

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SMA KELAS X

³⁵Abdul Rahman Hamid

³⁶Devi Septiandini

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi berbasis Android. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sosiologi berbasis Android adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Subyek penelitian ini adalah pada konten pembelajaran untuk mata pelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang dikembangkan di dalam aplikasi Android yang dibuat. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa; 1) Dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran sosiologi berbasis android ini menggunakan beberapa tahapan pengembangan yang dimulai dari tahap analisis, perancangan atau desain, pengembangan dan evaluasi pakar, 2) berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran diperoleh rata – rata skor 4,8 dan masuk kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran sosiologi ini dapat dikatakan Sangat Layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Mobile Learning, Pembelajaran Sosiologi, Aplikasi Android*

PENDAHULUAN

Manusia dan Pendidikan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. dalam kehidupannya, manusia sejak lahir sampai kematiannya membutuhkan pendidikan untuk petunjuk mengenai sesuatu hal yang terkait dengan kesehariannya. Begitu pula dengan pendidikan yang terus

³⁵ Dosen Program Studi Sosiologi UNJ (email: rahman.utiah@gmail.com)

³⁶ Dosen Program Pendidikan Sosiologi UNJ (email: septiandini19@gmail.com)

berkembang dan terus mengkaji mengenai aspek-aspek yang terkait dengan kehidupan manusia.

Banyak yang masih beranggapan bahwa tugas utama dari pendidik adalah mengajar, sehingga pembelajar hanya berfokus pada bagaimana menyampaikan informasi kepada siswa, bukan bagaimana membuat siswa belajar. Tipe mengajar satu-satunya yang menjadi andalan pembelajar adalah tipe ceramah atau dikenal dengan *chalk and talk*. Dengan tipe mengajar yang demikian, proses pembelajaran masih berpusat kepada pembelajar (*teacher centered*) dan belum berpusat kepada siswa (*student centered*) dimana peran pembelajar lebih kepada menyampaikan informasi. Tujuan akhir dari pembelajaran adalah bagaimana membuat siswa belajar sehingga terjadi perubahan sikap dan pengetahuan yang cenderung menetap pada dirinya. Untuk mencapai tujuan tersebut, paradigma pembelajaran *teacher centered* harus dirubah menjadi *student centered* yang memungkinkan membuat siswa lebih banyak melakukan sesuatu daripada hanya sekedar mendengarkan.

Salma menyebutkan bahwa dalam prosesnya, pembelajaran tidak hanya mengandalkan seorang guru³⁷. Paradigma *student centered* melibatkan siswa dalam proses pemahaman konsep-konsep, pembelajar bukan lagi yang membuat siswa mengerti akan konsep tersebut. Dalam strategi pembelajaran *Konvensional* yang masih menggunakan paradigma *teacher centered* seperti tipe ceramah dan tanya jawab, penekanan ada pada cara menyampaikan pengetahuan oleh pembelajar kepada siswa bukan dilihat dari sisi siswa sebagai subjek yang belajar. Materi pelajaran yang disampaikan terbatas pada apa yang diberikan di depan kelas dan siswa akan menyerap pada saat itu saja secara pasif dan tidak mengembangkan sendiri pengetahuan

³⁷ Salma P. Dewi. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Hlm: 1

tersebut. Pendekatan semacam ini tidak terlalu efektif karena konsentrasi siswa pada saat ceramah tidak mungkin seratus persen dan tahan lama. Banyak hal yang terlewatkan dalam belajar dengan tipe ceramah terutama karena pembelajar bertindak aktif memberi, sedang siswa pasif menerima. Biasanya pengetahuan semacam ini tidak mempunyai ketahanan. Oleh karena itu diperlukan penggunaan beragam tipe pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Fungsi dari teknologi dalam dunia pendidikan berguna untuk memecahkan masalah pembelajaran untuk dapat membantu siswa agar lebih memahami materi secara konkret. Teknologi dalam dunia pendidikan mempunyai fungsi untuk membantu mempermudah proses penyampaian kepada siswa agar lebih efektif dan efisien dengan berbantuan sebuah media dalam proses pembelajarannya. Teknologi dapat membantu untuk membuat media penunjang yang bertujuan guru memberikan gambaran dari materi yang masih sulit diserap oleh siswa (abstrak) ke arah yang lebih dapat dipahami (konkret) sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan. Sehingga, pembelajaran yang mengarah pada *student centered* dapat mudah dicapai.

Selain itu, dengan adanya dorongan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi juga menciptakan kesempatan baru dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah adanya pendidikan secara *online* menggunakan saluran internet. Di negara-negara maju, pendidikan dengan *online learning* sudah menjadi hal yang sangat diutamakan. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini yang semakin pesat tidak lagi menjadi hal yang asing atau sulit didapatkan bagi masyarakat. Arus informasi dan komunikasi yang cepat di dukung oleh akses mendapatkannya

yang semakin mudah membuat masyarakat dapat mengakses informasi kapanpun dan dimanapun.

