GEADIDAKTIKA
Jurnal Geografi
Jurnal Pendidikan Geografi UNS

Volume. 4
Nomor. 1
Tahun. 2024

Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Rasa Cinta Tanah Air Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri Mojogedang Kabupaten Karanganyar Tahun 2021/2022 (K.D 3.6 Keragaman Budaya Indonesia)

Fadlilah Cahyaningtyas*, Chatarina Muryani, Sarwono
Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia
*Email : Fadlilahcahyaningtyas@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:
Received: 31-05-2023
Revision: 23-11-2023
Accepted:01-01-2024

KETENTUAN SITASI

**Cahyaningtyas, F., Muryani, C.,
Sarwono. (2024).** Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Rasa Cinta Tanah Air Peserta Didik Kelas Xi Ips Sma Negeri Mojogedang Kabupaten Karanganyar Tahun 2021/2022 (K.D 3.6 Keragaman Budaya Indonesia). Geadidaktika. Vol. 04, No. 1.

Copyright © 2024
Geadidaktika (E-ISSN 2774-339X)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran mobile learning untuk meningkatkan hasil belajar dan rasa cinta tanah air; 2) Mengembangkan desain serta pengembangan media pembelajaran mobile learning untuk meningkatkan hasil belajar dan rasa cinta tanah air; 3) Mengetahui kelayakan media pembelajaran mobile learning sebagai media pembelajaran untuk peserta didik; 4) Mengetahui efektivitas media pembelajaran mobile learning untuk meningkatkan hasil belajar dan rasa cinta tanah air peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri Mojogedang Tahun 2021/2022 mata pelajaran geografi materi K.D 3.6 Keragaman Budaya Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pada model pengembangan ADDIE meliputi tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).Hasil penelitian ini adalah: 1) Kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran mobile learning diperoleh dari hasil analisis kebutuhan dengan indikator karakteristik gaya belajar, pengalaman penggunaan media, kebutuhan media pembelajaran, visualisasi meliputi warna, pemilihan jenis huruf, dan pemilihan musik; 2) Bentuk desain serta pengembangan media pembelajaran mobile learning disusun menggunakan draf story board yang berisi gambaran tampilan aplikasi mobile learning dengan bahan ajar materi yang digunakan; 3) Media pembelajaran mobile learning dinyatakan layak digunakan dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, pendidik, serta pelaksanaan uji coba perorangan dan uji coba skala terbatas; 4) Media pembelajaran mobile learning efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan rasa cinta tanah air peserta didik dengan nilai signifikansi pada t-test hasil belajar dan rasa cinta tanah air 0,000 yang berarti lebih kecil daripada 0,05 yang dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara variabel awal dan variabel akhir (pretest dan postest) serta terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan pada masing-masing variabel.

https://doi.org/10.20961/gea.v4i1.74372

Kata Kunci : Pengembangan Media, Mobile Learning, Hasil Belajar, Rasa Cinta Tanah Air

ABSTRACT

This research aims to: 1) Find out students' needs for the development of mobile learning learning media to improve learning outcomes and a sense of love for the country; 2) Developing the design and development of mobile learning learning media to improve learning outcomes and a sense of love for the country; 3) Knowing the suitability of mobile learning learning media as a learning media for students; 4) Knowing the effectiveness of mobile learning learning media to improve learning outcomes and feelings of love for the homeland of students in class The method used in this research is research and development (R&D) with the ADDIE development model. The stages in the ADDIE development model include the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The results of this research are: 1) Students' needs for mobile learning learning media were obtained from results of needs analysis with indicators of learning style characteristics, media use experience, learning media needs, visualization including color, font type selection, and music selection; 2) The form of design and development of mobile learning learning media is prepared using a story board draft which contains a description of the appearance of the mobile learning application with the teaching materials used; 3) Mobile learning learning media is declared suitable for use based on the results of assessments by media experts, material experts, educators, as well as the implementation of individual trials and limited scale trials; 4) Mobile learning learning media is effective in improving students' learning outcomes and feelings of love for their homeland with a significance value in the t-test for learning outcomes and feelings of love for their country of 0.000 which means it is smaller than 0.05 which can be concluded that there is a significant difference between the initial variables and final variables (pretest and posttest) and there is a significant influence on the differences in treatment for each variable.

