

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID BERBASIS GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PROSES PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA MAHASISWA DKV UNIVERISITAS PGRI SILAMPARI

Aras Ade Gia¹, Apridona Surizka²
Universitas PGRI Silampari LubukLinggau, Indonesia

ArticleInfo

Articlehistory:

Received : 20 Agustus 2023
Revised : 21 September 2023
Accepted : 12 Oktober 2023

Keywords:

*Google Site, Cinematography
Technique, Video Profile,
Geyser Application*

ABSTRACT

Development of learning media based on an Android application, how to make a video profile for students of the Visual Communication Design Department at UNPARI Lubuklinggau. The development of learning media on how to make a video profile is very appropriate to anticipate the limited learning resources for UNPARI DKV students. The benefit of this research is that with the learning media of Making a Video Profile, it is hoped that students will be more creative and straightforward in learning how to make a video. profile using cinematography techniques. This development will be designed using the Google Site and geyser application as the Android application. The research output target is the development of learning media for Video Profile Making to increase understanding of Cinematography among DKV UNPARI Lubuklinggau students, a national journal accredited by Sinta 6.

Thisisanopen accessarticleunderthe[CCBY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)license.



CorrespondingAuthor:

Aras Ade Gia, Apridona Surizka
Universitas PGRI Silampari LubukLinggau, Indonesia
Email Address: saya.aras26@gmail.com, apridona91@gmail.com

1. Pendahuluan

Pembelajaran yang terjadi dalam dunia pendidikan saat ini tidak pernah lepas dari pengaruh perjuangan di masa lalu dalam menjadikan Indonesia menjadi bangsa yang merdeka dan berdaulat (Suyanti, 2017). Pendidikan menjadi tonggak yang besar dalam menjaga keutuhan bangsa ditengah perbedaan dan kemajuan zaman yang semakin meluas. Sebagai bangsa yang besar tentunya dalam mewujudkan cita-cita bangsa adalah berdasarkan tujuan pendidikannya (Suwarni, 2014). Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai langkah dalam mengaktualisasi kurikulum untuk menentukan aktivitas yang dapat meningkatkan tingkat kreativitas serta kearifan guru dalam mengajar serta menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. kualitas pembelajaran, terutama pembelajaran yang baik tentu akan menghasilkan generasi individu yang mampu bersaing ditengah arus globalisasi bangsa Indonesia (Annisa, 2018). Google Sites merupakan aplikasi online yang diluncurkan oleh Google untuk pembuatan website kelas, Sekolah atau lainnya. Adanya Google Sites pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan Google Sites bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun Google (taufik, dkk, 2016). Google Sites memiliki banyak keunggulan yang menarik untuk dipelajari (Suryanto, 2018). perutean dalam kerjainternet [10].

2. Metode

Model pengembangan yang diambil dalam penelitian ini sesuai prosedur dan dapat diterapkan dengan baik. Pengembangan ini digunakan berdasarkan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE sendiri dipilih peneliti karena kesederhanaannya yang menjadi prioritas dalam penelitian tersebut. Model pengembangan ADDIE ini dapat membuat media yang dikembangkan menjadi lebih simple dan tidak menimbulkan kesulitan bagi peneliti dalam mengembangkannya.

Pengumpulandata

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian berupa angket. Angket berupa pertanyaan atau pernyataan tentang media yang dikembangkan. Instrumen penilaian tersebut meliputi angket penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa

1. Validasi Ahli Media

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai secara rasional pada rancangan produk tersebut. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang tersebut. Setiap pakar atau tim ahli diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya diketahui kelemahan dan kelebihanannya.

Kepada siswa sebagai responden ditampilkan dan dipresentasikan media pembelajaran yang telah dibuat, kemudian responden diberi kesempatan untuk bertanya dan mencoba media pembelajaran tersebut, kemudian responden mengisi angket penilaian untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

Analisis dan desain (Analysis and Design)

Pada tahap ini digunakan untuk mengolah data yang ada kemudian menganalisis hasil studipustaka yang diperoleh sehingga menjadi informasi. Jaringan komunikasi yang bertukar data, suara, video, gambar dan lain-lain sangat rentan terhadap serangan penyerang. Serangan tersebut dilakukan dengan berbagai tujuan, yaitu untuk mengambil informasi berharga dan menggunakannya untuk kejahatan, ada juga yang hanya untuk memblokir jalur komunikasi untuk bersenang-senang dan lain sebagainya.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan proses kegiatan untuk menilai isi atau materi dari media yang telah dibuat. Validasi ini dilakukan oleh ahli atau pakar yang mengerti terhadap materi yang terdapat dalam media yang telah dikembangkan.

