

APLIKASI ANDROID DENGAN SOFTWARE ISPRING SUITE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI

Novita Anggestia

Universitas Muhammadiyah Metro
Email : ovitaanggestia30@gmail.com

Abstract

A learning media known as E-learning become necessary at the Industrial Revolution era 4.0 evolution. Android is the most friendly application for students as Y generation at this millennium era. A software name iSpring Suite was developed as a learning media of economic because it can educationally attract the students and build the enthusiasm to study. This research aimed to develop an android program with Software iSpring Suite which is valid and practically use. Development method that was used is ADDIE framework with its five original phases Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results are, the data analyzed tested by the material expert showed a percentage of 86% and the data analyzed tested by the media expert showed in the 87%. Both are included in the very feasible category. Next step is practicality test to the students gain average score at 92,2% included in very practice category. Based on the data analyze results, it can be concluded that android application with software ispring suite as an instructional media of economic is valid and practice to be used in learning process. The suggestion for next product growth is improvement of the product with more animation and question of the evaluation test as well to expand into the other subjects.

Keyword : Android, Learning Media, Software Inspiring Suite

PENDAHULUAN

Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi atau media pembelajaran *ICT* (*Information and Communication Technology*) menjadi salah satu upaya yang dilakukan guru dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Media pembelajaran menurut Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar (2016:4) adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas menjadi lebih efektif.

Alat komunikasi berupa *smartphone android* tidak hanya

digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi saja, namun juga sekarang telah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mendukung peran peserta didik sebagai generasi Y di era milenial. Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran sebagai alat yang digunakan guru untuk membantu dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah ditemukan beberapa permasalahan bahwa kurang kreatifnya penggunaan buku ajar karena penggunaan buku ajar belum dilengkapi dengan

multimedia interaktif, dan guru masih belum efektif dan cukup kesulitan dalam menyampaikan materi ekonomi yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan, sehingga peserta didik kurang bersemangat dan kurang antusias dalam pembelajaran ekonomi. Sedangkan peserta didik yang menggunakan *android smartphone* di Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah rata-rata sebesar 92%. Dengan banyaknya jumlah peserta didik yang menggunakan *smartphone*, maka salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk memotivasi peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan aplikasi *android* berbantu *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa aplikasi *android* dengan *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ekonomi yang valid dan praktis. Aplikasi pembelajaran berbasis *android* dengan *software ispring suite* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta menarik perhatian peserta didik untuk lebih antusias dalam memahami materi pelajaran Ekonomi.

KAJIAN PUSTAKA

Mobile learning merupakan alat yang relatif baru dalam dunia pendidikan yang berbentuk media dengan memanfaatkan perangkat *portable* dan teknologi bergerak. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Majid (Hidayat 2017:17) menyatakan bahwa "*mobile learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. Perangkat tersebut

dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya". *Software ispring suite* dapat mengubah file dalam bentuk *flash* yang dapat dilihat di berbagai perangkat termasuk *android smartphone*.

Strielkowski dan Chingisheva (2018:526) menyatakan bahwa "*iSpring Suite allows creating digital courses in PowerPoint with the subsequent saving into a web format. Owing to the support of HTML.5 the materials developed in iSpring Suite are viewable in any devices – computers, laptops, tablet PCs, and smartphone*". *iSpring Suite* memungkinkan pembuatan kursus digital di *PowerPoint* dengan penyimpanan menjadi Web format dengan dukungan HTML 5. Materi yang telah dikembangkan oleh *software iSpring Suite* dapat dilihat di semua perangkat komputer seperti PC tablet, komputer, *smartphone*.

