

Pengembangan aplikasi “SIMBA” (*Social Studies Instructional Media Based Android*) untuk mata pelajaran IPS kelas VII SMP

Neni Wahyuningtyas ^{1)*}, M. Haris Yahya ²⁾

¹Program Studi IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang No. 5, Kota Malang, Indonesia

²Program Studi IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang No. 5, Kota Malang, Indonesia

neni.wahyuningtyas@um.ac.id *; m.haris.yahya.1607416@students.um.ac.id

*Penulis Koresponden

ABSTRAK

Media merupakan komponen penting dalam pembelajaran IPS yang multidisiplin dan harus disajikan secara terpadu. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPS “SIMBA” (*Social Studies Instructional Media Based Android*) serta menganalisis kelayakan Aplikasi “SIMBA” berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respons peserta didik. Tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini mengadopsi pengembangan 4D (*Four-D*) yang meliputi, *define, design, develop, dan disseminate*. Namun, karena keterbatasan, penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap *develop*. Data penelitian berupa penilaian kelayakan menggunakan skala likert dari validator ahli dan siswa kelas VII di SMP Negeri 21 Kota Malang yang dikumpulkan menggunakan kuesioner. Data kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil pengembangan adalah media pembelajaran yang memuat enam komponen menu, yaitu: kompetensi dan tujuan, materi pembelajaran, sekitar kita, video, kuis, dan menu pengembang. Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil uji coba terhadap siswa menunjukkan hal serupa, artinya media pembelajaran layak dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kelemahan penelitian ini, untuk ke depan perlu dikembangkan aplikasi serupa pada mata pelajaran lain yang mampu menghasilkan aplikasi *offline* dan bisa diakses oleh guru dan peserta didik secara umum.

Kata kunci: Aplikasi; Media Pembelajaran; Pembelajaran IPS.

ABSTRACT

Media is an important component in multidisciplinary social studies learning that must be presented in an integrated method. This study aimed to design learning media "SIMBA" (Social Studies Instructional Media Based on Android) and to analyze the feasibility based on an assessment by experts and students. The stages in this research and development were carried out by adopting 4D development, namely: define, design, develop, and disseminate. Due to limitations, the research was only carried out at the development stage, The research data is a feasibility assessment using a Likert scale from expert and VII grade students at SMP Negeri 21 Malang were collected using a questionnaire. The data were then analyzed by using the percentage descriptive technique. The results of the development were learning media which contains six menu components, namely: the competency and objectives, learning materials, our surroundings, videos, quizzes, and the developer menu. The results of the assessment from experts are "Very Appropriate". While the students showed similar things which means the learning media "SIMBA" was feasible and could meet the needs of students in the learning process. Based on the weaknesses of this study, it is necessary to develop similar applications in other subjects that are capable of producing offline applications and can be accessed by teachers and students in the future.

Keywords: Application, Learning Media, Social Studies Learning

diunggah: 2021/03/08, direvisi: 2021/04/07, diterima: 2021/08/11, dipublikasi: 2021/11/30

Copyright (c) 2021 Wahyuningtyas et al

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



Cara sitasi: Wahyuningtyas, N., & Yahya, M. H. (2021). Pengembangan aplikasi “SIMBA” (Social studies instructional media based android) untuk mata pelajaran IPS kelas VII SMP. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 7(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.15918>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi kehidupan manusia dalam mendukung terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan seorang individu diharapkan mampu memberikan manfaat, baik dalam kehidupan individu itu sendiri ataupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh sebab itu, proses pendidikan hendaknya diselenggarakan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia hakikatnya dimaksudkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia (UU 1945, 2002). Selain itu pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (*Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari keberhasilan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran (Abidin, 2017; Tafonao, 2018). Media pembelajaran diyakini memiliki peran yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Eksistensi media dalam pembelajaran mampu menjadi motivasi ekstrinsik, menstimulasi minat belajar pada peserta didik, serta mampu menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Anwariningsih & Ernawati, 2013). Melalui situasi belajar yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar (*outcomes learning*) peserta didik.

