



**PENGEMBANGAN MEDIA PETA DIGITAL PADA
MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS
XI SMA NEGERI 11 ENREKANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitasnegeri Makassar

**FAISAL
1441042004**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

PERTNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faisal

Nim : 1441042004

Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : “Pengembangan Media Peta Digital Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMA Negeri 11 Enrekang”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, september 2019
Yang membuat pernyataan,

Faisal

MOTTO DAN PERUNTUKAN

“

Karya ini diperuntukan kepada :
Kedua orang tua tercinta,
Kakak dan adik tersayang,
sahabat beserta teman seperjuangan.

ABSTRAK

Faisal. 2019. Pengembangan media peta digital pada mata pelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 11 Enrekang. Skripsi ini dibimbing oleh dr. Arnidah., S.Pd, M.Si. dan Dr. Abdul Hakim., S.pd, M.Si. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian pengembangan ini memiliki rumusan masalah ialah bagaimanakah perencanaan, desain dan valid serta kepraktisan media peta digital pada mata pelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 11 Enrekang. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 11 Enrekang dengan responden penelitian adalah siswa kelas XI IIS 1. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip yakni melalui langkah-langkah perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Uji ahli produk (uji *alpha*) dilakukan dengan memberikan angket kepada 2 ahli yakni ahli isi/materi yang menghasilkan persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi baik dan ahli media yang menghasilkan persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi baik. Uji *betha* yang dilakukan kepada kelompok kecil yakni 5 orang peserta didik yang menghasilkan persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi baik, kelompok besar yakni 25 peserta didik menghasilkan persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi sangat baik dan guru mata pelajaran geografi menghasilkan persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi sangat baik. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media peta digital yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran pada Mata Pelajaran Geografi.

PRAKATA

Segala puji kita panjatkan yang teramat sangat kepada Allah SWT, Sang Pemilik Alam Semesta, Jagat Raya yang fana ini atas segala limpahan Rahmat dan KaruniaNya yang melimpah ruah kepada setiap insan-Nya berupa akal, pikiran, dan hembusan nafas untuk menyempurnakan ciptaan-Nya di muka bumi ini. Maha suci Allah yang menganugerahkan setiap orang jalan hidup yang berbeda-beda, Maha Indah Karunia-Nya yang membekali masing-masing insan dengan potensi beraneka rupa, Pujian terlimpah meruah bagi keadilan-Nya yang mengesankan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Peta Digital Pada Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 11 Enrekang”. Shalawat dan salam juga selalu tercurahkan kepada Nabi akhir zaman yaitu Baginda Nabiullah Muhammad SAW yang telah diutus oleh Allah SWT sebagai suri tauladan untuk menyelamatkan ummat-Nya dari zamam kejahiliyaan menuju ke zaman yang sempurna untuk selalu berada dijalan yang di Ridhoi oleh Allah SWT, Teriring pula ungkapan kata hati kepada Baginda Rasulullah dan Para Sahabat yang telah mengentaskan kehidupan manusia dari arah kegelapan berfikir, kearah hidup berfikir tenang sehingga membentuk perilaku beradab luhur selaku pilar-pilar kehidupan semesta. Penyusuna skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan daari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Abdul

Hakim, S.Pd, M.Si. selaku Pembimbing I yang telah memberikan kritik, saran serta nasehat dan Dr. Arnidah, S.pd, M.Si. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta koreksi positif dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Terkhusus dan istimewa penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Basri dan ibunda Sanobo yang tidak pernah lelah merawat, membesarkan, mendidik serta mendoakan penulis hingga saat ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, MT selaku rektor Universitas Negeri Makassar
2. Dr. Abdul Saman, M,Si, Kons. Selaku Dekan Fakultas Ilmu pendidikan
3. Dr. H. Abdul Haling selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan
4. Dr. Citra Rosalyn Anwar, S.Sos, M.Si selaku valiator media pembelajaran dan Dr. Amir Pada., M.Pd selaku validator isi
5. Bapak dan ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan
6. Kepala sekolah Drs. Abdul Haris, M.Pd. serta guru-guru dan seluruh siswa-siswa SMA Negeri 11 Enerekang
7. Kepada kedua kakak perempuanku Kasmawati dan Indriani yang telah memfasilitasi sekaligus memotivasi selama ini
8. Kepada adikku Imam yang telah bekerja keras membantu orang tua untuk memfasilitasi penulis selama ini
9. Kepada saudara-saudaraku Teknologi Pendidikan Angkatan 14
10. Kepada kakanda dan adinda Teknologi Pendidikan yang selalu memotivasi selama ini

11. Kepada mereka yang tidak sempat terukir namanya dalam skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Alla SWT membalas semua kebaikan yang telah mereka berikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca serta menjadi bahann masukan dalam dunia pendidikan.

Makassar, 16 september 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
MOTTO DAN PERUNTUKAN	iii
ABSTRAK	vi
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Media pembelajaran	8
2. Pembelajaran multimedia	13
3. Peta digital	13
4. Mata pelajaran geografi	14

B. Kerangka piker	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Jenis Penelitian	17
B. Tahap-Tahap Penelitian	18
C. Uji Coba Produk	20
D. Lokasi Penelitian	20
E. Subjek Dan Objek Penelitian	21
F. Definisi Operasional	21
G. Sumber Data	22
H. Jenis Data	23
I. Instrumen Penelitian	23
J. Teknik Pengumpulan Data	24
K. Teknik Analisis Data	25
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	
B. Pembahasan	42
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

1. 3.1 tabel konversi tingkat pencapaian dengan skala 5
2. 4.1 uraian identifikasi kebutuhan peserta didik proses pembelajaran
3. 4.2 hasil identifikasi kebutuhan media peta digital
4. 4.3 Hasil identifikasi materi kebutuhan mata pelajaran geografi kelas XI IIS 1 pada materi peta persebaran flora dan fauna
5. 4.4 desain tampilan
6. 4.5 hasil validasi ahli isi atau materi
7. 4.6 hasil revisi ahli isi atau mater
8. 4.7 hasil validasi ahli media pembelajara
9. 4.8 hasil revisi ahli media pembelajaran
10. 4.9 hasil angket uji coba kelompok kecil
11. 4.10 hasil angket uji coba kelompok besar
12. 4.11 hasil angket tanggapan guru mata pelajaran geografi

DAFTAR GAMBAR

1. 2.1 kerangka pikir peneliti
2. 3.1 tahapan pengembangan Alessi dan Trollip
3. 4.1 *prototype* program media peta digital

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. RPP
2. Lampiran 2. Hasil angket identifikasi kebutuhan peserta didik
3. Lampiran 3. Hasil analisis kebutuhan media peta digital
4. Lampiran 4. Hasil analisis materi kebutuhan mata pelajaran geografi kelas XI IIS 1 pada materi peta persebaran flora dan fauna
5. Lampiran 5. hasil validasi ahli isi atau materi
6. Lampiran 6. hasil revisi ahli isi atau mater
7. Lampiran 7. hasil validasi ahli media pembelajara
8. Lampiran 8. Storyboard
9. Lampiran 9. Hasil uji ahli isi
10. Lampiran 10. Hasil uji ahli media pembelajaran
11. Lampiran 11. Hasil uji coba kelompok kecil
12. Lampiran 12. Hasil uji coba kelompok besar
13. Lampiran 13. Tanggapan guru mata pelajaran geografi
14. Lampiran 14. Persuratan
15. Lampiran 15. Dokumentasi penelitian

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan dan proses pembelajaran tidak pernah terlepas dari munculnya berbagai masalah belajar. Belajar pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara yang belajar dengan sumber belajar. Sumber belajar perlu memuat konten yang berorientasi pada masa depan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pemograman, penyaringan dan pergeseran paradigma belajar, dan juga memberikan dampak pada berbagai aspek pembelajaran, di antaranya dalam desain instruksional dan pengembangan sumber belajar yang perlu berintegrasi dengan perkembangan teknologi.

Kementrian Pendidikan Nasional sebagai pembuat kebijakan di bidang pendidikan menanggapi tuntutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal tersebut tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yang berbunyi,

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan peraturan di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah proses pembelajaran perlu mengoptimalkan berbagai komponen pembelajaran agar peserta

didik mampu mengasah kemampuan yang dimilikinya. Komponen pembelajaran yang harus diperhatikan adalah sumber belajar yang menarik agar mampu

memotivasi peserta didik dalam memahami referensi dari materi pelajaran tersebut, salah satunya adalah sumber belajar berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi khususnya dalam pendidikan banyak menawarkan kemudahan-kemudahan yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Di samping itu juga, sangat memungkinkan perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Teknologi merupakan salah satu pemecahan masalah dalam dunia pendidikan, karena dapat menembus batas ruang dan waktu. Integrasinya pun semakin kuat karena dapat menjadi sarana penyelenggaraan pendidikan di berbagai daerah dan tempat. Menurut Tirtaraharja dan Sulo (2010) Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiaan. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia.

Tugas mendidik hanya mungkin dilakukan dengan benar dan tepat tujuan, jika pendidik memiliki gambaran yang jelas tentang siapa manusia itu sebenarnya. Proses pendidikan merupakan mobilitas segenap komponen pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Bagaimana proses pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas hasil tujuan pendidikan.

