

**ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEBARAN FLORA DAN FAUNA
INDONESIA DAN DUNIA KELAS XI SMA NEGERI 3 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan
Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



**Oleh :
RUSDI ARIEF
2017/17045164**

PEMBIMBING

**Dr. ERNAWATI, M.Si
NIP. 196211251987032001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

**ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEBARAN FLORA DAN FAUNA
INDONESIA DAN DUNIA KELAS XI SMA NEGERI 3 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan
Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh :
RUSDI ARIEF
2017/17045164

PEMBIMBING

Dr. ERNAWATI, M.Si
NIP. 196211251987032001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Pada Materi Sebaran Flora dan Fauna Indonesia
Dan Dunia Kelas XI SMA Negeri 3 Padang

Nama : Rusdi Arief

NIM / TM : 17045164/2017

Program Studi : Pendidikan Geografi

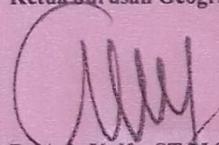
Jurusan : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

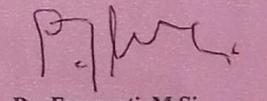
Padang, Februari 2021

Disetujui Oleh

Ketua Jurusan Geografi


Dr. Arie Yulfa, ST/M.Sc
NIP. 198006182006041003

Pembimbing


Dr. Ernawati, M.Si
NIP. 196211251987032001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji Skripsi
Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Rabu, tanggal ujian 10 Februari 2021 Pukul 11.40 WIB

**Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi
Sebaran Flora dan Fauna Indonesia Dan Dunia Kelas XI SMA Negeri 3 Padang**

Nama : Rusdi Arief
TM/NIM : 2017/17045164
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2021

Tim Penguji :

Nama

Tanda Tangan

Ketua Tim Penguji : Dr. Khairani, M.Pd

Anggota Penguji : Drs. Surtani, M.Pd

Mengesahkan:
Dekan FIS UNP





**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
JURUSAN GEOGRAFI**

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RUSDI ARIEF
NIM/BP : 17045164/2017
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“ANALISI KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEBARAN FLORA DAN FAUNA INDONESIA DAN DUNIA KELAS XI SMA NEGERI 3 PADANG” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan Geografi

Dr. Arie Yulfa, ST, M.Sc
NIP. 198006182006041003

Padang, Februari 2021
Saya yang menyatakan



Rusdi Arief
NIM. 17045164

ABSTRAK

Rusdi Arief, 2021. ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEBARAN FLORA DAN FAUNA INDONESIA DAN DUNIA KELAS XI SMA NEGERI 3 PADANG, Skripsi, Padang; Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, 2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin tingginya perkembangan zaman, termasuk juga perkembangan teknologi yang berdampak terhadap inovasi pendidikan. Namun pemanfaatan teknologi dalam pendidikan belum sepenuhnya optimal, khususnya pada media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dalam proses belajar mengajar (2) Mengetahui kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran Geografi pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 padang.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS mata pelajaran Geografi SMA Negeri 3 padang. Instrumen yang digunakan yaitu angket, disusun menggunakan bantuan *google form* dan di bagikan melalui aplikasi *WhatsApp Group* kelas. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling* dengan jumlah sampelnya sama dengan populasi, yang mana kurang dari 100 seluruh populasi yaitu sebanyak 68 siswa. Analisis data menggunakan bantuan rumus skala interval dan rumus persentase.

Hasil penelitian ini menyimpulkan: 1) membuat aplikasi media pembelajaran berbasis android dengan Smart Apps Creator yang dinamakan GEO Explorer, 2) menganalisis tingkat kebutuhan pada siswa, 3) menganalisis kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran pada siswa. hasil tingkat kebutuhan media pembelajarannya yaitu, 3 responden (4,41%) kategori Sangat Tinggi, 13 responden (19,11%) kategori Tinggi, 45 responden (66,17%) kategori Sedang, 6 responden (8,82%) kategori Rendah, dan sebanyak 1 responden (1,47%) memiliki kategori Sangat Rendah. dari data tersebut memiliki frekuensi prioritas terbesar yaitu 45 siswa dengan presentase 66,17% dengan kategori “**Sedang**”. Hasil perhitungan dalam penggunaan Aplikasi media pembelajaran GEO Explore mendapatkan skor persentase usability (kegunaan) sebesar 82,94%, dari angket yang diberikan pada 68 siswa kelas XI IPS mata pelajaran geografi dengan hasil kategori “**Sangat Layak**”. sehingga dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android GEO Explorer dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran bagi siswa dan mudah digunakan.

