



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS ASIAPP (ASEAN INTERACTION APP) PADA MATERI INTERAKSI ANTAR NEGARA-NEGARA ASEAN SMP KELAS VIII

Alvia Arifta Arifin¹, Khofifatu Rohmah Adi²

^{1,2}Universitas Negeri Malang

¹alvia.arifin.1807416@students.um.ac.id, ²khofifatu.rohmah.fis@um.ac.id

Abstrak

Kegiatan pembelajaran memerlukan perencanaan dalam pelaksanaannya. Salah satu bagian yang harus direncanakan yaitu dengan menyiapkan media pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran yang dikembangkan akan membahas materi mengenai interaksi antar negara-negara ASEAN pada tingkatan kelas VIII SMP/MTs. Hal ini dikarenakan materi tersebut bersifat abstrak dan sulit dijangkau karena mencakup wilayah Asia Tenggara yang luas. Media dibutuhkan agar dapat memvisualisasikan bentuk konkret dari adanya interaksi yang terjalin tersebut. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan software videoscribe yang dipadukan dengan aplikasi smart apps creator. Perpaduan ini kemudian akan menghasilkan produk akhir berupa aplikasi android bernama ASIAPP (ASEAN Interaction APP). Peneliti juga memilih topik ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak pada materi interaksi antarnegara-negara ASEAN. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) berpedoman pada desain ADDIE. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan skor sebesar 100 % untuk validasi pada sudut pandang materi, 87,5 % untuk validasi pada sudut pandang kebahasaan, serta 95 % untuk validasi pada sudut pandang media pembelajaran. Sedangkan uji coba yang dilakukan kepada calon pengguna memperoleh persentase skor total sebesar 87 %. Oleh karena itu, media pembelajaran ASIAPP (ASEAN Interaction APP) termasuk ke dalam kategori media yang "sangat layak" untuk dapat digunakan menjadi media pembelajaran IPS SMP/MTs kelas VIII.

Kata Kunci: pengembangan, media, pembelajaran, aplikasi, ASEAN.

Abstract

Learning activities require planning in their implementation. One part that must be planned is to prepare learning media. In this case, the learning media developed will discuss material regarding the interaction between ASEAN countries at the VIII grade level of SMP/MTs. This is because the material is abstract and difficult to reach because it covers a large area of Southeast Asia. Media is needed in order to be able to visualize the concrete form of the interaction that exists. Learning media is made using videoscribe software combined with the smart apps creator application. This combination will then produce the final product in the form of an android application called ASIAPP (ASEAN Interaction APP). The researcher also chose this topic with the aim of developing appropriate learning media on interaction materials between ASEAN countries. This study uses the Research and Development R&D method based on the ADDIE design. The results of this research and development show a score of 100% for validation from the material point of view, 87.5% for validation from the linguistic point of view, and 95% for validation from the learning media point of view. While the trials conducted on prospective users obtained a total score percentage of 87%. Therefore, ASIAPP learning media (ASEAN Interaction APP) is included in the category of media that is "very feasible" to be used as social studies learning media for SMP/MTs class VIII.

Keywords: development, media, learning, application, ASEAN.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur penting dalam memajukan suatu bangsadan negara. Dengan adanya pendidikan, bangsa yang cerdas serta berkualitas akan dapat tercipta¹. Hal ini selaras dengan pembukaan UUD 1945 dan tujuan Negara Indonesia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsanya. Pendidikan diharapkan dapat membantu manusia dalam mengembangkan diri dalam menghadapi segala tantangan dan rintangan². Hal ini yangkemudian akan membawa suatu bangsa menuju ke arah kemajuan. Pendidikan di sekolah sebagai lembaga formal disertai tugas untuk mencapai tujuan tersebut³. Oleh sebab itu, seluruh lapisan masyarakat Indonesia berhak untuk memperoleh pendidikan dengan sebaik-baiknya agar tujuan tersebut dapat dicapai dengan maksimal.

Pendidikan berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang memerlukan perencanaan dalam pelaksanaannya. Salah satu bagian yang harus direncanakan yaitu dengan menyiapkan media dalam kegiatan pembelajaran. Media yang tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran menjadi lebih menarik⁴. Oleh karena itu, peran guru jugaharus tanggap dalam memanfaatkan serta mengembangkan media yang ada.Hal ini perlu dilakukan agar mampu membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu peserta didik dalam mengikuti pelajaran⁵.