Mengembangkan potensi peserta didik merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pendidikan, ketika potensi yang dimiliki oleh peserta didik dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran, maka terjadilah proses perubahan pada

diri peserta didik, yang sering disebut belajar. Belajar juga merupakan tanggung jawab yang harus dilakukan oleh peserta didik agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai, secara tidak sadar setiap perubahan yang kita lakukan setiap hari itulah disebut belajar, karena ada perubahan yang kita lakukan pada diri kita.

Belajar banyak diartikan tergantung dari situasi dan kondisi belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sahabuddin (2007:82) bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu “proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyelesaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya”. Senada dengan Sumantri (2015:161) “belajar pada hakekatnya merupakan proses perubahan didalam kepribadian yang berupa kecakapan sikap, kebiasaan, dan kepandaian, perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”. Dengan demikian belajar dapat dikatakan proses perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik itu sikap maupun keterampilan, yang dimana perubahan tersebut bersifat permanen atau menetap. Proses belajar mengajar tidak terlepas dari alat yang menunjang keberhasilan pembelajaran salahsatunya media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perkembangan teknologi diakhir abad ke-20 ini sudah semakin berkembang pesat, khususnya dibidang pendidikan, media yang menunjang proses pembelajaran semakin beragam, banyaknya fitur-fitur aplikasi yang dapat digunakan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal ini pula yang menjadi tantangan pendidik untuk lebih cermat menggunakan media, hadirnya berbagai macam media

pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi, sehingga guru tidak lagi merasa pusing dalam mengajarkan media yang digunakan harus sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Lahirnya berbagai macam media dibidang pendidikan merupakan bukti bahwa terjadinya inovasi dalam pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Syaefuddin (2010:6) mengatakan bahwa:

Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guru guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan.

Lahirnya berbagai macam media merupakan inovasi yang terjadi di bidang pendidikan, agar tujuan pendidikan dapat tercapai, maka dibutuhkan keahlian khusus untuk selalu melakukan perubahan-perubahan terkhusus dalam bidang teknologi “media”.

Media pembelajaran merupakan komponen dalam proses pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan materi agar lebih menarik. Media pembelajaran di gunakan oleh pendidik sebagai alat bantu yang berfungsi memperjelas materi yang di sampaikan agar peserta didik dapat mengalami pengalaman langsung mengenai materi yang di sampaikan dapat melalui indera penglihatan, indera pendengaran ataupun pengalaman langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran

Diharapkan dari penggunaan media pembelajaran peserta didik lebih termotivasi dalam belajar sehingga terjadi perubahan pada diri peserta didik yang bersifat permanen, maka dengan begitu tujuan pembelajaran maupun tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pembelajaran geografi adalah pembelajaran yang berisi kegiatan menyimak dan memperhatikan terkhusus pada materi letak geografis indonesia yang membutuhkan ketelitian dalam memperhatikan peta indonesia agar dapat dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat tercapai dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik, diantaranya metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi, dan metode penggunaan media. Salah satunya dengan metode penggunaan media peta digital, media peta digital cocok digunakan dalam penelitian ini karena dapat melihat dengan jelas bagian-bagian letak geografis yang ada di indonesia.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 11 Enrekang pada bulan Januari 2019, selama proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan media yang konvensional seperti media gambar dan buku pelajaran pada mata pelajaran geografi khususnya materi peta persebaran flora dan fauna yang membutuhkan media yang lebih spesifik, sehingga dalam penyampain materi pelajaran peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru tersebut, inilah yang akan menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang. Maka dari itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis peta *digital* pada mata pelajaran geografi khususnya pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, agar peserta didik lebih tertarik dan bisa memperhatikan dengan baik proses pemberian materi, karena suasana belajar yang baru dan lebih menarik. Peta digital ini nantinya berisi konten yang lebih menarik karena dilengkapi dengan teks, suara, warna dan gambar. Peneliti berharap dengan menggunakan media ini peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar dan tidak merasakan kebosanan pada saat proses

pemberian materi, sehingga suasana belajar lebih menyenangkan karena ada alat yang menunjang proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah perencanaan media peta *digital* pada mata pelajaran geografi dikelas XI SMA Negeri 11 Enrekang ?
2. Bagaimanakah desain media peta *digital* pada mata pelajaran geografi dikelas XI SMA Negeri 11 Enrekang ?
3. Bagaimanakah validitas dan kepraktisan media peta *digital* pada mata pelajaran geografi dikelas XI SMA Negeri 11 Enrekang ?

C. Tujuan Peneliti

Berlandaskan pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui Perencanaan media peta *digital* pada mata pelajaran Geografi dikelas XI SMA Negeri 11 Enrekang
2. Untuk mengetahui Desain media peta *digital* pada mata pelajaran Geografi dikelas XI SMA Negeri 11 Enrekang
3. Untuk mengetahui Pengembangan media peta *digital* yang valid, dan praktis pada mata pelajaran Geografi dikelas XI SMA Negeri 11 Enrekang

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Teoretis

- a. Bagi akademisi sebagai bahan masukan/informasi bagi program studi teknologi pendidikan tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran.
 - b. Bagi peneliti yang lain, sebagai bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan mengenai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.
2. Praktis
- a. Bagi kepala sekolah, dijadikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran geografi.
 - b. Bagi guru, sebagai landasan untuk mengembangkan media pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran geografi.
 - c. Bagi peserta didik, menjadi acuan dalam memahami mata pelajaran geografi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan, media berarti alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Djamarah, dkk. (2002:136) mengemukakan bahwa kata “media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar”. Sedangkan menurut Cangara (2014:137) mengemukakan media adalah “alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke khalayak”. Media merupakan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat didengar, dilihat, dirasa dan segala alat yang dapat diindra yang bisa membuat proses pembelajaran lebih efektif, sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat tercapai, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memang sangat perlu untuk digunakan oleh guru, karena dengan begitu suasana belajar akan lebih menarik.

Seorang guru perlu melakukan beberapa variasi untuk menghidupkan suasana belajar di kelas. Maka salah satu variasi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan variasi media pembelajaran yang cocok dengan mata pelajaran yang diajarkan, menurut Rossi dan Braidle dalam Sanjaya (2012:52) media pembelajaran adalah “seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, TV, buku, Koran, majalah dan sebagainya”.

Sedangkan menurut Gerlach dan Gagne dalam Sanjaya (2012:60) mengatakan bahwa media adalah “berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Dari pendapat ahli diatas bahwasanya alat apapun yang dapat digunakan yang berisi tentang pesan pendidikan yang digunakan untuk menyalurkan isi materi pembelajaran kepada peserta didik, media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja seperti TV, radio, CD, dan lain sebagainya, akan tetapi memanfaatkan lingkungan sekitar untuk belajar juga merupakan media yang dapat menunjang proses terjadinya pembelajaran.

a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Setiap Media memiliki jenis yang berbeda-beda serta tampilan yang berbeda, tergantung dari kebutuhan dan materi yang ingin dibuatkan media, tidak semua media berbasis teknologi, namun ada pula media yang berbasis cetak, menurut Taksonomi Leshin, dkk (Arsyad, 2014) adalah sebagai berikut:

- 1) Media berbasis manusia, Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi
- 2) Media berbasis cetakan, Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.
- 3) Media berbasis visual, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
- 4) Media berbasis audiovisual, Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.

- 5) Media berbasis komputer , Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses.

Maksudnya adalah, Media memberikan kemudahan bagi guru untuk menjelaskan materi pelajaran ke peserta didik, namun tidak semua media cocok digunakan, kejelian guru dalam membuat ataupun memilih media yang digunakan sangat perlu diperhatikan, semua jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, manusia termasuk media pembelajaran yang berperan disini adalah guru, sebagai media penyampai pesan ke pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena ada media yang menunjang motivasi peserta didik.

b. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Ada berbagai macam media yang dapat digunakan guru, namun tidak semua media dapat digunakan, karena setiap media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, menurut Sudjana (Djamarah, dkk, 2002) prinsip-prinsip pemilihan media:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat; artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.

- 3) Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan saran yang ada.

Berdasarkan pendapat di atas, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan kita capai, agar tujuan dari media tersebut tidak terlepas dari pencapaian tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik juga harus disesuaikan dengan tingkat kemampuannya agar media yang digunakan dapat di cernah dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

c. Manfaat penggunaan media pembelajaran

Berbagai macam manfaat ketika menggunakan media pembelajaran seperti yang dikemukakan Sanjaya (2012), media pembelajaran bermanfaat untuk

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video, atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu, proses perkembangan bayi dalam rahim dari mulai sel telur dibuahi sampai menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi. Demikian juga dalam pelajaran IPS guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan lain sebagainya.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang system peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film, selain itu, media pembelajaran dapat juga membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Benda atau objek yang terlalu besar misalkan, alat-alat perang, berbagai binatang buas, benda-benda langit dan lain sebagainya, guru dapat memanfaatkan film *slide*, foto-foto atau gambar. Benda-benda yang terlalu kecil misalkan, bakteri, jamur virus dan lain sebagainya, guru dapat memanfaatkan mikroskop, atau *micro projector*. Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan pelari atau gerakan yang sedang berolahraga; atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan lain sebagainya.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat, sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pembelajaran tentang polusi, untuk dapat

menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

2. Pembelajaran Multimedia

a. Multimedia

Menurut Arsyad (2014:169) multimedia adalah “berbagai macam kombinasi teks, suara, video animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran”. Senada dengan Latuher (1993:81) Multimedia adalah “suatu kombinasi dari berbagai medium dimana kombinasi tersebut dapat dihunakan untuk kepentingan pembelajaran”. Multi media merupakan gabungan dari berbagai media baik berupa gambar, suara, dan video, yang disatukan dalam satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran

Multimedia sudah dikenal sebelum berkembangnya teknologi seperti yang kita lihat saat ini, penggunaan multimedia sebagai alat bantu mengajar yang penggunaannya tergantung pada guru ketika proses pembelajaran berlangsung dan guru menggunakan media seperti, gambar, video dan *slide*, semua media tersebut digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Sekarang setelah dikenal yang namanya komputer maka multimedia dapat dirancang dengan menggunakan komputer, sehingga mempermudah bagi peserta didik untuk mendapatkan sumber belajar sendiri.