Kata kunci: kebutuhan media pembelajaran berbasis android, sekolah menengah atas

KATA PENGANTAR



Segala Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Analisi Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sebaran Flora Dan Fauna Indonesia Dan Dunia Kelas XI SMA Negeri 3 Padang”. Adapun maksud dan tujuan dari skripsi ini yaitu untuk mempelajari bagaimana membuat media pembelajaran berbasis android yang menarik dan efektif digunakan pada proses belajar mengajar di sekolah.

Pada dasarnya, tujuan dilakukannya penelitian ini untuk syarat skripsi. Tidaklah sedikit hambatan dan kesulitan yang penulis temui dalam menyelesaikan penelitian ini. Namun berkat kemauan, kesabaran, semangat serta dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penelitian ini dapat terselesaikan. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada Allah SWT yang selalu memberi petunjuk, nikmat, serta memberi kemudahan kepada saya.
2. Terimakasih kepada keluarga, terutama orang tua, Ibu dan Ayah saya. Kemudian kepada kakak, dan adik saya yang selalu memberikan dukungan baik materi maupun non materi serta doa terbaik kepada saya.
3. Ibu Dr. Ernawati, M.Si selaku pembimbing skripsi yang telah membantu penulis dan senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Khairani, M.Pd selaku penguji satu dan Bapak Drs. Surtani, M.Pd selaku penguji dua.

5. Bapak Bayu Wijayanto, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan
6. Ketua, sekretaris, dosen dan staf tata usaha jurusan geografi yang telah memberikan bantuan, motivasi, kemudahan, dan petunjuk dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Dekan dan staf tata usaha Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin penelitian.
8. Kepada teman saya lham febrian dan rizandi hidayat yang telah meberikan motivasi, membantu dan memfasilitasi saya dalam proses pengumpulan data dan pengolahan data.
9. Untuk seluruh mahasiswa Pendidikan Geografi dan Geografi Angkatan tahun 2017.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan baik itu dari segi penulisan, isi serta penggunaan kata dan kalimat. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sangat berharga bagi penulis guna perbaikan hasil penelitian ini selanjutnya. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat pada penulis khususnya dan kepada pembaca umumnya.

Padang, Februari 2021

Rusdi Arief

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
COVER	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI.....	iv
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Asumsi Kebutuhan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2. Fungsi Media Pembelajaran	10
2.3. Manfaat Media Pembelajaran	11
2.4. Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.5. Analisis Kebutuhan (Need Assesment)	18
2.6. Media Pembelajaran Interaktif.....	23

2.7. Android	24
2.8. Software Smart Apps Creator	28
B. Pembelajaran Geografi	29
C. Penelitian Relevan.....	31
D. Kerangka Berfikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Subjek penelitian	39
C. Populasi dan Sampel	39
3.1.1. Populasi Penelitian.....	39
3.1.2. Sampel Penelitian	39
D. Variabel Penelitian.....	40
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
3.2.1. Instrumen kebutuhan dan aspek kegunaan (Usability)	41
3.2.2. Teknik Analisis data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
4.1. Kebutuhan media pembelajaran GEO Explorer bagi siswa kelas XI mata pelajaran Geografi SMA Negeri 3 Padang	45
4.2. Kemudahan penggunaan aplikasi GEO Explorer bagi siswa kelas XI mata pelajaran Geografi SMA Negeri 3 Padang	59
B. Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	68
C. Keterbatasan Penelitian.....	69
D. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Perkembangan Versi Android	1
Tabel 2. System Operasi Smart Apps Creator	29
Tabel 3. Silabus Geografi materi sebaran flora dan fauna	30
Tabel 4. Populasi Penelitian.....	39
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	43
Tabel 6. Interval Skala Likert Pertanyaan Positif	43
Tabel 7. Skor Kategori	44
Tabel 8. Penilaian Kelayakan dalam menggunakan media pembelajaran Aplikasi GEO Explorer berbasis android	44
Tabel 9. Hasil Analisis kebutuhan pada aspek kegunaan (usability) aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android GEO Explorer	51
Tabel 10. Interval distribusi frekuensi untuk analisis kebutuhan.....	56
Tabel 11. Distribusi frekuensi analisis kebutuhan media pembelajaran	57
Tabel 12. Tabel penilaian kelayakan kegunaan media pada siswa	59
Tabel 13. Hasil kelayakan Kegunaan Media Pembelajaran pada siswa.....	60
Tabel 14. Hasil persentase penilaian siswa pada penggunaan aplikasi GEO Explorer	63