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan harus berlandaskan pada analisis kebutuhan materi, media, serta karakteristik peserta didik⁶. Analisis dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara bersama Ibu Martaningsih, S. Pd., guru pengampu mata pelajaran kelas VIIIdi SMP Negeri 8 Malang.Berdasarkan hasil wawancara, materi interaksi antarnegara ASEAN kelas VIII merupakan salah satu materi IPS yang susah untuk dipahami. Hal ini dikarenakan materi tersebut bersifat abstrak dan sulit dijangkau karena mencakup wilayah Asia Tenggara yang luas. Penggunaan media pada materi ini masih sebatas buku, *power point* tentang materi dan video dari Youtube. Masih belum terdapat media baru yang secara khusus membahas mengenai materi

¹Ekayani, N. L. P. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Artikel Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha." (2017).

²Qoyyimah, Ima. *Kontribusi Media Pembelajaran dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Dasar Akuntansi Keuangan 1 Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta Angkatan 2014*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.

³Alpian, Yayan, et al. "Pentingnya Pendidikan bagi Manusia." *Jurnal Buana Pengabdian* 1.1 (2019): 66-72.

⁴Ratminingsih, N. M. "Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Lagu Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5.1 (2016): 27-38.

⁵Muthoharoh, Vivin, and Norida Canda Sakti. "Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.2 (2021): 364-375.

⁶Piskurich, George M. *Rapid Instructional Design: Learning ID fast and right*. John Wiley & Sons, 2015.

tersebut. Oleh karena itu, pengembangan media dibutuhkan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah diperoleh tersebut. Media yang dikembangkan juga akan disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas VIII. Berdasarkan hasil wawancara, karakteristik mayoritas peserta didik kelas VIII memiliki gaya belajar visual serta, ketertarikan ketika materi menampilkan gambar dan video. Oleh sebab itu, pengembangan media yang dilakukan akan disesuaikan dengan karakteristik tersebut.

Landasan terkait urgensi pengembangan media dalam proses pembelajaran juga merujuk pada teori yang diutarakan oleh Edgar Dale. Teori ini dikenal dengan nama Teori Kerucut Pengalaman Dale⁷. Teori Dale menjelaskan tentang tingkatan pemahaman peserta didik yang digambarkan dalam sebuah kerucut pengalaman. Berdasarkan karakteristiknya, peserta didik memiliki ketertarikan ketika materi yang ditampilkan berupa gambar dan video. Hal ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan teori ini, video pembelajaran terletak pada bagian ke-7 yang termasuk ke dalam kategori "video/film". Letak tersebut memberikan artian bahwa media video lebih baik dalam menyampaikan pesan daripada media gambar ataupun audio.

Mata pelajaran IPS Terpadu memiliki berbagai materi yang beragam untuk setiap tingkatan kelas dalam jenjang SMP/MTs. Materi "Interaksi antar negara-negara ASEAN" merupakan salah satu materi kelas VIII SMP/MTs. Hal ini terdapat dalam kompetensi dasar 3.1 pada kurikulum 2013 revisi 2018 serta Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Peraturan tersebut berbunyi "Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik"⁸. Materi ini memiliki tingkat kompleksitas materi bersifat sukar dipahami karena menjangkau wilayah yang luas. Oleh sebab itu, pengembangan media dibutuhkan agar dapat memvisualisasikan bentuk konkret dari adanya interaksi yang terjalin tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka timbul sebuah gagasan dari peneliti untuk membuat sebuah media pembelajaran mengenai materi interaksi antarnegara ASEAN. Aplikasi *videoscribe* menjadi salah satu media pembuatan video yang peneliti pilih dalam membuat video pembelajaran. Hal ini dikarenakan karakteristik yang unik pada *videoscribe* dalam mendesain gaya tulisan dan gambar menjadi video animasi⁹. Video yang dihasilkan juga dapat tersaji dengan memadukan beragam fitur seperti gambar, grafis, suara, dan desain yang telah disediakan oleh

⁷Jackson, Jon. "Myths of Active Learning: Edgar Dale and the Cone of Experience." *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society* 20.2 (2016): 51-53.

⁸Kemendikbud. "Permendikbud No 37 tahun 2018." Jakarta, 2018.