Melalui fenomena pesatnya TIK ini, dari sisi peran guru, guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi baik dalam menyampaikan materi ataupun dalam mencari materi pelajaran. Selain itu, guru juga harus menyesuaikan dengan kondisi siswa yang lebih dekat dan lebih mudah dalam mengakses TIK. Sehingga, guru tidak lagi ketinggalan informasi dan gagap dengan teknologi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh guru dalam proses pembelajaran dapat terlihat salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran atau dalam sumber belajar. Media pembelajaran yang sering digunakan guru di kelas antara lain yaitu komputer, LCD ataupun OHP. Orientasi lama yang digunakan yaitu berupa papan tulis sudah mulai tergantikan dengan media pembelajaran yang lebih canggih tersebut.

TIK selain digunakan dalam proses pembelajaran tatap muka di kelas, dimanfaatkan pula untuk memfasilitasi pendidikan jarak jauh. Penggunaan TIK dalam pendidikan jarak jauh ini sejalan dengan asumsi dari landasan Teknologi Pendidikan yaitu berupa penyebaran teknologi ke dalam kehidupan masyarakat yang semakin meluas³⁸. Teknologi pendidikan sendiri digunakan untuk menjelaskan penerapan teknologi pada sistem pelayanan pendidikan³⁹, tidak terkecuali pada layanan pendidikan jarak jauh yang ditujukan untuk kepentingan pembelajaran dan penelitian yang menitikberatkan pentingnya penggunaan teknologi untuk peningkatan kualitas pelayanan pendidikan

³⁸ Yusuf Hadi Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2014). Hlm: 104

³⁹ Barbara Seels dan Richey C Rita. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. (Jakarta: Unit Percetakan UNJ, 1994). Hlm: 4

jarak jauh. Kemudian, TIK memberikan kemudahan pada para dosen, staff dan mahasiswa untuk mengakses sumber belajar dari manapun dan juga berkomunikasi yang berkaitan dengan informasi mengenai penelitian yang terbaru.

Berdasarkan pada uraian mengenai beberapa permasalahan di atas, maka penelitian ini berupaya memberikan luaran penelitian berupa media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran sosiologi yang memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. Teknologi yang digunakan dalam penelitian adalah telepon pintar berbasis android dimana di dalamnya akan diisi konten pembelajaran sosiologi yang sesuai dengan kaidah keilmuan dan juga pembelajaran.

PERMASALAHAN

Permasalahan yang terjadi adalah kurangnya inovasi pembelajaran dalam mata pelajaran sosiologi di SMA khususnya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru. Sehingga, kurangnya variasi dalam pembelajaran dapat mengembangkan model pembelajaran ekspositori yang banyak memiliki unsur verbalisme yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah yang dikedepankan dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran sosiologi SMA berbasis telpon pintar Android yang sesuai dengan kebutuhan masa kini?

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan studi pengembangan (*Research and Development*) dimana didalamnya menggunakan dua pendekatan penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif (*mix method*). Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut⁴⁰. Subyek penelitian dalam penelitian ini merupakan tokoh-tokoh yang mengerti mengenai bidang ilmu teknologi pendidikan, khususnya berkaitan dengan pengembangan konten pembelajaran untuk mata pelajaran sosiologi di SMA yang berbasis android. Mereka adalah ahli desain pembelajaran, ahli teknologi informasi dan komputer, pengajar serta siswa. Mereka akan menjadi informan kunci dalam penelitian ini. Sementara, informan pendukung dipilih orang-orang yang dapat memvalidasi data yang berasal dari informan kunci. Informan penelitian terdiri atas; guru Sosiologi SMAN 10 Jakarta, Guru di MGMP Sosiologi DKI Jakarta, Siswa dan para ahli pembelajaran serta ahli media. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi dan studi dokumen. Bagian kedua, berupa data kuantitatif yang didapatkan dari menyebarkan angket untuk melakukan analisis kebutuhan dan juga untuk evaluasi beberapa ahli mengenai konten pembelajaran yang dikembangkan.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hlm: 407

KERANGKA KONSEPTUAL

Pembelajaran Campuran atau *Blended Learning*

Penerapan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran ini masuk ke dalam pembelajaran campuran atau blended learning. blended learning merupakan pembelajaran dengan mengkombinasikan beberapa model atau pendekatan. Blend sendiri dalam Blanded Learning juga di definisikan sebagai:

“ , the *blend* itself will focus on optimizing the mix of classroom instruction, online learning, and workplace performance support tools that can maximize the total impact on human performance.”⁴¹

Blend memiliki arti optimalisasi dari pencampuran pembelajaran di kelas, online learning dan peralatan pendukung yang dapat memaksimalkan kinerja seseorang (baik guru maupun siswa). Beberapa definisi blended learning menurut para ahli akan dijelaskan sebagai berikut.

Rooney menyebutkan bahwa “*Blended learning is a hybrid learning concept integrating traditional inclass sessions and e-Learning elements*”⁴². Menurutnya, antara blended learning merupakan bagian dari konsep hybrid learning yang mengkombinasikan metode pembelajaran tatap muka dengan

⁴¹ Larry Bielawski and David Metcalf, *Blended eLearning : Integrating Knowledge, Performance, Support and Online Learning*, (America: HRD Press, 2003), Hal: xxii

⁴² Rooney, J. E. 2003, Blended learning opportunities to enhance educational programming and meetings. *Association Management*, 55(5), 26-32

pembelajaran online. Definisi ini masih terlalu umum dalam menjelaskan pengertian blended learning.