Aplikasi pembelajaran menggunakan *android* memiliki beberapa komponen yang sangat penting, karena dengan komponen-komponen ini maka aplikasi *android* dapat berjalan dengan baik. Supardi (2015:4-5) menyatakan bahwa ada empat komponen pada aplikasi *android*, yaitu: 1. *Activites* yang merupakan komponen pertama untuk menyajikan tampilan pemakaian (*interface user*) kepada penggunaannya. 2. *Service* merupakan komponen yang tidak hanya memiliki tampilan pemakai (*user interface*), tetapi komponen *service* berjalan secara *background*. 3. *Content Provider* merupakan komponen yang dapat membuat kumpulan aplikasi data yang secara spesifik, sehingga dapat digunakan oleh aplikasi lainnya.

Dengan menggunakan *Software ispring suite* sebagai salah

satu tool yang mengubah file presentasi menjadi kedalam bentuk *flash* dan bentuk SCORM/AICC adalah bentuk yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai sistem manajemen pembelajaran. Rahmah (2017:23-24) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam mempublish file *power point* ke *flash ispring* perlu memerhatikan beberapa langkah yaitu, (1) pastikan *slide power point* telah terisi semua, kemudian (2) klik tab *ispring pro* dan pilih *publish*, lalu (3) klik tab CD dengan memberikan keterangan berupa (a) Presentation title: aplikasiku; (b) Local folder: C:/android (sesuai permintaan); (c) File nama: aplikasiku; (d) Slide range: *all side*; (e) Player template *screen playback*. Selanjutnya (3) Klik tab *advance* dipojok kanan kedua dengan melengkapi keterangan berupa (a) Size: 800 x 450 pixel; (b) Scale: 111%; (c) Frame rate: 24. Dan terakhir (4) Klik tab *publish* dibawah layar. Tunggulah beberapa saat sampai proses selesai. File *power point* berhasil dipublish.

METODE PENELITIAN

Tahapan *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE yang memiliki prosedur kerja lebih sistematis dan sederhana. Menurut Siwardani dkk (2015) model ADDIE adalah model yang mudah diterapkan di mana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas menghasilkan produk yang efektif, kreatif dan efisien. Prosedur pengembangan dimulai dari tahap **Analisis** yaitu mengidentifikasi masalah dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik di Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah. Masalah

yang ditemukan adalah sajian materi dalam buku ajar kurang kreatif sehingga peserta didik kurang tertarik terhadap materi pembelajaran ekonomi serta minat belajar yang kurang karena penggunaan media yang kurang tepat. Sehingga, diperlukan pengembangan aplikasi *android* dengan *software ispring suite* sebagai media pembelajaran ekonomi yang dapat digunakan melalui *smartphone android* dan dapat diakses dimanapun oleh peserta didik, baik di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

Kedua, **Desain** yang merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Ketiga, **Pengembangan** adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media. Pada tahap pengembangan ini peneliti menghasilkan produk berupa aplikasi *android* dengan *software ispring suite* sebagai media pembelajaran yang valid, dengan melakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media. Keempat, **Implementasi** merupakan langkah nyata untuk menerapkan aplikasi *android* kepada peserta didik kelas X IPS 1 di Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah. Kelima, **Evaluasi** untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan melalui angket respon peserta didik, serta dilakukan proses evaluasi produk secara keseluruhan.

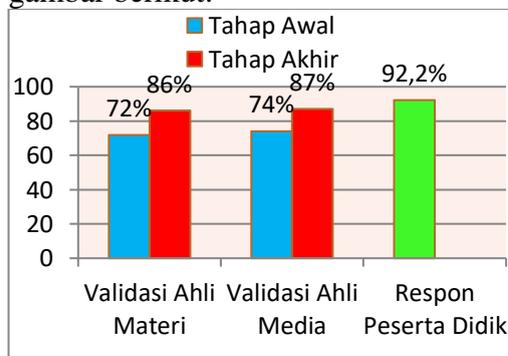
Penelitian pengembangan yang dilakukan melalui dua tahap pengujian yaitu uji ahli dan uji coba produk pada kelompok terbatas. Uji ahli terdapat 2 jenis yaitu uji ahli materi dan uji desain media pembelajaran. Uji kelompok terbatas untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran

aplikasi *android* pada mata pelajaran Ekonomi. Jenis data yang di kumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif berupa hasil komentar atau saran dari angket untuk perbaikan produk, serta data kuantitatif berupa hasil presentase penskoran validasi oleh para ahli dan kepraktisan oleh peserta didik.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah dibuat oleh peneliti dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan aspek atau indikator penilaian yang ada.

