

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI E-LES BERBASIS ANDROID PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI IPS SMA BRAWIJAYA SMART SCHOOL

Muhammad Rudy Alamsyah*, Lisa Rokhmani

¹PPG, Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: muhammad.rudy.2331747@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i5.2024.15

Keywords

Interactive learning media
Study material
Multimedia
Media development

Abstract

Teachers have an important role in the learning process. The teacher is the key determinant of student success in achieving learning goals. To be able to improve the quality of learning, teachers must be able to choose the right learning methods and media so that students can understand the material presented. One way to make teaching and learning activities fun is to use multimedia learning media. The main objective of this research is to develop android-based learning media on class XI international trade material. The research was conducted at SMA Brawjaya Smart School. The research method used is research and development by following the steps of Borg and Gall. The results of the research conducted show that the media is in the very good category and the learning media is very suitable for use as a learning tool and learning media can also be used as a source of independent learning for students.

1. Pendahuluan

Proses kegiatan belajar mengajar merupakan rangkaian transfer ilmu atau proses transfer pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Proses belajar mengajar memiliki dampak yang cukup besar terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh seorang guru di dalam kelas. Guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Guru merupakan kunci penentu keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu seorang guru juga perlu membentuk keaktifan siswa dengan cara menyusun serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang menarik serta inovatif. Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus dapat memilih metode dan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi yang disajikan.

Munadi (2008) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan peluang siswa untuk berhasil dalam usaha akademiknya. Penggunaan alat atau media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran justru dapat meningkatkan motivasi dan kegairahan dalam proses pembelajaran, bahkan dapat memberikan pengaruh yang baik bagi psikologi siswa dalam perspektif Hamalik (Arsyad2014).

Penggunaan materi pembelajaran multimedia merupakan salah satu pendekatan untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang mengintegrasikan komponen teks, grafik, gambar, foto, musik, video, dan animasi diharapkan dapat menghasilkan lingkungan belajar yang menarik dan hasil belajar yang tinggi. Penggunaan media pembelajaran multimedia dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas akan menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Selain itu pembelajaran akan menjadi lebih interaktif, dan pemahaman siswa terhadap suatu materi akan meningkat karena mereka akan dapat belajar secara mandiri dengan dapat melakukannya dimana saja dan kapan saja (Daryanto, 2010). Sifat

multimedia ini memungkinkan siswa yang lambat menyerap konten untuk belajar lebih efektif dan efisien, dan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru Ekonomi SMA Brawijaya Smart School Kota Malang diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) media pembelajaran yang digunakan adalah proyektor, LCD, dan papan tulis. Bahan belajar siswa adalah materi Powerpoint dan modul yang dibuat oleh guru. Bahan dan media pembelajaran seperti itu kurang menarik. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa terhadap tugas yang ada di Google Classroom, terkadang masih ada siswa yang salah mengerjakan tugas yang diberikan, bahkan ada yang tidak mengerjakannya. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran masih rendah.

Penulis merasa perlu dikembangkan media pembelajaran yang interaktif. Masih diperlukannya media pembelajaran yang mendukung mata pelajaran ekonomi, khususnya media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa. Lebih lanjut, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan sangat erat kaitannya dengan Revolusi Industri 4.0 yang dapat digunakan untuk mendukung model pembelajaran dan berpikir, serta mengembangkan penemuan-penemuan kreatif dan inovatif siswa untuk menghasilkan generasi penerus yang unggul dan berdaya saing. Di SMA BSS hampir semua siswa memiliki smartphone pribadi, di era kemajuan teknologi seperti ini sangat disayangkan jika belum ada aplikasi atau media pembelajaran yang dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi siswa. Keberadaan media pembelajaran yang interaktif akan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pada kelas XI IPS SMA Brawijaya Smart School khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi E-Les. E-Les sendiri memiliki kepanjangan Easy Learning Solution yang memiliki arti solusi belajar mudah. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan mampu untuk menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi edukatif berbasis Android, sehingga dikenal dengan Research and Development. Borg dan Gall mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai: Yang mengacu pada penelitian yang digunakan untuk mengembangkan barang dan teknik baru, yang kemudian diuji secara metodis, ditinjau, dan dikembangkan hingga produk tersebut memenuhi kriteria yang ditetapkan untuk kemanjuran, kualitas, atau persyaratan lain yang sebanding.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Pengembangan terdiri dari serangkaian proses untuk pengembangan produk baru. Proses ini, dikenal dengan bahasa sehari-hari sebagai siklus R&D, terdiri dari banyak bagian yang dimulai dengan analisis produk yang dibuat, diikuti dengan proses pengembangan, pengujian produk, dan terakhir tahap revisi dan penilaian untuk mengatasi kekurangan produk.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembuatan media pembelajaran Aplikasi E-Les berbasis android disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang berpedoman pada kurikulum 2013. Media pembelajaran aplikasi E-Les yang dikembangkan merupakan media pembelajaran untuk mata pelajaran Ekonomi. Berisi teks materi, video dan soal tentang perdagangan internasional. Proses pengembangan media pembelajaran aplikasi E-Les dijalankan dengan menggunakan komputer dengan software Articulate Storyline. Materi berasal dari beberapa buku yang telah peneliti konsultasikan dengan guru ekonomi. Setelah semua data dan materi terkumpul kemudian diintegrasikan menjadi satu dan distrak menjadi file berformat .apk supaya media dapat digunakan pada perangkat Smartphone. Media pembelajaran yang sudah jadi diberi nama "E-Les" yang memiliki kepanjangan Easy Learning Solution. Kelebihan media pembelajaran ini adalah aplikasi E-Les dapat dijalankan secara tanpa harus terhubung dengan koneksi internet (offline). Selain itu aplikasi E-Les mudah dioperasikan karena di dalam aplikasi dilengkapi petunjuk cara penggunaannya.

