

PENGEMBANGAN MEDIA MOBILE LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE APPYPIE UNTUK SISWA KELAS XI SMA MATERI TOKOH PROKLAMATOR DAN TOKOH LAINNYA SEKITAR PROKLAMASI

Sherintania. B

Abd Haris Nasution

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan

Sherintaniab81@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya keterbatasan inovasi dalam memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* yang dikembangkan. Pengembangan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada 3 orang siswa dari XI MIPA 1 untuk uji coba satu-satu dan 9 orang siswa kelas XI MIPA 3 untuk uji coba kelompok kecil, sedangkan tahapan implementasi dilakukan pada 35 orang siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 2 Tanjung Morawa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian untuk ahli materi serta ahli media dan angket respons siswa. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penilaian. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang memenuhi validasi oleh ahli materi mencapai 90% dan ahli media mencapai 88,5%. Sementara hasil uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil masing-masing menunjukkan persentase skor 82,67% dan 84,15%. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk oleh siswa maka peneliti menyimpulkan bahwa media *mobile learning* dengan *software appypie* yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pembelajaran sejarah dikelas XI SMA.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Sejarah, *Mobile Learning*, *Appypie*.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang tercantum dalam isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 Bab I mengenai prinsip pembelajaran salah satunya ialah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan sebaik mungkin khususnya dalam membuat media pembelajaran. Akan tetapi berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SMA Negeri 2 Tanjung Morawa menunjukkan bahwa peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif belum optimal, guru mata pelajaran sejarah belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran sejarah bagi kebanyakan siswa memiliki kesan sebagai pembelajaran yang kurang dapat dipahami oleh siswa karena materi-materi yang disajikan hanya berupa teks. Terkhusus pada materi tokoh proklamator dan tokoh lainnya sekitar proklamasi, dimana siswa dituntut untuk dapat mengenal, memahami, menganalisis para tokoh proklamator beserta tokoh lainnya yang berperan penting disekitar proklamasi. Siswa membutuhkan media yang dapat menampilkan visual/gambaran tokoh tersebut untuk membantu siswa lebih memahami materi. Proses pembelajaran yang tidak didukung oleh media yang menarik tak jarang membuat siswa mencuri kesempatan untuk bermain *smartphone* ditengah-tengah kegiatan pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan.

Salah satu upaya untuk kembali menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran sejarah ialah dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengintegrasian media pembelajaran yang bersifat multimedia dan interaktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran sejarah berbasis *mobile learning*. Prawiradilaga (2016 : 2) yang mengungkapkan bahwa Mobile learning adalah pola *web-based learning* yang dapat diakses melalui produk komputer untuk genre yang lebih kecil, ringan, dan mudah dibawa seperti melalui telepon seluler, atau tablet. Tentu saja media pembelajaran *mobile learning* berupa aplikasi pembelajaran dinilai efektif dan

efisien untuk digunakan. Siswa dapat belajar dengan mandiri kapanpun dan dimana saja karena media pembelajaran terdapat di dalam *smartphone* mereka.

Pengembangan aplikasi *smartphone* khususnya yang berbasis *android* bagi orang awam dapat dilakukan dengan menggunakan *software* yang telah tersedia di internet, misalnya appypie. Suryani, dkk (2018 : 107) yang menyebutkan bahwa *appypie* adalah salah satu media pengembangan *software* untuk membuat aplikasi android berbasis cloud dengan hasil dan konektivitas yang terbaik.

Melalui appypie proses pembuatan aplikasi lebih mudah dan cepat dengan hasil yang cukup bagus tanpa memerlukan kemampuan bahasa pemrograman (*coding*). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Astuti, dkk (2018) mengenai kelebihan appypie Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, guru sejarah di SMA Negeri 2 Tanjung Morawa belum pernah mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* dengan berbantu *software* appypie dalam kegiatan belajar mengajarnya. Padahal *software* appypie memudahkan guru dalam proses pembuatan media pembelajaran, hanya bermodalkan akses internet yang memadai guru mampu berinovasi mengembangkan media pembelajarannya sendiri.

Media yang dihasilkan oleh *software* appypie tidak hanya monoton dengan teks saja, tetapi juga memuat unsur-unsur media interaktif dan multimedia audio/visual yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Asryad dan Lestari (2019) dalam hasil penelitiannya, mengemukakan bahwa produk media pembelajaran menggunakan appypie sangat efektif, efisien, dan menarik untuk digunakan. Media pembelajaran ini memperoleh kriteria kelayakan “sangat baik” dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah bagaimana pengembangan media *mobile learning* dengan menggunakan *software* appypie untuk siswa kelas IX SMA materi tokoh proklamator dan tokoh lainnya sekitar proklamasi.