Seiring dengan perkembangan di bidang Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK), pendidik juga dituntut untuk memiliki kemampuan yang baik dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran (Wahyuningtyas, 2019). Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran kini menjadi lebih bervariasi dan mutakhir. Peran TIK tidak dapat dipungkiri telah memberikan sumbangsih besar terhadap peningkatan kualitas dunia pendidikan (Drigas & Angelidakis, 2017). Kemajuan di bidang teknologi pendidikan menawarkan pengalaman belajar yang baru melalui penggunaan peralatan yang canggih (*sophiscated*) sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran (Lestari, 2018). Oleh karena itu, sudah waktunya guru melakukan transformasi kultural dengan mengintegrasikan TIK pada pembelajaran (Wahyuningtyas & Rosita, 2019). Seperti halnya penggunaan perangkat *mobile* berupa telepon seluler yang dewasa ini ramai dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau yang kini dikenalkan dengan penggunaan istilah *mobile learning*.

Mobile learning merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan penggunaan perangkat bergerak (*mobile device*) dalam mengakses konten pendidikan (Oyelere et al., 2016). Eksistensi *mobile learning* dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja atau yang kini mulai dikenalkan dengan istilah *ubiquitous* (Alhassan, 2016). Konsep *ubiquitous* atau keluwesan dalam mengakses pengetahuan yang tidak lagi

terikat pada tempat dan waktu memungkinkan individu belajar sesuai dengan modalitas, waktu, dan tempat belajarnya sehingga dapat merasa nyaman untuk belajar (Rusdi, 2018). Terlebih peserta didik dewasa kini merupakan generasi Milenial yang memiliki kelekatan (*attachment*) terhadap teknologi dan menjadikannya bagian dari gaya hidup (Apsari et al., 2018). Hal inilah yang menjadi paradigma model belajar baru di era penggunaan teknologi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan ketika melaksanakan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL), pada pembelajaran IPS di Kelas VII di SMP Negeri 21 Malang ditemukan bahwa 33 dari 36 peserta didik telah membawa gawai ke sekolah, namun belum ada optimalisasi penggunaan gawai untuk mendukung jalannya pembelajaran, khususnya pada inovasi media pembelajaran. Hal ini tentunya sangat disayangkan karena potensi piranti gawai yang telah dimiliki peserta belum dimanfaatkan menjadi medium dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, penggunaan gawai untuk keperluan pembelajaran merupakan hal yang diperbolehkan di SMP Negeri 21 Malang.

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS hakikatnya merupakan komponen yang penting karena IPS merupakan subyek mata pelajaran yang multidisiplin dan harus disajikan secara terpadu dalam proses penyampaiannya. IPS merupakan subyek mata pelajaran yang merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan dan dikoordinasikan sesuai perkembangan psikologis peserta didik untuk tujuan pedagogi (Endayani, 2018). Melalui penggunaan media dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat mengemas materi yang multidisiplin tersebut menjadi materi pembelajaran yang memiliki keterpaduan, serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka timbul sebuah gagasan peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan gawai melalui perancangan aplikasi berbasis sistem operasi *android*. Dasar pemilihan *android* sebagai sistem operasi yang dikembangkan pada perangkat gawai dewasa kini. Lebih dari itu, melalui penggunaan *smartphone android* diharapkan menjadi lebih praktis dan sederhana, karena kini terjangkau dan telah banyak beredar di pasaran dengan harga jual mulai di bawah 1 juta rupiah (Oktiana, 2015).

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam dunia pendidikan sering kali dilakukan berdasarkan kebutuhan empiris yang ada di di lingkungan sekitar. Ketika dihadapkan pada permasalahan riil akan selalu ada tawaran ide solusi (Rusdi, 2018). Ide solusi yang selanjutnya diwujudkan menjadi peralatan (*tools*) tersebutlah yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah. Karenanya, penelitian pengembangan dalam pendidikan pada hakikatnya merupakan transformasi dari kebutuhan manusia, ide solusi, teknologi dalam menyelesaikan masalah, dan menilai produk yang telah dihasilkan.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan *mobile learning* berbasis *android* di Indonesia sudah mulai dilakukan, meskipun dapat dikategorikan lambat. Padahal, Indonesia memiliki potensi yang signifikan untuk menerapkan *mobile learning* (Hanafi et al., 2020). Adapun potensi pengembangan media pembelajaran berbasis *android* di Indonesia dapat diketahui secara empiris dari penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Hakky, et. al. (2018), Elfmi & Nayono (2017), dan Jiwanti (2017).