Dalam proses pengembangan aplikasi E-Les digunakan bantuan beberapa software untuk membuat gambar, animasi, background, dan musik. Beberapa software tersebut yaitu Canva, CorelDraw, dan VivaVideo. Pengembangan desain interface meliputi gambar tampilan, animasi, serta musik pengiring. Untuk membuat desain gambar dibantu dengan software canva, corel draw dan autodesk inventor 2019. Tata letak dan desain tampilan dicocokkan dengan Storyboard yang telah dirancang untuk pembuatan produk. Pembuatan Storyboard penting dilakukan agar memudahkan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi E-Les.

3.1. Desain Aplikasi E-Les



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi E-Les

Halaman awal aplikasi, halaman awal berupa splash screen yang merupakan sebutan saat pertama kali membuka aplikasi E-Les. Halaman ini berisi mengenai informasi nama media pembelajaran interaktif berbasis Android “E-Les”. Setelah itu halaman intro, pada intro ini berisi mengenai informasi bahwa di aplikasi E-Les terdapat materi yang bisa diakses secara offline, latihan soal dan video pembelajaran. Halaman main menu atau home aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android “E-Les” berisi 6 menu utama yaitu. Menu KI & KD, Menu Materi, Menu Video, Menu Evaluasi, Menu Petunjuk Penggunaan dan Menu Biodata.



Gambar 2. Tampilan KI&KD, Materi dan Petunjuk Aplikasi E-Les

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran tersedia pada menu KI & KD. Terdapat indikator yang tercantum di bawah keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Pada menu materi berisi materi mengenai perdagangan internasional. Berisikan 2 pokok materi yaitu konsep perdagangan internasional dan kebijakan perdagangan internasional. Selain itu juga terdapat sub menu glosarium, rangkuman dan buku referensi. Submenu petunjuk bertujuan untuk memudahkan pengguna memahami cara penggunaan media pembelajaran aplikasi E-Les.



Gambar 3. Tampilan Video dan Evaluasi Aplikasi E-Les

Submenu video menyediakan video yang membantu meningkatkan siswa memahami materi. Tersedia beberapa video yaitu tentang teori perdagangan internasional, perhitungankurs, kebijakan perdagangan internasional, dan perhitungan neraca pembayaran. Evaluasi media pembelajaran interaktif E-Les tersedia pada submenu evaluasi. Evaluasi berisikan soal latihan mengenai perdagangan internasional.

3.2. Hasil Penilaian Ahli

Penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi E-Les ini telah divalidasi oleh 2 orang ahli yaitu, ahli media dan ahli materi. Validator ahli materi adalah dosen berasal dari Universitas Negeri Malang. Aspek yang dinilai adalah aspek kelayakan isi, aspek bahasa, dan aspek instruksional. Hasil perhitungan analisis data kuantitatif menunjukkan hasil sebesar 90% yang menunjukkan bahwa kriteria media pembelajaran aplikasi E-Les sangat layak.

Penilaian ahli media dilakukan oleh dosen yang berasal dari Fakultas Pendidikan Univesitas Negeri Malang. Aspek yang dinilai dari aplikasi E-Les adalah aspek kualitas isi dan tujuan, aspek instruksional, dan kualitas teknis. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan, media memperoleh skor total 96,5 dengan kategori sangat baik. Sehingga media pembelajaran aplikasi E-Les pada kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai alat pembelajaran.