3. Peta *digital*

Peta *digital* menurut Nuryadin (Nugraha, 2005:19) adalah “representasi fenomena geografik yang disimpan dan dianalisis oleh komputer digital”. Setiap

objek yang ada pada peta digital disimpan sebagai sekumpulan koordinat, contohnya objek berupa lokasi sebuah titik akan disimpan sebagai sebuah koordinat sedangkan objek berupa wilayah akan disimpan sebagai sekumpulan koordinat.

a. Kelebihan Peta Digital

Menurut Nugraha (2005) peta digital memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan peta analog (yang dibuat dalam bentuk kertas atau media cetakan lain), antara lain:

- 1) Kualitas peta digital tetap. Tidak seperti kertas yang dapat sobek, terlipat ataupun mengalami kerusakan lainnya. Peta digital ini dapat dikembalikan ke bentuk asalnya tanpa ada penurunan kualitas.
- 2) Peta digital mudah disimpan dan dipindahkan dari satu media ke media penyimpanan yang lain. Peta analog memerlukan ruangan lebih besar jika dibandingkan dengan peta digital yang bisa disimpan dalam sebuah hard disk, CD-ROM, atau DVD-ROM.
- 3) Peta digital lebih mudah diperbaharui. Penyuntingan untuk keperluan pemutakhiran data atau perubahan sistem koordinat misalnya, dapat lebih mudah dilakukan menggunakan perangkat lunak tertentu.

4. Mata Pelajaran Geografi

Mata pelajaran Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMA N 11 ENREKANG, yang termasuk dalam tumpuan ilmu pengetahuan alam (IPA). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Murniati (2014:3), mengatakan bahwa geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang lingkungan dan kewilayahan dalam konteks

keruangan. Waluyah (2009:32) menjelaskan bahwa Geografi bertujuan untuk memahami hal-hal yang menyangkut penyebaran fenomena di atas permukaan bumi; hubungan antara fenomena di suatu tempat; hubungan suatu fenomena di tempat lain; efek pada suatu fenomena pada fenomena lain; variasi suatu fenomena dapat satu tempat ketempat lain; mengapa suatu fenomena terdapat di suatu tempat sedangkan ditempat lain tidak ada; difusi keruangan dan fenomena; lokasi dan lokalisasi suatu fenomena; akibat suatu tindakan pada suatu tempat terhadap fenomena lain di tempat lain; manfaat dan kegunaan suatu fenomena atau tindakan guna meningkatkan kesejahteraan dan pembangunan.

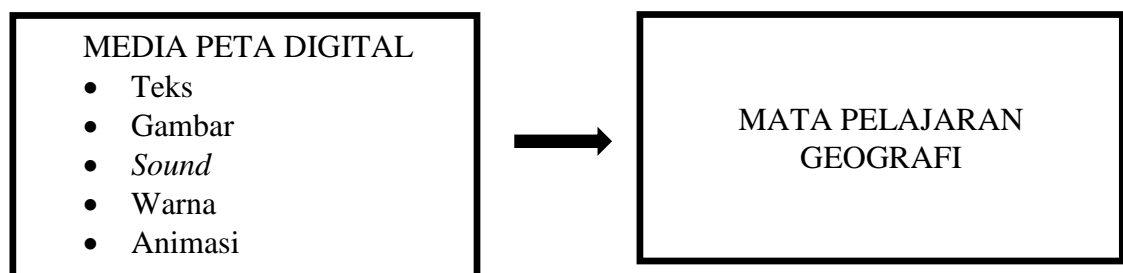
B. Kerangka Pikir

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dalam hal ini media peta *digital* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran, serta memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar mandiri, menghilangkan kebosanan selama proses pembelajaran karena mendapatkan pengalaman baru bagi peserta didik yang terlalu jenuh dengan pembelajaran yang konvensional.

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat, memberikan tuntutan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media presentasi, namun kurang pemahaman guru tentang pembuatan media sehingga guru masih kadang menggunakan media yang di *download*, Pendidik masih membutuhkan keterampilan dan kreativitas untuk membuat media yang interaktif, Sehingga media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dalam penelitian ini, yang utama peneliti pahami yaitu karakteristik peserta didik terhadap hasil belajar dengan menggunakan angket identifikasi kebutuhan siswa. Selanjutnya peneliti memanfaatkan media pembelajaran dalam hal ini pengembangan media peta *digital* agar peserta didik dapat belajar mandiri maupun kelompok serta memahami materi yang diajarkan dengan cepat dan mudah, tetapi pengembangan media ini harus diuji kelayakannya oleh para ahli. Sehingga setelah itu, media presentasi ini dapat digunakan dalam mata pelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya kemudian ide untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut muncul, maka peneliti akan menggambarkan melalui kerangka pikir sebagai berikut



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

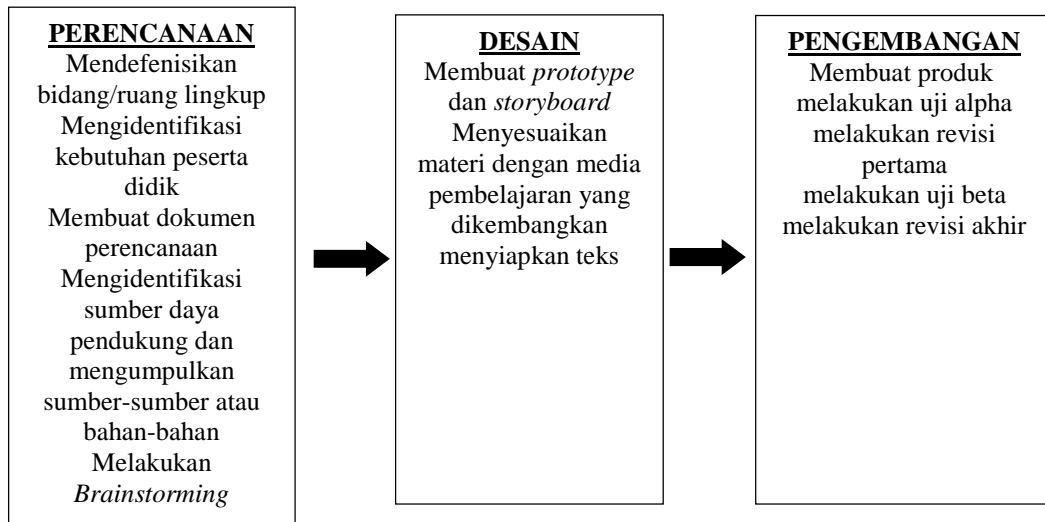
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau dikenal *Research and Development (R & D)*. Sukmadinata (2005:164) berpendapat bahwa “Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Adapun menurut Sugiyono (2015:407) bahwa “Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Sedangkan menurut Gay, Mills, & Airasian (2009) dalam Emzir (2014:263) dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan yaitu “bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah”. Jadi penelitian pengembangan berarti kegiatan yang menghasilkan atau menyusun suatu yang sama sekali baru, pengembangan sesuatu yang telah ada dalam bidang tertentu guna untuk memecahkan masalah yang ada.

Pada penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2001) dalam Nugroho, dkk. (2013:3), model ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu : tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).

B. Tahap-Tahap Penelitian

Tahapan penelitian pengembangan mengikuti tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut prosedur model pengembangan Menurut Alessi dan Trollip (2001) dalam Nugroho, dkk. (2013:3)



Gambar 3.1 Proses Pengembangan oleh Alessi & Trollip

Prosedur model pengembangan Alessi dan Trollip sesuai gambar:

1. Perencanaan (*planning*)
 - a. Mendefinisikan ruang lingkup, yaitu menyesuaikan dengan silabus dan RPP guru mata pelajaran Geografi.
 - b. Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dengan memberikan angket kebutuhan siswa
 - c. Membuat dokumen perencanaan, mengenai hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan produk seperti materi dll.
 - d. Mengidentifikasi sumber daya pendukung dan mengumpulkan sumber-sumber atau bahan-bahan mata pelajaran Geografi.

- e. Melakukan *brainstorming* yaitu melakukan diskusi dengan guru mata Pelajaran Geografi.

