

MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI MA AL FALAH PESANGGRAHAN BERBASIS ANDROID

Achmad Baijuri

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ibrahimy

Jl. KHR. Syamsul Arifin No. 1-2 Sukorejo, Situbondo

bayubai@gmail.com

Abstrak—Media pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam melakukan pembelajaran dikelas. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Penelitian berfokus agar siswa tidak bosan dan suasana kelas lebih menarik dengan menggunakan teknologi komputer seperti yang peneliti lakukan menggunakan Adobe Flash cs6. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah, memotivasi dan siswa tidak bosan dalam belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi.

Kata Kunci—Media pembelajaran, Geografi, Adobe Flash, Android.

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam melakukan pembelajaran dikelas. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Perkembangan pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi yang mendorong berbagai usaha perubahan. Terhadap Pendidikan di sekolah-sekolah. Yang digambarkan pesatnya perkembangan pada bidang kurikulum, media pembelajaran, dan penilaian. Selain dari itu, telah terjadi perubahan pada bidang administrasi pendidikan, organisasi, personil, Sumber daya manusia, dan supervisi pendidikan. Maka, secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa perubahan yang terjadi merupakan bagian pembaharuan dalam sistem pendidikan yang menyangkut semua aspek atau komponen yang ada.

Madrasah Aliyah Al Falah merupakan lembaga di bawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Al Falah. sebagai lembaga yang mempunyai visi terciptanya generasi khoiru Ummah, berilmu, dan berprestasi. Misi lembaga di antaranya Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dalam upaya meningkatkan pembelajaran yang bermutu.

Dalam hal menangkap pelajaran kemampuan siswa tentu berbeda-beda, tidak adanya sebuah perubahan dalam hal mengajar tentunya para anak didik merasa bosan karena pembelajaran Geografi yang sangat sulit di pahami dan kurangnya media sebagai perantara mempermudah anak didik dalam mempelajarinya. Sehingga inisiatif kami dalam membuat kenyamanan, mempermudah serta untuk menghilangkan rasa bosan, terhadap pembelajaran, tersebut perlu kiranya membuat media pembelajaran geografi, yang harapannya bisa membuat pembelajaran kondusif tidak membosankan dan memberikan kenyamanan kepada anak didik dalam mempelajarinya, agar tercipta suasana belajar mengajar yang kondusif.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “ medium” yang memiliki arti yaitu perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Bahasa arab adalah “ wasaaila” yang artinya pengantar pesan dari pengirim terhadap penerima pesan. Sedangkan media dapat dikemukakan sebagai alat alat grafis, fotografis dan atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Rudi Suniharsono didalam penelitian Martin dan Briggs (1989) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajaran [1].

B. Geografi

Sejak manusia lahir di dunia, manusia sangat bergantung pada alam lingkungannya. Manusia membutuhkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Karena didorong kebutuhan hidupnya tersebut, manusia berusaha untuk memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, inilah awal lahirnya studi geografi.

Pada mulanya, geografi lebih dikenal ilmu bumi. Bahkan dalam masyarakat lebih ditkankan untuk mengenal nama-nama tempat, nama-nama bentukan alam seperti gunung, danau dan sungai. Lebih dari sekedar menganal bumi. Geografi tidak hanya mengenal bumi dan isinya saja. Akan tetapi, geografi juga mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi litosfer, hidrosfer, atmosfer, biosfer, dan antroposfer. Di Indonesia pengertian dan Batasan geografi telah disepakati dalam seminar dan lokakarya ikatan geograf Indonesia (IGI) di Semarang pada tahun 1989, yaitu sebagai berikut : Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer (muka bumi) dengan sudut pandang kelingkungan (ekologis) dan kewilayahan (regional) dalam konteks keruangan (space) [2].

C. Android

Android adalah system operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layer sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android. Inc., dengan dukungan financial dari google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. System operasi ini dirilis resmi pada tahun 2007.