Hasil data yang diperoleh dari validasi para ahli dan uji coba peserta didik dapat disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Persentase Penilaian uji validasi dan uji kepraktisan

Validasi diuji oleh 2 ahli media untuk menguji tampilan desain media aplikasi *android* dan 1 ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi. Kepraktisan media pembelajaran aplikasi *android* diujicobakan pada kelompok kecil oleh kelas X IPS 1 Madrasah Aliyah Ma'arif 9 Kotagajah.

Hasil analisis data dan revisi produk yang telah dilakukan didapatkan hasil akhir berupa aplikasi *android* dengan *software ispring suite* sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Produk valid didapat dari hasil angket ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli materi dengan 10 aspek yang dinilai pada tahap awal 72%, tahap akhir 86% setelah dilakukan revisi aspek materi. Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli dengan 10 aspek yang dinilai pada tahap awal 74% dan tahap akhir 87% setelah dilakukan revisi aspek media. Sedangkan uji kepraktisan produk oleh peserta didik yaitu 92,2%.

Berikut ini sebagian tampilan dari aplikasi *android* dengan *software ispring suite* yang dihasilkan:



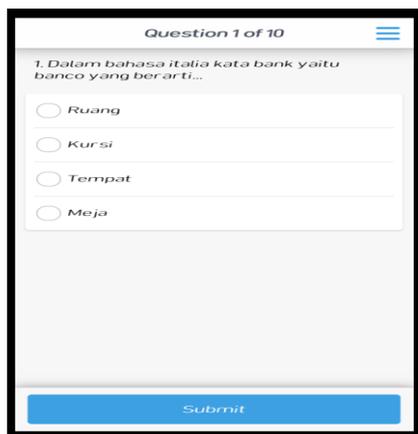
Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi *Android*



Gambar 3. Tampilan Pilihan Menu



Gambar 4. Tampilan Menu Materi



Gambar 5. Tampilan Menu Soal Evaluasi

Aplikasi *android* dengan *software ispring suite* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan ini memiliki kelebihan yaitu mudah

dioperasikan di berbagai jenis *smartphone android*, dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan kemasan yang menarik dan simple, juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Sedangkan kekurangan yang masih ada berupa terbatasnya hanya pada materi Bank dan Lembaga Keuangan Bukan Bank, serta kurangnya gambar dan animasi, serta jumlah soal evaluasi yang masih sedikit.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis pengujian ahli media, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *android* yang dikembangkan telah valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil persentase validasi materi tahap kedua atau akhir yaitu 86% dengan kriteria sangat layak. Validasi media tahap akhir 87% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan kepraktisan produk didapat dari angket peserta didik. Persentase kepraktisan oleh peserta didik adalah 92,2% dengan kriteria sangat praktis. Saran pengembangan lanjutan produk diperlukan revisi produk dengan penambahan animasi dan soal evaluasi serta dapat dikembangkan kembali pada materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayat, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mahasiswa Pada Materi Elektrokimia. Skripsi.

- Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Jalinus, N., dan Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahmah, D.Y. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis ispring untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Vdi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Siwardani, N.W.N. Dates, dan IGK Arya Sunu. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE terhadap Pemahaman Konsep Fisika dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Mengwi*. Program Studi Administrasi Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Vol 6. No 1.
- Strielkowski dan Chigisheva. (2018). *Leadership For The Future Sustainable Development of Business and Education*. Switzerland: Springer Internasional Publishing.
- Supardi, Y. (2017). *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.