***Keywords**: Media Development, Mobile Learning, Learning Outcomes, Love for the Motherland*

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan di Indonesia diharapkan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat bekerjasama serta berkomunikasi dengan baik, berpikir kreatif serta inovatif dalam memecahkan sebuah permasalahan, dan mahir dalam menggunakan teknologi.

Salah satu bidang yang terdampak dengan pesatnya perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan, di mana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi- informasi mengenai pendidikan, yang memiliki unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan, serta peserta didik itu sendiri (Darmawan, 2014). Media pembelajaran

merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, memberikan stimulus pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik untuk belajar dengan sadar, memiliki tujuan, dan terkendali (Putra, Setiawan, & Suryani, 2018). Dalam rangka membantu peserta didik mencapai kompetensi serta mendorong untuk memahami materi, guru memberikan tugas yang diharapkan mampu membantu peserta didik dalam belajar mandiri, namun pada kenyataannya memberikan tugas secara terus menerus kepada peserta didik membuat mereka merasa tertekan. Selain itu, kurangnya improvisasi serta inovasi guru dalam mengajar serta memproduksi media pembelajaran membuat pembelajaran yang berlangsung tidak optimal. Pada situasi seperti ini, Memenuhi kebutuhan peserta didik yang menginginkan variasi dan keberagaman media pembelajaran, serta memastikan aksesibilitas yang mudah diakses dimana saja seperti menggunakan berbagai media gambar, video, dan audio serta konten pembelajaran yang diberikan juga harus interaktif dengan memperlibatkan peserta didik sehingga akan terdapat motivasi didalam pembelajaran sehingga peserta didik akan mampu belajar secara mandiri. Sehingga, berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan solusi untuk dapat mengatasinya.

Solusi yang dapat dilakukan salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat menjadi solusi yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik sehingga akan menciptakan pengelaman pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Media yang bisa dijadikan salah satu alternatif adalah dengan membuat *mobile learning* berbasis *android.* Pembelajaran berbasis teknologi *mobile* memiliki dampak yang baik karena dapat diakses kapan saja dengan bantuan aplikasi *mobile*. Selain itu, maraknya jejaring sosial yang sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari segala aktivitas baik di dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari, tidak bisa dilepaskan dari perkembangan *platform mobile learning* berbasis *Android*. Tidak banyak masalah dengan pembelajaran seluler berbasis *Android* karena pembuatannya mirip dengan aplikasi lain. Dengan penggunaan *mobile learning* dalam pelajaran geografi diharapkan juga dapat memberikan pengamalam yang baru pada peserta didik. Kemudian, pengalaman tersebut dikolaborasikan dengan pengetahuan serta diwujudkan dalam tindakan yang mencerminkan rasa cinta tanah air yang baik.

Cinta tanah air merupakan suatu sikap mencintai bangsa dan negara tanpa mengenal fanatisme terhadap daerah tertentu. Cinta tanah air melibatkan cinta terhadap lingkungan tempat dia berada, cinta terhadap negara, serta penghargaan terhadap sumber penghidupan dan tempat menjalani kehidupan hingga akhir hayat, mencerminkan pemahaman yang mendalam dan holistik terhadap makna cinta tanah air (A Buchari, 2018). Saat ini, reformasi yang terjadi di semua bidang telah mengakibatkan penurunan semangat *patriotic* atau rasa cinta tanah air, terutama di kalangan penduduk muda. Hal ini membutuhkan perhatian, terutama dari para pendidik yang dapat membantu peserta didik menemukan kembali kecintaan mereka terhadap negara mereka atau rasa cinta tanah air dengan mengajarkan berbagai disiplin ilmu, khususnya geografi. Geografi dapat mengerucut pada ruang hidup nasional, wadah, tempat hidupnya bangsa dan negara Indonesia (Amaliyyah, 2021). Dari keseluruhan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada pengetahuan sosial dapat terdapat indikator-indikator yang memupuk rasa cinta tanah air (Harinah, 2008). Bersamaan dengan itu pengalaman peserta didik juga harus dielaborasikan menjadi sebuah pengetahuan serta diwujudkan dalam tindakan yang mencerminkan rasa cinta tanah air, memiliki wawasan nusantara, dan mewujudkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa (Westheimer, 2009).

