, 7) product revision, 8) application tryout, 9) final revision/product completion, and 10) final product. The research subjects were 34 students of Grade VII A of SMPN 15 Yogyakarta. The data collecting instruments were validation sheets for the materials expert, media expert, and Social Studies teacher, and an assessment questionnaire for the students. The technique to analyze the data in the study was the descriptive technique using the quantitative approach by means of the score distribution and assessment scale categories.

The results of the study were as follows. 1) The product of the development was an android-based learning resource called “Learning Social Studies v.1.0” for the sub-theme of Indonesian people’s cultural products in the prehistoric era. 2) the learning resource in the form of an android-based application of “Learning Social Studies v.1.0” was appropriate based on: a) a final score of 3.64, which was in the good category, from the validation by the materials expert; b) a final score of 3.55, which was in the good category, from the validation by the media expert; c) a final score of 4.75, which was in the very good category, from the validation by the teacher; d) a mean score of 3.84, which was in the good category, from the (small group) product tryout; and e) a mean score of 3.88, which was in the good category, from the (large group) application tryout. Based on the results, it can be concluded that the application of “Learning Social Studies v.1.0” is appropriate and can be used as a learning resource.

Keywords: *Social Studies, learning resource, smart phone, android application*

PENDAHULUAN

Information and Communications Technology (ICT) berkembang pesat. Salah satu produk hasil perkembangan ICT saat ini adalah gadget ber-platform. Gadget (alat canggih) ber-platform merupakan alat yang digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh yang mampu dibawa kemana-

mana (portable). Salah satu jenis gadget ber-platform canggih yang beredar adalah smartphone berbasis android.

Android merupakan software yang digunakan pada perangkat mobile mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google, sehingga android mencakup keseluruhan sebuah

aplikasi itu sendiri. *Smartphone android* memiliki banyak pengguna karena kemampuannya yang canggih dan modern serta harganya yang cukup terjangkau bagi masyarakat, meskipun sistem operasi (*OS*) *android* tergolong sebuah sistem operasi yang baru di Indonesia, namun jumlah kepemilikan *smartphone* berbasis *android* di Indonesia terbanyak dibandingkan dengan *smartphone* berbasis operasi lain seperti, *Mac*, *Windows phone*, *BalackBerry*.

Data *Smartphone OS Market Share*, 2015 (*IDC Worldwide Mobile Phone Tracker*, 17 September 2015) menunjukkan bahwa pasar *smartphone* berbasis *android* mendominasi pasar *smartphone* dunia yaitu sebesar 82,8% sedangkan sisanya *IOS* sebesar 13,9%, *Windows Phone* sebesar 2,6%, *BalckBerry* sebesar 0,3%, dan lainnya sebesar 0,4%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *android* merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan khususnya di Indonesia jika dibandingkan dengan penggunaan *smartphone* berbasis *OS* lain.

Diperkuat dari sebuah survei pasar dikutip dari Kompas.com pada 15 Juni 2014 memperlihatkan bahwa tingkat pembelian *smartphone* di Indonesia pada tahun 2013

merupakan salah satu yang tertinggi di wilayah Asia Tenggara. Berdasarkan data yang dilansir oleh *Gesellschaft für Konsumforschung (GFK)* Asia, seperti dikutip dari *The Next Web*, Selasa (3/12/2013), konsumen di Indonesia telah membeli 14,8 juta ponsel pintar pada tiga kuartal pertama tahun 2013. Satu peringkat di belakang Indonesia adalah Thailand dan Malaysia yang menjual 7,2 juta unit dan 6,4 juta unit. Ponsel pintar berbasis *android* merupakan produk yang paling laku di pasaran Asia Tenggara. Sistem operasi buatan *Google* mendominasi pangsa pasar Asia Tenggara dengan nilai 72 persen. Di Indonesia, pangsa pasar *android* meningkat hingga 23 persen, dari 37 persen di tahun lalu, menjadi 60 persen di tahun 2013. Hasil survei tersebut menunjukkan adanya peningkatan penggunaan *smartphone* berbasis *android* di Indonesia dari tahun-ketahun.

Remaja khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sudah menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya, bahkan *smartphone* sudah menjadi gaya hidup mereka. Semakin menjamurnya *smartphone* saat ini, kurang diimbangi segi pemanfatanya. Hasil survei

dari *Regional Head of Consumer Lab Ericsson Southeast Asia and Oceania* menjelaskan bahwa kecenderungan pengguna *smartphone* android di Indonesia digunakan secara berbeda dengan negara lain. Penggunaan *smartphone* di Indonesia masih didominasi untuk SMS dan sosial media, dan bermain *game*. (Kompas.com Rabu 6 Juni 2012).