Hakky, et. al., (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk siswa kelas X pada mata pelajaran sistem operasi menunjukkan kategori sangat layak. Hal ini

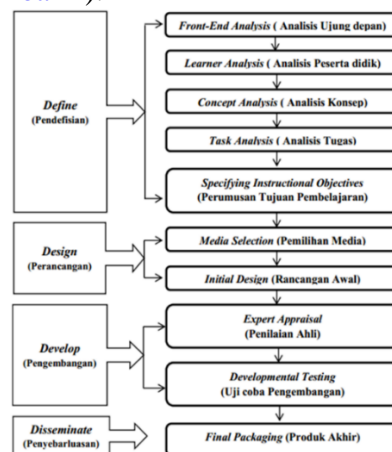
ditemukan setelah melakukan uji coba kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Hal yang sama juga ditemukan pada penelitian [Elfmi & Naryono \(2017\)](#) yang mengungkapkan kelayakan dari media pembelajaran *mobile encyclopedia* berbasis android, setelah diujikan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Begitu pula dengan hasil penelitian [Jiwanti \(2017\)](#), tentang kelayakan media pembelajaran dasar rias berbasis aplikasi *android*. Melihat potensi kelayakan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran bahkan tingkat pendidikan tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dan pengembangan aplikasi berbasis *andriod* pada mata pelajaran IPS SMP Kelas VII.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini membahas tentang pengembangan produk Aplikasi “SIMBA” (*Social Studies Instructional Media Based Android*) untuk mata pelajaran IPS SMP Kelas VII, serta kelayakan media pembelajaran tersebut. Adapun hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini selain memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu pendidikan, juga secara praktis akan memberikan kemudahan kepada pendidik dan peserta didik.

METODE

Model penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan pada umumnya digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta melakukan pengujian terhadap kelayakannya ([Sugiyono, 2016](#)). Produk yang telah dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan selanjutnya perlu dilakukan penilaian untuk menguji kelayakan ataupun keefektifan dari produk tersebut supaya dapat dipublikasikan ke masyarakat luas.

Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Aplikasi “SIMBA” ini mengadaptasi prosedur pengembangan Model “4D” (*Four-D*) yang dikembangkan oleh [Thiagarajan, et. al., \(1976\)](#). Model pengembangan 4D ini mencakup empat tahapan, yaitu (1) *define* atau pendefinisian, (2) *design* atau perancangan, (3) *develop* atau pengembangan, dan (4) *disseminate* atau penyebarluasan ([Gambar 1](#)).



Gambar 1. Diagram alir pengembangan aplikasi “SIMBA”

(Sumber: [Thiagarajan et al., 1976](#))

Pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut: (a) validasi/penilaian aplikasi yang telah dihasilkan menggunakan instrumen validasi ahli yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, (b) penilaian peserta didik berupa respons penggunaan aplikasi yang telah dihasilkan dihimpun melalui kuesioner

untuk mengetahui kelayakan dan respons yang diberikan oleh peserta didik. Adapun sebagai subjek uji coba media pembelajaran ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 21 Kota Malang. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan observasi awal diketahui bahwa 33 dari 36 siswa kelas VII di SMP tersebut sudah memiliki gawai berbasis *android*, namun belum digunakan untuk menunjang pembelajaran secara maksimal. Adapun dari keseluruhan siswa kelas VII dipilih 34 responden sebagai perwakilan dari kelas masing-masing. Adapun teknik yang digunakan dalam pemilihan responden ini adalah *random sampling*.

Data yang telah dihimpun pada penelitian dan pengembangan ini selanjutnya dianalisis melalui teknik deskriptif persentase. Teknik deskriptif persentase dilakukan dengan cara mengonversi data kuantitatif (skor) menjadi bentuk persentase. Persentase inilah yang kemudian diinterpretasikan dengan kalimat ataupun kategori yang bersifat kualitatif. Adapun formulasi yang digunakan untuk mengolah data sebagai berikut.

$$PS = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

- PS = Persentase Skor
- n* = Jumlah Skor yang Diperoleh
- N* = Jumlah Skor Maksimal

Setelah diperoleh persentase skor, maka langkah selanjutnya adalah mengoversi data kuantitatif berupa persentase skor menjadi data kualitatif deskriptif. Adapun penelitian dan pengembangan ini menggunakan kriteria penilaian yang dikemukakan oleh Akbar (2017) seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria penilaian

| Persentase (%) | Kriteria | Kategori |
|----------------|--------------|-------------------------------|
| 81,25 – 100 | Sangat Layak | Tidak revisi |
| 62,50 - 81,24 | Layak | Revisi sebagian |
| 43,75 - 62,49 | Cukup Layak | Revisi (uji coba ulang) |
| 25 - 43,75 | Kurang Layak | Revisi total (uji coba ulang) |

