



Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Android* di SMK Negeri 1 Koto Besar

Krismayana^{1,*}, Liza Efriyanti², Riri Okra³, Hari Antoni Musril⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 28 Maret 2022

Revisi : 05 Mei 2022

Diterima : 07 Mei 2022

Diterbitkan: 30 Juni 2022

Kata Kunci

Media Pembelajaran, Android, Adobe Flash CS6, RnD

Correspondence

E-mail: krismayana788@gmail.com*

A B S T R A K

Pentingnya siswa agar dapat memahami sejarah Agama Islam di Indonesia sehingga pembelajaran haruslah dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi ini. Materi yang banyak mengenai sejarah agama Islam mulai dari sejarah masuknya agama Islma di Indonesia dan sejarah kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi disebabkan isi materi yang terlalu banyak, pembelajaran yang terkesan monoton, belum adanya media pembelajaran yang dipakai selama ini. Adapun tujuan penelitian ini merancang media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, menambah ketertarikan siswa terhadap sejarah Agama Islam di Indonesia. Aplikasi ini sebagai media alternatif pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi sejarah Agama Islam di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) Dengan menggunakan Luther sutopo yang terdiri dari beberapa langkah yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*. Media pembelajaran dibangun dengan menggunakan Media dibuat dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6 dengan jenis script adobe air. Media pembelajaran ini akan berbentuk APK android yang telah *support* dengan. Produk diuji dengan menggunakan formula Aiken's "V" untuk uji validitas, Formula Moment kappa untuk uji praktikalitas dan formula Gain Score untuk uji efektifitas. Berdasarkan ketiga pengujian tersebut didapatkan bahwa produk valid degan nilai 0.87, praktis dengan nilai 0.77 dan efektif dengan nilai 0.81. Produk ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan menarik keterkaitan siswa pada materi ini.

Abstract

The importance of students to be able to understand the history of Islam in Indonesia so that learning must be able to make students easy to understand this material. Lots of material about the history of Islam starting from the history of the entry of Islam in Indonesia and the history of the Islamic kingdom in Indonesia. Students have difficulty understanding the material due to the content of the material that is too much, the learning seems monotonous, there is no learning media used so far. The purpose of this study is to design learning media to make it easier for students to understand the material, increase students' interest in the history of Islam in Indonesia. This application is an alternative learning media, making it easier for teachers to convey material on the history of Islam in Indonesia. This study uses the *Research and Development* (RnD) method by using Luther Sutopo which consists of several steps, namely *concept, design, collecting material, assembly, testing, distribution*. Learning media is built using media made using adobe flash cs6 application with adobe air script type. This learning media will be in the form of an Android APK that has been supported by. The product was tested using Aiken's "V" formula for validity testing, Moment kappa formula for practicality testing and Gain Score formula for effectiveness testing. Based on the three tests, it was found that the product was valid with a value of 0.87, practical with a value of 0.77 and effective with a value of 0.81. This product can make it easier for students to understand the material and attract students' relevance to this material.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut [1]. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Dimana kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Dengan media proses pembelajaran yang dilakukan dapat belajar dengan efektif dan efisien [2].

Menurut Sanjaya media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran agar siswa sebagai penerima pesan tidak salah menangkap isi pesan berupa materi pembelajaran. Sedangkan menurut Hamzah Media bertujuan untuk meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat [3].

Teknologi yang digunakan merupakan *software* atau aplikasi. Adapun *software* yang digunakan dalam merancang media pembelajaran materi ini adalah *Adobe Flash CS6*, *software* ini dapat menghasilkan media yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar dan mudah dalam memahami materi. Dan juga dibantu dengan beberapa *software* lain nya seperti *Photoshop CS6*, *Adobe AIR* dan lainnya, *Photoshop* digunakan sebagai *tool* yang pembuat bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media. *Adobe Air* sebagai *software* pendukung agar media dapat digunakan pada *android*.

