



Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan media m-learning berbasis *articulate strory 3*

Mirza Hasna Mufidah^{*)}, Hikmatullila Hikmatullila, Putri Elok Griselda
Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Feb 28th, 2024
Revised Mar 27th, 2024
Accepted Apr 23th, 2024

Keywords:

Media belajar
Modul
Android

ABSTRACT

Dalam dunia pendidikan terdapat permasalahan yang harus segera dipecahkan yaitu kualitas pembelajaran dikarenakan menyangkut kualitas pendidikan di Indonesia. Contoh media pembelajaran yang mandiri dan berbasis teknologi yaitu modul elektronik atau biasa disebut e-modul. Modul elektronik merupakan inovasi terbaru dari modul cetak, jadi modul elektronik ini dapat diakses melalui android maupun computer. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan siswa akan media pembelajaran berbasis Web atau yang disebut juga dengan pada media M-Learning di SMAN 4 kelas X IPS – X IPS 2 Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan siswa akan sarana dan kecenderungan gaya belajar di. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh kelas X IPS 1 dan X IPS 2. Peneliti menggunakan kuisioner untuk mendapatkan data penelitian, indikator yang digunakan adalah indikator gaya belajar dan kebutuhan akan sarana Dalam mengembangkan kuesioner, peneliti juga bertanya tentang kebutuhan sarana android yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa analisis media pembelajaran yang cocok untuk siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Android khususnya pada mata dengan persentase 96,7% lalu untuk analisis kebutuhan indikator berbasis Android persentasenya 100% jadi siswa saat ini membutuhkan media yang efektif.



© 2024 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Mirza Hasna Mufidah,
Universitas Negeri Surabaya
Email: mirza@gmail.com

Pendahuluan

Pada awal tahun 2020 terjadi krisis di seluruh dunia tak terkecuali di negara Indonesia. Krisis tersebut menyebabkan kekacauan di seluruh bidang baik bidang ekonomi, sosial, budaya bahkan pendidikan. Krisis yang dialami sejak tahun 2020 hingga sekarang merupakan dampak dari adanya pandemi Covid-19 sehingga seluruh kegiatan yang ada pada bidang ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan harus dilakukan dari rumah dan tidak boleh terjadi pertemuan tatap muka antar masyarakat. Dalam dunia pendidikan terdapat permasalahan yang harus segera dipecahkan yaitu kualitas pembelajaran dikarenakan menyangkut kualitas pendidikan di Indonesia. Menurut Rusman dalam (Yunus & Fransisca, 2020) upaya yang diusahakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang sudah berorientasi pada peserta didik (student center) dan memfasilitasi kebutuhan peserta didik baik sarana maupun prasarana yang

menantang, meningkatkan keaktifan peserta didik, kreatif, mampu berinovasi, lebih efektif dan menyenangkan, serta mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Dengan terjadinya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat saat ini, maka dalam sistem pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan dengan menggunakan teknologi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung seperti diterapkan pada media, model, metode, dan masih banyak lagi.

Salah satu komponen pendukung yang penting dalam sistem pembelajaran yakni penggunaan media belajar. Menurut Nana dalam (Yunus & Fransisca, 2020) media pembelajaran merupakan salah satu unsur paling penting dalam pembelajaran yang dapat mempertinggi proses belajar, sehingga pada akhirnya proses kegiatan belajar diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dilihat dari kondisi yang mengharuskan seluruh masyarakat untuk beraktivitas di rumah, maka dibutuhkan media belajar mandiri dan berbasis teknologi untuk peserta didik. Contoh media pembelajaran yang mandiri dan berbasis teknologi yaitu modul elektronik atau biasa disebut e-modul. Modul elektronik merupakan inovasi terbaru dari modul cetak, jadi modul elektronik ini dapat diakses melalui android maupun computer. Modul Elektronik Personalized Learning didefinisikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dengan menggunakan teknologi informasi dan bentuk bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik yang setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan link sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi interaktif dengan program, dan dilengkapi dengan animasi, audio dan video (Wirganata et al., 2018).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan peserta didik akan di beri media pembelajaran berbasis elektronik khususnya android pada mata pelajaran ekonomi pada jurusan ekonomi Sekolah Menengah Atas di Kota Surabaya. Penelitian ini bermuara dengan kegunaan untuk mengetahui apakah nantinya yang dikembangkan media pembelajaran berbasis elektronik pada mata pelajaran ekonomi yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhannya yang dilihat dari segi penilaian peserta didik dan pemanfaatan media baik dari segi peserta didik sebagai pengguna ataupun dari segi guru sebagai penyedia atau pembuat media khususnya penggunaan media berbasis elektronik.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan filosofi positivis. Studi yang menggunakan tipe kuantitatif biasanya, menggunakan populasi atau sampel tertentu yang mewakili studi tersebut. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan acak berdasarkan pertimbangan tertentu atau menggunakan seluruh Jumlah murid. Pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan alat penelitian tertentu sebagai pedoman untuk mengambil keputusan dalam penelitian. Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan siswa akan media pembelajaran berbasis Web atau yang disebut juga dengan pada media M-Learning di SMAN 4 kelas X IPS – X IPS 2 Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan siswa akan sarana dan kecenderungan gaya belajar di. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh kelas X IPS 1 dan X IPS 2. Dalam perwakilannya atau pemilihan responden atau sample sangat digunakan pada penelitian ini.) sampel adalah bagian dari karakteristik atau perwakilan dari sebuah populasi (Sugiyono, 2018).