Definisi lain dari *blended learning* dikemukakan oleh Thorne, yaitu:

“Blended learning is the most logical and natural evolution of our learning agenda. It suggests an elegant solution to the challenges of tailoring learning and development to the needs of individuals. It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning. It can be supported and enhanced by using the wisdom and one-to-one contact of personal coaches”⁴³.

Thorne menyebutkan bahwa *blended learning* merupakan solusi bagi pembelajaran individu yang disesuaikan dengan kebutuhannya. Kebutuhan yang dimaksudkan disini adalah kebutuhan akan penyesuaian dengan kemampuan kecepatan belajar maupun gaya belajarnya. Dengan adanya blended learning akan memberikan kesempatan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan berinteraksi sesama murid dan juga dan juga berinteraksi dengan teknologi secara online. Lebih lanjut Thorne menjelaskan integrasi yang dimaksud adalah perpaduan dari (a) teknologi multimedia (multimedia technology); (b) CD ROM video streaming; (c) kelas maya (virtual classroom); (d) voicemail, email and conference calls; serta (e) online text animation and video-streaming.

Pada pertengahan abad ke-21, istilah blended learning semakin tegas dengan diluncurkannya buku Handbook of Blended Learning (Bonk,

⁴³ Thorne, Kaye. Blended learning : how to integrate online and traditional learning. United States : Kogan Page. 2003, p16

Graham, Cross & Moore) pada tahun 2006. Di dalam buku tersebut Graham mengemukakan *blended learning systems combine face-to-face instruction with computer-mediated instruction*.⁴⁴ Graham menegaskan bahwa blended learning merupakan sebuah sistem yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran dengan mediasi komputer. Berangkat dari definisi yang dikemukakan oleh Graham, lebih lanjut Krause dalam Bath & Bourke menjelaskan:

“blended learning is realised in teaching and learning environments where there is an effective integration of different modes of delivery, models of teaching and styles of learning as a result of adopting a strategic and systematic approach to the use of technology combined with the best features of face to face interaction (Krause, 2007)⁴⁵”

Definisi terbaru dikemukakan oleh Saliba (2013) yang berpendapat bahwa:

“blended learning is a strategic and systematic approach to combining times and modes of learning, integrating the best aspects of face-to-face and online interactions for each discipline, using appropriate ICTs.⁴⁶”

Saliba menegaskan bahwa blended learning merupakan salah satu strategi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang sistematis untuk mengkombinasikan waktu dan berbagai macam model pembelajaran. Definisi ini menegaskan pula bahwa blended learning merupakan aplikasi dari TIK. Untuk itu, diperlukan penggunaan TIK yang tepat agar proses blended learning dapat dilaksanakan dengan baik.

⁴⁴ Graham, Charles, R. *The Handbook of Blended Learning*. (,2006 h. 5.

⁴⁵ Bath, Debra.,& Bourke, Jhon. (2010). *Getting Started With Blended Learning*. h.1

⁴⁶ Saliba, Gina. (2013). *Fundamental of Blended Learning*

Meskipun beberapa ahli tersebut di atas mengemukakan definisi blended learning yang berbeda-beda, jika diperhatikan lebih lanjut, mereka menggunakan beberapa istilah yang sama dalam mendefinisikan blended learning, yaitu sama-sama menggunakan istilah combine atau integrating, face-to-face, dan online. Pada dasarnya semua definisi tersebut mempunyai hakikat yang sama, yaitu mengintegrasikan beberapa model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, dapat dikatakan pula bahwa blended learning merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode e-Learning, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem e-Learning dengan metode konvensional atau tata muka (face-to-face).

PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Tahap pertama dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran sosiologi adalah tahap Analysis. Pada tahap ini pengembang melakukan analisis kebutuhan (*need assesment*), melakukan pemetaan masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran di kalangan siswa SMA khususnya siswa kelas X IPS dalam belajar sosiologi serta melakukan analisis tugas (*analysis task*).

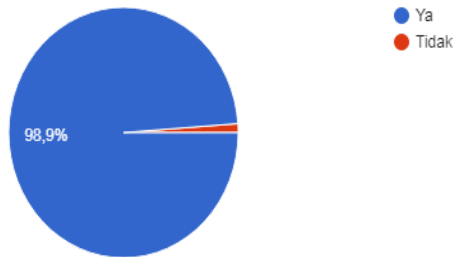
Analisis kebutuhan sendiri dilakukan dengan melibatkan sejumlah rombongan belajar dalam satu kelas di dua sekolah. Dari analisis kebutuhan ini kemudian akan didapatkan profil dari calon peserta didik. Pada penelitian ini, pengembang mengambil lokasi di SMAN 93 Jakarta dan SMAN 54 Jakarta untuk melaksanakan analisis kebutuhan. Pada proses analisis kebutuhan ini,

pengembang menyusun instrumen analisis kebutuhan terlebih dahulu yang didasarkan pada hasil observasi selama kegiatan PKM berlangsung bahwa, sebagian besar terlihat siswa kurang antusias dalam belajar Sosiologi. Hal ini salah satunya didasarkan pada penggunaan media dan metode yang digunakan oleh guru. Seperti yang peneliti amati, dalam belajar sosiologi siswa hanya menggunakan media buku cetak dan media presentasi sederhana. Segi metode, dalam memberikan pembelajaran sosiologi guru meminta siswa untuk diskusi hasil makalah mereka di depan kelas dengan diselingi tanya jawab.

