



ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEBARAN FLORA DAN FAUNA INDONESIA DAN DUNIA KELAS XI SMA NEGERI 3 PADANG

Rusdi Arief¹, Ernawati²

Program Studi Pendidikan Geografi, FIS, Universitas Negeri Padang

Email: rusdiarief44@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses belajar mengajar (2) Mengetahui kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran Geografi pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Padang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS mata pelajaran Geografi SMA Negeri 3 Padang. Instrumen yang digunakan yaitu angket, disusun menggunakan bantuan google form dan di bagikan melalui aplikasi WhatsApp Group kelas. Teknik Sampling menggunakan *Total Sampling* dengan jumlah responden sebanyak 68 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan aplikasi media pembelajaran berbasis android GEO Explorer yang dibuat memiliki frekuensi prioritas kebutuhan terbesar dari 68 siswa yaitu sebanyak 45 siswa dengan presentase 66,17% dengan kategori “Sedang” dan penggunaan Aplikasi media pembelajaran GEO Explore mendapatkan skor persentase usability (kegunaan) sebesar 82,94%, dari angket yang diberikan pada 68 siswa kelas XI IPS mata pelajaran geografi dengan hasil kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai kebutuhan siswa dalam belajar.

Kata kunci— kebutuhan media pembelajaran berbasis android, sekolah menengah atas

Abstract

This study aims to (1) determine the analysis of the needs of interactive learning media based on Android in the teaching and learning process (2) Knowing the ease of use of Geography learning media applications in class XI SMA Negeri 3 Padang. This research is a quantitative descriptive study, the research subjects are students of class XI IPS in Geography subject at SMA Negeri 3 Padang. The instrument used was a questionnaire, compiled using the help of google form and distributed through the class WhatsApp Group application. The sampling technique used Total Sampling with a total of 68 students as respondents. The results of this study indicate that the application of learning media based on Android GEO Explorer which is made has the highest priority frequency needs of 68 students, namely 45 students with a percentage of 66.17% in the "Medium" category and the use of the GEO Explore learning media application gets a percentage score of usability. amounting to 82.94%, from the questionnaire given to 68 students of class XI IPS in geography subjects with the results of the category "Very Appropriate" to be used as student needs in learning.

Keywords— android based learning media needs, high school

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa dan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang didukung oleh sumber belajar serta media pembelajaran. Pada saat ini perkembangan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan menjadi tantangan bagi dunia pendidikan khususnya guru untuk melakukan upaya inovasi dan kreatif untuk pembaharuan dengan memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Dilihat dari lingkungan yang kita ketahui sekarang, orang-orang lebih sering berinteraksi dengan teknologi dimanapun mereka berada, begitu juga dengan ketercapaian suatu proses pendidikan pada siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku dimana menyangkut perubahan, pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Ketercapaian perubahan-perubahan itu dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran. Sumber belajar yang bervariasi akan memberikan pengalaman yang sangat baik kepada siswa. Munir, (2008:131- 132) dalam

Ririska Hidayah Usra & Nofrion (2018) sumber belajar berupa bahan belajar adalah rujukan, referensi, atau literatur yang digunakan oleh pengajar dalam mengajar, akibat perkembangan teknologi inovasi-inovasi dalam pendidikan juga harus dikembangkan. Dalam kegiatan pembelajaran tujuan dari media pembelajaran dalam proses pendidikan adalah mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. penyelenggaraan pembelajaran pada Tahun Ajaran Akademik 2020/2021 dimasa pandemi Covid-19. Para generasi muda saat ini kebanyakan sudah memiliki telepon genggam bersistem Android yang tidak hanya digunakan dalam mengirim pesan singkat saja, tetapi juga untuk mengakses internet terutama jejaring sosial, video call, dan bermain game. Dengan hal itu siswa akan lebih suka menggunakan telepon genggamnya untuk hiburan dari pada belajar. Teknologi yang digunakan tidak pada tempatnya tersebut akan menjadi permasalahan pada pendidikan dalam proses pembelajaran, apalagi saat ini belajar daring dari rumah yang dilaksanakan selama masa pandemi covid-19.