METODE DAN FOKUS PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2016: 297) mendefinisikan jenis

penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Januszweeski & Molenda (dalam Suryani, 2018) menyebutkan bahwa model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Rancangan kegiatan penelitian ini hanya sampai pada uji kelayakan media pembelajaran *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie*. Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kelayakan media berupa angket yang dikembangkan sebagai bahan evaluasi (lembar validasi) dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Instrumen penilaian menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban: 5 = Sangat Baik; 4 = Baik; 3 = Cukup; 2 = Kurang; 1 = Tidak Baik. Sedangkan persentase kelayakan dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_i$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan/hasil ideal)

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Kevalidan/kelayakan

Persentase Penilaian	Tingkat Kevalidan	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Valid/layak	Tidak Revisi
61% - 80%	Valid/layak	Tidak Revisi
41% - 60%	Cukup Valid/layak	Sebagian Revisi
21% - 40%	Kurang Valid/layak	Revisi
0% - 20%	Tidak Valid/layak	Revisi

Produk media yang dikembangkan akan dinyatakan valid/layak apabila nilai persentase yang diperoleh lebih dari 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *mobile learning* dengan menggunakan *software* appypie untuk siswa kelas IX SMA materi tokoh proklamator dan tokoh lainnya sekitar proklamasi diawali dengan tahap *analyze* yaitu analisis berupa menganalisis kesenjangan dan kebutuhan di SMA Negeri 2 Tanjung Morawa, yang meliputi kesenjangan kinerja pada proses pembelajaran, penentuan tujuan pembelajaran, calon pengguna produk, sumber daya yang diperlukan, sistem penyampaian potensial, dan rencana pengelolaan proyek.

Tahap kedua adalah tahap *design*, pada tahapan ini dilakukan penentuan kompetensi dasar dan indikator, membuat flowchart, penyusunan materi, pemilihan dan pengumpulan *background, icon, gambar, video* dan audio serta memilih strategi pengujian.



Gambar 1. Logo Aplikasi Media

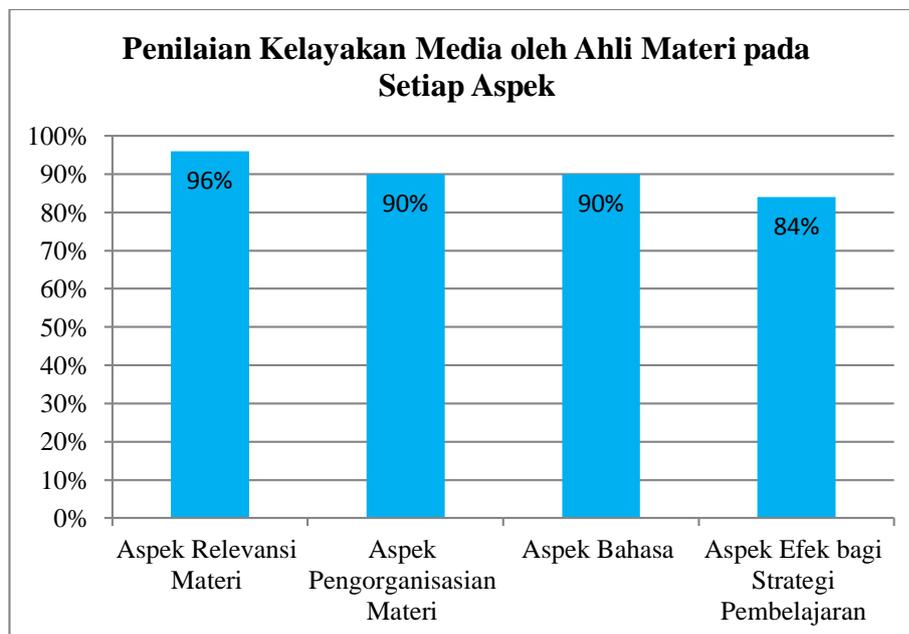
Tahap ketiga adalah tahap *develoment* (pengembangan), pada tahap ini media yang sudah jadi divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Saran dan kritik dari validator digunakan untuk merevisi produk media yang telah dibuat hingga dinyatakan layak untuk digunakan. Selanjutnya dilaksanakan revisi formatif dengan melakukan ujicoba pada siswa kelas XI SMA Ngeeri 2 Tanjung Morawa, ujicoba satu-satu dilakukan di kelas XI IPS 1 dan uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas XI IPS 3

Tahap keempat adalah tahap implementasi, di tahap ini media mobil learning dengan menggunakan appypie yang telah dinyatakan layak digunakan diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar siswa di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Tanjung Morawa. Proses implementasi media dilakukan secara daring.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, Tahapan evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif untuk memperoleh nilai kelayakan media oleh siswa melalui angket responden peserta didik sebagai alat evaluasi.