Pengembangan media yang dilakukan ini berfokus pada materi Keragaman Budaya Indonesia karena materi ini menghadirkan permasalahan, kajian yang mengharuskan peserta didik memahami secara teori, dan memiliki cakupan yang luas serta materi yang termuat dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk menciptakan rasa cinta tanah air. Selain itu, materi ini juga menampilkan keheterogenan budaya yang ada di Indonesia sehingga peneliti ingin membuatnya menjadi lebih sederhana dan lebih mudah dipahami dengan menggunakan media *Mobile Learning*.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang umumnya digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, model, atau inovasi baru atau yang sering dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Pada penelitian ini, model

pengembangan yang dijadikan acuan oleh peneliti adalah model ADDIE. Model intruksional ADDIE merupakan proses intruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi yang dinamis (Cahyadi, 2019).

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling* untuk menentukan lokasi penelitian serta validator ahli media, ahli materi, pendidik, uji coba perorangan dan *Simple Random Sampling* untuk menentukan subjek analisis kebutuhan serta uji coba skala terbatas. Instrument untuk memperoleh data penelitian adalah tes untuk hasil belajar, angket untuk rasa cinta tanah air, kuisioner untuk ahli media, ahli materi, pendidik, angket uji coba peserta didik. Parameter penilaian dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dan rasa cinta tanah air peserta didik menggunakan *pretest* dan *postest*, dianalisis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk hasil belajar dan analisis deskriptif komparatif untuk pengukuran rasa cinta tanah air.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki sasaran kelas XI semester genap pada mata pelajaran geografi khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Pemilihan materi ini didasarkan pada hasil wawancara yang sudah dilakukan kepada pendidik maupun kepada beberapa peserta didik dari angket kuisioner. Penelitian ini terbagi menjadi 5 (lima) tahap, yaitu: 1) tahap analisis, 2) tahap desain, 3)tahap pengembangan,

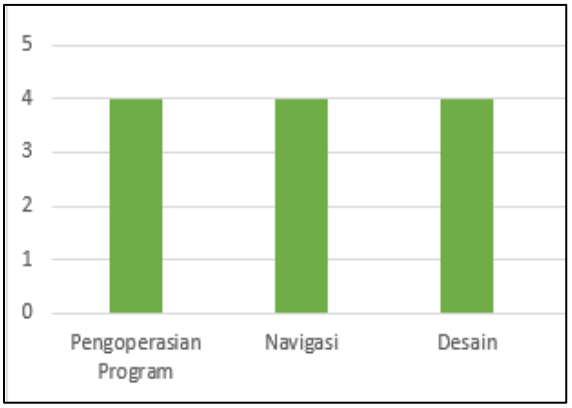
4) tahap implementasi, dan 5) tahap evaluasi. Tahapan tersebut bertujuan untuk mengembangkan *Mobile Learning* berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar dan rasa cinta tanah air peserta didik kelas XI di SMA Negeri Mojogedang. Berikut ini hasil dari tahapan ADDIE yang dilakukan oleh peneliti:

1. Penentukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran *Mobile Learning* dapat diperoleh dengan menyebarkan angket kebutuhan yang terdiri dari karakteristik belajar, pengalaman penggunaan media pembelajaran, kebutuhan, visualisasi media pembelajaran, pemilihan jenis huruf, pemilihan musik latar/instrumen pada peserta didik kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3 SMA Negeri Mojogedang. Hasil dari angket yang diberikan

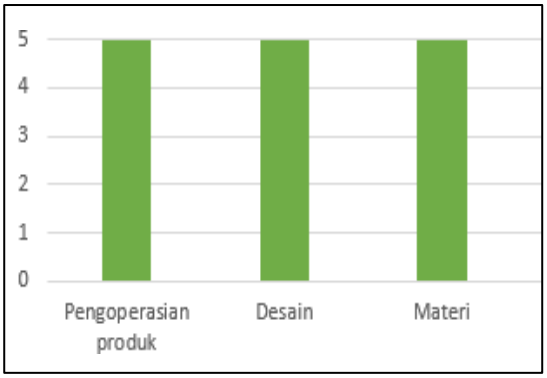
kepada peserta didik menunjukkan pada karakteristik belajar mayoritas peserta didik memilih secara visual dengan presentase sebesar 54%, pada pengalaman penggunaan media mayoritas peserta didik telah terbiasa menggunakan media pembelajaran dengan presentase sebesar 65%, dan mayoritas peserta didik setuju apabila dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan presentase 68%, serta pada pemilihan visualisasi produk 76% memilih kombinasi warna kontras dengan pemilihan jenis huruf formal seperti Times New Roman, Arial, Calibri, dst dengan rincian presentase sebesar 55% dan musik iringan yang dipilih yakni musik semangat dengan presentase sebesar 68%. Dari hasil analisis kebutuhan ini nantinya menjadi acuan dalam penyusunan produk media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Andorid* yang akan dikembangkan peneliti.