Berdasarkan observasi tersebut, penulis kemudian membuat instrumen untuk disebarakan kepada sekitar 100 siswa kelas XI Program IPS di SMAN 93 Jakarta dan SMAN 54 Jakarta untuk memperkuat masalah yang dialami siswa dan juga memetakan kebutuhan mereka dalam pembelajaran sosiologi. Hasil dari sebaran angket tersebut dapat dilihat sebagai berikut: Tahap awal dalam penelitian ini yakni melakukan analisis kebutuhan dan permasalahan yang berumber dari hasil observasi di lapangan dan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa. Untuk mengetahui keadaan sebenarnya mengenai pembelajaran sosiologi dilapangan, peneliti melakukan observasi di dua sekolah yakni di SMAN 93 Jakarta dan SMAN 54 Jakarta. Hasil analisis kebutuhan dan permasalahan ini digunakan peneliti untuk menjadi latar belakang pengembangan media pembelajaran android untuk mata pelajaran sosiologi di SMA khususnya di kelas X. Hasil dari analisis kebutuhan dan permasalahan tersebut disajikan sebagai berikut:

Apakah kamu memiliki smartphone/tablet/Ipad?

87 tanggapan

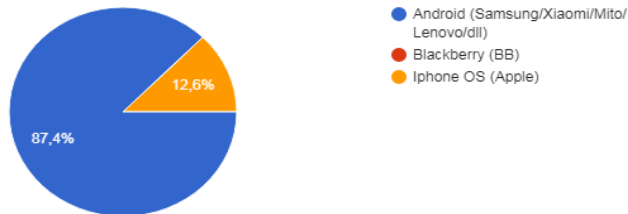


Dari 97 siswa yang mengisi angket analisis kebutuhan dan permasalahan sebanyak 98,9% siswa memiliki smartphone/tablet/ipad sisanya yakni sebesar 1,1% mengaku tidak memiliki.

Setelah mengetahui seberapa besar pengguna smartphone di kalangan siswa yang menjadi responden selanjutnya, peneliti ingin mengetahui lebih detail jenis operasi handphone yang mereka gunakan. Hal ini penting untuk mengetahui apakah sebaBerdasarkan hasil perhitungan angket didapatkan sebanyak 87,4% siswa menggunakan jenis operasi handphone Android dengan berbagai macam provider/merk telpon. Sebanyak 12,6% menggunakan jenis operasi handphone Iphone OS dari Apple. Untuk siswa yang menggunakan jenis operasi handphone Blackberry tidak ada atau 0%, penggunaan handphone Blackberry sendiri di Indonesia memang sudah menurun seiring dengan massifnya pasar handphone Android.

Apakah jenis operasi Handphone yang kamu miliki?

87 tanggapan

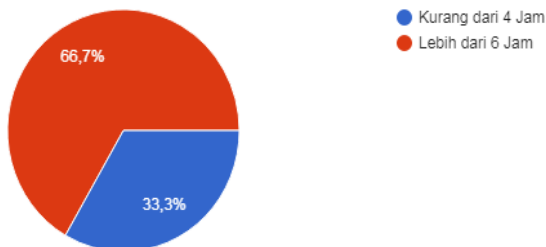


Banyaknya siswa yang lebih memilih menggunakan jenis operasi Handphone Android karena, harganya yang lebih bersaing dipasaran, mereka bisa mendapatkan harga handphone Android sesuai dengan budget orang tua dengan spesifikasi yang bagus misalnya dengan harga 2 juta mereka sudah bisa mendapatkan handphone Android dengan spesifikasi RAM 3G. Untuk siswa yang menggunakan Iphone OS dari hasil wawancara lebih dilatarbelakangi karena gaya hidup dan simbol status yang melekat pada handphone merk Apple itu sendiri. Beberapa siswa mengaku tidak masalah memiliki handphone Apple dengan harga yang mahal ditambah lagi orang tua yang mendukung.

Selanjutnya peneliti ingin mengetahui intensitas penggunaan handphone oleh siswa dalam 1 hari. Intensitas penggunaan handphone dapat memperlihatkan seberapa besar waktu yang banyak dihabiskan oleh siswa dengan handphonenya. Melalui angket yang disebarakan kepada responden siswa kelas X sebanyak 66,7% siswa menghabiskan waktunya lebih dari 6 jam untuk menggunakan handphone. Selebihnya sebesar 33,3% mengaku kurang dari 4 jam dalam sehari menggunakan handphone.

Biasanya kamu menggunakan Handphone berapa jam dalam sehari?