Media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi android dapat menunjang proses pembelajaran karena dapat merangsai pikiran siswa untuk aktif dalam belajar, menunjukkan ketertarikan, untuk mencapai tujuan pembelajaran, Kesuksesan ketercapaian suatu

pembelajaran tidak akan lepas dari bagaimana media tersebut dirancang dan dipilih dengan baik sesuai perkembangan zaman termasuk pada Era revolusi industri 4.0 juga dikenal dengan istilah yaitu revolusi industri atau era disrupsi (inovasi) yang menjadikan berbagai inovasi-inovasi pada aktivitas manusia termasuk dalam bidang pendidikan kedepannya. Eko Risdianto (2019: 3) menyebutkan bahwa pemerintah Indonesia saat ini sedang melaksanakan langkah-langkah strategis berdasarkan peta jalan Making Indonesia 4.0 dengan memanfaatkan peluang di era Revolusi Industri 4.0 yaitu menyelaraskan kurikulum pendidikan dengan kebutuhan industri di masa datang. Akan tetapi Media pembelajaran yang digunakan tentu tidak akan spontan mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran namun diperlukan juga adanya analisis untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar seiring dengan perkembangan zaman.

Disaat proses pembelajaran siswa di kelas XI IPS SMA Negeri 3 padang adakalanya suatu hambatan dalam proses belajar dan mengajar bagi guru dan siswa. dalam kenyataannya belum digunakannya media pembelajaran berupa aplikasi android sebagai inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman dalam kenyataannya belum digunakannya

media pembelajaran berupa aplikasi android sebagai inovasi untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi. Dampak hal tersebut berupa keluhan peserta didik yang mengatakan mereka sangat bosan dengan pembelajaran daring yang membaca begitu banyak materi dan hanya menggunakan media pembelajaran berupa Power Point dan PDF saja khususnya pada mata pelajaran geografi. Dampak hal tersebut berupa keluhan peserta didik yang mengatakan mereka sangat bosan dengan pembelajaran daring yang membaca begitu banyak materi dan hanya menggunakan media pembelajaran berupa Power Point dan PDF saja. Disaat proses pembelajaran siswa di kelas XI IPS ada yang mengumpulkan tugas tepat waktu, terlambat, dan tidak mengumpulkan tugas sama sekali, dan adanya siswa yang terlambat hadir dalam mengikuti pembelajaran daring pada mata pelajaran geografi yang mana akan berdampak terhadap semangat belajar siswa. Dalam proses pembelajaran guru membagikan media pembelajaran berupa PPT atau PDF melalui group kelas via WhatsApp dan siswa diberikan tugas yang nantinya dikumpulkan melalui Google classroom hal itu membuat kurangnya inovasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian perlu penelitian tentang analisis kebutuhan

media pembelajaran interaktif yang berbasis *android* pada mata pelajaran Geografi dengan materi sebaran flora dan fauna indonesia dan dunia yang dijadikan sebagai salah satu sumber belajar siswa.

Android merupakan system perangkat lunak yang ada pada *smartphone* yang dapat digunakan dimana saja dan memiliki fitur-fitur yang menunjang aktifitas manusia pada zaman ini. Android menurut Satyaputra dan aritong (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara device (piranti) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device.

Dengan demikian diharapkan media pembelajaran yang menggunakan system aplikasi pada *smartphone android* untuk pembelajaran, diharapkan akan dapat membantu proses pembelajaran bagi siswa, dan menciptakan pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi android dengan tampilan yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran baik secara mandiri atau berkelompok, dan juga bermanfaat menjadikan guru lebih kreatif untuk merancang media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti merasa perlu membuat sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android yang dinamakan GEO

Explorer untuk kebutuhan media pembelajaran siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android di SMA Negeri 3 Kota Padang, hal ini sesuai dengan pendapat Suharsini Arikunto (2010: 234), penelitian deskriptif adalah penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan.

Penelitian dilakukan pada tanggal 24 November – 30 Desember 2020 dalam kondisi pembelajaran Daring, semester I tahun ajaran 2020/2021. Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Padang.

Objek pada penelitian ini adalah kebutuhan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android GEO Explorer pada mata pelajaran geografi materi sebaran flora dan fauna indonesia dan dunia untuk siswa kelas XI IPS Semester I SMA Negeri 3 Padang.

Subjek penelitian ini terdiri 2 guru geografi dan 68 siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Padang.

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi subjek/objek penelitian.