Metode target sampling adalah metode pemilihan sampel penelitian berdasarkan pertimbangan tertentu untuk memperoleh data yang (Sugiyono, 2018) Respondennya adalah 62 siswa kelas X dari SMAN 4 Surabaya dalam ranah sosial yang akan dipelajari. Perangkat dalam penelitian ini meliputi beberapa informasi dari responden tentang perlunya penggunaan perangkat pembelajaran berbasis Web dalam pembelajaran. Alat ini hanya digunakan untuk menggambarkan dalam bentuk kuantitatif realitas yang diterima di lapangan dan menerjemahkan maknanya ke dalam istilah kualitatif. Peneliti melakukan penelitian menggunakan teori Sugiyono Metode pengumpulan informasi meliputi observasi, wawancara, dan survei. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner dilihat berdasarkan indikator kebutuhan dana dan indikator tren gaya belajar siswa. Saat mengembangkan kuesioner, peneliti mempertimbangkan perlunya menggunakan perangkat pembelajaran berbasis Web dengan Andorid. Hasil survei dianalisis menggunakan rumus persentase.

Hasil dan Pembahasan

Peneliti menggunakan kuisoner untuk mendapatkan data penelitian, indikator yang digunakan adalah indikator gaya belajar dan kebutuhan akan sarana Dalam mengembangkan kuesioner, peneliti juga bertanya tentang kebutuhan sarana andorid yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada siswa. Hal tersebut

bertujuan untuk melihat apakah siswa sudah memiliki media pendukung dalam menerapkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Ekonomi Selain itu, observasi terkait dukungan dari sekolah dari segi sarana bertujuan untuk mengetahui seberapa perlu penggunaan media Android dalam proses pembelajaran bagi siswa dan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android oleh guru. Pada indikator kedua peneliti bertanya tentang kebutuhan siswa untuk memperhatikan kecenderungan gaya belajar siswa.

Dalam penelitian ini responden yang diambil sebanyak 62 siswa yang terdiri dari X IPS 1- X IPS 2. Siswa diberikan link G-form yang berbentuk kuisioner sebagai instrumen penelitian dalam menentukan analisis terhadap kebutuhan akan media pembelajaran berbasis Android. Tujuan analisis dari penelitian ini adalah untuk membuat peneliti mengetahui apa yang benar-benar siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis Android dalam mata pelajaran Ekonomi, sehingga peneliti dapat menghubungkan antara siswa dan kebutuhan mereka akan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Ekonomi.

Tabel 1. Hasil indikaattor kebutuhan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan web

Indikator pertanyaan	Jawaban	% pilihan
Apakah Anda Memiliki SmartPhone Android	Ya	100
Apakah Anda Sering Menggunakan Smartphone Android?	Ya	96,7
	Tidak	3,3
Berapa Lama Anda Menggunakan Smartphone Andorid	<10 tahun	50,3
	>10 tahun	48,7
Anda gunakan untuk apa android tersebut?	Belajar	55
	Sosmed	35,2
	Main game	14,8
Apakah Disekolah sudah dilengkapi Jaringan sebagai Sarana Penunjang (Wi fi)?	Tidak	100
Pernakah Guru Anda Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses Pembelajaran?	Ya	100
apakah Penggunaan Smartphone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan anda dalam kebutuhan terutama dalam pembelajaran?	Ya	90,5
	Tidak	9,5
menurut anda perlu menggunakan Media	Ya	92