⁹Sudrajad, Fuad Bekti, and Prih Hardinto. "The Application Teams Games Tournaments and Media Learning Sparkol Video Scribe to Increase Motivation and Study Results." *Classroom Action Research Journal (CARJO)* 1.3 (2018): 125-132.

videoscribe. Fitur inilah yang sedapat mungkin untuk dimanfaatkan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Selain itu, peneliti juga memilih *software smart apps creator* sebagai alat bantu dalam mengakses media *videoscribe* yang telah dibuat. *Software* tersebut dipilih karena penggunaannya yang mudah bagi pemula yang akan membuat aplikasi tanpa harus memiliki kemampuan *coding*¹⁰. *Software* ini dapat dikreasikan oleh pengguna dengan memuat animasi gambar, musik, video, dan menu-menu lainnya. Oleh karena itu, *software* ini dapat sejalan untuk dipadukan dengan media *videoscribe* yang akan peneliti kembangkan. Perpaduan ini dilakukan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses media pembelajaran hanya dengan menggunakan satu aplikasi saja.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Sitompul, mengenai pengembangan media pembelajaran IPS menggunakan aplikasi *videoscribe*. Pengembangan dilakukan kepada peserta didik kelas VII B di SMP Negeri 22 Jambi. Pengembangan ini menunjukkan hasil akhir penilaian termasuk ke dalam kategori layak sebagai media pembelajaran. Validasi serta uji coba yang dilakukan mendapatkan persentase skor sebagai berikut: ahli media (94,444%), ahli materi (84,615%), dan hasil uji coba tanggapan siswa (89,167%).

Penelitian yang lain dilakukan juga oleh Maulana tentang pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *sparkol videoscribe*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII di MTS Negeri 7 Malang. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas dengan hasil : uji ahli materi (92,5 %), ahli media (75%) serta media menurut guru mata pelajaran IPS (87,5%). Media ini juga termasuk ke dalam kategori media yang menarik sesuai pada angket respon siswa (77,5%) serta memperoleh peningkatan hasil belajar (11,5 %).

Pengembangan media *videoscribe* yang peneliti kembangkan akan membahas materi mengenai, interaksi antar negara-negara ASEAN yang terdapat pada tingkatan kelas VIII SMP. *Videoscribe* yang dihasilkan akan dipadukan dengan aplikasi *smart apps creator* agar diperoleh produk akhir berupa aplikasi android. Aplikasi ini akan dilengkapi dengan informasi pendukung, materi video pembelajaran serta kuis yang telah terintegrasi menjadi satu produk. Perpaduan ini yang kemudian akan membedakan media pembelajaran yang peneliti buat dengan media pembelajaran pada penelitian terdahulu. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran IPS yang layak pada materi interaksi antar negara-negara ASEAN. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi

¹⁰Muthoharoh, Vivin, and Norida Canda Sakti. "Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.2 (2021): 364-375.

tersebut. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS ASIAPP (*ASEAN Interaction APP*) pada Materi Interaksi Antarnegara-Negara ASEAN SMP Kelas VIII”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) desain ADDIE oleh Dick and Carry. Metode ini digunakan agar dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak serta telah diuji validitasnya. Metode ini memiliki langkah kerja yang jelas dalam proses pengembangan sebuah media pembelajaran. Oleh karena itu, hal ini dapat membantu penelitian agar lebih terarah dan dapat berjalan dengan baik¹¹¹². Desain pengembangan ADDIE mempunyai lima langkah kerja yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi)¹³. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa aplikasi ASIAPP (*ASEAN Interaction APP*) pada materi interaksi antarnegara-negara ASEAN. Media pembelajaran ini ditujukan kepada peserta didik SMP/MTs kelas VIII.



Gambar 1. Alur penelitian R&D model ADDIE

Langkah kerja ADDIE yang dilakukan sebagai berikut:

Pertama, tahap analisis dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan media baik dari aspek materi ataupun karakteristik peserta didik. Hal ini digunakan untuk memperkuat landasan pentingnya pengembangan media pembelajaran “ASIAPP” untuk kelas VIII SMP/MTs. Hasil

¹¹ Piskurich, George M. *Rapid Instructional Design: Learning ID fast and right*. John Wiley & Sons, 2015.

¹² Tegeh, I. Made, and I. Made Kirna. "Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model." *Jurnal Ika* 11.1 (2013).

¹³ Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3.1 (2017): 57-62.

analisis diperoleh dari hasil wawancara bersama guru pengampun mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Malang. Analisis kebutuhan yang telah didapat kemudian diselaraskan dengan kompetensi serta tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Selanjutnya, analisis peserta didik berdasarkan karakteristiknya dilakukan agar dapat menentukan dan menyesuaikan jenis media yang akan dikembangkan.

Kedua, tahap desain produk dilakukan dengan merealisasikan rancangan dan kriteria media yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pada tahap analisis. Tahap ini dilakukan dengan menyesuaikan prinsip desain pengembangan media berbasis video dengan bantuan aplikasi *videotube* dan *smart apps creator*. Rancangan produk yang dikembangkan akan menghasilkan produk berupa aplikasi android dengan konten materi yang telah disebutkan sebelumnya. Aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna melalui tautan yang telah dibuat sebelumnya.