Penelitian menggunakan Kuisisioner /angket untuk pengujian analisis kebutuhan dan aspek usability (kegunaan), media pembelajaran yang sudah dihasilkan, diimplementasikan kepada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Padang mata pelajaran geografi, setelah itu siswa mengisi angket kuisisioner yang menggunakan bantuan google form berupa link yang sudah dibuat oleh peneliti dan dibagikan pada WhatsApp Group kelas XI Geografi.

teknik analisis data deskriptif menggunakan perhitungan statistik deskriptif persentase dan skala interval untuk mengetahui tingkat frekuensi kebutuhan media pembelajaran lalu skala Likert untuk pengukuran persentase instrument kelayakan kegunaan aplikasi.

Tabel 2. Skor Kategori

| Interval | Kategori |
|----------------------------------|---------------|
| $X \geq M + 1,5 SD$ | Sangat Tinggi |
| $M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$ | Tinggi |
| $M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$ | Sedang |
| $M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$ | Rendah |
| $X < M - 1,5 SD$ | Sangat Rendah |

(Sugiyono, 2010: 22)

Keterangan:

M : Rata-rata hitung

X : Jumlah subyek

SD : Standar deviasi

- b. Kemudian setelah mendapatkan skor dari setiap responden dihitung presentasi kegunaan aplikasi GEO Explorer sebagai media pembelajaran kelas XI IPS dengan rumus persentase

Analisis kebutuhan dan aspek kegunaan aplikasi media pembelajaran berbasis android dilakukan dengan tahapan langkah sebagai berikut:

Tabel 1. Interval Skala Likert
Pertanyaan Positif

| Alternatif Jawaban | Nilai |
|---------------------|-------|
| Sangat Tidak Setuju | 1 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Ragu-ragu | 3 |
| Setuju | 4 |
| Sangat Setuju | 5 |

- a. Setelah mendapatkan skor dari setiap responden dihitung presentasi kebutuhan aplikasi GEO Explorer sebagai media pembelajaran dengan rumus interval untuk mendapatkan Frekuensi Analisis Kebutuhan.

kelayakan penggunaan sebagai berikut :

Dengan berikut:

$$\text{Persentase kelayakan(\%)} = \frac{\text{Skor yang didapatkan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah didapatkan nilai presentasi kemudian bandingkan dengan tabel kriteria interpretasi skor (Arikunto, 2016). Lihat tabel 8.

Tabel 3. Tabel Penilaian Kelayakan sebagai kebutuhan penggunaan media pembelajaran berbasis android.

| Persentase Penilaian | Interpretasi |
|----------------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup |
| 21% - 40% | Kurang Layak |
| 0% - 20% | Tidak Layak |

(Sumber: Arikunto, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kebutuhan siswa kelas XI IPS Geografi SMA Negeri 3 Padang dalam menggunakan media pembelajaran interaktif GEO Explorer berbasis aplikasi Android.

1. Tahap membuat sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android menggunakan bantuan *software Smart Apps Creator*. mendesain media pembelajaran yang akan menghasilkan berupa aplikasi Android dengan tampilan yang menarik, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Proses pembuatan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Software Smart Apps Creator*

Hasil implementasi desain pembuatan media pembelajara berupa aplikasi pada Android device adalah sebagai berikut:

a. Halaman Splash Screen Aplikasi.



Gambar 2. Tampilan *Splash Screen* Aplikasi

Gambar 2 di atas merupakan hasil tampilan loading awal/*Splash Screen* pada saat membuka aplikasi media pembelajaran berbasis android GEO Explorer. Terdapat logo bumi dan nama dari aplikasi yang digunakan

b. Halaman Menu Utama atau Beranda

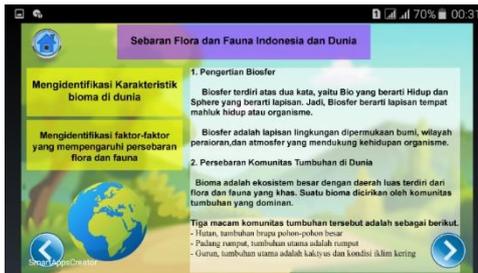




Gambar 3 dan 4. Tampilan Menu Utama/Beranda.

Gambar 3 dan 4 diatas merupakan tampilan aplikasi untuk halaman menu utama atau aplikasi media pembelajaran berbasis android GEO Explorer yang dihasilkan.

c. Halaman Materi



Gambar 5,6 dan 7. Tampilan Halaman Materi

Gambar 5,6 dan 7 di atas merupakan Tampilan Halaman Materi Geografi pada saat menekan

menu materi pada aplikasi media pembelajaran berbasis android GEO Explorer.

d. Halaman Kuis



Gambar 8 dan 9. Tampilan Halaman Kuis.