Penilaian dan masukan digunakan sebagai dasar untuk merevisi awal terhadap produk media mobile learning dengan software appypie. Uji coba media dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan peserta didik.

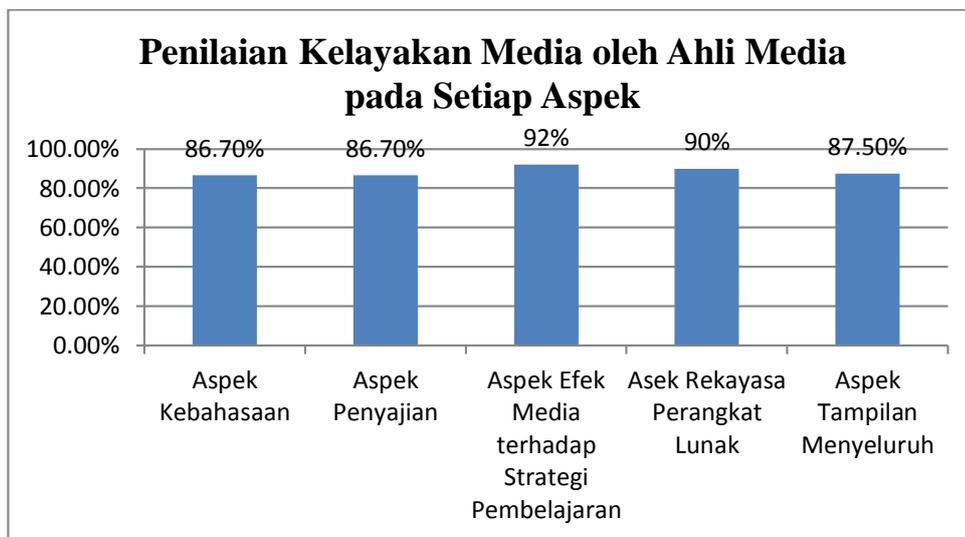
Hasil uji kelayakan media oleh ahli materi berupa saran guna keperluan merevisi produk media agar lebih baik yaitu: (1) Tidak perlu mencantumkan indikator di media, (2) Tata letak gambar/foto disajikan sesuai dengan materi, (3) Riwayat hidup tokoh hendaknya lebih lengkap, (4) Penulisan materi hendaknya lebih sistematis. Berdasarkan hasil instrumen penilaian ahli materi secara keseluruhan, media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% yang berada di tingkat kevalidan “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI SMA dari segi isi materi.



Gambar 2. Diagram Batang Persentase Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi pada setiap aspek

Hasil uji kelayakan media oleh ahli media tahap pertama berupa saran guna keperluan merevisi produk media agar lebih baik yaitu: (1) Pada halaman *log in/sign up* menggunakan bahasa Indonesia, (2) Tampilan awal media lebih baik

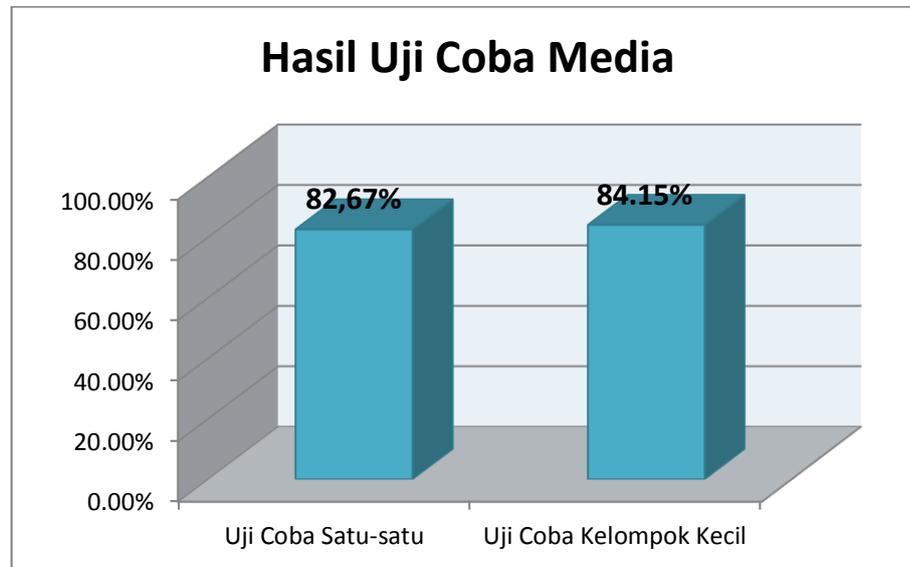
langsung ke menu petunjuk penggunaan agar pengguna lebih mudah menguasai penggunaan media pembelajaran, (3) Pemilihan warna *background* pada tampilan menu kurang kontras dengan icon menu dan tulisan. Hasil penilaian kelayakan media *mobile learning* yang telah dikembangkan oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh total nilai 124 dari nilai maksimal 140 dengan 28 indikator. Dianalisis berdasarkan rumus persentase nilai yang diperoleh sebesar 88,5% sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI SMA dari segi media.