Ketiga, tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan hasil desain. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji validasi oleh validator. Validasi dilaksanakan dengan mitra peneliti yakni validator ahli yang telah dipilih berdasarkan pertimbangan bidang keahliannya masing-masing. Validator yang melakukan validasi media pembelajaran ini yaitu ahli materi, bahasa, serta media. Validasi ahli materi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap sudut pandang materi yang sesuai dengan kompetensi serta tujuan pembelajaran. Validasi ahli bahasa dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap sudut pandang kebahasaan yang sesuai digunakan berdasarkan kaidah Bahasa Indonesia, serta validasi ahli media pembelajaran dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap penyajian serta tampilan dari media yang telah dikembangkan.

Keempat, tahap penerapan ditujukan kepada peserta didik SMP/MTs tingkatan kelas VIII sebagai calon pengguna media pembelajaran. Pada penelitian ini, penerapan media di uji cobakan dalam skala kecil kepada 33 peserta didik kelas VIII-H di SMP Negeri 8 Malang. Hal tersebut dilakukan untuk dapat mengukur tingkat kelayakan media berdasarkan sudut pandang calon pengguna. Pengukuran kelayakan media yang dikembangkan dilakukan dengan memberikan kuesioner yang berisi 10 pertanyaan kepada peserta didik.

Kelima, tahap evaluasi dilakukan ketika media yang telah dinilai oleh para validator, kemudian direvisi sesuai kritik ataupun saran yang telah diberikan. Proses revisi ini ditujukan agar didapatkan kelayakan akhir media yang sesuai tanpa perlu diuji cobakan ulang.

Instrumen penilaian yang digunakan berupa angket validasi dengan menggunakan *skala likert* yang kategorinya dapat dilihat pada tabel 1. Pada angket penilaian juga disertakan kolom kritik ataupun saran sebagai rujukan dalam menyempurnakan media pembelajaran.

Tabel 1. Konversi *skala likert*

Kategori	Skor
SS (Sangat sesuai)	4

S (Sesuai)	3
TS (Tidak sesuai)	2
STS (Sangat tidak sesuai)	1

Sumber: Arikunto¹⁴

Angket validasi yang telah memperoleh penilaian oleh para validator, kemudiandapat dicari persentasenya dengan menggunakan perhitungan berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P** : Persentase kelayakan
- $\sum X$: Skor untuk penilaian dalam satu item
- $\sum xi$: Skor untuk penilaian ideal dalam satu item
- 100% : Konstanta dalam bentuk persen

Skor persentase kelayakan yang telah dihitung, kemudian hasilnya dikonversikan sesuai dengan kategori yang adapada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian kualifikasi validitas

Persentase (%)	Tingkat Validitas atau Kelayakan	Keterangan
1 – 20	Sangat rendah	Media “sangat tidak layak” digunakan dan disebarluaskan serta perlu melalui revisi total
21 – 40	Rendah	Media “tidak layak” digunakan dan disebarluaskan serta perlu melalui revisi sebagian
41 – 60	Cukup	Media “cukup layak” untuk digunakan dan disebarluaskan dengan melalui revisi
61 – 80	Tinggi	Media “layak” digunakan dan disebarluaskan dengan melalui revisi minor
81 – 100	Sangat tinggi	Media “sangat layak” digunakan dan disebarluaskan tanpa perlu melalui revisi

Sumber: Arikunto¹⁵

Produk pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan berhasil ketika memperoleh persentase skor penilaian minimal sebesar 61% (tingkat kelayakan tinggi). Namun, apabila skor penilaian yang diperoleh belum mencapai skor minimal tersebut, produk yang dikembangkan harus direvisi dan disempurnakan kembali hingga dapat mencapai persentase skor kelayakan minimal.

ANALISIS / HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran bernama “ASIAPP” (ASEAN Interaction APP). Media ini merupakan perpaduan dari aplikasi *videoscribe* dengan *smart apps creator* yang menghasilkan produk akhir berupa aplikasi android. Materi yang

¹⁴ Arikunto S., CSA Jabar. “Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan.”. Jakarta, Bumi Aksara, 2014.

¹⁵ Arikunto, S. “Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.” Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

dikembangkan termasuk kedalam materi pembelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP/MTs mengenai materi interaksi antarnegara-negara ASEAN.