Smartphone tidak hanya memiliki fungsi hiburan semata, tetapi juga memiliki fungsi edukasi. Dunia pendidikan sudah semestinya bisa memetik manfaat dari pesatnya pertumbuhan *ICT* tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai sumber belajar. Sumber belajar konvensional dengan menggunakan buku yang sangat tebal dan mengandalkan tulisan saja sebagai sumber belajar membuat sumber belajar khususnya mata pelajaran IPS kurang efektif serta efisien jika digunakan di tengah perkembangan *ICT* saat ini. Apalagi sekarang ini kita harus lebih menghemat penggunaan kertas dalam kehidupan sehari-hari.

Masih sedikit yang memanfaatkan kemampuan dari *smartphone* untuk dijadikan sumber belajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Prospek *smartphone*

dari tahun-ketahun yang terus meningkat penggunaannya, merupakan sebuah peluang pengembangan aplikasi berbasis *android* sebagai sumber belajar. Hal ini dapat menjadi peluang dalam upaya mengimbangi pengaruh negatif konten *smartphone* serta mendukung program *paperless*.

Dengan memanfaatkan *smartphone* saat ini, sumber belajar dapat dikemas lebih praktis dan juga lebih inovatif, karena kita bisa membawanya kemana-mana dan memasukkan materi tidak hanya sebatas tulisan dan gambar, tetapi juga *audio* dan bahkan *video* sehingga pembelajaran dapat dilakukan setiap saat.

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi *smartphone* ini adalah dengan menggunakan *App Inventor*. Keunggulan dari *App Inventor* dibandingkan dengan program pembuat aplikasi lain adalah tidak memerlukan pengetahuan yang dalam tentang *coding* perintah pemrograman, pengembang hanya perlu menyusun program yang akan dibuat dengan menyusun *blocks* yang sudah disediakan untuk disusun sesuai dengan program yang diinginkan. Akan tetapi *App Inventor* juga memiliki kekurangan, salah satunya adalah

dalam hal pengelolaan suara yang sederhana dan masih ditemukannya *bug*. Namun kekurangan tersebut tidak mengurangi pesan atau informasi yang ingin disampaikan nantiya.

Aplikasi dengan menggunakan *App Inventor* cukup memungkinkan siswa untuk belajar di manapun dan kapanpun. Pengembangan aplikasi ini membuka peluang pemanfaatannya ke ranah yang lebih luas dan dekat dengan siswa. Pengembangan aplikasi ini merupakan upaya membiasakan siswa dan kalangan pendidik pada teknologi di ranah pendidikan yang telah berkembang sekarang. Selain itu, pengembangan aplikasi ini diharapkan mampu mendorong guru untuk terus mengembangkan diri sehingga menjadi guru yang profesional.

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan, maka perlu dikembangkan suatu inovasi pembelajaran IPS yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, yaitu berupa aplikasi “Beajar IPS v.1.0”. Aplikasi “Beajar IPS v.1.0” mengkombinasikan kemajuan teknologi informasi dengan konsep dasar pembelajaran IPS pada jenjang SMP/MTs. Selain itu sumber belajar ini juga mendukung program paperless untuk

mengurangi ketergantungan pada kertas, yang secara tidak langsung juga mengurangi penebangan hutan. Sehingga diharapkan melalui inovasi IPTEK pada sumber belajar IPS ini dapat membantu siswa SMP dalam memahami serta meningkatkan minat belajar khususnya pada sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu. Peneliti memilih materi tersebut karena peneliti melihat adanya kesesuaian materi apabila disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis *android* serta belum banyaknya pengembangan sumber belajar berbasis aplikasi *android* terhadap materi tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tetapi dilakukan sebuah kegiatan menghasilkan atau mengembangkan serta memvalidasi sebuah produk (Sugiyono, 2012: 297).