Gambar 8 dan 9 di atas merupakan Tampilan Halaman Kuis, saat menekan menu kuis pada aplikasi media pembelajaran berbasis android GEO Explorer. siswa dapat berlatih mengasah kemampuan berfikir dengan tampilan aplikasi yang menarik.

e. Halaman Tentang



Gambar 10. Tampilan Halaman Tentang.

Gambar 10 yaitu tampilan Halaman Tentang biodata saya sebagai pembuat aplikasi media

pembelajara di atas dan untuk halaman tentang pada aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android GEO Explorer.

2. Tahap menganalisis kebutuhan.

Selanjutnya aplikasi GEO Explorer disebar melalui link google Drive dan dapat diinstal dan diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran, penelitian dilakukan pada tanggal 24 – 30 November 2020 dalam kondisi pembelajaran Daring, setelah pemakaian aplikasi siswa mengisi angket menggunakan bantuan Google Form yang dapat diakses melalui internet dengan link kuesioner disebar melalui WhatsApp Group siswa kelas XI mata pelajaran Geografi dan juga Aplikasi GEO Explorer. Adapun sampel yang ingin diteliti adalah keseluruhan siswa kelas XI mata pelajaran Geografi sebanyak 2 kelas yang berjumlah 68 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket (kuesioner) yang terdiri atas 30 butir pernyataan dengan menggunakan 5 alternatif jawaban, yang meliputi: Sangat

Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RG) Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), dan dengan rentang skor 1–5. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga keadaan objek akan digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh.

Hasil pengolahan data kebutuhan yang telah dilakukan, Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sebaran Flora dan Fauna Indonesia dan Dunia Kelas XI SMA Negeri 3 Padang dengan jumlah sampel 68 siswa dengan 30 pertanyaan memperoleh nilai maksimum yaitu sebesar 147, nilai minimum 99, Setelah hasil deskripsi data penelitian diperoleh, berikutnya dapat diketahui rata-rata (mean) 124,39 ,median 121, modus 121, serta standar deviasi (SD) sebesar 11,41. Selanjutnya data dikategorikan sesuai dengan rumus yang telah ditentukan, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, berdasarkan nilai mean dan standar deviasi dengan rumus Interval distribusi Frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sebaran Flora dan Fauna Indonesia dan Dunia Kelas XI

| No | Interval | kriteria | Frekuensi | persen |
|--------------|--------------|---------------|-----------|--------|
| 1 | $X \geq 147$ | Sangat Tinggi | 3 | 4,41% |
| 2 | 135 - 146 | Tinggi | 13 | 19,11% |
| 3 | 112 - 135 | Sedang | 45 | 66,17% |
| 4 | 101 - 112 | Rendah | 6 | 8,82% |
| 5 | $X \leq 100$ | Sangat Rendah | 1 | 1,47% |
| Total | | | 68 | 100% |

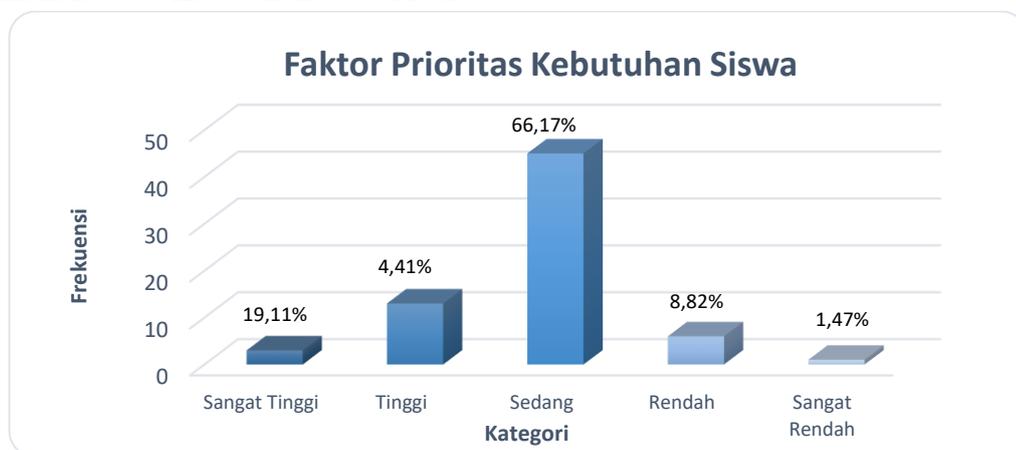
Dari tabel distribusi pengkategorian Kebutuhan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada materi Geografi