2. Desain (*design*)

- a. Membuat *Prototype* dan *storyboard* , yaitu langkah-langkah pengoprasian *adobe flash professional CS6*.
- b. Menentukan desain tampilan, pada bagia tampilan awal sampai tampilan akhir
- c. Menyesuaikan materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan, memilih pokok pembahasan yang akan dimasukkan

3. Pengembangan (*development*)

- a. Menyiapkan teks, mengumpulkan data-data atau materi geografi dalam bentuk editing
- b. Membuat produk, membuat media peta digital *adobe flash professional CS6* yang sesuai dengan materi-materi pendukung.
- c. Melakukan uji *alpha* yaitu melakukan validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi (evaluasi formatif).
- d. Melakukan revisi pertama terhadap produk yang telah dibuat
- e. Melakukan uji *beta* yaitu menguji 6 peserta didik dan memberikan tanggapan mengenai media yang dibuat, serta memberikan angket kepada guru mengenai tanggapan terhadap media yang di kembangkan.
- f. Melakukan revisi akhir, yaitu membuat produk fainal media *video adobe flash professional CS6*

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan hal terpenting dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, yang dilakukan setelah produk selesai, pada uji coba produk ini kita dapat mengetahui apakah media yang dibuat layak digunakan atau tidak, kelayakannya dapat dilihat dari sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Tahap yang dilakukan dalam uji coba produk

1. Uji ahli atau validasi, dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk serta ahli isi/materi. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan perbaikan dari masukan yang masuk.
2. Uji alpha yaitu melakukan validasi produk yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli isi/materi pembelajaran
3. Revisi I
4. Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, yaitu uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk serta tanggapan guru mata pelajaran.
5. Revisi II
6. Produk Akhir

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 3 Enrekang. Peneliti menetapkan lokasi yang akan dijadikan objek dalam penelitian ini untuk memperoleh gambaran umum, informasi yang akurat tentang berbagai permasalahan yang mungkin dapat dikembangkan dalam penelitian ini. Peneliti juga telah melakukan observasi

dilokasi tersebut dan menemukan masalah yang dianggap perlu untuk diteliti seperti yang telah dibahas pada latar belakang.

E. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi, siswa kelas XI yang berjumlah 30 orang dan 1 orang guru mata pelajaran Geografi. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan media *peta digital*.

F. Definisi Oprasional

Istilah-istilah dalam penelitian ini yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut :

1. Peta Digital merupakan sajian materi dalam bentuk flash yang didalamnya ada teks dan gambar yang menarik
2. *Software adobe flash professional CS6* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat peta digital. *Software* ini digunakan untuk membuat suatu animasi yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan, dan untuk membuat beberapa tulisan dan gambar yang mampu menarik perhatian peserta didik.
3. Mata pelajaran geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang fenomena fisik dan bentuk-bentuk muka bumi.

Kompetensi dasar : menganalisis persebaran flora dan fauna di Indonesia

Tujuan pembelajaran : Melalui media peta digital siswa mampu menyebutkan 3 jenis flora di indonesia dengan tepat

G. Sumber Data

Sumber data adalah sumber-sumber yang memungkinkan seorang peneliti mendapatkan sejumlah informasi atau data-data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian, baik data primer maupun data sekunder. Sumber data dapat diperoleh dari lembaga, situasi sosial, subjek/informan, dokumentasi, atau historis.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dimana informasi diperoleh. Adapun sumber data yang dimanfaatkan adalah :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk yang teratur ataupun dalam bentuk file-file. Data ini harus dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya responden, yaitu orang yang kita jadikan obyek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data.

Secara lebih spesifik, sumber data pada penelitian ini adalah informasi. Informan adalah orang yang memberikan informasi tentang situasi dan kondisi (lokasi atau tempat) penelitian di SMA Negeri 3 Enrekang. Jadi, dia harus mempunyai banyak pengetahuan dan pengalaman tentang lokasi penelitian. Sedangkan, kewajibannya adalah secara sukarela menjadi anggota tim penelitian walaupun hanya bersifat informal. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah dari wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran geografi.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berupa data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh oleh peneliti dengan cara membaca, melihat, atau mendengarkan,

misalnya data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan berupa data-data sekolah dan berbagai literatur yang relevan dengan pembahasan atau permasalahan yang sedang diteliti. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa dokumen-dokumen perangkat pembelajaran pada mata pelajaran geografi.

H. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat atau gambar. Data kualitatif diperoleh dari hasil review ahli media pembelajaran (format A), hasil review ahli isi atau materi media pembelajaran (format B), hasil review uji coba perorangan melalui angket tanggapan (format C), hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format D), hasil tanggapan guru Mata Pelajaran melalui angket tanggapan (format E). Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil akumulasi nilai yang telah dikonversi dengan skala 5 dan tingkat pencapaian rerata persentase dari masing-masing format (A, B, C, D, dan E).

I. Instrumen Penelitian

1. Angket Validasi Oleh Para Ahli

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat dan penilaian validator terhadap produk yang dikembangkan meliputi angket ahli media pembelajaran dan angket ahli isi atau materi media pembelajaran.

2. Angket Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat dan penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.

3. Angket Respon Guru

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat dan penilaian guru produk media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.

J. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Peneliti secara langsung mengamati proses pembelajaran di lokasi penelitian untuk menganalisis kebutuhan yang dijadikan bahan awal dalam pengembangan yang akan dikembangkan

2. Angket

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket kualitas media pembelajaran untuk guru dan angket respon dan masukan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran sosiologi, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok kecil dan angket penilaian/tanggapan guru.

3. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara tak berstruktur yaitu wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman

wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Dengan demikian peneliti menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman wawancara karena wawancara yang dilakukan oleh peneliti menggunakan serangkaian tanya jawab yang tidak terstruktur dan sistematis.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto atau video kegiatan pada saat penelitian berlangsung.

K. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media pembelajaran, ahli isi atau materi media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat di angket. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan : \sum = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada angket karaktertistik siswa, angket uji isi/materi media pembelajaran, angket uji media pembelajaran, angket uji kelompok kecil, angket uji kelompok besar, digunakan ketetapan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber : Arikunto (2010)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pada bab IV di paparkan beberapa tahapan model pengembangan hasil dari model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trolip yang menghasilkan tahap-tahap sebagai berikut Tahap perencanaan (*planning*), (2) Tahap desain (*design*), (3) Tahap pengembangan (*development*). Adapun hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang dimaksud dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

a. Mendefenisikan bidang/ruang lingkup

Tahap awal yang akan dilakukan yaitu identifikasi kebutuhan di SMAN 11 Enrekang pada kelas XI IIS 1 sebagai dasar dalam pengembangan media peta digital. Dalam tahap ini ditemukan sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai untuk penggunaan media yang lebih menarik dan bervariasi seperti media video/digital dll. Dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran geografi hanya menggunakan buku teks yang sifatnya monoton dan cenderung tidak hidup sehingga membuat peserta didik cepat bosan. Hal inilah yang menjadi perhatian peneliti untuk mengembangkan media peta digital khususnya pada materi peta persebaran flora dan fauna di Indonesia yang lebih menarik dan interaktif karena dilengkapi dengan gambar, teks, suara dan animasi.

b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik

Identifikasi kebutuhan peserta didik dilakukan dengan pemberian angket yang diberikan kepada 30 orang peserta didik kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 11 Enrekang.

Adapun uraian identifikasi kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran Geografi, identifikasi kebutuhan media peta digital dan materi kebutuhan belajar. Berikut ringkasan data hasil tanggapan 30 orang peserta didik pada angket yang telah dibagikan oleh peneliti:

Tabel 4.1 Hasil identifikasi kebutuhan peserta didik proses pembelajaran Geografi

No	Pertanyaan	Jumlah Peserta didik yang menjawab		
		Ya	Kadang-Kadang	Tidak
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan?	9	17	4
2	Apakah materi yang diajarkan guru, diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda?	7	6	17
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang sesuai dengan kebutuhan belajar anda	30	0	0
4	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran	9	17	4
5	Apakah mata pelajaran geografi tergolong sulit untuk dipelajari	8	17	5
6	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	4	20	6
7	Menurut anda, apakah media pembelajaran yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan ?	1	17	12
Total		68	94	48

Skala yang digunakan pada angket ini yaitu skala Guttman yang bertujuan untuk mendapat data dari para responden atau peserta didik yang bersifat jelas dengan keterangan pada angket yaitu ya = 2, kadang-kadang = 1, dan tidak = 0 berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan peserta didik pada tabel 4.1 yaitu sebanyak 210 jawaban dari 7 pertanyaan yang diisi oleh 30 peserta didik kelas XI IIS 1 diperoleh hasil untuk pertanyaan nomor 1-7 sebanyak 51 jawaban ya, sebanyak 93 jawaban

kadang-kadang, dan sebanyak 66 jawaban tidak. Hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk mengetahui kondisi proses belajar mengajar pada Mata Pelajaran Geografi yaitu 55% berada pada kualifikasi kurang adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 2.