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model

penelitian (*R&D*) yang dikemukakan oleh Sugiyono dengan tahapan sebagai berikut ini: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain Produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi akhir produk, sehingga prosedur penelitian dan pengembangan ini tidak sampai pada tahap produksi masal yaitu langkah menyebarluaskan produk yang dikembangkan, karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 15 Yogyakarta yang beralamat di Jln. Tegal Lempuyangan No. 61, Yogyakarta penelitian ini di mulai dari pembuatan proposal pada bulan Mei 2015 sampai Maret 2016. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 11-14 Maret 2016.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMPN 15 Yogyakarta yang berjumlah 34 siswa. Penentuan kelas berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memperoleh data dari observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

Data, Teknik Pengumpulan data, dan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa kuesioner atau angket bentuk *checklist* (√). Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil pengembangan yang ditunjukkan kepada ahli materi, ahli media, dan guru IPS, sedangkan siswa diminta untuk memberikan tanggapan tentang produk yang dikembangkan.

b. Instrumen penelitian

1) Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kejelasan kesesuaian materi pada sumber belajar berupa aplikasi “Belajar IPS v.1.0”. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari beberapa ahli.

2) Instrumen Ahli Media

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan sumber belajar berupa aplikasi “Belajar IPS v.1.0” yang dihasilkan melalui penilaian dari ahli media. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari beberapa ahli.

3) Instrumen Untuk Guru

Instrumen penelitian yang digunakan untuk guru dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket ini ditujukan kepada guru untuk memperoleh data tentang kelayakan media. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan.

4) Instrumen Uji Coba Untuk Siswa

Instrumen yang digunakan untuk uji coba produk berupa angket atau kuesioner yang ditujukan kepada siswa. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan.

Berdasarkan data tersebut akan dilakukan proses penyempurnaan produk akhir sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Teknik Analisis data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif sesuai prosedur pengembangan dan dilakukan melalui beberapa tahapan. Produk awal aplikasi “Belajar IPS v.1.0” yang telah dihasilkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya diperoleh revisi pengembangan tahap I. Tahapan selanjutnya yaitu validasi oleh guru mata pelajaran IPS yang selanjutnya akan dihasilkan penilaian sebagai revisi produk tahap II. Tahapan selanjutnya ialah uji coba lapangan awal oleh 6 orang siswa kelas VII A yang selanjutnya akan dihasilkan penilaian revisi produk tahap III. Setelah dilakukan uji coba lapangan awal, selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan kepada siswa SMP N 15 Yogyakarta kelas VII A. Dari ketiga tahap revisi produk tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir berupa aplikasi “Belajar IPS v.1.0” sebagai sumber belajar IPS di SMP dengan sub tema hasil kebudayaan

masyarakat Indonesia pada masa lalu. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tabulasi semua data yang diperoleh dari penilaian menggunakan skala likert.

Tabel. 1 Pedoman Skala *Likert*

Skor	Nilai
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	SK (Sangat Kurang)

Sumber: Sukardi (2009: 146)

- 2) Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = rerata skor tiap komponen

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah aspek yang dinilai

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kategori

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,80 \times S_{Bi}$	> 4,2	SB
$\bar{X}_i + 0,60 \times S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \times S_{Bi}$	> 3,4 - 4,2	B
$\bar{X}_i - 0,60 \times S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \times S_{Bi}$	> 2,6 - 3,4	C
$\bar{X}_i - 1,80 \times S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \times S_{Bi}$	> 1,8 - 2,6	K
$X \leq \bar{X}_i - 1,80 \times S_{Bi}$	≤ 1,8	SK

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2009: 238)

Keterangan :

\bar{X}_i (Rerata ideal)

= 1/2 (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

s_{bi} (Simpangan baku ideal)

= 1/6 (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

X = Skor empiris

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi “Belajar IPS v.1.0” sebagai sumber belajar IPS Kelas VII SMP dengan sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu. Tahap pengembangan produk yang dilakukan menggunakan langkah-langkah dari Sugiyono (2012: 297). Peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi Sembilan tahap. Karena keterbatasan waktu dan biaya.

a. Identifikasi Potensi, Masalah

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan indentifikasi potensi dan masalah yang meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan pengumpulan literatur guna memperoleh informasi yang valid.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan yaitu untu mengetahui potensi masalah yang dihadapi sekolah dengan observasi kondisi pembelajaran. Pengumpulan data berikutnya melakukan wawancara dengan guru IPS. Wawancara menanyakan mengenai kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di dalam kelas, sumber belajar apa saja yang digunakan dalam pembelajaran, buku pegangan mengajar, materi yang disampaikan untuk kelas VII. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran dari analisis kebutuhan pembelajaran.