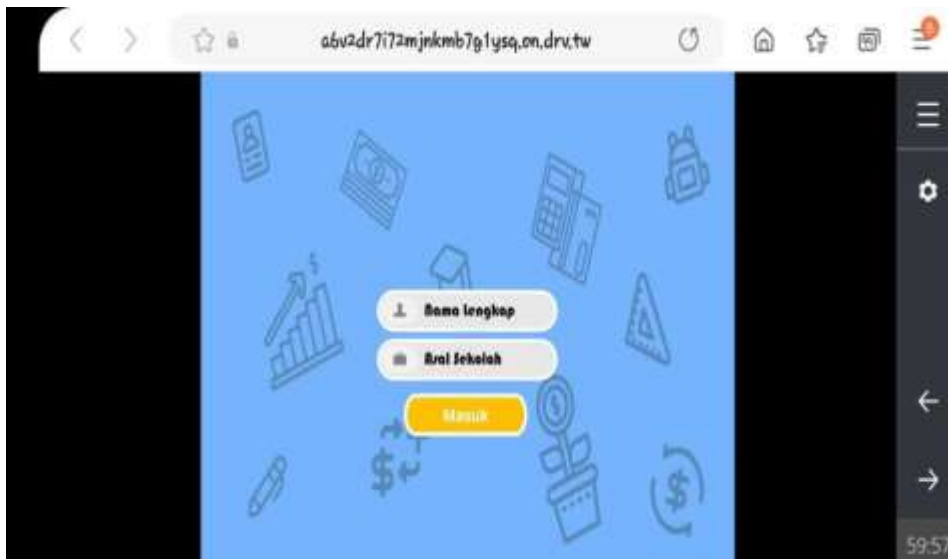
Hasil dari kuisioner dan pengolahan data pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwasannya siswa-siswi di zaman ini sudah memiliki android dan juga sudah terbiasa dalam penggunaan android dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa-siswi sudah cukup lama mengoperasikan android sebagai penunjang mereka dalam belajar, Pada saat ini berdasarkan tabel terlihat bahwa anak anak lebih mudah menggunakan web sebagai media pembelajaran dikarenakan dengan media pembelajaran anak anak tidak merasa bosan dan media pembelajaran web juga menarik karna terdapat gambar dan animasi berwarna yang terlihat menarik sehingga belajar terlihat tidak membosankan, siswa siswi pun setuju untuk menggunakan web sebagai media pembelajaran dilihat dari hasil penelitian tersebut.

Dalam hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa peserta didik sangat setuju dengan media pembelajaran elektronik berbasis android. Hal tersebut dikarenakan lebih efektif dan lebih menarik karena media pembelajaran elektronik berbasis android mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Tidak seperti media cetak yang kurang menarik dan kurang efektif jika dibawa kemana mana. Semakin berkualitas dan majunya media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi dan inovasi yang ada di dalam diri peserta didik sehingga dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik.

Oleh sebab itu peneliti mencoba untuk mengembangkan media pengembangan bahan ajar berbasis web pada mata pelajaran Ekonomi yang tentunya akan memudahkan siswa dalam pembelajaran walaupun dalam media pembelajaran belum dilengkapi dengan animasi video karena peneliti mengetahui bahwasannya banyak siswa yang masih terhalang biaya penggunaan kuota internet oleh sebab itu web hanya dilengkapi dengan materi dengan gambar dan hiasan menarik serta latihan soal berikut Berikut beberapa tampilan awal dalam media pembelajaran M-Learning berbasis Articulate Storyline, sebagai pada gambar 1 sampai gambar 5.

Tabel 2. Hasil Indikator Kebutuhan Kecenderungan Gaya Belajar

Pertanyaan	Jawaban	% Pilihan
Mana yang anda sukai	Menggunakan kata seperti gambarkan, dengar, dan pikirkan	52,4
	Menggunakan seperti rasakan dan sentuh	47,6
Mana yang sesuai dengan anda	Mudah mengingat hal yang didengar	27,5
	Mudah mengingat hal yang dibaca	31,2
	Mudah mengingat hal yang dilakukan	41,3
Mana yang anda sukai	Lebih suka membaca sendiri	51,8
	Lebih suka dibacakan dengan suara keras	48,2
	Bagaimana jika diberlakukan penggunaan media elektronik (android) dalam kegiatan pembelajaran	Sangat setuju
	Setuju	29,2
	Tidak setuju	-
	Sangat tidak setuju	-



Gambar 1. Tampilan saat siswa login/ masuk ke Web



Gambar 2. Tampilan menu awal



Gambar 3. Menu pembelajaran



Gambar 4. Tampilan soal-soal



Gambar 5. tampilan materi belajar

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa analisis media pembelajaran yang cocok untuk siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Android khususnya pada mata dengan persentase 96,7% lalu untuk analisis kebutuhan indikator berbasis Android persentasenya 100% jadi siswa saat ini membutuhkan media yang efektif. Pengembangan menggunakan media pembelajaran M-learning berbasis Articulate Storyline3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA negeri divalidasi dan disimpulkan praktis dan bermakna. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menghasilkan hasil yang signifikan dalam hal hasil belajar siswa. Peneliti menyarankan agar pendidik harus mampu berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang bagus dan menyenangkan. Implikasi dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi praktisi pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Referensi

- Dalimunthe, Rizki Rahayu, Risma Delima Harahap, and Dahrul Aman Harahap. 2021. "Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 5(3): 1341–48.
- Manurung, Roliana, Arief Sadjiarto, and Destri Sambara Sitorus. 2021. "Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7(3): 729.
- modul berbasis schoology *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* | 133. 7, 132–140.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). *Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan*. 7(2), 118–127.