Tabel 4.2 hasil identifikasi kebutuhan media pembelajaran Peta Digital

Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan media pembelajaran

No	Pertanyaan	Jumlah Peserta Didik yang Menjawab		
		Ya	Kadang-Kadang	Tidak
8	Apakah anda membutuhkan media selain media gambar/cetak ?	25	3	2
9	Menurut anda, apakah media pembelajaran Peta Digital lebih menarik dan menyenangkan?	23	5	2
10	Apakah media pembelajaran interaktif perlu digunakan pada Mata Pelajaran Geografi?	26	2	2
11	Apakah anda setuju jika dikembangkan media pembelajaran yang memuat teks, gambar, video dan animasi ?	24	4	2
12	Apakah anda setuju jika Mata Pelajaran Biologi diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran pembelajaran peta digital yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran?	26	2	2
Total		124	16	10

interaktif pada tabel 4.2 yaitu sebanyak 150 jawaban dari 5 jumlah pertanyaan yang diisi oleh 30 peserta didik maka diperoleh hasil untuk setiap pertanyaan nomor 8-12 sebanyak 124 jawaban ya, 16 jawaban kadang-kadang dan 10 jawaban tidak. Adapun hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan

pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh data sebagai identifikasi kebutuhan pengembangan produk media pembelajaran Peta Digital sebesar 88% berada pada kualifikasi baik adapun hasil analisis data dapat dilihat pada lampiran 3.

Tabel 4.3 hasil identifikasi materi kebutuhan belajar Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IIS 1 pada materi Peta persebaran flora dan fauna di indonesia

No	Pokok-pokok materi pelajaran Biologi	Jumlah peserta didik yang menjawab	
		Ya	Tidak
1	Pengertian flora dan fauna	25	5
2	Peta pembagian persebaran flora dan fauna di indonesia	14	16
3	Jenis –jenis flora di indonesia	19	11
4	Jenis- jenis fauna di indonesia	22	8
5	Factor yang mempengaruhi persebaran flora dan fauna	20	10
6	Garis weber dan Wallace	13	17
	Total	113	67

Berdasarkan hasil angket identifikasi materi kebutuhan belajar pada tabel 4.3 yaitu sebanyak 180 jawaban dari 6 pertanyaan yang diisi oleh 30 peserta didik maka diperoleh hasil untuk setiap pertanyaan nomor 1-6 sebanyak 113 jawaban ya, dan sebanyak 67 jawaban tidak. Maka hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan sebesar 63% berada pada kualifikasi kurang adapun hasil analisis data dapat dilihat pada lampiran 4.

c. Membuat dokumen perencanaan

Tahap ini peneliti melakukan perancangan dokumen pembelajaran dengan mengkaji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan seperti :

Kompetensi Dasar :

- 1.1 mensyukuri kondisi keragaman flora dan fauna di Indonesia yang melimpah sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa.
- 1.2 Menunjukkan perilaku peduli terhadap pelestarian dan perlindungan flora dan fauna langka di Indonesia
- 1.3 Menganalisis peta sebaran flora dan fauna di Indonesia.

Indikator :

1. Menganalisis faktor-faktor persebaran flora dan fauna di Indonesia
2. Mengklasifikasikan jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia
3. Garis Weber dan Garis Wallace

Tujuan pembelajaran :

1. Melalui pengamatan media peta digital siswa mampu menjelaskan pengertian flora dan fauna dengan tepat
 2. Melalui pengamatan media peta digital siswa mampu mengidentifikasi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan tepat
 3. Melalui pengamatan peta digital siswa mampu menyebutkan 5 jenis flora di Indonesia
 4. Melalui pengamatan peta digital siswa mampu menyebutkan 5 jenis fauna di Indonesia
 5. Siswa mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran flora dan fauna di Indonesia
 6. Melalui pengamatan media peta digital siswa mampu menunjukkan letak garis Weber dan Garis Wallace dengan
- d.** Mengidentifikasi sumber daya pendukung dan mengumpulkan sumber-sumber atau bahan-bahan

Pada tahap ini peneliti mencari dan menentukan sumber-sumber yang dapat dijadikan kajian pustaka untuk mendukung pembuatan media pembelajaran

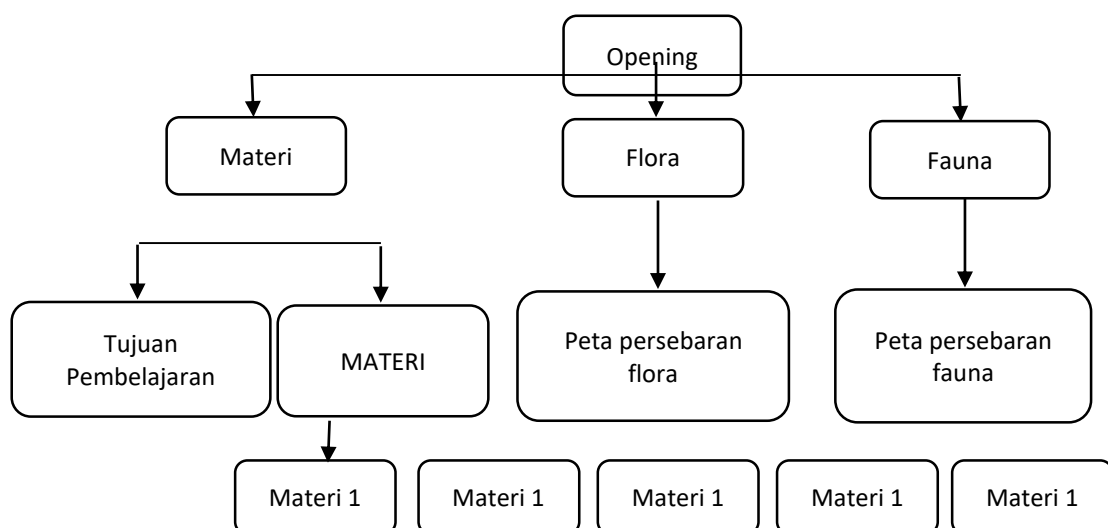
e. Melakukan *brainstorming*

Pada tahap ini dilakukan diskusi antara peneliti dengan guru Mata Pelajaran Geografi dan diperoleh hasil bahwa produk media pembelajara Peta Digital yang nantinya akan dikembangkan memuat tampilan yang terdiri dari beberapa objek.

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Membuat Prototype dan *story board*

Pada tahapan ini pemilihan format dilakukan pengembang dengan menggambarkan prototype dan penyusunan *story board*. *Story board* dibuat untuk mempermudah dalam memvisualisasikan pokok tampilan agar lebih tertata. Pembuatan *story board* dibuat sedetail mungkin sampai dengan perencanaan pada pengembangan multimedia Peta Digital. *Story board* dapat dilihat pada lampiran

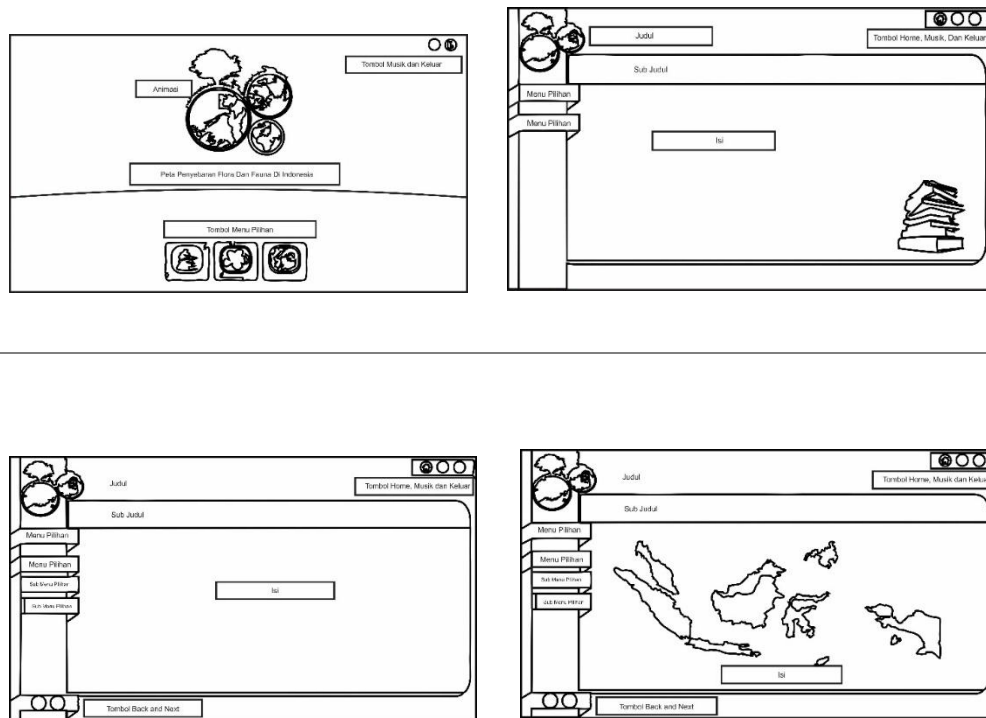


Gambar 4.1 prototype media peta digital

b. Menentukan desain tampilan,

pada bagian tampilan awal sampai tampilan akhir

Tabel 4.4 desain tampilan



- c. Menyesuaikan materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan
- Pokok pembahasan yang dimasukkan dalam media pembelajaran adalah materi peta persebaran flora dan fauna di Indonesia.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Membuat program media pembelajaran peta digital

Tahapan ini dilakukan pengembang dengan berpedoman pada *story board* yang telah dibuat dan disusun sebelumnya sehingga mempermudah pembuatan program media tersebut

b. Uji alpha dan revisi produk

Produk pengembangan yang telah selesai dibuat kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan juga ahli isi atau materi pembelajaran.