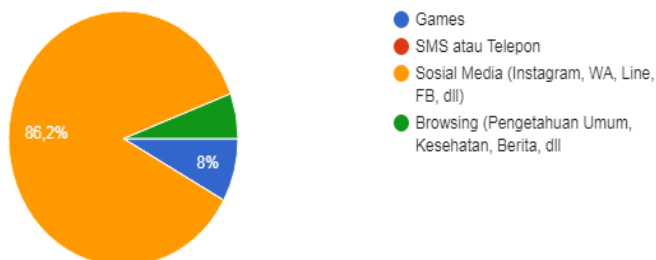
87 tanggapan



Aplikasi yang sering digunakan siswa selama menggunakan handphone adalah sosial media seperti Instagram, WhatsApp, Line, Facebook dan lain sebagainya dengan hasil sebanyak 86,2% siswa. Kemudian, sebanyak 8% siswa menggunakan handphoneya untuk memainkan games untuk membunuh rasa jenuh dalam belajar dan mereka mengaku itu kerap dilakukan ketika jam pelajaran. Selanjutnya, sebanyak 5,8% siswa menggunakan handphoneya untuk browsing mengenai pengetahuan umum maupun berita termasuk mencari referensi pelajaran.

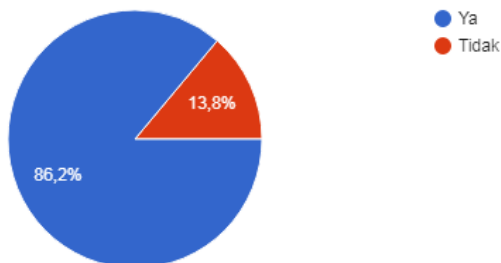
Aplikasi apakah yang sering kamu gunakan di dalam smartphone?

87 tanggapan



Apakah sosiologi termasuk mata pelajaran yang menarik?

87 tanggapan



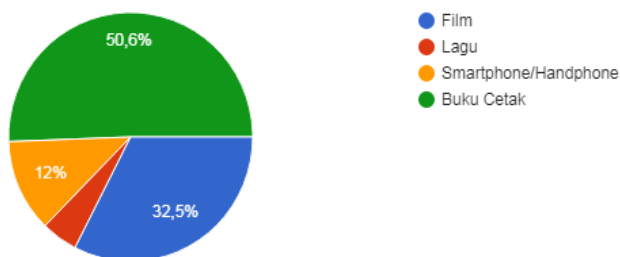
Pada pengembangan media pembelajaran berbasis android, peneliti perlu juga mengetahui tanggapan siswa mengenai pelajaran sosiologi. Tanggapan siswa ini penting untuk mengetahui minat mereka terhadap mata pelajaran sosiologi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan permasalahan didapatkan 86,2% siswa menyukai mata pelajaran sosiologi. sebesar 13,8% siswa mengaku tidak menyukai mata pelajaran sosiologi.

Berdasar dari pertanyaan sebelumnya sudah didapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa menyukai pelajaran sosiologi. Namun, peneliti juga memerlukan data mengenai tanggapan siswa berkaitan dengan kekurangan pembelajaran sosiologi di kelas. Hal ini diperlukan untuk mengetahui kelemahan pembelajaran sosiologi. berdasarkan hasil sebaran angket analisis kebutuhan dan permasalahan diperoleh hasil permasalahan utama yakni "media pembelajaran kurang inovasi". Media pembelajaran yang digunakan dirasa membosankan karena hanya menggunakan powerpont saja dan buku cetak sosiologi. kemudian, kekurangan kedua yaitu metode mengajar yang

membosankan karena guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Media belajar apa yang Paling Sering digunakan oleh guru mu di kelas ketika mengajar sosiologi?

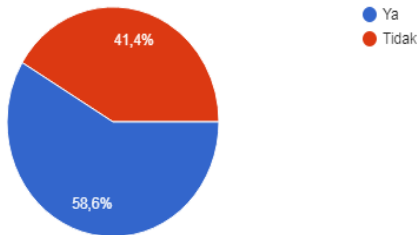
83 tanggapan



Kemudian, mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sosiologi sebanyak 50,6% menggunakan buku cetak yang dipinjamkan melalui perpustakaan. Selain buku cetak, sebanyak 32,5% siswa mengaku guru mereka ketika mengajarkan materi sosiologi menggunakan media Film yang diambil dari situs Youtube. Tidak hanya film, sebanyak 12% siswa mengaku, guru mereka juga menggunakan Smartphone/handphone sebagai media pembelajaran. smartphone siswa digunakan untuk mencari sumber belajar dari referensi di internet dan sisanya siswa mengaku dalam mempelajari sosiologi guru juga menggunakan media lagu.

Pernahkah kamu memasang aplikasi media pembelajaran (ex: quiper, ruang guru, dll) di smartphone mu?