3.3. Hasil Uji Coba Lapangan

Hasil uji coba produk dilakukan di SMA Brawijaya Smart School. Sebelum aplikasidiujobakan kepada peserta didik terlebih dahulu aplikasi dinilai oleh guru yang mengajar mata pelajaran ekonomi kelas XI. Data kuantitatif dari uji coba pada guru mata pelajaran ekonomi media memperoleh skor total 100%. dengan kategori sangat baik. Sehingga mediapembelajaran aplikasi E-Les pada kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai alat pembelajaran.

Dalam uji coba kelompok kecil diambil 8 siswa kelas XI IPS 1 secara acak. Berdasarkan penilaian kelompok kecil secara keseluruhan, media memperoleh skor total 90,6% dengan kategori sangat baik. Sehingga media pembelajaran aplikasi E-Les pada kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Namun dengan beberapa catatan dari siswa bahwa media perlu dilakukan perbaikan dengan perbaikan font, dan penambahan komponen pada sub menu video pembelajaran.

Survei yang digunakan dalam eksperimen kelompok besar menghasilkan hasil kuantitatif. Eksperimen kelompok besar diikuti oleh 25 siswa dari kelas XI IPS 1. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menentukan sejauh mana kelayakan media pembelajaran aplikasi E-Les. Dari uji coba kelompok besar diperoleh hasil sebesar 94,2% dengan kategorisangat baik. Sehingga media pembelajaran aplikasi E-Les pada kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai alat pembelajaran.

4. Kajian Produk Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan penelitian ini berupa produk aplikasi E-Les yang berisi materi tentang perdagangan internasional. Aplikasi E-Les ini dilengkapi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, materi, video pembelajaran dan evaluasi. Media yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah software Articulate Storyline. Aplikasi ini memiliki banyak keunggulan terutama aplikasi mudah digunakan, aplikasi dapat dijalankan secara offline, dan adanya video pembelajaran. Aplikasi multimedia dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. (Siregar dan Harahap, 2020). Media pembelajaran multimedia dapat membantu baik guru maupun siswa untuk mencapai tujuan dari pendidikan. (Syakur, 2015).

5. Simpulan

Berdasarkan review produk yang telah direvisi, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Pengembangan dengan hasil akhir berupa Aplikasi bernama E-Les berbasis Android pada mata pelajaran Perdagangan Internasional.
- Aplikasi E-Les yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui proses validasi ahli materi, ahli media, guru ekonomi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Validasi ahli materi memperoleh nilai 90%, ahli media memperoleh nilai 96,5%, guru ekonomi memperoleh nilai 100%, uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 91,7%, dan uji coba kelompok besar memperoleh nilai 94,2% sehingga aplikasi E-Les dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Abidin, Z., & Walida, S. E. 2017. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case(Creative , Active ,Systematic, Effective) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transpormasi Untuk Mendukung Kemandirian Belajar dan Kompetensi Mahasiswa. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang
- Gall, Borg and. Educational Research, An Introduction. Ed. tujuh. New York: Pearson Education, Inc, 2003. Andi Prastowo. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Handojo, A., Anjarwirawan, J., Sunaryo, S., & Lin. R. 2014. Heroic Battle Of Surabaya Application Based On Android. ARPN Journal of Engineering and Applied Sciences. 9 (12). 2396_2403
- Wahyuono, H. E. (2017, August 22). Pengembangan media video ANIMASI Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III sdn lowokwaru 1 Malang. UMM Institutional Repository. <https://eprints.umm.ac.id/35492/>
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (n.d.). Pengembangan media Pembelajaran IPAbasis information communication and technology (ICT). PEDADIDAKTIKA:JurnalIlmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26455>
- Peran multimedia INTERAKTIF Dalam Pembelajaran tematik di ... - core. (n.d.). <https://core.ac.uk/download/pdf/267023797.pdf>
- Sutanto, S. S., Koto, I., & Winarni, E. W. (n.d.). Pengembangan bahan ajar digital berbasisdiscovery learning dengan augmented reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir kritis Siswa Pada Pembelajaran ipa di Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas). <https://ejournal.unib.ac.id/kapedas/article/view/23196>
- Putri, F. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran aplikasi multimedia guna meningkatkan minat literasi Dan numerasi belajar online peserta didik sekolah dasar. Jurnal Pendidikan, 22(2), 155-161. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3918>
- Aulia, S.R. and Kurniawan, A.W. (2021) 'Pengembangan media Pembelajaran Aplikasi tentang Variasi Permainan Pencak Silat Berbasis aplikasi articulate storyline', Sport Science and Health, 3(12), pp. 929-941. doi:10.17977/um062v3i122021p929-941.
- Wiyogo, W., Ahmad Eko Suryanto and Langlang Buana Wijaksono (2021) 'PengembanganAplikasi media pembelajaran', Steam Engineering, 3(1), pp. 9-18. doi:10.37304/jptm.v3i1.2744.