1) Validasi media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran

Ahli media pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan media peta digital ini adalah Dr. Citra Rosalyn Anwar, S.sos., MSi yang merupakan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan ke ahli/validator adalah media peta digital dan *storyboard* kemudian divalidasi menggunakan angket yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 4.5 Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran Peta Digital

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kualitas tampilan/desain media	5
2.	Kejelasan materi/pesan	3
3.	Ketepatan penggunaan animasi	5
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	3
5.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca.	3
6.	Kesesuaian penggunaan warna	4
7.	Kemudahan opsional	5
8.	Ketepatan penggunaan bahasa	4
9.	Keurutan alur tampilan	4
Jumlah		36

Adapun saran dan komentar ahli/validator media pembelajaran terhadap produk pengembangan media peta digital adalah perbaiki penulisan nama daerah pada media peta digital dan perbaiki ukuran huruf-hurufnya karena sulit untuk dibaca.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut arikunto (2010) sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{36}{9 \times 5} \times 100\% = 80\%$$

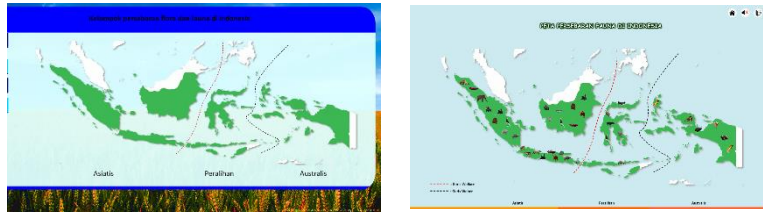
Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 80%, berada pada kualifikasi baik. Media peta digital dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan dilapangan.

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli desain media pembelajaran peta digital tersebut tidak perlu divalidasi kembali karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan media pembelajaran interaktif sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Tabel 4.6 Hasil revisi ahli media pembelajaran.

No	Masukan	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
----	---------	------------------	------------------

1.



2) Validasi isi atau materi pembelajaran oleh ahli isi atau materi pembelajaran

Ahli isi atau materi pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan media pembelajaran peta digital adalah Dr. Amir Pada., M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi atau materi pembelajaran adalah media pembelajaran peta digital dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Tabel 4.7 Hasil validasi oleh ahli isi atau materi media peta digital

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kegiatan RPP	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
4.	Kelengkapan materi	3
5.	Kejelasan materi	4
6.	Penggunaan bahasa yang baku	4
7.	Kesesuaian antara gambar dengan materi	4
8.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
Jumlah		34

Masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi media pembelajaran yang berkenaan dengan media pembelajaran peta digital yaitu: menambahkan materi tentang faktor-faktor penyebab persebaran flora dan fauna.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.6 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut arikunto (2010) sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$



Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{34}{8 \times 5} \times 100\% = 85\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 85%, berada pada kualifikasi baik. Media peta digital dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan dilapangan.

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi tersebut tidak perlu divalidasi kembali karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan media peta digital sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Tabel 4.8 Hasil revisi ahli media pembelajaran.

No	Masukan	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.			

c. Uji betha (uji coba pengembangan)

1) Uji kelompok kecil

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran selanjutnya media pembelajaran peta digital diuji cobakan kepada 5 orang dalam 1 kelompok. Uji coba kelompok kecil ini dimaksudkan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran peta digital.

Penilaian yang terdapat pada angket penilaian uji coba kelompok kecil mencakup aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 8 pertanyaan. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan oleh 5 orang peserta didik yang terdiri dari 1 kelompok.

Tabel 4.9 Hasil uji coba kelompok kecil

No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor
1	Media pembelajaran peta digital yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan	96
2	Kualiatas tampilan media peta digital	76
3	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam media peta digital	88
4	Penggunaan bahasa mudah dipahami peta digital	88
5	Kualitas font dan warna dalam media peta digital	80
6	Kualitas gambar yang terdapat dalam media peta digital	92
7	Kesesuain animasi yang digunakan	84
8	Kejelasan tujuan pembelajaran pada media	96
	Rerata	88%

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil tentang media peta digital sebagai berikut:

$$\frac{96+76+88+88+80+92+84+96}{8} = 88\%$$

Hasil rerata persentase media peta digital sebesar 88% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi baik. Adapun komentar sebagai saran

perbaikan media yang telah didapatkan dari uji coba kelompok kecil yaitu suara atau musik yang ketika dioperasikan cukup mengganggu. Adapun hasil analisis angket secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran.

2) Uji kelompok besar

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran selanjutnya media pembelajaran peta digital diuji cobakan kepada 25 orang peserta didik. Uji coba kelompok besar ini dimaksudkan untuk mendapatkan respon sertakinerja program ketika dioperasikan oleh siswa (user) sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan.

Tabel 4.10 Hasil angket uji coba kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata skor
1	Media pembelajara peta digital yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan	94%
2	Kualiatas tampilan media peta digital	91%
3	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam media peta digital	90%
4	Penggunaan bahasa mudah dipahami peta digital	96%
5	Kualitas font dan warna dalam media peta digital	92%
6	Kualitas gambar yang terdapat dalam media peta digital	99%
7	Kesesuain animasi yang digunakan	94%
8	Kejelasan tujuan pembelajaran pada media	94%
	Rerata	94%

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji

coba kelompok besar tentang media peta digital sebagai berikut:

$$\frac{94+91+90+96+92+99+94+94}{8} = 94\%$$

Hasil rerata persentase media peta digital sebesar 88% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik baik. Adapun komentar sebagai saran perbaikan media yang telah didapatkan dari uji coba kelompok besar adalah media pembelajaran tersebut mudah dipahami. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran.

3) Tanggapan Guru Mata Pelajaran Geografi

Uji betha yang dilakukan selanjutnya yaitu memberikan angket tanggapan guru Mata Pelajaran Geografi. Penilaian yang dilakukan oleh guru Mata Pelajaran Geografi kelas XI IIS.2 SMA Negeri 11 Enrekang oleh Ibu Anni S,Pd untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh guru sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan.

Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan guru Mata Pelajaran Geografi mencakup dari aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 pertanyaan. Berikut hasil tanggapan guru Mata Pelajaran Geografi.

Tabel 4.11 Hasil tanggapan guru mata pelajaran geografi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian materi dengan media	4
2	Kejelasan tujuan pembelajaran yang dimuat dalam media	5
3	Kesesuaian tata bahasa pada media	4
4	Kesesuaian warna dengan tampilan media	5
5	Kualitas font/tulisan yang digunakan	5
6	Kualitas gambar	5
7	Kejelasan pesan/materi yang termuat dalam media	3
8	Petunjuk penggunaan media	5
9.	Kemudahan menu ketika digunakan	5
10.	Kesesuain dengan karakteristik siswa	5
Jumlah		46

Komentar guru Mata Pelajaran Geografi yang berkenaan dengan media peta digital lebih ke isi/materi dimana penjelasan materi dalam media masih kurang tentang sejarah geologis dan geomorfologis indonesia dalam peta persebaran fauna di indonesia.

berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru Mata Pelajaran Geografi maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{46}{10 \times 5} \times 100\% = 92\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92%, berada pada kualifikasi sangat baik.

B. Pembahasan

Model pengembangan yang menjadi acuan dalam pengembangan media peta digital ini mengadopsi model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, yakni melalui langkah-langkah perencanaan (*planning*), desain (*design*), pengembangan (*development*).

Proses pengembangan media peta digital dengan menggunakan *software adobe flash professional CS6* mulai dikembangkan yang diawali dengan menyusun konten materi yang disesuaikan dengan RPP. Faktor-faktor pendukung lainnya yang melatarbelakangi pengembangan produk media pembelajaran *peta digital* diperoleh melalui angket analisis kebutuhan siswa yang menggunakan skor penilaian skala Guttman dan *brainstorming* terhadap guru mata pelajaran geografi

Selanjutnya adalah membuat *prototype* yang merupakan rancangan awal atau sketsa dari produk yang akan dikembangkan kemudian dilanjutkan dengan penyusunan *storyboard* yaitu naskah atau teks yang disajikan dalam bentuk gambar yang berurutan, berguna untuk memudahkan pembuatan produk *peta digital*.

Proses pengembangan media *peta digital* menggunakan *software adobe flash professional CS6*. Komponen atau objek media *peta digital* terdiri dari animasi, gambar, teks, warna dan audio yang dikemas sehingga menghasilkan media pembelajaran. Keluaran (*output*) dari *software adobe flash professional CS6* berupa media *peta digital*.

Menilai kelayakan dan manfaat dari media *peta digital*, telah dilakukan validasi dan uji coba yang melibatkan berbagai pihak. Pada tahap validasi (uji alpha) produk media *peta digital* dinilai oleh 2 orang ahli/validator yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran, masing-

masing ahli dibidangnya dengan menggunakan skor penilaian skala model Likert. Model skala ini digunakan untuk menguji valid dan praktisnya produk penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data dari responden dengan menggunakan 5 tolak ukur (Arikunto, 2007)

Pada tahap validasi ahli media pembelajaran diperoleh kualifikasi baik yang terdiri dari penilaian pada aspek penampilan, aspek pembelajaran dan aspek pengoperasian. Aspek tampilan terdiri Kualitas tampilan/desain, Kejelasan materi/pesan, Ketepatan penggunaan animasi, Kesesuaian gambar dengan materi, Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca, Kesesuaian penggunaan warna , Kemudahan operasional, Ketepatan penggunaan bahasa dan Keurutan alur tampilan. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data berupa saran dan komentar yang digunakan untuk merevisi produk media *peta digital* yang dikembangkan.