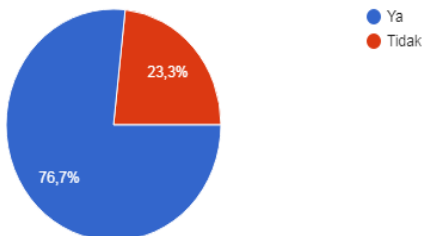
87 tanggapan



Pertanyaan mengenai aplikasi media pembelajaran yang banyak beredar dikalangan siswa seperti quiper dan ruang guru ini dirasa penting untuk mengetahui antusiasme siswa menggunakan media pembelajaran yang modern. Berdasarkan hasil penyebaran angket didapatkan sebanyak 58,6% pernah memasang dan sisanya yakni 41,4% mengaku tidak pernah memasang.

Jika tersedia media pembelajaran sosiologi di Playstore/GooglePlay/Google, apakah k...asang untuk belajar di luar sekolah?

86 tanggapan



Pertanyaan terakhir berkaitan dengan kesediaan siswa untuk memasang aplikasi media pembelajaran sosiologi di handphone mereka. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan dan permasalahan didapatkan 76,7% menjawab bersedia dan 23,3% tidak bersedia. Artinya, siswa mayoritas bersedia memasang aplikasi media pembelajaran sosiologi apabila sudah dikembangkan.

Setelah melakukan analisis masalah dan memetakan kebutuhan siswa dilakukan analisis instruksional yang berkaitan dengan Standar Kompetensi yang akan dimuat dalam media. Tahapan ini dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa untuk jenjang SMA Kelas X Program IPS sesuai dengan Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Standar Isi Lampiran Mata Pelajaran Sosiologi. berikut disajikan tabel penjabaran dari Kompetensi Dasar menjadi Indikator:

Tabel1. Analisis Kompetensi

Kelas	Kompetensi Dasar (Pengetahuan)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
Kelas X	Memahami pengetahuan dasar Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan yang berfungsi untuk mengkaji gejala sosial di masyarakat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami sejarah sosiologi 2. Siswa mampu memahami pengertian sosiologi 3. Siswa mampu memahami cirri – cirri dan hakikat sosiologi 4. Siswa mampu memahami objek kajian sosiologi

Kelas	Kompetensi Dasar (Pengetahuan)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		5. Siswa mampu memahami kegunaan sosiologi
	Mengenali dan mengidentifikasi realitas individu, kelompok, dan hubungan sosial di masyarakat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami nilai dan norma sosial yang ada di masyarakat 2. Siswa mampu memahami interaksi sosial yang terjadi 3. Siswa mampu memahami sosialisasi dan pembentukan kepribadian
	Menerapkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami definisi penyimpangan sosial di masyarakat 2. Siswa mampu memahami cirri – cirri penyimpangan di dalam masyarakat 3. Siswa mampu memahami teori – teori penyimpangan sosial 4. Siswa mampu mengidentifikasi faktor penyebab penyimpangan sosial 5. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk – bentuk penyimpangan

Kelas	Kompetensi Dasar (Pengetahuan)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		sosial yang terjadi di masyarakat 6. Siswa mampu mengidentifikasi jenis – jenis penyimpangan sosial yang terjadi di masyarakat 7. Siswa mampu memahami definisi, cirri dan tujuan penyimpangan sosial 8. Siswa mampu memahami bentuk – bentuk pengendalian sosial 9. Siswa mampu mengidentifikasi lembaga pengendalian sosial yang ada di masyarakat
	Memahami berbagai metode penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali gejala sosial di masyarakat.	1. Siswa mampu memahami konsep dasar penelitian sosial 2. Siswa mampu membuat rancangan penelitian sosial 3. Siswa mampu menentukan teknik pengumpulan data yang tepat 4. Siswa mampu menentukan teknik penentuan sampel yang tepat

Kelas	Kompetensi Dasar (Pengetahuan)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		5. Siswa mampu menentukan teknik pengolahan data yang tepat 6. Siswa mampu melakukan penyusunan laporan penelitian

Selanjutnya berdasarkan analisis instruksional di atas, peneliti melakukan analisis materi. Materi ini selanjutnya yang akan digunakan untuk dikembangkan ke dalam aplikasi yang ada di dalam media pembelajaran android.

Tahap Perancangan atau Desain

Setelah mendapatkan hasil dari analisis kebutuhan, proses dilanjutkan dengan merancang atau mendesain media pembelajaran berbasis android ini dengan memperhatikan kebutuhan dari subyek penelitian. Pembuatan rancangan produk dilakukan dengan membuat story board media sebagai bentuk rancangan di atas kertas (blue print) dan pengembang juga menyiapkan Silabus, RPP dan materi sosiologi SMA. Jadi, pada proses ini akan di dapatkan dua bentuk desain yaitu desain materi dan desain aplikasi.