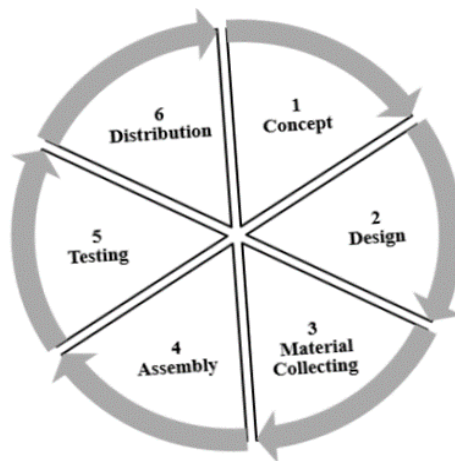
Menurut hasil wawancara penulis dengan Guru mata pelajaran Sejarah di kelas X SMKN 1 Koto Besar yang berlokasi di Jorong Koto Tuo Kecamatan Koto Besar Kabupaten Dharmasraya, yaitu ibu Nola Riska Dewi, S.Pd tepatnya pada tanggal 4 Agustus 2021. Didapatkan bahwa dalam pembelajaran masih menggunakan media papan tulis, buku, dan slide power point sehingga siswa banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru karena media yang digunakan kurang menarik bagi siswa. Siswa sulit memahami materi yang tertera di buku, dan juga guru harus menyiapkan media setiap materi pembelajaran yang berbeda-beda.

Media yang dibangun ini nantinya diharapkan akan dapat membantu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas X semester 1 SMK Negeri 1 Koto Besar. Karena dengan adanya media berbasis *android* ini, maka dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih singkat, lebih mudah dipahami siswa, menarik, dan lebih praktis, dengan sifat media yang *offline* sehingga siswa dapat mengulang pembelajaran dengan efisien. Sehingga dengan adanya media ini mempermudah siswa dalam memahami materi sejarah masuknya agama Islam ke Indonesia,

2. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [3]

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini [4]:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Multimedia

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap yang berfokus untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audiens*). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini.

3. *Material Collecting*

Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel [5].

4. *Assembly*

Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti *Macromedia Director*, Selain itu, *Macromedia Flash* atau produk *open source* yang gratis, yaitu *Sophie* yang dapat berjalan di *Linux* maupun di *Mac OS X* juga dapat digunakan [5].

5. *Testing*

Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri [5].

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan seperti memori. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung ukuran aplikasi, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan guna mengurangi ukuran aplikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. *Concept*

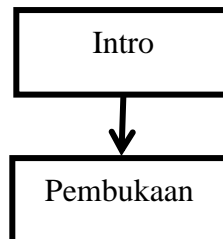
Media pembelajaran yang dapat menjadikan materi sejarah lebih sederhana dalam penyampaian, menarik dalam penyajian materinya, dan mudah dipahami. Gambaran dari media pembelajaran interaktif ini terdapat beberapa bagian yaitu *intro* atau pembukaan, menu utama, standar kompetensi, materi, soal latihan, informasi, dan petunjuk yang menarik serta kombinasi

warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Perancangan media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama dan didukung oleh *Photoshop* dan *Adobe Air*.

3.2. Design

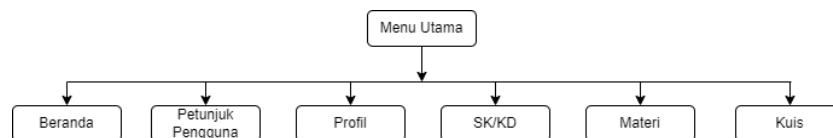
3.2.1. Struktur Navigasi Intro

Struktur navigasi menu intro ini menjelaskan lokasi halaman pertama dan dilanjutkan ke menu utama. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Strukturu Navigasi Intro

3.2.2. Struktur Navigasi Menu Utama



Gambar 3. Struktur Navigasi Menu Utama

3.3. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, video, audio, foto digital, *background*, *movie* jadi *image-image* pendukung lainnya pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

3.4. Assembly

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

3.4.1. Pembuatan Objek dan Background

Objek gambar pada aplikasi ini dibuat menggunakan gambar-gambar *clipt art*. Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang disesuaikan dengan materi yang dijelaskan.