terhadap siswa kelas XI, berdasarkan faktor kebutuhan untuk siswa diatas, yaitu sebanyak 3 responden (4,41%) memiliki kategori Sangat Tinggi, 13 responden (19,11%) memiliki kategori Tinggi, 45 responden (66,17%) memiliki kategori Sedang, 6 responden (8,82%) memiliki kategori Rendah, dan sebanyak 1 responden (1,47%) memiliki kategori Sangat Rendah. Dengan demikian Analisis Kebutuhan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sebaran Flora dan Fauna Indonesia dan Dunia Kelas XI SMA Negeri 3 Padang berdasarkan faktor kebutuhan pada skala prioritas untuk siswa adalah (66,17%)“**Sedang**”.

Distribusi frekuensi yang telah ditampilkan, maka disajikan juga dalam bentuk histogram gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11. Histogram Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sebaran Flora dan Fauna Indonesia dan Dunia Kelas XI SMA Negeri 3 Padang Berdasarkan Kebutuhan penggunaan untuk Siswa.

Berdasarkan Frekuensi Analisis Kebutuhan dengan nilai persentase prioritas responden tertinggi yaitu 66,71% “Sedang” sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh John McNeil (dalam Sanjaya, 2008) mendefinisikan analisis kebutuhan (need assessment) adalah proses menentukan prioritas kebutuhan pendidikan. Sejalan dengan pendapat McNeil, Seel dan Glasgow (dalam Sanjaya, 2008) menjelaskan tentang analisis kebutuhan, bahwa kebutuhan itu pada dasarnya adalah kesenjangan (discrepancies) antara apa yang telah

tersedia dengan apa yang telah tersedia dengan apa yang diharapkan, dan need assessment adalah proses mengumpulkan informasi tentang kesenjangan dan menentukan prioritas dari kesenjangan untuk dipecahkan.

Dengan demikian kebutuhan / need assessment adalah tindakan kegiatan yang mana untuk mengumpulkan informasi tentang kesenjangan yang seharusnya dimiliki setiap siswa untuk belajar dengan apa yang telah dimiilkinya guna untuk menentukan prioritas dari

kebutuhan media pembelajaran yang digunakan dalam belajar.

3. Tahap mengetahui kemudahan aplikasi media pembelajaran GEO Explorer ketika digunakan.

Berdasarkan hasil pengujian usability (kegunaan) yang telah dilakukan oleh penguji terhadap

kebutuhan dalam penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada pembelajaran Geografi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Padang dalam kondisi pembelajaran daring selama pandemic Covid-19, maka dapat diperoleh skor persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\text{Skor yang didapatkan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{8460}{10200} \times 100 \\
 &= 82,94 \%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan adalah 82,94%, sehingga dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android GEO Explorer memenuhi kriteria usability (kegunaan) dengan kategori “**Sangat Layak**” digunakan

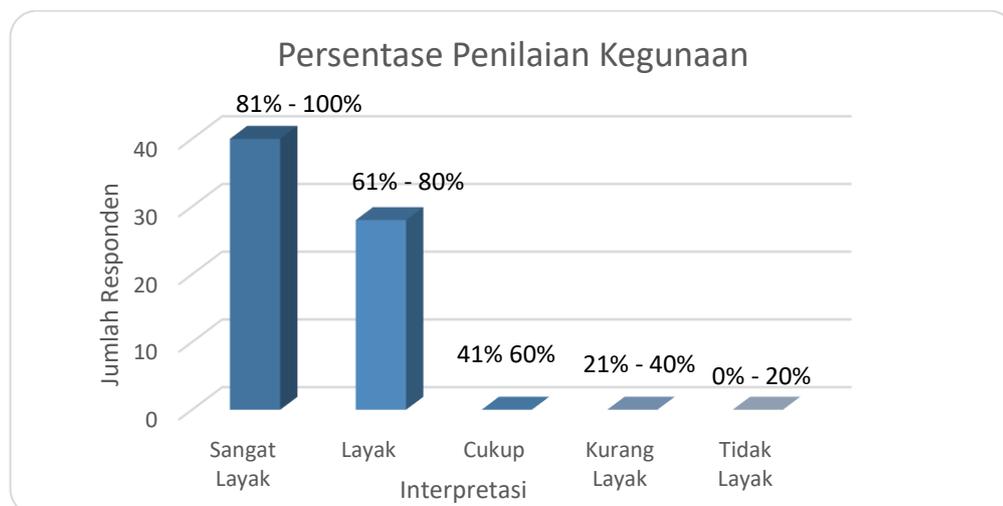
sebagai kebutuhan belajar siswa dalam menggunakan Android.