Selain data berupa angka, data penelitian ini juga berupa catatan atau komentar baik dari ahli maupun dari siswa. Adapun data tersebut kemudian digunakan untuk perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini tidak lain adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi pengembangan dan produk

Produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah aplikasi media pembelajaran yang bernama “SIMBA” (*Social Studies Instructional Media*). Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan media ini mengadopsi model pengembangan 4D milik Thiagarajan, et. al., (1976). Model pengembangan 4D ini terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) *define* atau pendefinisian, (2) *design* atau perancangan, (3) *develop* atau pengembangan, dan (4) *disseminate* atau penyebarluasan. Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan

sampai pada tahap ke-3 karena keterbatasan peneliti. Adapun penjelasan langkah-langkah tersebut secara ringkas sebagai berikut.

Pertama, tahap pendefinisian dilakukan dengan beberapa langkah yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan merumuskan tujuan. Hal ini penting untuk dilakukan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai baik dengan kebutuhan peserta didik, maupun kebutuhan pembelajaran (Nurrita, 2018). Bahkan tidak luput dari itu adalah efisiensi baik waktu maupun biaya (Abidin, 2017). Adapun dari analisis ujung depan diketahui bahwa peserta didik menggunakan gawai ketika pembelajaran sedang berlangsung untuk lebih mengeksplorasi materi pembelajaran melalui *browsing*. Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui kondisi awal atau karakteristik pada peserta didik yang telah dimiliki untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis konsep dilakukan untuk memetakan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan digunakan dalam mengembangkan materi pada mata pelajaran IPS. Analisis tugas dilakukan untuk mengetahui hasil belajar (*outcomes learning*) peserta didik pada materi “kelangkaan”. Merumuskan tujuan adalah kegiatan menjabarkan indikator pencapaian kompetensi yang selanjutnya menjadi tujuan pembelajaran.

Kedua, tahap perancangan adalah kegiatan dengan tujuan untuk mengidentifikasi media yang relevan untuk selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah produk penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini merupakan sebuah aplikasi berbasis *android*. Aplikasi berbasis *android* dirancang melalui piranti lunak MIT App Inventor. Aplikasi ini dipilih karena menawarkan kemudahan bagi programmer pemula untuk menciptakan aplikasi berbasis *android* (Abelson & Harunani, 2012). Hal ini didukung oleh tampilannya yang sederhana, *fitur drag and drop*, dan *coding* berbasis visual (MCML, 2016). Oleh karena itu, langkah-langkah yang dilalui dalam tahap ini adalah mengakses halaman Software MIT App Inventor, penyusunan *story board*, pembuatan tampilan *layout* pada aplikasi, desain aplikasi “SIMBA”, *input* materi pada aplikasi “SIMBA”, penyusunan kode *script*, dan pengunduhan aplikasi.

Ketiga, tahap pengembangan media bertujuan untuk menghasilkan aplikasi berbasis *android*. Tahap pengembangan diawali dengan uji kelayakan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan balikan berupa komentar dan saran dari ahli media kemudian diperbaiki sesuai masukan tersebut. Kegiatan selanjutnya adalah pengujian kepada pengguna, yaitu siswa kelas VII SMP negeri 21 Kota Malang. Balikan sesuai kebutuhan pengguna kemudian dijadikan sebagai dasar perbaikan lanjutan media pembelajaran ini. Adapun berikut deskripsi berkenaan dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran berupa aplikasi yang dihasilkan melalui piranti lunak MIT App Inventor seperti pada gambar 2 ini memiliki menu-menu yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Adapun menu-menu sebagai berikut.