3.4.2. Test Movie dan Publikasi File

Setelah semua tahapan pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat berjalan atau tidak terjadi *error*.

3.4.3. Tampilan Hasil

3.4.3.1. Halaman Intro/loading

Pada halaman *intro* ini akan dialihkan ke layer yang terdapat didalamnya halaman pengenalan diri siswa. Selanjutnya akan lanjut pada *scene* menu utama seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4. Tampilan Intro

3.4.3.2. Halaman Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

3.4.3.3. Halaman Petunjuk Pengguna.

Petunjuk pengguna berfungsi untuk memberikan arahan atau tombol apa saja yang ada di dalamnya dan apa saja fungsi tombol yang ada.



Gambar 6. Tampilan Petunjuk Pengguna

3.4.3.4. Halaman Profil

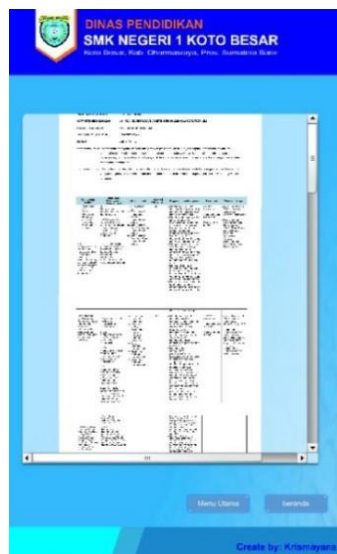
Halaman profil berfungsi untuk menunjukkan biodata penulis atau pembuat media.



Gambar 7. Tampilan Profil

3.4.3.5. Halaman SK&KD

Halaman sk (standar kompetensi) dan kd (kompetensi dasar) berfungsi untuk menunjukkan kompetensi inti dari pelajaran yang di ambil untuk media.



Gambar 8. Tampilan SK&KD

3.4.3.5. Halaman Materi

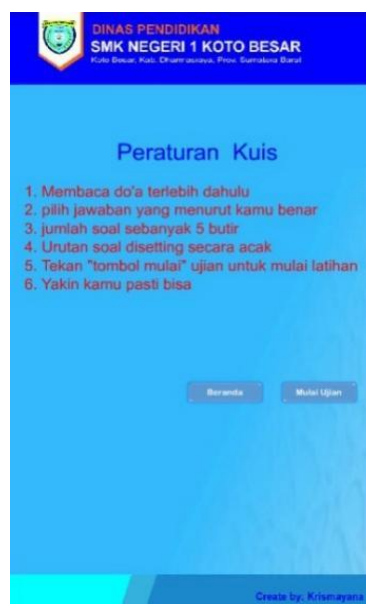
Halaman materi berfungsi untuk menampilkan materi yang kita ambil sebagai dasar utama pembelajaran, siswa, materi yang di pelajari siswa.



Gambar 9. Tampilan Materi

3.4.3.6. Halaman Kuis

Halaman kuis berfungsi untuk menampilkan latihan atau kuis yang telah di rancang sesuai dengan materi yang sudah di buat di menu sebelumnya, agar siswa dapat mengulang kembali pelajaran yang telah dipelajari dan untuk menguji kefahaman siswa dalam pembelajaran yang sudah dipelajari.



Gambar 10. Tampilan Kuis

3.5. Testing

Pengujian dengan metode *blackbox*. Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dan benar.