Gambar 3. Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media pada Setiap Aspek

Produk media yang telah melewati tahapan validasi serta memperoleh penilaian layak/valid dari ahli materi maupun ahli media, selanjutnya media di uji cobakan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tanjung Morawa. Hasil uji coba produk pada uji coba satu-satu oleh 3 orang siswa dari kelas XI MIPA 1 diketahui bahwa media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* mendapatkan penilaian sebesar 186 dengan persentase 82,67% yang termasuk dalam kategori sangat valid/layak (tidak perlu revisi). Pada uji coba kelompok kecil

oleh 9 orang siswa kelas XI MIPA 3 diketahui bahwa media memperoleh jumlah penilaian sebesar 568 dengan persentase 84,15 yang termasuk dalam kategori sangat valid/layak tidak perlu revisi.



Gambar 4. Diagram Hasil Uji Coba Media

Berdasarkan penilaian kelayakan yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media beserta penilaian oleh siswa pada tahap ujicoba satu-satu dan uji coba kelompok kecil, media mobile learning dengan menggunakan software appypie untuk siswa kelas xi sma materi tokoh proklamator dan tokoh lainnya sekitar proklamasi yang dikembangkan oleh peneliti tersebut dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI SMA.

PENUTUP

Pengembangan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* untuk siswa kelas XI SMA materi tokoh proklamator dan tokoh lainnya sekitar proklamasi menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada penelitian evaluasi dilaksanakan secara bersamaan dengan prosedur/langkah *development* (pengembangan) saat tahapan uji coba siswa.

Kelayakan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek memperoleh total nilai 81 dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai sebesar 90%, hal ini menunjukkan bahwa media dari keseluruhan aspek berada pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI SMA.

Kelayakan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek memperoleh total nilai 124 dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai sebesar 88,5%, hal ini menunjukkan bahwa media dari keseluruhan aspek berada pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI SMA.

Hasil penilaian siswa terhadap produk media pada tahap uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil masing-masing memperoleh persentase 82,67% dan 84,15% yang keseluruhannya termasuk dalam kriteria sangat layak/valid.

DAFTAR REFERENSI

- Arif, Muhammad Budi. 2016. *Model Pembelajaran ICT Literacy M-Learning untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Brawijaya Mojokerto*. TA'ADIBIA Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam. Vol. 6 No. 2 (113-122).
- Agung, Leo dan Wahyuni, Sri. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Ahmadi, Farid dan Ilda, Hamidulloh. 2018. *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: CV Plar Nusantara
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press
- Arsyad, Muhammad Naharuddin dan Lestari, Dinna Eka Graha. 2019. *Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan Program Appypie untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Proceedings of the ICECRS. Volume 2, Issue 1 (209-217).
- Astuti, Irnin Agustina Dwi., Dasmo., & Sumarni, Ria Asep. 2016. *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android*. Universitas Indraprasta PGRI.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi., Dasmo., & Sumarni, Ria Asep. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 24 No 2. (695 – 700).

- Chusni, Muhammad Minan. Dkk. 2018. *Appy Pie untuk Edukasi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Aswan. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamid, Rahman. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Harlis, & Budiatri, Retni S. 2018. *Development of Appypie-based Android Application as a Learning Media about Alga in Monera and Protista Course for Studens Majoring in Biology Education*. Jurnal Biodik Vol 4 No 2 (114 – 120).
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan : Hidayatul Quran.
- Prawiradilaga, Dewi Salma., dkk. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-learning edisi pertama*. Jakarta : Kencana.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Rusli, Muhammad. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta : Andi.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., & Putria, Aditin. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Umar. 2014. *Media Pendidikan : Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah, 11 (1), 131-144.
- Yamin, Martinis. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Referensi.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Kencana.
- Zahro, Mustika; Sumardi dan Marjono. 2017. *The Implementation Of the Character Education In History Teaching*. Jurnal Historica. 1 (1). 1-11.