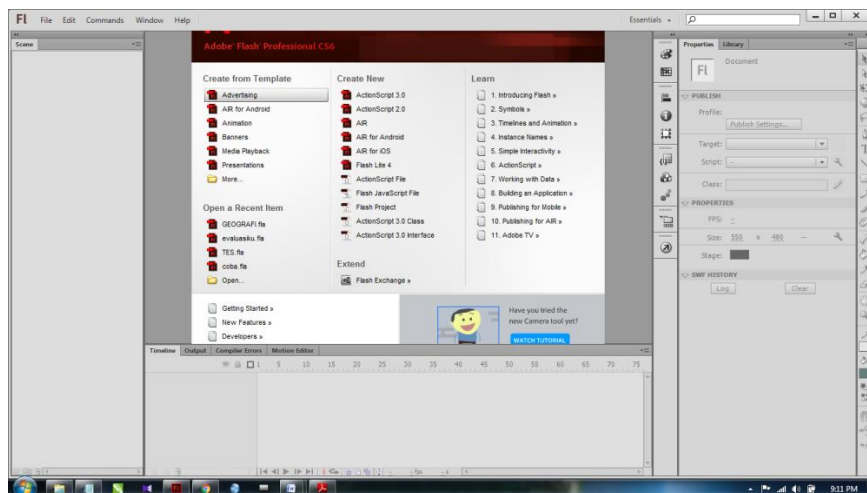
Antarmuka pengguna android didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek,mengetuk, mencubit dan membalikan cubitan untuk manipulasi objek di layer. Selain itu, android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi (apps) yang memperluas fungsionalis perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi Bahasa pemrograman java [3].

D. Adobe Flash Cs6

Flash adalah salah satu software animasi yang dikeluarkan Macromedia yang kini telah diadopsi oleh Adobe, Inc. Adobe Flash Professional CS6 merupakan versi Adobe Flash yang telah diperbarui dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Flash CS4 Professional, dan Adobe Flash Professional CS5. Adobe Flash Professional CS6 adalah software grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan software grafis 2d pendukung seperti Illustrator atau Photoshop (Island Script, 2008: 1). Adobe Flash Professional CS6 dilengkapi dengan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh Adobe Flash versi sebelumnya, seperti bone tool yang berfungsi untuk

membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, 3D Rotation tool yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian. [4]

Penggunaan Adobe Flash Professional CS6 untuk animasi atau pembuatan bahan ajar interaktif tidak sulit, karena tool-tool yang tersedia cukup mudah untuk digunakan, beberapa template dan component juga sudah disediakan dan siap digunakan. [4] .



Gambar1 Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6

Pada tampilan awal Adobe Flash Professional CS6 terdapat beberapa pilihan komponen yaitu (1) create from template berguna untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program Adobe Flash Professional CS6; (2) open a recent item berguna untuk membuka kembali file yang pernah disimpan atau pernah dibuka sebelumnya; (3) create new berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia; (4) learn berguna untuk mempelajari suatu perintah [4].

III. METODE PENELITIAN

Peneliti dalam penelitiannya menggunakan metode tindakan, yaitu meneliti secara langsung terjun untuk mendesain, membuat dan mengimplementasikan hasil penelitian yang dibuat. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut peneliti menggunakan tahapan-tahapan yang terancang dengan baik dan runtut agar produk multimedia yang dihasilkan

memiliki kualitas yang baik dan tepat digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan multimedia dapat dilakukan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap [5].

Tahapan pengembangan dalam Multimedia Development Life Cycle (MDLC) ini yaitu:

a. *Konsep*

Merumuskan dasar – dasar dari proyek multimedia yang akan di buat dan di kembangkan ,terutama pada tujuan dan jenis proyek yang dibuat

b. *Desain/Rancangan*

Tahap dimana atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan di lakukan dan bagai mana proyek multimedia tersebut akan di buat. Pembuatan naskaah atau navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan.

c. *Pengumpulan Materi*

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyaek.Mengenai materi yang akan di disampaikan,kemudian file file multimedia seperti audio,video,dan gambar yang akan di masukkan dalam proyek tersebut

d. *Penyusunann dan Pembuatan*

Waktu preoyek multimedia di produksi.matri materi serta file file multimedia yang sudh di dapat kemudian di rangkai dan di susun sesusi desain.

e. *Uji Coba*

Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, peru di lakukan uji coba.Uji coba di lakukan dengan menerapkan hasil dari proyek tersebut pada pembelajaran secara minor

f. *Menyebarkan Luaskan*

Tahap pengandaan dan penyebaran hasil pada pengguna.multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan penyebar luasannya apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain..