Media pembelajaran ASIAPP melewati proses pengujian kelayakan media yang telah dikembangkan. Pengujian kelayakan dilakukan dengan melibatkan tiga validator ahli yaitu validator ahli di bidang materi, bahasa, serta media pembelajaran. Validasi yang pertama yaitu penilaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli di bidang materi. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan sudut pandang materi yang sesuai dengan konsep serta tujuan pembelajaran. Angket penilaian terdiri dari 10 pertanyaan terkait komponen materi yang akan dinilai. Hasil validasi materi yang telah memperoleh penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil validasi oleh ahli materi

No.	Komponen Penilaian	Skor (X)
1.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik	4
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	4
3.	Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK)	4
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
5.	Materi tersusun secara sistematis	4
6.	Kejelasan contoh objek dalam media	4
7.	Cakupan dan kedalaman konsep dalam materi	4
8.	Kebenaran konsep dari isi materi yang disajikan	4
9.	Materi pembelajaran yang disajikan mudah dipahami peserta didik	4
10.	Kesesuaian gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk memperjelas isi materi	4
Skor total ($\sum X$)		40

Skor total yang telah diperoleh dari validator ahli di bidang materi mendapatkan hasil persentase kelayakan sebesar 100%. Berdasarkan perhitungan pada tabel 2, media pembelajaran ASIAPP termasuk kedalam kategori “sangat layak” untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa, materi yang disajikan sangat sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran IPS kelas VIII yang ada. Kritik dan saran dari validator ahli materi juga diperoleh diantaranya: *pertama*, durasi kecepatan pemutaran video pada materi perlu diperbaiki. Hal ini dikarenakan video terlalu lambat yang ditakutkan akan membuat peserta didik mengantuk saat kegiatan belajar. Perbaikan video sudah dilakukan sesuai dengan kritik dan saran tersebut. *Kedua*, ukuran aplikasi ASIAPP yang sebesar 102 MB sebisa mungkin untuk dapat diperkecil. Hal ini disarankan agar peserta didik tidak terkendala kapasitas memori ketika mengunduh media ini. Dalam hal ini, perbaikan kapasitas media telah dilakukan hingga menjadikan aplikasi ASIAPP ini memiliki ukuran memori sebesar 72 MB.

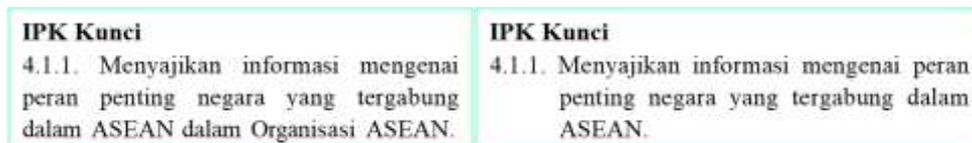
Validasi yang kedua yaitu penilaian terhadap sudut pandang kebahasaan yang dilakukan oleh validator ahli di bidang bahasa. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media

pembelajaran dilihat dari kesesuaian bahasa berdasarkan kaidah Bahasa Indonesia yang benar. Angket validasi terdiri dari 10 pertanyaan terkait komponen kebahasaan yang akan dinilai. Hasil validasi bahasa yang telah memperoleh penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil validasi oleh ahli bahasa

No.	Komponen Penilaian	Skor (X)
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	4
2.	Menggunakan istilah umum atau lokal yang sesuai dengan pokok bahasan.	4
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	4
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif dan informatif.	4
5.	Ketepatan penggunaan istilah atau bahasa lokal dalam menguraikan materi.	3
6.	Ketepatan ejaan sesuai PUEBI dalam media pembelajaran.	3
7.	Kalimat yang digunakan dapat menyampaikan isi materi atau informasi dengan baik.	3
8.	Kalimat yang digunakan sederhana dan sesuai dengan sasaran.	4
9.	Konsistensi penggunaan istilah.	3
10.	Konsistensi penggunaan tanda baca dan simbol.	3
Skor total ($\sum X$)		35

Persentase kelayakan yang diperoleh dari validator ahli di bidang bahasamendapatkan skor total sebesar 87,5. Hasil penilaian membuktikan bahwa media pembelajaran ASIAPP termasuk kedalam kategori “sangat layak” untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dari validator bahasa menyatakan bahwa kalimat yang digunakan sudah baik terutama dalam video pembelajaran. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu untuk dilakukan perbaikan. *Pertama*, pengulangan kata yang tidak diperlukan dalam media ASIAPP. Berikut merupakan gambar kalimat yang kurang tepat dalam media ASIAPP.



Gambar 2. Sebelum direvisi

Gambar 3. Setelah direvisi

Kedua, konsistensi penggunaan huruf kapital dalam menu media pembelajaran yang perlu diperbaiki.