c. Desain Produk

Desain produk yang dilakukan meliputi menentukan konsep, pembuatan desain, pengumpulan material, pembuatan produk. Langkah awal yang dilakukan yaitu peneliti menentukan konsep awal seperti apa produk yang akan dihasilkan dan berisi materi apa. Selanjutnya melakukan pembuatan desain dimulai dengan pembuatan *flowchart* dan *story board* dengan merumuskan materi pembelajaran yang akan diaplikasikan dalam perangkat lunak (*software*). Langkah berikutnya setelah menentukan materi yang digunakan yaitu peneliti mengumpulkan material untuk perakitan produk. Kemudian dilakukanlah pembuatan produk yaitu dengan mengabungkan semua komponen baik itu materi, gambar, audio, dan video.

d. Tahap Validasi Desain

Tahap validasi desain dilakukan setelah produk selesai dibuat. Produk yang telah selesai diproduksi kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS yang berkompeten dibidangnya.

e. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah tahap validasi desain selesai. Data yang diperoleh dari validasi desain menjadi acuan dalam memperbaiki sumber belajar. Berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan guru.

f. Uji Coba Produk dan Pemakaian

Uji coba produk dilakukan setelah adanya revisi oleh peneliti sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli yang berkompeten dibidangnya masing-masing. Tahap uji coba ini dilakukan 2 kali, yaitu pertama uji coba produk (kelompok kecil) pada 6 siswa dan kedua uji coba pemakaian (kelompok besar) pada 28 siswa.

g. Revisi Akhir/ Penyempurnaan

Revisi produk kembali dilakukan apabila dalam pelaksanaan saat uji coba pemakaian masih terdapat kekurangan atau kelemahan. Pada tahap ini revisi akhir dilakukan sebagai penyempurnaan produk.

h. Produk Akhir

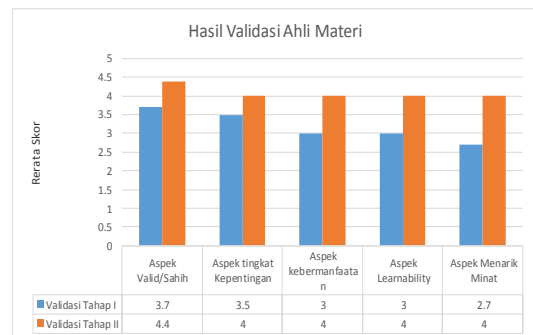
Produksi akhir dilakukan secara terbatas, yaitu hanya diproduksi secara terbatas untuk siswa-siswa kelas VII dan

guru-guru IPS di SMP Negeri 15 yogyakarta.

Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

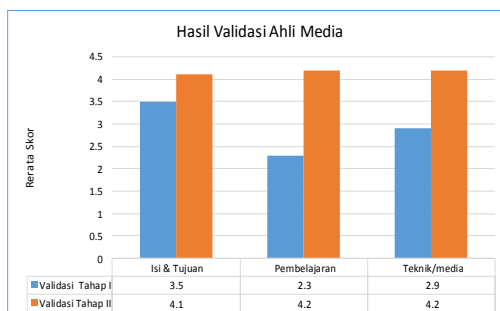
Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama total skor yang diperoleh sebesar 66 dengan rata-rata skor 3,2 termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 83 dengan rata-rata skor 4,08 termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa materi dalam aplikasi “belajar IPS v.1.0” sebagai sumber belajar IPS yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan total skor yang diperoleh mengalami kenaikan.



Gambar 1. Garfik Hasil Validasi Ahli Materi

b. Data Validasi Ahli Media

c. Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama diketahui total skor yang diperoleh sebesar 93 dengan rata-rata skor 2,9 termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 133 dengan rata-rata skor 4,2 termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa sumber belajar berupa aplikasi “Belajar IPS v.1.0” yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan total skor dan rata-rata skor yang diperoleh mengalami kenaikan.



Gambar 2. Garfik Hasil Validasi Ahli Media

d. Data Hasil Validasi Guru IPS

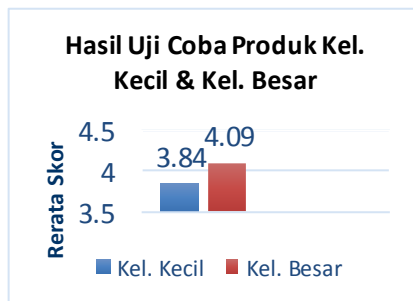
Validasi produk oleh salah satu guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 15

Yogyakarta yang dilakukan sebelum uji coba produk kepada siswa pada hari Jumat, 11 Maret 2016. Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS dapat diketahui bahwa sumber belajar berupa aplikasi “Belajar IPS v.1.0” yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian yang positif dari guru. Hal ini ditunjukkan dengan memperoleh total skor 95 dan rata-rata skor sebesar 4,75 dengan kategori sangat baik.