IV. HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran geografi berbasis android merupakan aplikasi yang dibuat dari Software Adobe Flash Cs6, dan scrip yang digunakan menggunakan Action scrip 3, dalam pembuatannya, peneliti menggunakan penggabungan dalam berbagai media, diantaranya adalah audio, teks, image dan Animasi. Berikut adalah tampilan awal aplikasi

media pembelajaran media pembelajaran geografi yang difokuskan terhadap MA Al-Falah, dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



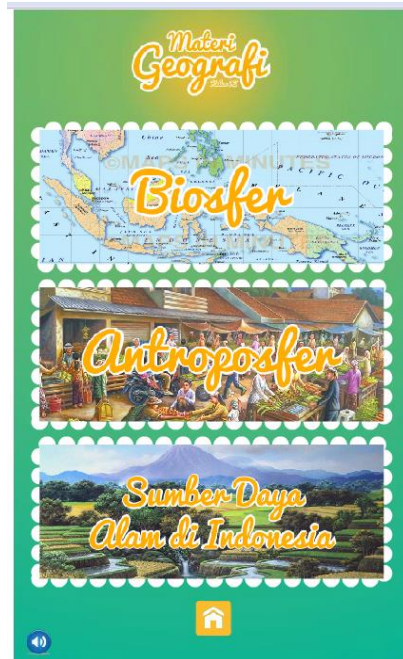
Gambar 2 Tampilan awal Aplikasi Media Pembelajaran Geografi

Untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran geografi, langkah pertama adalah, menekan tombol menu yang ada di bawah bericon rumah berwarna putih. Ketika diklik tombol tersebut aplikasi akan mengarahkan terhadap menu utama. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 tampilan menu utama

Tampilan menu utama, pada menu ini ada empat tombol untuk masuk ke menu yang tersedia diantaranya profil, materi, evaluasi, tombol keluar tampilan menu utama ketika pengguna menekan tombol materi maka akan di arahkan pada sesi pemilihan bab tampilan seperti pada gambar 4.



Gambar 4 tampilan sesi pemilihan bab

Ketika diklik tombol materi yang kita pilih maka akan muncul seperti gambar dibawah 4 diatas. Misalnya kita klik tombol materi kemudian kita akan di arahkan lagi ke sub bab untuk memilih materi.

V. KESIMPULAN

Hasil pengujian yang dilakukan terhadap siswa-siswi di MA Al Falah menunjukkan bahwa Aplikasi media pembelajaran Geografi menunjukkan bahwa siswa lebih suka dan pelajaran geografi mudah dipahami serta menarik. Sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan terhadap mata pelajaran Geografi.

REFERENSI

- [1] M. Rudi Sumiharsono, *Media Pembelajaran : buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*, Jember: Pustaka Abadi, 2018.
- [2] S. P. M. S. Samadi, *Geografi 1 untuk SMA kelas x*, Surabaya: Yudistira, 2007.
- [3] J. Enterprice, *Mengenal dasar-dasar pemrograman Android*, Jakarta: Elek Media Komputindo, 2015.
- [4] Venezuela, "Adobe Flash, Pengertian Dan Perkembangannya," Adobe, 7 7 2017. [Online]. Available: [ttp://www.votecamejo.com/technology/adobe-flash-pengertian-dan-perkembangannya](http://www.votecamejo.com/technology/adobe-flash-pengertian-dan-perkembangannya). [Accessed 30 5 2018].
- [5] A. H. Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, 2009: Graha Ilmu, Jogjakarta.