Gambar 2. Produk aplikasi “SIMBA” yang dihasilkan

a. Menu Kompetensi & Tujuan

Menu kompetensi dan tujuan memuat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran. Kompetensi Dasar yang dimuat yaitu Kompetensi Dasar 3.3 mata pelajaran IPS kelas VII pada materi kelangkaan. Hal ini selain dilakukan untuk kebutuhan administrasi juga dilakukan untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran (Idzhar et al., 2016).

b. Menu Materi

Menu materi memunculkan konten pembelajaran yaitu materi kelangkaan. Materi kelangkaan disajikan dalam bentuk daftar tampilan (*list view*) yang terdiri dari: definisi kelangkaan, ciri-ciri terjadinya kelangkaan, penyebab terjadinya kelangkaan, jenis-jenis kelangkaan dan upaya menanggulangi kelangkaan. Semua materi pembelajaran dilengkapi dengan gambar untuk memudahkan peserta didik memahami konsep dan ilustrasi sebuah peristiwa (Maimunah, 2019).

c. Menu Sekitar Kita

Menu sekitar kita memuat konten materi pembelajaran yang telah dikontekstualkan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Tujuan pencantuman materi pembelajaran kontekstual dilakukan untuk membuat konsep materi pembelajaran lebih ditangkap pengguna dan bermakna (*meaning*) sehingga mudah diingat (Afriani, 2018).

d. Menu Video

Menu video apabila diakses memunculkan konten video terkait materi kelangkaan. Video yang ditayangkan merupakan sebuah video pembelajaran terpilih yang didapatkan dari media sosial berbagi video youtube. Melalui sebuah tayangan video pembelajaran diharapkan pengguna mendapatkan penguatan (*reinforcement*) secara audio–visual (Ridha, 2021).

e. Menu Kuis

Menu kuis ini memuat soal-soal terkait materi kelangkaan. Penyajian soal berfungsi untuk mengetahui ketercapaian materi yang telah dimiliki oleh pengguna. Untuk membuat akses pada menu kuis lebih menarik, menu ini diintegrasikan dengan portal Quizziz.com. Portal ini digunakan karena sudah terbukti mampu menciptakan penilaian bahkan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik (Salsabila et al., 2020; Zhao, 2019).

f. Menu Pengembang

Menu ini berisi penjelasan tentang identitas individu yang menjadi pengembang dalam produk aplikasi ini.

Kelayakan Produk

Tolak ukur kelayakan media pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk mengukur kecocokan media dengan kebutuhan, baik siswa maupun pembelajaran. Adapun untuk menguji kelayakan tersebut perlu dilakukan uji coba kepada ahli dan kepada siswa pengguna media. Uji coba kepada ahli bertujuan untuk mengetahui keabsahan dan kelayakan produk Aplikasi “SIMBA”. Adapun dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran. Uji coba terhadap materi dilakukan oleh Ibu Khofifatu Rahma Adi, M.Pd selaku Dosen Program Studi S1 Pendidikan IPS dari Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Uji coba terhadap media dilakukan oleh Bapak Eka Pramono Adi, S.IP, M.Si selaku Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan dari Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.

Pengujian oleh ahli materi dilakukan berdasarkan beberapa aspek, yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan strategi pembelajaran. Aspek relevansi materi digunakan untuk menguji kesesuaian materi terhadap kebutuhan pembelajaran, baik KI & KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, maupun konsep keilmuan. Sementara pengorganisasian materi berkenaan dengan kemampuan materi dalam media menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Aspek evaluasi berkenaan kemampuan media memunculkan evaluasi sesuai dengan materi. Aspek bahasa juga menguji media berkenaan dengan penggunaan istilah dan alur penyampaian materi. Aspek strategi menguji media berkenaan dengan kemampuan media mendorong peserta didik untuk terus ingin tahu dan meningkatkan pemahamannya. Hal ini dilakukan karena tujuan utama dibuatnya media pembelajaran adalah membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018).

Pengujian oleh ahli media pada media pembelajaran ini lebih menitikberatkan pada tampilan media pembelajaran. Adapun aspek-aspek yang digunakan dalam pengujian adalah bahasa, strategi, rekayasa perangkat lunak, dan aspek visual. Adapun hasil uji coba keabsahan dan kelayakan dari ahli media dan ahli media secara ringkas terhadap pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil uji coba keabsahan dan kelayakan dari ahli



| Validasi Ahli | Persentase Penilaian | | Rekomendasi & Saran |
|---------------|----------------------|------|--|
| | Kriteria | (%) | |
| Materi | Sangat Layak | 89,5 | <ul style="list-style-type: none"> • Mencermati kaidah penyusunan kalimat yang benar (SPOK). • Menyederhanakan penggunaan bahasa sesuai perkembangan bahasa pada peserta didik • Mencermati penggunaan Kata Kerja Operasional (KKO) dalam perumusan Tujuan pembelajaran. • Merumuskan Tujuan Pembelajaran sesuai dengan format ABCD (<i>Audience, Behaviour, Condition, Degree</i>). • Menambahkan contoh nyata dan kontekstual pada setiap poin-poin materi pembelajaran. • Mencermati pengategorian Level Kognitif pada Soal Evaluasi. |