Pada tahap validasi selanjutnya yaitu validasi isi atau materi media pembelajaran oleh ahli isi atau materi yang diperoleh kualifikasi baik yang hanya melihat aspek pembelajaran yaitu kesesuaian materi dengan pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi, kejelasan materi, penggunaan bahasa yang baku, kesesuaian antara gambar dengan materi, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan materi, sedangkan data berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi materi dan produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, siswa bisa belajar dimana, kapan dan apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Dalam kondisi tersebut guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai desainer pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2012), Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Pada tahap uji kepraktisan terhadap produk media *peta digital* dilakukan 3 tahapan yaitu uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan tanggapan guru mata pelajaran geografi. Tahapan pertama yang dilakukan adalah uji kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang peserta didik dari kelas XI IIS 1. Pengelompokan ini berdasarkan tingkat prestasi belajar peserta didik seperti prestasi belajar rendah, prestasi belajar sedang, dan prestasi belajar tinggi. Pada uji kelompok kecil didapat hasil berada pada kualifikasi baik sehingga tidak perlu di revisi.

Tahapan selanjutnya dari uji kepraktisan produk media *peta digital* adalah uji kelompok besar dari 25 peserta didik dari kelas XII IIS 1 didapat hasil berada pada kualifikasi sangat baik.

Media *peta digital* kemudian dinilai oleh guru Mata Pelajaran Geografi. Aspek penilaian dalam angket adalah kesesuaian materi dengan media, kejelasan tujuan pembelajaran yang dimuat dalam media, kesesuaian tata bahasa pada ujian, kesesuaian warna dengan tampilan media, kualitas font/tulisan yang digunakan, kualitas gambar, kejelasan pesan materi yang termuat dalam media, petunjuk penggunaan media, kemudahan menu ketika digunakan dan kesesuaian dengan

karakteristik siswa. Hasil penilaian tanggapan guru Mata Pelajaran Geografi berada pada kualifikasi sangat baik.

Keterbatasan dari penelitian pengembangan media peta *digital* ini yaitu penelitian ini tidak mengukur tingkat efektivitas produk namun hanya sebatas untuk mengetahui respon dan manfaat produk media pembelajaran interaktif dilihat dari bobot validitas dan kepraktisan dari setiap uji coba yang dilakukan.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah yang dilakukan oleh peneliti produk media peta digital dinyatakan valid dan praktis. Dengan tercapainya media *peta digital* yang valid dan praktis, tentunya hal ini dapat menjadi sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar dikelas sehingga memberikan pengaruh baik bagi peserta didik maupun guru. Keberhasilan ini didukung oleh pendapat Hamalik dalam Arsyad, (2016:19) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Kelebihan media peta digital yang dikembangkan yaitu dapat menyajikan beberapa komponen seperti teks, gambar, warna, animasi, audio sehingga lebih menarik, dapat menjangkau kelompok banyak, tempo dan penyajiannya bisa disesuaikan, dapat digunakan secara berulang-ulang dan pembuatannya tidak terlalu rumit karena hanya menggunakan laptop yang memiliki kapasitas menjalankan *software adobe flsh professional CS6* sehingga proses pembuatannya tidak memakan biaya yang banyak. Sejalan dengan pendapat Pupuh Faturahman & M. Sobry Sutikno (2010:68) dalam Hasmiana Hasan (2016:25) mengemukakan bahwa :

Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsure suara dan unsure gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua

Adapun kekurangan dari produk media peta digital yang dikembangkan ini antara lain terletak pada penyajiannya dalam proses belajar mengajar karena penayangannya tidak dapat berdiri sendiri, media ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan tampilan media pembelajaran. Selain itu kekurangannya yang lain yaitu terletak pada format yang dikembangkan hanya tersedia dalam format baca layar komputer, laptop dan *notebook*.

Komponen-komponen pembelajaran yang sangat menentukan pemanfaatan media peta digital dalam pembelajaran yaitu karakteristik materi geografi khususnya pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, karakteristik peserta didik yang cocok dengan media peta digital misalnya mampu mengoperasikan komputer, karakteristik guru yang harus mengetahui dan menjelaskan penggunaan media, kondisi ruang kelas yang menunjang penggunaan media peta digital, metode pembelajaran yang digunakan yaitu simulasi, dan evaluasi pembelajarannya berupa presentasi. Sejalan dengan pendapat Arief dkk (2012:190) dalam Hasmiana Hasan (2016:25) yang mengemukakan :

Pemanfaatan media pembelajaran guru harus melihat tujuan yang dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu.

Dalam mengembangkan media peta digital terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti namun kendala-kendala yang dihadapi dari awal proses pengembangan sampai selesainya produk media peta digital ini dapat terselesaikan

sehingga dihasilkan sebuah media peta digital pada Mata Pelajaran Geografi yang sudah teruji kualitasnya.

Pengembangan media peta digital ini, peneliti mendapatkan perbaikan dari ahli media pembelajaran yaitu memperbesar ukuran teks pada media agar jelas dibaca dan melengkapinya nama daerah pada media peta digital. Sedangkan dari ahli isi memberikan saran agar materi persebaran flora dan fauna tentang faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran fauna di 3 wilayah pembagian di Indonesia. Merealisasikan hal tersebut tidaklah mudah karena terlebih dahulu peneliti harus mencari materi kemudian media tersebut diedit atau didesain ulang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada tahap perencanaan pengembangan media peta digital telah melalui identifikasi masalah dan ditemukan kurangnya penggunaan media

pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi sehingga dalam proses pembelajaran membutuhkan media *peta digital* pada mata pelajaran geografi dengan materi peta persebaran flora dan fauna di Indonesia.

2. Pada tahap desain media peta digital peneliti membuat prototype dan storyboard, menentukan desain tampilan dan memilih pokok bahasan yang dimasukkan dalam media yaitu materi peta persebaran flora dan fauna di Indonesia
3. Pada tahapan berikutnya dilakukan validasi isi dan validasi media peta digital yang menunjukkan media tersebut *valid*. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil, uji kelompok besar, dan tanggapan guru mata pelajaran menunjukkan media peta digital yang dihasilkan praktis. Produk media peta digital memenuhi kriteria *valid* dan praktis.

B. Saran

Penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan :

- a. Bagi kepala sekolah, untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas penunjang media pembelajaran
- b. Bagi guru, untuk lebih mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi dalam proses pembelajaran
- c. Bagi siswa, untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital
- d. Bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian lebih lanjut pengaruh penggunaan media ini terhadap hasil belajar peserta didik, dan lokasi

penelitian dilakukan di beberapa sekolah sehingga hasil pengembangan dalam penelitian ini lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Cangara, Hafied. 2014. *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, Syaiful, Bahri. Zain Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Aneka Cipta
- Latuheru, John, D (Ed.) 1993. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Ujung Pandang: Ikip Ujung Pandang.
- Murtianto. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JG/article/download/7969/5523> (diakses 2 April 2019)
- Nugraha, D.W. 2012. *Jurnal Ilmiah Foristek*, (online), Vol.2 No. 1 <https://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/FORISTEK/article/download/662/581>(diakses 2 April 2019)
- Nugroho, Rinaldi Dwi. Dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Programmable Logic Controller*, (online), <http://eprints.uny.ac.id/10273/1/JURNAL/>, (diakses 2 April 2019).
- Prasetyo, Endra. <https://www.academia.edu/30010368/GeografiPDF>(diakses 2 April 2019)
- Sahabuddin. 2007. *Mengajar dan belajar*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana, Syaodi. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sumantri, Mohammad, Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktek Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Syaefuddin Sa'ud, Udin. 2010. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtaraharja, Umar. & La Sulo, S.L. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Murniati, 2014. Upaya meningkatkan hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS MA Al-Junaidiyah Bone Melalui Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI). *Tesis*. Makassar: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan : SMA Negeri 11 Enrekang

Kelas/Semester : XI/Ganjil

Mata pelajaran : Geografi

Tema/Topik : persebaran flora dan fauna

Alokasi waktu : 6 x 45 menit

A	<p>Kompetensi Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
B	<p>Kompetensi Dasar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Mensyukuri kondisi keragaman flora dan fauna di Indonesia yang melimpah sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa. 1.2 Menunjukkan perilaku peduli terhadap pelestarian dan perlindungan flora dan fauna langka di Indonesia 1.3 Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia
C	<p>Indikator pencapaian kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis faktor-faktor persebaran flora dan fauna 2. Mengklasifikasikan jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia 3. Garis weber dan garis wallace
D	<p>Tujuan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui pengamatan media peta digital siswa mampu menjelaskan pengertian flora dan fauna dengan tepat 2. Melalui pengamatan media peta digital siswa mampu mengidentifikasi persebaran flora dan fauna di indonesia dengan tepat 3. Melalui pengamatan peta digital siswa mampu menyebutkan 5 jenis flora di indonesia 4. Melalui pengamatan peta digital siswa mampu menyebutkan 5 jenis fauna di indonesia 5. Siswa mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran flora dan fauna di indonesia 6. Melalui pengamatan media peta digital siswa mampu menunjukkan letak garis weber dan garis wallace dengan tepat