Uji

3. Ujicoba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Produk yang telah selesai didesain dan dikembangkan serta divalidasi oleh validator, selanjutnya di uji cobakan. Peneliti memberikan media yang telah dibuat kepada responden. Selanjutnya responden diminta untuk mengisi angket penilaian agar peneliti mendapatkan saran untuk perbaikan media yang dibuat, untuk mengetahui tanggapan subyek ujicoba terhadap media yang digunakan angket tertutup.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian, maka diperoleh produk penelitian berupa media pembelajaran yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan

evaluasi (*evaluation*).

a) Analisis (Analysis)

Dalam tahapan ini, peneliti akan menganalisis data yang ada dengan semangat yang tinggi. Analisis yang dilakukan adalah terhadap kelayakan dari aplikasi media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Media yang berisi materi pelajaran tersebut dianalisis berdasarkan aspek kebutuhan aspek yang dianalisis tersebut dibagi beberapa oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

(1) Analisis Kebutuhan

Melalui analisis kebutuhan ini peneliti tidak hanya sebatas meneliti saja, namun juga melihat aspek kebutuhan dari media ini. Apakah dibutuhkan dengan segera, atau memang sebelumnya telah ada. Oleh karena pada dasarnya media aplikasi ini difungsikan untuk menunjang sistem belajar mengajar di Kelas.

(2) Analisis Karakter

Dosen selama penerapan aplikasi media pembelajaran terus memberikan dampak yang positif dengan selalu mengawasi sistem pembelajaran yang berlaku. Bagaimana media ini mampu menyentuh karakter mahasiswa atau belum yang tentunya telah melewati data analisis sesuai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti.

b) Design (Perancangan)

Melalui berbagai proses dalam penyelesaian sebuah aplikasi media pembelajaran ini, peneliti tidak akan melupakan proses yang sedang dikembangkannya yaitu mendesain.



Gambar 1. Halaman Depan Aplikasi Media Pembelajaran .

Halaman ini menunjukkan Design halaman depan aplikasi media pembelajaran ini . dimana terdapat beberapa menu yang tersedia seperti menu Profil , Tugas , Daftar Hadir , Materi , Video dan Tujuan.



Gambar 2. Halaman Materi .

Halaman ini berisi tentang materi materi yang berkaitan dengan proses produksi dalam pembuatan sebuah video profile, dari tahap produksi , pra produksi sampai finishing.

Gambar 3. Menu Daftar Hadir.

Dalam menu daftar hadir mahasiswa bisa langsung melakukan absensi secara digital melalui google form presensi .

Gambar 4. Menu Tugas

4. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini adalah bagian dari penelitian yang dilakukan tim peneliti. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, peneliti melalui beberapa proses, yaitu proses validasi bahasa dengan skor 4,55, materi dengan skor 4,13, dan media dengan skor,52. Mahasiswa DKV UNPARI Lubuklinggau yang dijadikan acuan dalam penelitian. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini.

Daftar Pustaka

- [1.] Agung, L. (2015). *Sejarah Kurikulum Sekolah Menengah di Indonesia*. Yogyakarta: Ombak.
- [2.] Agustien, Relis, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *JURNAL EDUKASI*, 5(1), 19–23.

- [3.] Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- [4.] Annisa, dkk. (2018). Penerapan Media Audio Visual (Vidio Animasi Kartun) Materi Wudhu Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas I dan II SD IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 1(2), 96–122. Retrieved from <http://journal.iaialmawar.ac.id/index.php/jtpm/article/view/119>
- [5.] Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6.] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- [7.] Badawi. (2019). Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Akhlak Mulia di Sekolah. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN*, 207–218. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- [8.] Basyari, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa MAN Yogyakarta III. *Istoria*, 15(1), 32–44.
- [9.] Burais, Fona Fitry, dkk. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(2), 84–94.
- [10.] Daliman. (2012). *Metode Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- [11.] Daliman, A. (2016). *Manusia & Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- [12.] Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- [13.] Depdiknas. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustakan Utama.
- [14.] Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS. *Edu Teach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- [15.] Gottschalk, L. (2012). *Mengerti Sejarah*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- [16.] Hardani, D. (2020). *METODE PENELITIAN Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- [17.] Hartanto, W. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) : Implementasi, Efisiensi, Efektivitas, dan Daya Tarik. *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan Jilid 2 Peran Pendidikan Etika Dalam Membangun Peradaban Bangsa*, 404–411.
- [18.] Hartati, E. (2018). Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Peristiwa-Peristiwa Lokal Di Kalimantan Tengah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 9(1), 39–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/jikt.v9i1.5>