Hasil Persentase Penilaian siswa pada penggunaan Aplikasi GEO Explorer disajikan juga dalam bentuk tabel dan gambar histogram sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Persentase Penilaian siswa pada penggunaan Aplikasi GEO Explorer

| Persentase Penilaian | Jumlah Responden | Interpretasi |
|----------------------|------------------|--------------|
| 81% - 100% | 40 | Sangat Layak |
| 61% - 80% | 28 | Layak |
| 41% - 60% | 0 | Cukup |
| 21% - 40% | 0 | Kurang Layak |
| 0% - 20% | 0 | Tidak Layak |

(Sumber: Arikunto, 2016)



Gambar 12. Histogram Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android Kelas XI SMA Negeri 3 Padang Berdasarkan Kegunaan untuk Siswa.

Berdasarkan Persentase Penilaian Kegunaan dengan nilai persentase seluruh responden yaitu adalah 82,94% “Sangat Layak” sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Herman tolle dkk, (2017) : 61) bahwa: Usability adalah salah satu tolak ukur interaktivitas pengalaman pengguna terkait dengan antarmuka pengguna seperti sebuah website atau sebuah perangkat lunak bentuk aplikasi. Sebuah antarmuka pengguna dikatakan use-friendly jika antarmuka pengguna disebut mudah dipelajari, membantu tugas pekerjaan pengguna secara efektif dan efisien, serta memuaskan dan menarik ketika digunakan. Dengan demikian kegunaan (Usability) adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang kemudahan penggunaan sebuah Aplikasi media pembelajaran untuk siswa dalam menunjang proses pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan peserta didik dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis android GEO Explorer mata pelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 3 Kota Padang.

Hasil Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis android GEO Explorer pada materi sebaran flora dan fauna indonesia dan dunia kelas XI SMA Negeri 3 Padang berdasarkan faktor kebutuhan pada skala prioritas untuk siswa adalah (66,17%) dengan kategori “Sedang”.

Hasil perhitungan persentase kelayakan, kemudahan dalam penggunaan aplikasi adalah 82,94%, dengan kategori “Sangat Layak”. sehingga dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android GEO Explorer memenuhi kriteria usability

(kegunaan) dan dapat digunakan sebagai kebutuhan media pembelajaran bagi siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikembangkan agar aplikasi media pembelajaran yang dibuat bisa lebih optimal, terdapat juga beberapa saran yang bisa disampaikan oleh peneliti, yaitu:

1. Kepada Pihak Sekolah

Disarankan kepada pihak sekolah agar menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran atau pelatihan kepada guru untuk menunjang dalam penerapan membuat media pembelajaran berbasis android. Dengan begitu proses pembelajaran akan lebih menarik dan menambah wawasan yang luas.

2. Kepada Guru Geografi SMA Negeri 3 Padang

Disarankan kepada guru geografi dan tenaga pendidik lainnya agar dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Agar dapat digunakan dengan baik, benar, tepat, dan menarik dan membuat persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis android semakin positif, dan siswa tidak ketinggalan zaman. Dengan demikian siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

3. Kepada Siswa SMA Negeri 3 Padang

Disarankan kepada siswa SMA Negeri 3 Padang agar dapat mengikuti pembelajaran Geografi dengan sungguh-sungguh, salah satunya dengan memanfaatkan hal positif android sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis android dimaksudkan untuk membantu dan menunjang dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ririska Hidayah Usra. Nofrion, 2018, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD) Berbasis Web Pada Pembelajaran Geografi di SMA N 2 Padang, Jurnal Buana – Vol-2 No-1 tahun 2018. Diakses hari senin, 27 juli 2020 pukul 13:00
- Eko Risdianto (2019). Analisis Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 https://www.academia.edu/38353914/Analisis_Pendidikan_Indonesia_di_Era_Revolusi_Industri_4.0 Diakses hari minggu, 26 Juli 2020 pukul 21.00 WIB
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

- Sanjaya, Wina. (2008). Perencanaan dan desain system pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Herman Tolle, Aryo Pinandito, Agi Putra Karisma dan Ratih Kartika Dewi., 2017. Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak (Konsep & Implementasi). Malang: UB Media