Desain materi adalah rancangan materi yang akan dimasukkan ke dalam desain aplikasi. Tahap yang dilakukan untuk mendapatkan rancangan materi adalah dengan melakukan sortir terhadap materi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam produk media pembelajaran. Proses sortir ini

mempertimbangkan hasil dari analisis kebutuhan dan juga analisis kurikulum serta tujuan pembelajaran. Berikut disajikan proses sortir materi

Tabel 2. Analiais Materi

Jenjang/Kelas	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi	Sub Materi
SMA/Kelas X	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami sejarah sosiologi 2. Siswa mampu memahami pengertian sosiologi 3. Siswa mampu memahami cirri – cirri dan hakikat sosiologi 4. Siswa mampu memahami objek kajian sosiologi 5. Siswa mampu memahami kegunaan sosiologi 	Fungsi Sosiologi dalam Mengenali Gejala Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah sosiologi 2. Pengertian sosiologi 3. Cirri – cirri dan hakikat sosiologi 4. Objek kajian sosiologi 5. Kegunaan sosiologi
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami nilai dan norma sosial yang ada di masyarakat 2. Siswa mampu memahami interaksi sosial yang terjadi 	Konsep – Konsep Dasar Sosiologi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai dan norma 2. Interaksi sosial 3. Sosialisasi 4. Pembentukan kepribadian

Jenjang/Kelas	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi	Sub Materi
	3. Siswa mampu memahami sosialisasi dan pembentukan kepribadian		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami definisi penyimpangan sosial di masyarakat 2. Siswa mampu memahami ciri – ciri penyimpangan di dalam masyarakat 3. Siswa mampu memahami teori – teori penyimpangan sosial 4. Siswa mampu mengidentifikasi faktor penyebab penyimpangan sosial 5. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk – bentuk penyimpangan sosial yang 	Ragam Gejala Sosial di Masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi penyimpangan sosial 2. Ciri – ciri penyimpangan sosial 3. Teori – teori penyimpangan sosial 4. Faktor penyebab penyimpangan sosial 5. Bentuk – bentuk penyimpangan sosial 6. Jenis – jenis penyimpangan sosial 7. Definisi, diri dan tujuan penyimpangan sosial 8. Bentuk – bentuk pengendalian sosial

Jenjang/Kelas	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi	Sub Materi
	<p>terjadi di masyarakat</p> <p>6. Siswa mampu mengidentifikasi jenis – jenis penyimpangan sosial yang terjadi di masyarakat</p> <p>7. Siswa mampu memahami definisi, ciri dan tujuan penyimpangan sosial</p> <p>8. Siswa mampu memahami bentuk – bentuk pengendalian sosial</p> <p>9. Siswa mampu mengidentifikasi lembaga pengendalian sosial yang ada di masyarakat</p>		<p>9. Lembaga pengendalian sosial</p>
	<p>1. Siswa mampu memahami konsep dasar penelitian sosial</p> <p>2. Siswa mampu membuat rancangan</p>	<p>Penelitian Sosial</p>	<p>1. Konsep dasar penelitian sosial</p> <p>2. Rancangan penelitian sosial</p>

Jenjang/Kelas	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi	Sub Materi
	penelitian sosial 3. Siswa mampu menentukan teknik pengumpulan data yang tepat 4. Siswa mampu menentukan teknik penentuan sampel yang tepat 5. Siswa mampu menentukan teknik pengolahan data yang tepat 6. Siswa mampu melakukan penyusunan laporan penelitian		3. Teknik pengumpulan data 4. Teknik penentuan sampel 5. Teknik pengolahan data 6. Penyusunan laporan penelitian

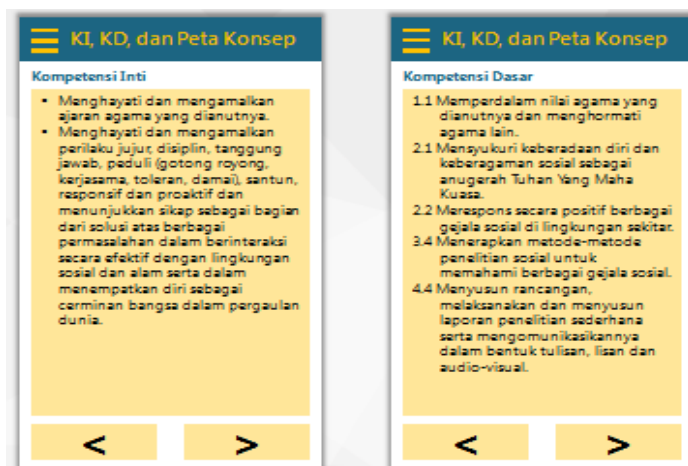
Desain untuk aplikasi dilakukan untuk merancang desain layout yang menarik. Tentunya dalam pembuatan aplikasi android ini diperlukan teknik, kejelasan pesan yang ingin disampaikan dan penerapan langkah – langkah pengembangan media grafis dan audio visual. Bentuk dari desain aplikasi ini dituangkan ke dalam storyboard.