E	<p>Materi ajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian flora dan fauna 2. Peta pembagian persebaran flora dan fauna di indonesia 3. Jenis –jenis flora di indonesia 4. Jenis- jenis fauna di indonesia 5. Factor yang mempengaruhi persebaran flora dan fauna 6. Garis weber dan Wallace
F	<p>Metode pembelajaran</p> <p>Metode Pembelajaran : Simulasi, diskusi</p> <p>Pendekatan Pembelajaran : Scientifik/ Ilmiah</p> <p>Model Pembelajaran : Discovery Learning</p>

G. kegiatan pembelajaran		
Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Menanyakan kehadiran peserta didik • Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa • Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik melalui 	10 Menit
2. Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati Persebaran flora dan fauna melalui media peta digital yang ditampilkan dalam slide - Menanya 	60 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik ditugaskan untuk menuliskan satu hal yang belum jelas berkait dengan materi didalam sebuah kertas (kartu yang diberikan guru) dan dikumpulkan (Pertanyaan yang terkumpul menjadi bahan untuk topic diskusi) - Menalar <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca buku ajar dan mengamati media peta digital yang ditampilkan terkait persebaran flora dan fauna di indonesia - Mencoba <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok • Peserta didik yang terbagi dalam kelompok mendiskusikan pertanyaan berikut : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian flora dan fauna dengan bahasa sendiri 2. Sebutkan jenis flora dan fauna yang ada di lingkungan sehari-hari 3. Menjelaskan pengertian tentang garis wallace dan weber - Membangun Jejaring <ul style="list-style-type: none"> A. Peserta didik menulis hasil diskusi kelompok dalam kertas laporan dan 	
--	---	--

	mempresentasikan di depan kelas.	
3. Penutup	<p>B. Peserta didik diberikan ulasan singkat tentang kegiatan pembelajaran dan hasil belajarnya</p> <p>C. Peserta didik dapat ditanyakan apakah sudah memahami materi tersebut</p> <p>D. Peserta didik diberikan pertanyaan secara lisan secara acak untuk mendapatkan umpan balik atas pembelajaran yang baru saja dilakukan.</p> <p>E. Sebagai refleksi guru memberikan kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari topik manusia praaksara .</p> <p>F. Menutup dengan salam</p>	20 Menit.

Pertemuan 2 :

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)

1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik, dengan menyampaikan ucapan “Bagaimana kabar kalian hari ini? sudah siapkah belajar?” Siapa saja yang tidak bisa hadir dalam pembelajaran hari ini? • Guru meminta peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas, minimal di sekitar meja dan kursi tempat duduknya. • Guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang terkait dengan materi yang akan dipelajari, dengan pertanyaan “Masih ingatkah kalian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran biosfer?” • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai. • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pertemuan ini. 	10
2	Inti	<p>1. Penciptaan situasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memperlihatkan gambar hewan misalnya badak, penguin, panda. Dan tumbuhan misalnya akasia, cemara flamboyan. <p>1. Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan macam-macam gambar hewan dan tumbuhan melalui powerpoint. • Peserta didik menanyakan berbagai hal tentang hewan dan tumbuhan. <p>2. Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk membaca sumber, peta tematik 	70

		<p>atau menyaksikan pemutaran video untuk mendapatkan wawasan pengetahuan tentang wilayah persebaran dan fauna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi persebaran flora dan fauna di dunia. • Peserta didik diminta untuk menjelaskan ciri-ciri masing-masing wilayah persebaran biosfer. <p>3. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat laporan hasil diskusi tentang identifikasi persebaran biosfer di dunia melalui powerpoint. <p>4. Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi identifikasi wilayah persebaran flora dan fauna melalui Powerpoint. 	
3	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran. 2. Guru melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, 4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas individu “membaca materi persebaran flora-fauna di Indonesia” dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, yaitu tentang “Persebaran flora-fauna di Indonesia” 5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. 	10

G. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat dan Bahan
 - Media Peta Digital
 - Laptop
 - LCD
 - Kertas kerja
2. Sumber Belajar
 - Buku geografi kelas XI

H. Penilaian**1) Pengetahuan**

Bentuk : Tes

Jenis: Tes tulis

Instrumen : Soal penilaian harian , kunci jawaban, dan pedoman penilaian

2) Keterampilan

Bentuk : Non tes

Jenis: Unjuk kerja

Instrumen : Deskripsi tugas kelompok dan pedoman penilaian

INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN**Soal**

1. Jelaskan pengertian flora dan fauna dengan baik dan benar !
2. Sebutkan masing-masing 3 jenis flora di 3 wilayah persebaran flora di indonesia
3. Sebutkan 3 masing-masing 3 jenis fauna di 3 wilayah persebaran flora di indonesia
4. tentukan letak garis weber dan garis wallace berdasarkan peta yang ada di bawah !



mempengaruhi persebaran flora dan fauna di indonesia

5. Sebutkan faktor-faktor yang

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN**Tugas kelompok:**

Bentuk kelompok masing-masing terdiri dari 4-5 siswa!

1. Buatlah bahan presentasi disertai peta wilayah permasalahan maritim khususnya potensi maritim dari Indonesia!
2. Presentasikan hasil kerja kelompok pada pertemuan berikutnya!

NO	Aspek yang dinilai	Skor
1	Isi power point, meliputi: 1) peta lokasi daerah masalah, 2) sejarah timbulnya masalah di Indonesia, 3) faktor-faktor yang berpengaruh terhadap permasalahan tersebut, 4) dampak dari permasalahan tersebut, 5) upaya mengatasi permasalahan tersebut, dan 6) saran/ide-ide terkait upaya yang dapat dilakukan pada kejadian konflik atau masalah yang menyangkut posisi strategis wilayah Indonesia berikutnya	
	a) Memuat 6 indikator penilaian	4
	b) Memuat 4-5 indikator penilaian	3
	c) Memuat 2-3 indikator penilaian	2
	d) Memuat 1 indikator penilaian	1
2	Tata letak (<i>lay out</i>)	
	a) Sangat baik	4
	b) Baik	3
	c) Kurang baik	2
	d) Tidak baik	1
3	Ketepatan waktu mengumpulkan tugas	
	a) Sesuai dengan waktu yang ditentukan	4
	b) Terlambat dalam waktu 1 x pertemuan	3
	c) Terlambat dalam waktu 2 x pertemuan	2
	d) Terlambat dalam waktu 3 x pertemuan atau lebih	1
Total Skor		12

Rubrik Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	
		Kelengkapan komponen peta				Tata letak (<i>lay out</i>)			Ketepatan waktu mengumpulkan tugas						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Laporan

Kelompok	Kesesuaian materi dan gambar				Keaktifan di dalam diskusi				Ketepatan Informasi yang disampaikan dan bahasa				Jumlah
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
I													
II													
III													
IV													

Keterangan:

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

3 = sangat baik

Nilai = (Skor Peolehan / skor maksimal) x 100

a. Penilaian Kerja Kelompok

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				Total skor	Nilai
		Kerja sama	Mengkomunikasikan pendapat	keaktifan	Menghargai pendapat		

NILAI = TOTAL SKOR X 100

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

b. Penilaian Kegiatan Presentasi

No	Kelompok	Aspek Pengamatan				Total skor	Nilai
		Penyampaian	Penampilan	Komunikasi	Tanggapan		

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

NILAI = TOTAL SKOR X 100

16

Rubrik Penilaian Presentasi

No	Aspek yang dinilai	Rubrik
1	Penyampaian	4: presentasi siswa tampak alami dan santai tanpa mengurangi keserisan 3: siswa dapat menyampaikan dan tidak membaca materi presentasi 2: presentasi tergantung banyak pada catatan, siswa lebih banyak membaca daripada melakukan presentasi 1: presentasi tidak serius, terlalu banyak bercanda
2	Penampilan	4: penampilan diri sesuai konteks dan penuh semangat 3: penampilan diri sesuai konteks dan cukup semangat 2: penampilan diri sesuai konteks dan kurang semangat 1: presentasi tidak sesuai dan tidak dapat dipahami
3	Komunikasi	4: pengucapan baik sehingga mudah dipahami 3: pengucapan cukup baik sehingga cukup mudah dipahami 2: pengucapan kurang baik sehingga kurang mudah dipahami 1: presentasi tidak baik dan tidak bisa dipahami
4	Tanggapan	4: tanggapan terhadap pertanyaan peserta terfokus dan relevan 3: tanggapan terhadap pertanyaan peserta pada umumnya relevan tetapi penjelasannya masih kurang

		2: tanggapan terhadap pertanyaan peserta kurang dan masih kurang penjelasan 1: : tanggapan terhadap pertanyaan peserta kurang dan tidak bisa memberi penjelasan
--	--	--

Penilaian laporan artikel (pertemuan 2)

No	Nama siswa	Aspek Pengamatan				Total skor	Nilai
		Susunan artikel	Referensi	Komunikasi	Bahasa tulisan		

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

NILAI = $\frac{\text{TOTAL SKOR} \times 100}{16}$

16

**Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran**

Anni., S. Pd