| Validasi Ahli | Persentase Penilaian | | Rekomendasi & Saran |
|---------------|----------------------|-------|---|
| | Kriteria | (%) | |
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Memvariasikan tingkat kesulitan dalam soal evaluasi |
| Media | Sangat Layak | 96,25 | <ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan unsur proporsionalitas tata letak pada layar • Memperhatikan dimensi pada tombol menu • Memperhatikan ukuran <i>font</i> yang digunakan • Memperkaya gambar pada materi pembelajaran • Menambahkan sumber (<i>source</i>) gambar untuk mencegah pelanggaran hak cipta • Penambahan identitas instansi • Memperbaiki <i>Bug</i> pada Tombol <i>Off</i> |

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa menurut penilaian ahli materi dapat dikategorikan layak dengan persentase skor 89,5% dan ahli media menyatakan layak dengan persentase skor 96,25 %. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa produk awal ini dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan kepada peserta didik. Hal yang sama juga ditemukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Andriod* termasuk dalam kategori layak sampai dengan sangat layak setelah dilakukan uji coba kepada ahli (Elfmi & Nayono, 2017; Hakky et al., 2018; Jiwanti, 2017). Meskipun demikian terdapat beberapa masukan berupa catatan pada kuesioner yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Untuk itu dilakukan perbaikan pada produk.

Perbaikan terhadap produk didasarkan saran dan rekomendasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Adapun revisi produk berdasarkan rekomendasi & saran dari ahli materi dan ahli media seperti pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil perbaikan aplikasi

| Sebelum Revisi | Sesudah Revisi | Keterangan |
|---|---|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Proporsionalitas tata letak telah diperbaiki. • Ukuran tombol telah diperbaiki. • Identitas telah ditambahkan. |

| Sebelum Revisi | Sesudah Revisi | Keterangan |
|--|--|--|
| <p>2. Harga kebutuhan melonjak drastis dari biasanya karena jumlahnya terbatas sedangkan permintaan tinggi.</p> <p>3. Konsumen harus berkorban untuk memperoleh barang dan jasa tersebut</p> <p>Ciri-ciri terjadinya kelangkaan salah satunya adalah konsumen harus berkorban untuk memperoleh barang dan jasa tersebut, bahkan sampai mengorbankan kebutuhan yang lain untuk memenuhi kebutuhan yang lebih utama. Pengorbanan tersebut bisa saja berupa menghabiskan dana, tenaga, dan juga pikiran yang tidak sedikit, supaya dapat memenuhi kebutuhan hidup</p> <p>Contoh: Ketika Gas LPG mengalami kelangkaan, masyarakat akan rela mengantre panjang untuk mendapatkannya (berkorban tenaga). Contoh lainnya ketika BBM (Bahan Bakar Minyak) mengalami kelangkaan, BBM yang tersedia pun akan melonjak harganya sehingga akan membuat masyarakat mengeluarkan uang lebih untuk memenuhi kebutuhan terhadap BBM tersebut (berkorban dana).</p> | <p>2. Harga kebutuhan melonjak drastis dari biasanya karena jumlahnya terbatas sedangkan permintaan tinggi.</p>  <p>Sumber: Google.com</p> <p>3. Konsumen harus berkorban untuk memperoleh barang dan jasa tersebut</p>  <p>Sumber: Google.com</p> <p>Ciri-ciri terjadinya kelangkaan salah satunya adalah konsumen harus berkorban untuk memperoleh barang dan jasa tersebut, bahkan sampai mengorbankan kebutuhan yang lain untuk memenuhi kebutuhan yang lebih utama. Pengorbanan tersebut bisa saja berupa menghabiskan dana, tenaga, dan juga pikiran yang tidak sedikit, supaya dapat memenuhi kebutuhan hidup</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Penambahan gambar telah dilaksanakan. • Pencantuman sumber gambar telah dilaksanakan. |
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Bug pada Tombol Off telah diperbaiki. |

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap pengujian kemudian dilakukan kepada peserta didik. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran (Tabel 4). Hal ini penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun dari pengguna media pembelajaran dipilih secara acak 34 siswa sebagai subjek uji coba terhadap aspek bahasa, materi, dan tampilan media. Adapun uji coba tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 88,2% respons peserta didik terhadap Aplikasi “SIMBA” ini dapat memenuhi kriteria “sangat layak” dan 11, 2% termasuk kriteria “layak”. Secara umum skor yang telah diperoleh mengindikasikan bahwa Aplikasi “SIMBA” yang telah dikembangkan telah memiliki kriteria “sangat layak”. Hasil temuan ini sama seperti pada penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan respons positif peserta didik selaku pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *android* (Elfmi & Nayono, 2017; Hakky et al., 2018; Jiwanti, 2017).