Gambar 4. Sebelum direvisi

Gambar 5. Setelah direvisi

Validasi yang ketiga yaitu penilaian dilakukan oleh validator ahli di bidang media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menilai kelayakan media terhadap penyajian serta tampilan

dari media pembelajaran yang dikembangkan. Angket validasi media pembelajaran terdiri dari 10 pertanyaan terkait komponen penyajian media yang akan dinilai. Hasil validasi media pembelajaran yang telah memperoleh penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil validasi oleh ahli media

No.	Komponen Penilaian	Skor (X)
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media.	3
2.	Kemudahan penggunaan media.	4
3.	Konsistensi font huruf yang disajikan.	3
4.	Desain/layout (komposisi tata letak dan proporsi).	4
5.	Komposisi warna sesuai dan menarik.	4
6.	Kesesuaian gambar dan video yang ditampilkan dalam media.	4
7.	Media ini mudah untuk diakses.	4
8.	Media Mudah disimpan/ dipindahkan (bentuknya praktis).	4
9.	Kemampuan media dalam mendukung kemandirian belajar peserta didik.	4
10.	Kemampuan media untuk menambah pengetahuan/wawasan peserta didik.	4
Skor total ($\sum X$)		38

Persentase kelayakan yang diperoleh dari validator ahli media pembelajaran mendapatkan skor total sebesar 95%. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran ASIAPP termasuk kedalam kategori “sangat layak” untuk selanjutnya digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dari validator media menyatakan bahwa penyajian serta konten dari media yang dikembangkan secara umum sudah baik, menarik dan kekinian. Optimalisasi pada aspek grafis atau visual juga telah dilakukan pada media pembelajaran ASIAPP. Namun, ada aspek yang perlu diperbaiki serta ditambahkan dalam menyempurnakan media ASIAPP ini. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan kritik ataupun saran tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Kritik ataupun saran dari validator ahli di bidang media pembelajaran yang *pertama*, masih belum terdapat petunjuk penggunaan atau pedoman pemanfaatan pada media ASIAPP. Hal ini perlu ditambahkan untuk memudahkan calon pengguna dalam menggunakan media pembelajaran ASIAPP.



Gambar 6. Sebelum direvisi



Gambar 7. Setelah direvisi

Kedua, penambahan topik pembelajaran serta profil pengembang media pembelajaran ASIAPP. Topik pembelajaran perlu ditambahkan agar informasi materi yang akan disampaikan

lebih jelas. Sedangkan profil pengembangan ditambahkan agar calon pengguna mengetahui identitas pengembang media yang telah membuat media pembelajaran ASIAPP.



Gambar 8. Sebelum direvisi



Gambar 9. Setelah direvisi

Ketiga, perubahan font pada quiz yang perlu diperbaiki sesuai dengan standar font pada umumnya. Hal ini dilakukan agar calon pengguna lebih jelas dalam membaca soal quiz yang telah ditampilkan.



Gambar 10. Sebelum direvisi



Gambar 11. Setelah direvisi

Hasil penilaian dari ketiga validator tersebut menjadi dasar peneliti untuk dapat melaksanakan tahap implementasi kepada calon pengguna. Uji coba dilakukan setelah media telah melewati prosesrevisi berdasarkan kritik ataupun saran yang diberikan oleh para validator. Uji coba media dilakukan kepada 33 peserta didik kelas VIII-H di SMP Negeri 8 Malang. Peserta didik akan menilai kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan sudut pandang calon pengguna. Angket validasi penilaian terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil penilaiandari calon pengguna dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil validasi oleh calon pengguna

No.	Komponen Penilaian	$\sum xi$	$\sum x$
1.	Dengan menggunakan media ASIAPP (<i>ASEAN Interaction APP</i>), saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar.	132	114
2.	Dengan menggunakan media ASIAPP (<i>ASEAN Interaction APP</i>), saya menjadi lebih mudah memahami konsep dan materi Interaksi antarnegara-negara ASEAN.	132	119
3.	Dengan menggunakan media ASIAPP (<i>ASEAN Interaction APP</i>), saya merasa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	132	116
4.	Media ASIAPP (<i>ASEAN Interaction APP</i>) membuat saya menjadi lebih aktif,	132	111

	kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran.		
5.	Media ASIAPP (<i>ASEAN Interaction APP</i>) mudah dibaca dan dipahami dengan penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan informatif.	132	118
6.	Desain/layout (komposisi tata letak, gambar, dan warna) dalam media ini saya rasa sangat menarik.	132	114
7.	Saya merasa media ASIAPP (<i>ASEAN Interaction APP</i>) ini mudah untuk digunakan.	132	115
8.	Saya merasa media ini mudah untuk diakses dan disimpan kembali.	132	111
9.	Saya merasa media ini praktis digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.	132	116
10.	Menurut saya media ASIAPP (<i>ASEAN Interaction APP</i>) sangat perlu untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	132	115
Total Skor		1320	1149
Persentase Keseluruhan		87%	
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	

