

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

Faisal
1441042004
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar
Jl. Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222
faisalbbagunis@gmail.com

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.

Kata Kunci: Media Peta *Digital*, Geografi

ABSTRACT

Faisal 2019. Development of digital map media in geography subjects in class XI Enrekang 11 Public High School. This thesis is guided by Dr. Arnidah., S.Pd, M.Sc. and Dr. Abdul Hakim.,

S.pd, M.Sc. Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Makassar State University.

This development research has the formulation of the problem is how the planning, design and validity and practicality of digital map media in geography subjects in class XI 11 Public High School Enrekang. This research is located in SMA 11 Enrekang with research respondents are students of class XI IIS 1. This development research refers to the development steps developed by Alessi and Trollip through the steps of planning (design), design, and development (development). Product expert test (alpha test) is carried out by giving questionnaires to 2 experts namely content / material experts who produce a percentage of achievement levels that are in good qualifications and media experts who produce percentage of achievement levels are in good qualifications. Betha test conducted to small groups of 5 students who produce a percentage of achievement levels are in good qualifications, a large group of 25 students produce percentage of achievement levels are in very good qualifications and geography subject teachers produce a percentage of achievement levels are at very qualifications well. This development research results in a valid and practical digital map media product used in learning in Geography Subjects.

1. PENDAHULUAN

1.1 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.

Kementerian 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 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

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 di katakan 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”.

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 penyampaian 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.

1.2 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 ?

1.3 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

1.4 Manfaat Penelitian

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

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.

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.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 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.

2.2 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:

Media berbasis manusia, Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi

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.

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.

Media berbasis audiovisual, Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.

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.

2.3 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:

Menentukan jenis media dengan tepat; artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.

Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.

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.

2.4 Manfaat penggunaan media pembelajaran

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

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 manakalah 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.

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 sistem 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.

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.

2.5 Pembelajaran 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.

2.6 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:

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.

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.

Peta digital lebih mudah diperbaharui. Penyuntingan untuk keperluan pemutakhiran data atau perubahan sistem koordinat misalnya, dapat lebih mudah dilakukan menggunakan perangkat lunak tertentu.

2.7 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 kelengkapan 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 ke tempat 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.

3. Kerangka Pikir

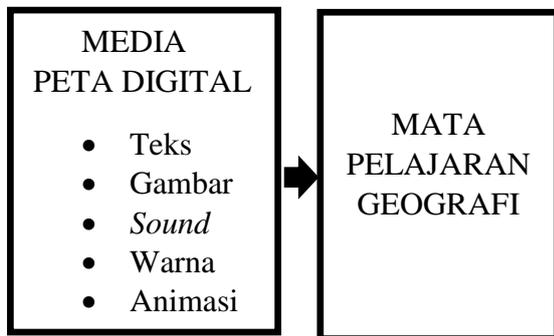
Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dalam hal ini media peta *digital* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran, serta memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar mandiri, menghilangkan kebosanan selama proses pembelajaran karena mendapatkan pengalaman baru bagi peserta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

4. 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*).

4.1 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*.

4.2 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

4.3 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).

4.4 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.

4.5 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.

5. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

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.

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.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 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.

6.2 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.

7. 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/300103>

[68/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.