Tabel 4. Distribusi frekuensi dari skor penilaian peserta didik

| Kriteria | Skor | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|---------------|-----------|----------------|
| Sangat Layak | 81,25 – 100 | 30 | 88,2 |
| Layak | 62,50 - 81,24 | 4 | 11,8 |
| Cukup Layak | 43,75 - 61,49 | 0 | 0 |
| Kurang Layak | 25 - 43,74 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 34 | 100 |

Ringkasan mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan Aplikasi “SIMBA” terangkum dalam Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5 Rekapitulasi respons umum peserta didik terhadap penggunaan aplikasi “SIMBA”

| Aspek | Respons Umum Peserta Didik | Keterangan |
|----------|--|--|
| Bahasa | 1. Singkat dan mudah dipahami | 1. Bahasa yang digunakan cukup terarah dan sederhana, sehingga dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. |
| Materi | 2. Mudah dipahami | 2. Materi pembelajaran pada Aplikasi “SIMBA” lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena disertai contoh pada kehidupan sehari-hari (kontekstual). |
| | 3. Latihan Soal <i>Quiz</i> yang Menarik dan Memotivasi Peserta didik. | 3. Latihan soal melalui <i>Quizziz</i> menarik dan memotivasi peserta didik. Hal ini karena selama pengerjaan Quiz terdapat skor peserta didik akan terpampang pada “ <i>Leaderboard</i> ” secara <i>real time</i> , sehingga mereka terpacu menjadi memperoleh skor terbaik |
| Tampilan | 4. Aplikasi Menarik | 4. Pemilihan warna dan grafis yang menarik serta pengemasan materi pembelajaran menjadi sebuah aplikasi <i>Android</i> menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. |
| | 5. Hemat dan Praktis | 5. Melalui penggunaan aplikasi peserta didik tidak perlu lagi mengeluarkan uang untuk fotokopi materi pembelajaran tambahan yang biasanya digunakan sekali pakai. |

Hasil respons atau balikan dari siswa kemudian ditindak lanjuti dengan melakukan sedikit perbaikan terhadap media pembelajaran ini.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk Aplikasi “SIMBA” untuk Mata Pelajaran IPS Kelas VII memuat enam menu. Adapun menu tersebut yaitu: menu kompetensi dan tujuan, materi pembelajaran, sekitar kita, video, quiz dan menu pengembang. Hasil uji coba terhadap ahli media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk diujicobakan kepada siswa selaku pengguna media pembelajaran. Hasil uji coba dari siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak dalam artian mampu memenuhi kebutuhan siswa selaku pengguna media pembelajaran ini.

Oleh karena keterbatasan penelitian yang hanya pada lingkup IPS, maka dalam penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan dan uji coba yang serupa dengan subjek mata pelajaran yang lain. Selain itu, karena keterbatasan pengembangan yang hanya sampai pada tahap pengembangan dan produk media yang hanya bisa digunakan secara daring. Pada penelitian selanjutnya diharapkan peneliti mampu mengembangkan media pembelajaran sampai pada tahap disebarluaskan dan dapat digunakan secara *offline* sehingga mudah diakses oleh pendidik dan peserta didik untuk kebutuhan pencapaian kesuksesan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abelson, H., & Harunani, F. 2012. *Mit Apps Inventor: About Us*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, dikases 7 Oktober 2019 on-line <https://appinventor.mit.edu/about-us>.