Tahap Pengembangan dan Evaluasi Pakar

Pada tahapan ini dilakukan dua proses yakni mewujudkan blue print atau story board dan validasi kepada pakar. Tahap pertama yakni mewujudkan story board ke dalam aplikasi android yang dalam proses ini melibatkan ahli IT dari Fakultas MIPA program Studi Ilmu Komputer Universitas Negeri Jakarta. berikut disajikan screenshoot hasil tahap pengembangan dari aplikasi media pembelajaran dalam Android untuk mata pelajaran sosiologi kelas X :



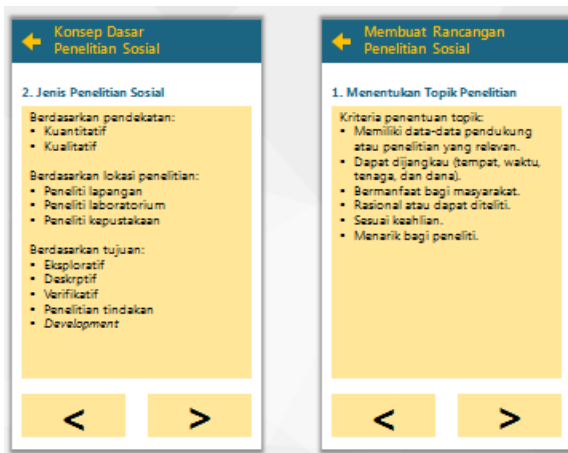
Gambar 1. Beranda



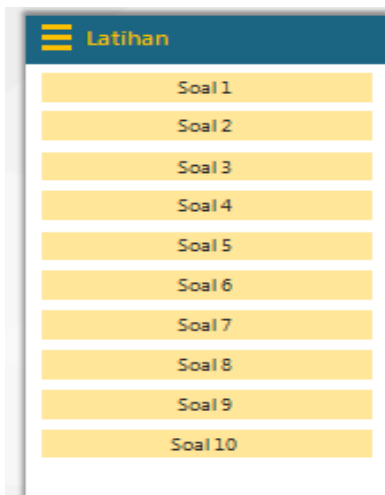
Gambar 2. Halaman Kompetensi



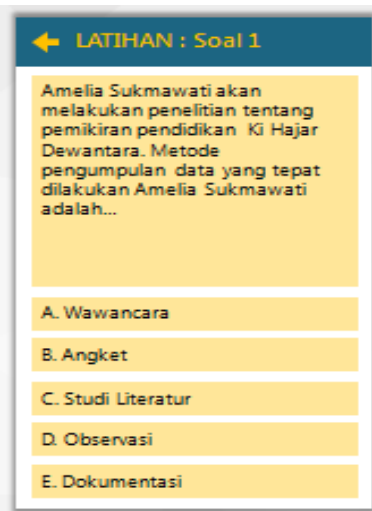
Gambar 3. Halaman Materi



Gambar 4. Halaman Subbab Materi



Gambar 5. Halaman Pilihan Soal



Gambar 6. Halaman Soal

Proses kedua yaitu melakukan validasi terhadap aplikasi android yang sudah dikembangkan. Berikut disajikan tabel rentang penilaian media

Tabel 3. Skala Penilaian Media Pembelajaran

No	Rentang Nilai	Kategori
1	$X > 4,2$	Sangat Layak
2	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak
4	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
5	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Sumber : Sukardjo (2012:96)

Validasi dilakukan dengan menghadirkan ahli media yang berpengalaman. Cara validasi dengan memberikan angket kepada pakar sebagai acuan dalam menilai hasil produk pada tahap pengembangan ini. Hasil dari validasi ini ialah pengembang akan mengetahui apakah produk ini sudah masuk ke dalam taraf

baik dan bisa dilanjutkan atau masih butuh perbaikan berikut hasil validasi pakar :

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata	Kategori
1.	Materi	52	4,15	Layak
2.	Media	96	4,8	Sangat Layak
3.	Pembelajaran	120	4	Sangat Layak
Total		89,3	4,3	Sangat Layak

KESIMPULAN

Peneitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran sosiologi di jenjang SMA Kelas X. pada proses pengembangannya, menggunakan tahap penelitian pengembangan yakni dari mulai tahap analisis, desain, pengembangan dan evaluasi pakar. Produk atau hasil dari pengembangan kemudian di nilai atau di evaluasi oleh beberapa ahli diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli pembeajaran. Berdasarkan hasil Dari hasil penilaian pakar didapatkan secara keseluruhan media pembelajaran sosiologi SMA Kelas X masuk ke dalam kategori “sangat layak” dimana nilai rata – rata nya lebih dari 4,2

DAFTAR PUSTAKA

- Bath, D & Bourke, J. (2010). *Getting Started With Blended Learning*. Australia : Griffith University.
- Bielawski, Larry and David Metcalf. (2003). *Blended eLearning : Integrating Knowledge, Performance, Support and Online Learning*, America: HRD Press.
- Carman , Jared M. (2005). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*.

- Dewi , Salma P. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*.
- E Rooney, J. (2003). *Blended learning opportunities to enhance educational programming and meetings*. Association Management.
- Gina , Saliba. (2013). *Fundamental of Blended Learning*.
- Hamalik, Omar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta)
- Miarso, Yusufhadi. 2013. cet ke 6. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sadiman, Arif S dan dkk. 2010. *Media Pendidkan : Pengertian, Pengembangannya dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajagrafindo).
- Schwier and Misanchuk. 1994. *Interctive Multimedia Instruction*. (United State:Educational Technology Publications. Inc).
- Staker, H. (2011). *The rise of k-12 blended learning: profiles of emerging models*.
- . (2012). *Classifying K–12 Blended Learning*