3.6. Distributioan

Dalam proses ini media pembelajaran yang sudah jadi disimpan dalam format apk, lalu disimpan kedalam *google drive* dan dijadikan sebuah link sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam media pembelajaran ini terdapat beberapa file pendukung yaitu:

3.7. Uji Produk

3.7.1. Uji Validitas Produk

Tabel 1. Validitas

No	Validator						Nilai/V
	Dr. Iswantir. M,M.Ag		Ibu Gusnita Darmawati M.Kom		Ibu Yulfida Elin Yuspita, M.Kom		
	Skor / r	S	Skor / r	S	Skor / r	S	
Item 1	4	3	5	4	4	3	0,83
Item 2	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 3	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 4	4	3	4	3	5	4	0,83
Item 5	4	4	4	3	4	3	0,83
Item 6	5	4	4	3	4	3	0,83
Item 7	5	4	4	3	5	4	0,91
Item 8	4	3	5	4	4	3	0,83
Item9	4	3	5	4	4	3	0,83
Item10	4	3	4	3	5	4	0,83
Item11	4	3	4	3	4	3	0,75
Item12	5	4	4	3	5	4	0,91
Item13	4	3	5	4	4	3	0,83
Item14	5	4	5	4	4	3	0,91
Item15	5	4	5	4	4	3	0,91
Item16	5	4	5	4	4	3	0,91
Item17	4	3	5	4	4	3	13,5
Jumla						12,2	
Rata-rata						0,87	

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan kepada para ahli maka diperoleh nilai 0,87 dengan kriteria atau kategori valid.

3.7.2. Uji Praktikalitas

Tabel 2. Praktikalitas

No	Nama Penguji praktikalitas	Skor												Skor Maks	po	Pe	K
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	Qori Handayani, S.Pd	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	0,82	0,18	0,79
2	NolaRiska Dewi, S.Pd	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	0,8	0,2	0,75
Jumlah																	1,54
Rata-rata																	0,77

Berdasarkan hasil praktikalitas yang telah dilakukan kepada para guru maka diperoleh nilai 0,77 dengan kriteria atau kategori praktis tinggi.

3.7.3. Uji Efektifitas

Tabel 3. Efektivitas

NO	Responded	Sebelum(si)	Sesudah(sf)
1	Vivi Rahmawati	40	88
2	Elfida Yanuar	34	84
3	Windia Wati	32	88
4	Alya Yulianti	34	90
5	Syalma	32	90
6	Neza Renata	36	86
7	Nabila Renata	34	92
8	Rahma Qurota A.	30	90
9	Fikih Amaliah	34	88
10	Dwi Amanda P.	34	82
Jumlah		340	878
Rata rata		34	87,8

Ketiga uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing siswa, maka dapat diperoleh hasil 0,81 dengan kriteria atau kategori efektif.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran sejarah. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa sebuah *apk* untuk menjalankannya. Hasil uji validitas dari 3 orang *expert* adalah 0,87 dengan kriteria valid, dan Hasil uji dengan 2 penguji pratikalitas dengan nilai total 0,77 dengan kriteria praktis tinggi, dan Hasil uji efektifitas dengan 3 siswa dengan hasil total 0,81 dengan kriteria Sangat Efektif. Disarankan penelitian dapat digunakan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.

Daftar Pustaka

- [1] M. Ikbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 1, p. 15, 2020, doi: 10.51211/imbi.v5i1.1411.
- [2] N. Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *an-Nida'*, vol. 37, no. 1, pp. 27-35, 2012.
- [3] A. N. Khomarudin and L. Efriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, pp. 72-87, 2018, doi: 10.30983/educative.v3i1.543.
- [4] A. T. P. Abza, "Dalam Informasi Tata Cara Pemilihan Umum Kepala Daerah Dengan Metode Luther-Sutopo," *J. Intra-Tech*, vol. 3, no. 1, pp. 28-37, 2019.
- [5] R. Okra and Y. Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, p. 121, 2019, doi: 10.30983/educative.v4i2.2340.