Abidin, Z. 2017. Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech Jurnal*

- Kajian Teknologi Pendidikan*, (Online), 1 (1): 9-20, (<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784>), diakses 5 April 2021.
- Afriani, A. 2018. Pembelajaran Kontekstual (Cotextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Al-Muta`aliyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, (Online), 1 (3): 80-88, (<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah>), diakses 5 April 2021.
- Akbar, S. 2017. *Instrumen perangkat pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Alhassan, R. 2016. Mobile Learning as a Method of Ubiquitous Learning: Students' Attitudes, Readiness, and Possible Barriers to Implementation in Higher Education. *Journal of Education and Learning*, (Online), 5(1): 176-189, (<https://doi.org/10.5539/jel.v5n1p176>), diakses 8 Maret 2021.
- Anwariningsih, S. H., & Ernawati, S. 2013. Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, (Online), 7(2): 121-128, (<https://doi.org/10.11591/edulearn.v7i2.226>), diakses 8 Maret 2021.
- Apsari, F. Y., Rama, M. D., & Prasetyo, E. 2018. Konseling Berbasis Teks Menggunakan Riliv-Aplikasi Android. *EXPERIENTIA : Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(1): 45–50, (<https://doi.org/10.33508/EXP.V6I1.1790>), diakses 8 Maret 2021.
- Drigas, A. S., & Angelidakis, P. 2017. Mobile Applications within Education An Overview of Application Paradigms in Specific Categories. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, (Online), 11(4): 17–29. (<https://doi.org/10.3991/ijim.v11i4.6589>), diakses 8 Maret 2021.
- Elfmi, A. F., & Nayono, S. E. 2017. Pengembangan Mobile Encyclopedia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *E-Journal Pend. Teknik Sipil Dan Perencanaan*, (Online), 5(8): 1–7, (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/sipil/article/view/8540>), diakses 6 April 2021.
- Endayani, H. 2018. Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *ITTIHAD: Jurnal Pendidikan*, (Online), 2(2): 117–127, (<http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/43/36>), diakses 5 April 2021.
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika*, (Online), 2(1): 24–33. (<http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/868>), diakses 6 April 2021.
- Hanafi, Y., Murtadho, N., Alifudin Ikhsan, M., & Diyana, T. N. 2020. Reinforcing Public University Student's Worship Education by Developing and Implementing Mobile-Learning Management System in the ADDIE Instructional Design Model. *International Journal of Interactive Mobile*

- Technologies (IJIM)*, (Online), 14(2): 215–241, (<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i02.11380>), diakses 6 April 2021.
- Idzhar, A., Negeri, S., & Abstrak, B. 2016. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, (Online), 2(2): 221-228 (<https://doi.org/10.26858/JO.V2I2.2956>), diakses 5 April 2021
- Jiwanti, H. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Rias Berbasis Aplikasi Andriod Menggunakan App Inventor*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Lestari, S. 2018. Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (Online), 2(2): 94–100, (<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>), diakses 5 April 2021.
- Maimunah, M. 2019. Peran Media Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Hak Anak. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, (Online), 11(1): 53-61, (<https://doi.org/10.26418/jvip.v11i1.30042>), diakses 5 April 2021.
- MCML. 2016. *What is App Inventor?*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, dikases 21 Oktober 2019 on-line <https://appinventor.mit.edu/about-us>.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, (Online), 3(1): 171-187, (<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>), diakses 5 April 2021.
- Oktiana, G. D. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oyelere, S. S., Suhonen, J., & Sutinen, E. 2016. Paper M-Learning: A New Paradigm Of Learning Ict In Nigeria M-Learning: A New Paradigm of Learning ICT in Nigeria. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, (Online), 10(1): 35–44, (<https://doi.org/10.3991/ijim.v10i1.4872>), diakses 8 Maret 2021.
- Ridha, M. 2021. Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Online), 5(1): 154-162, (<https://doi.org/10.31004/JPTAM.V5I1.925>), diakses 5 April 2021.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Pendidikan : Konsep, Prosedur dan Sitiesis Pengetahuan Baru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, (Online), 4(2): 163–173, (<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>), diakses

5 April 2021.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, (Online), 2(2): 103-114, (<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>), diakses 6 April 2021.

Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, (Online), 14(1): 75-195, ([https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)), diakses 5 April 2021.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UURI No. 20 Tahun 2003. 2003. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Undang-Undang Dasar 1945. 2002. Jakarta: DPR RI.

Wahyuningtyas, N. 2019. Developing edmodo-based online learning media to support student's skill of social studies in 21th century. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, (Online), 243(1): 1-9, (<https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012160>), diakses 8 Maret 2021.

Wahyuningtyas, Neni, & Rosita, F. A. D. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia. *Sejarah Dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajarannya*, (Online), 13(1):34–41, (<https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p034>), diakses 6 April 2021.

Zhao, F. 2019. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, (Online), 8(1): 31-43, (<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>), diakses 5 April 2021.