2. Tahap Desain atau tahap perancangan dilakukan proses perancangan dalam Mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* yang disusun berupa *story board.* Tahapan ini dilakukan secara sistematik yang dimulai dari perancangan skenario pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta materi pembelajaran. Tahap pertama dalam tahapan desain ini yaitu merancang materi yang disusun dari silabus dan bahan ajar lain yang dibentuk dalam satu Rancangan Pembelajaran (RPP). Tahap kedua dilakukan pengembangan instrument yang terbagi menjadi tiga aspek, yaitu berkaitan dengan materi, berkaitan dengan media, serta berkaitan dengan hasil belajar dan rasa cinta tanah air. Selanjutnya, disusun *story board* desain media pembelajaran *mobile learning* sesuai dengan instrumen yang sudah disusun sebelumnya untuk selanjutnya dibuat oleh pengembang.
3. Tahap pengembangan produk merupakan tahap lanjutan setelah tahap desain untuk melaksanakan desain-desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Media pembelajaran *Mobile Learning* yang disusun dengan materi ajar kelas XI semester genap K.D 3.6 Keragaman Budaya Indonesia yang dilengkapi dengan bahan penunjang berupa audio, gambar- gambar, peta, dan video yang membantu peserta didik dalam memahami materi serta memberikan stimulus untuk memiliki rasa cinta tanah air. Media pembelajaran ini disusun dengan sistem yang dapat digunakan pada *smartphone* dengan operasi *android.* Pada tahap ini produk dikembangkan sebelum dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, pendidik, uji coba perorangan, dan uji coba skala terbatas. Evaluasi yang dilakukan oleh para validator tersebut akan

menentukan apakah media *mobile learing* yang dikembangkan layak atau tidak untuk diuji cobakan serta diaplikasikan dalam proses pembelajaran nantinya. Hasil dari para validator dapat dilihat pada gambar berikut ini:

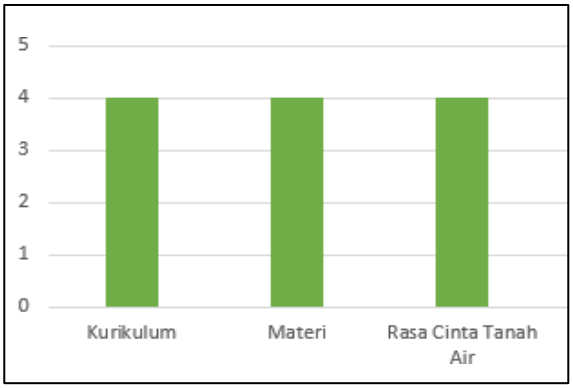


Gambar 1 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media Sumber : Analisis Peneliti



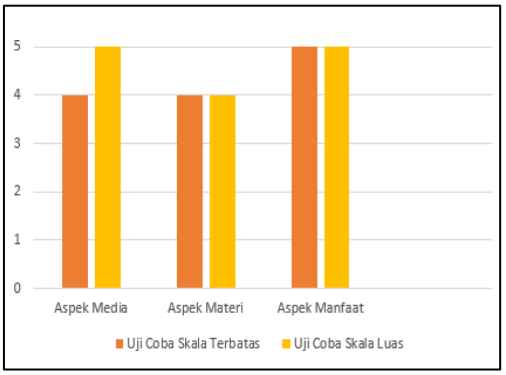
Gambar 2 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi

Sumber : Analisis Peneliti



Gambar 3 Hasil Penilaian Pendidik

Sumber : Analisis Peneliti



Gambar 4 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan
Sumber : Analisis Peneliti

Pada penilaian kelayakan produk media pembelajaran *Mobile Learning* divalidasi oleh validator dengan nilai modus 4 yang termasuk dalam kriteria layak.