e. Data Hasil Uji Coba Produk Oleh Siswa

Uji coba produk ini terbagi menjadi 2, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba pemakaian (kel.besar). Subjek uji coba lapangan awal adalah 6 orang siswa kelas VII A SMP Negeri 15 Yogyakarta. Uji Coba lapangan awal dilakukan pada tanggal 12 Maret 2016. Dari hasil uji coba lapangan awal terhadap 6 orang siswa kelas VII A SMP Negeri 15 Yogyakarta mendapat rata-rata skor keseluruhan uji coba tersebut adalah 3,84 termasuk dalam kriteria baik. Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian dengan subjek 28 orang siswa kelas VII A SMP Negeri 15 Yogyakarta. Uji coba dilakukan pada tanggal 14 Maret 2016.

Dari hasil uji coba pemakaian, mendapatkan rata-rata skor keseluruhan uji coba pemakaian sebesar 4,09 dan termasuk dalam kategori baik.



Gambar 3. Garfik Hasil Validasi Uji Coba Kel. Kecil & Kel. Besar

SIMPULAN DAN SARAN

- a. Penelitian dan pengembangan menghasilkan aplikasi berbasis *android* “Belajar IPS v.1.0” dengan sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu digunakan sebagai sumber belajar siswa SMP kelas VII yang dikemas dalam *compact disk (CD)*, melalui sembilan tahapan, yaitu tahap identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi akhir/penyempurnaan, produk akhir.
- b. Kelayakan produk aplikasi "Belajar IPS v.1.0" dengan sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu adalah sbagai berikut:

- 1) Validasi oleh ahli materi ditinjau dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, serta kualitas teknis/media dengan kriteria baik.
- 2) Validasi oleh ahli media ditinjau dari aspek valid/sahih, tingkat kepentingan, kebermanfaatan, learnability, dan menarik minat dengan kriteria baik.
- 3) Penilaian dari guru IPS ditinjau dari aspek materi dan kualitas teknis/ media dengan kriteria sangat baik.
- 4) Penilaian dari uji coba produk oleh siswa ditinjau dari aspek pembelajaran dan kualitas teknis/ media dengan kriteria baik.

Berdasarkan hasil validasi para ahli, guru, dan uji coba produk menunjukkan bahwa sumber belajar “Belajar IPS v.1.0” Baik untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa di sekolah, khususnya pada mata pelajaran IPS sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu untuk siswa SMP kelas VII.

SARAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat diajukan beberapa saran yaitu:

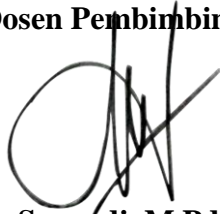
- a. Bagi pengembang lebih lanjut aplikasi berbasis *android* untuk mengembangkan aplikasi dengan materi yang lebih luas, desain aplikasi yang lebih menarik lagi dan mengusahakan agar sumber belajar yang lebih melibatkan *user* dalam berinteraksi di dalamnya.
- b. Bagi siswa sebaiknya memanfaatkan aplikasi ini sebagai salah satu alternatif sumber belajar.
3. Bagi guru dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai salah satu sumber alternatif sumber belajar IPS yang lebih parktis dan komunikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Supriyanto. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Deliusno. 2013. Orang Indonesia Beli 14 Juta Smartphone. Tersedia di: www.kompas.com. Diakses pada 15 Maret 2015. Jam 15.10 WIB.
- Didik Purwanto. 2012. *Ponsel Pintar di Indonesia Cuma untuk SMS dan Media Sosial*. Tersedia di: www.kompas.com. Diakses pada 15 Maret 2015. Jam 15.00 WIB.
- Dodit, Ririn Agustina, Supriyanto. 2012. *Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: Mediakom.
- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- IDC. 2015. *Smartphone OS Market Share, 2015 Q2*. Tersedia di : www.idc.com Diakses pada 15 Maret 2015. Jam 15.30 WIB.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penelitian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Yogyakarta, 16 Mei 2016
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



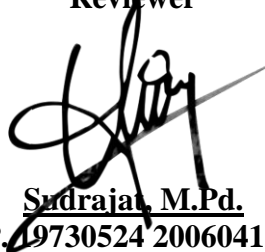
Supardi, M.Pd.
NIP. 19730315 200312 1 001

Dosen Pembimbing II



Anik Widiastuti, M.Pd
NIP. 19841118 200812 2 004

Reviewer



Sudrajat, M.Pd.
NIP. 19730524 2006041 002