Persentase kelayakan yang diperoleh dari calon pengguna mendapatkan skor total sebesar 87%. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran ASIAPP termasuk ke dalam kategori “sangat layak” untuk selanjutnya dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Apresiasi calon pengguna terhadap media ASIAPP menyatakan bahwa dengan adanya media ini, konsep dan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN menjadi lebih mudah untuk dipahami. Namun, terdapat sedikit kendala dalam proses pengujian media ini. Kendala yang *pertama*, masih terdapat dua peserta didik yang kapasitas memori androidnya tidak cukup untuk mengunduh aplikasi ASIAPP ini. *Kedua*, terdapat satu orang yang menggunakan sistem operasi IOS yang tidak dapat didukung dalam mengunduh aplikasi ASIAPP. Hal ini dapat menjadi masukan peneliti dalam menyempurnakan media pembelajaran ini agar dapat mendukung semua sistem operasi dalam gawai peserta didik.

Kritik ataupun saran dari peserta didik telah dijadikan rujukan serta acuan dalam penyempurnaan produk pada tahap evaluasi. Oleh karena itu, media ASIAPP telah mendapatkan penilaian akhir “sangat layak” tanpa perlu untuk diuji cobakan ulang kepada calon pengguna. Tahap evaluasi ini juga telah berjalan di setiap tahapan ADDIE ketika media memerlukan perbaikan. Adapun produk akhir dari media pembelajaran ASIAPP dapat diakses oleh pengguna melalui tautan yang dibagikan berikut ini: bit.ly/Media-ASIAPP.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran ASIAPP (*ASEAN Interaction APP*) secara efektif dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran IPS jenjang SMP/MTs kelas VIII. Hal ini dikarenakan media yang digunakan dapat memvisualisasikan kegiatan interaksi yang terjalin

antarnegara-negara ASEAN menjadi lebih konkret. Hal tersebut dapat menyebabkan daya ingat peserta didik terhadap materi akan lebih kuat. Hal ini sesuai dengan Teori Kerucut Pengalaman. Dalam mengenaipengetahuan konkret dapat dibangun melalui proses mengamati gambaran yang nyata¹⁶. Media dapat memfasilitasi peserta didik untuk mempelajari berbagai kemungkinan yang tidak dapat dilihat secara langsung mengenai materi tersebut¹⁷.

Penilaian dari paravalidator serta calon pengguna menyatakan bahwa, media pembelajaran ASIAPP dapat memudahkan pengguna dalam memahami materi tentang interaksi antarnegara-negara ASEAN. Penggunaan media dapat memudahkan pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan dibandingkan tanpa menggunakan bantuan media¹⁸. Hal ini dapat merangsang peserta didik untuk dapat belajar dengan aktif, mandiri, serta dapat mengeksplorasi sendiri informasi yang dibutuhkan¹⁹. Guru hanya sebagai fasilitator untuk membimbing peserta didik dalam membangun pemahaman mengenai yang akan diajarkan. Hal ini juga sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menghasilkan kegiatan pembelajaran terpusat pada peserta didik²⁰

Secara umum, kelayakan akhir media ASIAPP termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk selanjutnya dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS SMP/MTs kelas VIII. Secara menyeluruh, perbaikan media berdasarkan kritik ataupun saran juga telah dilakukan oleh peneliti. Namun, masih terdapat beberapa saran yang belum dapat dilakukan karena membutuhkan waktu pengembangan yang lebih lama. Saran tersebut yaitu aplikasi ASIAPP dapat mendukung semua sistem operasi gawai selain android. Saran yang belum terealisasi ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk dilakukan pada penelitian serta pengembangan selanjutnya.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan membahas materi mengenai, interaksi antar negara-negara ASEAN yang terdapat pada tingkatan kelas VIII SMP/MTs. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut. Hal ini dikarenakan materi tersebut bersifat abstrak dan sulit dijangkau karena mencakup wilayah Asia

¹⁶Jackson, Jon. "Myths of Active Learning: Edgar Dale and the Cone of Experience." *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society* 20.2 (2016): 51-53.

¹⁷Rifandi, Muhammad Sofi. "Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu di Mts Negeri 1 Pasuruan." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 4.2 (2018): 92-100.