4. Tahap implementasi merupakan proses pewujudan penerapan sistem pembelajaran yang telah disusun menjadi nyata. Pada tahapan ini semua yang telah dirancang, disusun, dan dikembangkan akan diaplikasikan. Dalam praktiknya media pembelajaran *mobile learning* yang sudah dikembangkan akan diterapkan pada kelas eksperimen yaitu pada kelas XI IPS 1 di SMA Negeri Mojogedang dengan jumlah peserta didik 36. Distribusi atau penyampaian media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi android ini dilakukan melalui *Whatsapp Group* kelas XI IPS 1 yang dikirim sebelum pembelajaran di mulai. Saat proses pembelajaran pada materi Keragaman Budaya Indonesia peneliti menggunakan 4 kali pertemuan.
5. Tahap evaluasi media pembelajaran *mobile learning* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar dan rasa cinta tanah air pada kelas eksperimen diukur dengan uji *T- Test*. Berdasarkan hasil uji *pretest* dan *postest* yang telah dilakukan dalam uji-T didapati bahwa taraf signifikansi 0,000 yang menunjukkan nilai lebih kecil dari 0,05 dengan begitu bahwa terdapat pengaruh yang berarti antar variabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Mobile Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan rasa cinta tanah air

D. KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media Mobile Learning sebagai berikut. Pertama pada komponen karakteristik gaya belajar peserta didik memiliki gaya belajar visual. Kedua, peserta didik sebelumnya pernah menggunakan media dalam pembelajaran. ketiga, peserta didik menginginkan pengembangan media pembelajaran Mobile Learning. Keempat, dalam hal visualisai media peserta didik menginginkan media yang memiliki warna- warna yang kontras dengan font yang formal serta instrument musik dengan ritme yang semangat. Kelima, peserta didik cukup memiliki rasa cinta tanah air.

Pengembangan produk media pembelajaran Mobile Learning dalam bentuk aplikasi berbasis android. Konten yang disusun semenarik mungkin dengan menambahkan video, peta, audio, gambar, artikel, serta disisipi materi yang memberikan stimulus kepada peserta didik untuk cinta kepada tanah air.

Hasil kelayakan media pembelajaran Mobile Learning oleh ahli media dan ahli materi memperoleh hasil modus 4 dengan kategori layak namun dengan revisi sesuai sara para ahli. Sedangkan hasil uji pengguna (uji lapangan) memperoleh hasil modus 5 dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan uji T-Test media pembelajaran Mobile Learning dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan rasa cinta tanah air peserta didik dalam mata pelajaran geografi kelas XI semester genap pada materi K.D 3.6 Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri Mojogedang. Berdasarkan tabel paired simple t-test nilai signifikansi 2-tailed 0.000 < 0,05 pada data hasil belajar maupun rasa cinta tanah air, Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal *(pretest)* dan variabel akhir *(posttest).* Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan pada masing-masing variabel.

E. DAFTAR PUSTAKA

A Buchari. (2018). *Multimedia Interaktif Bermuatan Keanekaragaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar*. *5(1)*, 130–137. https://doi.org/10.31316/esjurn al.v5i1.606

Amaliyyah, R. (2021). *Peran Guru Geografi Dan Pengaplikasiannya Dalam Membangun Kesadaran Ruang Warga Negara NKRI*. *6*(2), 1511-1519.

http://dx.doi.org/10.36418/synt ax-literate.v6i2.5354

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35-42. https://doi.org/10.21070/halaq a.v3il.2124.

Darmawan, D. (2014). Pengembangan E- learning Teori dan Desain. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Harinah, Sri. (2008). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Partisipasi Belajar IPS Geografi dengan Sikap

Cinta Tanah Air pada Peserta Didik Kelas VIII SMP PPKS Surakarta Tahun Pelajaran 2007/2008. (Tesis, Universitas Sebelas Maret).

Putra, A., Suryani, N., Setiawan, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Westheimer, J. (2015). Should social studies be patriotic? *Social Studies Today: Research and Practice: Second Edition, 73(7), 120-126.* https://doi.org/10.4324/978131 5726885-20