¹⁸Tunjung, Ananda Sekar, and Arif Purnomo. "Kreativitas Guru IPS dalam Pengembangan Media Pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang." *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN* 5.1 (2020): 73-84.

¹⁹Dewi, Kusuma, Sumarmi Sumarmi, and Alfyananda Kurnia Putra. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis STEM dengan Pendekatan Eco-Spatial Behavior Materi Kependudukan." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 7.2 (2021): 92-102.

²⁰Nadhianty, Ardhina, and Agus Purnomo. "Pengembangan Digital B-OK Bentuk Muka Bumi Malang Raya sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 8.1 (2021): 43-60.

Tenggara yang luas. Media dibutuhkan agar dapat memvisualisasikan bentuk konkret dari adanya interaksi yang terjalin tersebut. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan *software videoscribe* yang dipadukan dengan aplikasi *smart apps creator*. Perpaduan ini kemudian akan menghasilkan produk akhir berupa aplikasi android bernama ASIAPP (*ASEAN Interaction APP*). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang layak pada materi interaksi antarnegara-negara ASEAN.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang berpedoman pada model penelitian ADDIE oleh Dick and Carry. Penelitian dan pengembangan media "ASIAPP" ini seluruhnya telah melalui tahap validasi oleh para validator dan calon pengguna. Validasi produk yang dilakukan oleh para validator ahli secara keseluruhan hasilnya telah memenuhi kategori "sangat layak" dengan memperoleh skor sebesar 100 % untuk validasi pada sudut pandang materi, 87,5 % untuk validasi pada sudut pandang kebahasaan, serta 95 % untuk validasi pada sudut pandang media pembelajaran. Sedangkan uji coba yang dilakukan kepada calon pengguna memperoleh persentase skor total sebesar 87 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Yayan, et al. "Pentingnya Pendidikan bagi Manusia." *Jurnal Buana Pengabdian* 1.1 (2019): 66-72.
- Arikunto, S. "*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*." Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Arikunto S., CSA Jabar. "*Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*." Jakarta, Bumi Aksara, 2014.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3.1 (2017): 57-62.
- Azizah, A. R. "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mengajarkan Global Warming." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*. Vol. 4. 2020.
- Dewi, Kusuma, Sumarmi Sumarmi, and Alfyananda Kurnia Putra. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis STEM dengan Pendekatan Eco-Spatial Behavior Materi Kependudukan." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 7.2 (2021): 92-102.
- Ekayani, N. L. P. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Artikel Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha." (2017).
- Jackson, Jon. "Myths of Active Learning: Edgar Dale and the Cone of Experience." *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society* 20.2 (2016): 51-53.
- Kemendikbud. "*Permendikbud No 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta, 2013.
- Kemendikbud. "*Permendikbud No 37 tahun 2018*." Jakarta, 2018.
- Marta, Rusdial. "Peningkatan Hasil Belajar Luas Bangun Datar melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw bagi Siswa Kelas V Sd Negeri 003 Bangkinang Kota." *Jurnal Basicedu* 1.1 (2017):

45-54.

- Maulana, Moh Yusril Ihza. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas 8 MTsN 7 Malang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.
- Muthoharoh, Vivin, and Norida Canda Sakti. "Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.2 (2021): 364-375.
- Nadhianty, Ardhina, and Agus Purnomo. "Pengembangan Digital B-OK Bentuk Muka Bumi Malang Raya sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 8.1 (2021): 43-60.
- Piskurich, George M. *Rapid Instructional Design: Learning ID fast and right*. John Wiley & Sons, 2015.
- Qoyyimah, Ima. *Kontribusi Media Pembelajaran dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Dasar Akuntansi Keuangan 1 Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta Angkatan 2014*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.
- Ratminingsih, N. M. "Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Lagu Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5.1 (2016): 27-38.
- Rifandi, Muhammad Sofi. "Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu di Mts Negeri 1 Pasuruan." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 4.2 (2018): 92-100.
- Sitompul, Frisciliani. "Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Media Audiovisual Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIIIB SMPN 22 Kota Jambi." *Frisciliani Sitompul*.
- Sudrajad, Fuad Bakti, and Prih Hardinto. "The Application Teams Games Tournaments and Media Learning Sparkol Video Scribe to Increase Motivation and Study Results." *Classroom Action Research Journal (CARJO)* 1.3 (2018): 125-132.
- Tegeh, I. Made, and I. Made Kirna. "Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model." *Jurnal Ika* 11.1 (2013).
- Tunjung, Ananda Sekar, and Arif Purnomo. "Kreativitas Guru IPS dalam Pengembangan Media Pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang." *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN* 5.1 (2020): 73-84.