DAFTAR GAMBAR DAN LAMPIRAN

Halaman

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 2. Proses pembuatan media pembelajaran.....	46
Gambar 3. Tampilan <i>Splash Screen</i> Aplikasi	47
Gambar 4 dan 5. Tampilan Menu Utama/Beranda	47
Gambar 6,7 dan 8. Tampilan Halaman Materi	48
Gambar 9 dan 10. Tampilan Halaman Kuis	49
Gambar 11. Tampilan Halaman Tentang	50
Gambar 12. Histogram analisis kebutuhan media pembelajaran.....	58
Gambar 13. Histogram kelayakan media pembelajaran berdasarkan kegunaan untuk Siswa.....	63
Lampiran 1. Angket Penelitia	75
Lampiran 2. Surat keputusan dosen pembimbing	78
Lampiran 3. Surat izin penelitian	79
Lampiran 4. Dokumentasi penelitian	80
Lampiran 5. Peta lokasi penelitian	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa dan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang didukung oleh sumber belajar serta media pembelajaran. Pada saat ini perkembangan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan menjadi tantangan bagi dunia pendidikan khususnya guru untuk melakukan upaya inovasi dan kreatif untuk pembaharuan dengan memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Dilihat dari lingkungan yang kita ketahui sekarang ini orang-orang lebih sering berinteraksi dengan teknologi dimanapun mereka berada, dengan hal ini ketercapaian suatu proses pendidikan pada siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku dimana menyangkut perubahan, pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Ketercapaian perubahan-perubahan itu dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran. Sumber belajar yang bervariasi akan memberikan pengalaman yang sangat baik kepada siswa. Munir, (2008:131- 132) dalam Ririska Hidayah Usra & Nofrion (2018) sumber belajar berupa bahan belajar adalah rujukan, referensi, atau literatur yang digunakan oleh pengajar dalam mengajar, akibat perkembangan teknologi inovasi-inovasi dalam pendidikan juga harus dikembangkan.

Perubahan-perubahan besar yang terjadi pada zaman sekarang sangat cepat pada segi teknologi, ekonomi, sosial, budaya dan komunikasi maupun pendidikan. Perubahan yang terjadi pada teknologi dan komunikasi saat ini terlihat dalam era revolusi industry 4.0 sehingga manusia memanfaatkan teknologi dan komunikasi sepenuhnya sebagai kebutuhan sehari hari dalam kehidupannya. Era revolusi

industri 4.0 ini juga dikenal dengan istilah yaitu revolusi industri atau era disrupsi (inovasi) yang menjadikan berbagai inovasi-inovasi pada aktivitas manusia termasuk dalam bidang pendidikan kedepannya. Eko Risdianto (2019: 3) menyebutkan bahwa pemerintah Indonesia saat ini sedang melaksanakan langkah-langkah strategis berdasarkan peta jalan Making Indonesia 4.0 dengan memanfaatkan peluang di era Revolusi Industri 4.0 yaitu menyelaraskan kurikulum pendidikan dengan kebutuhan industri di masa datang. Kemajuan teknologi informasi yang sudah sedemikian meningkat mempengaruhi peranannya dalam penggunaan berbagai jenis alat bantu mengajar dan alat-alat peraga pendidikan seperti dalam bentuk audio, visual, audio-visual dan akses internet dalam mencari sumber belajar, (Hujair, 2013:2). Sumber pembelajaran yang bervariasi, bagi guru dan siswa serta proses pembelajaran yang banyak dikelilingi oleh lingkungan digital seperti media-media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat berguna sebagai kebutuhan pembelajaran. Pemerintah Indonesia merancang pembelajaran abad 21 dengan kurikulum 2013 yang menuntut siswa dengan belajar secara mandiri dan membiasakan penerapan keterampilan “4K” dalam kehidupan sehari-hari, Nofrion (2017: 28) mengatakan sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya harus mampu mengembangkan Kompetensi Kecakapan Abad 21 yang sudah diadopsi oleh dunia pendidikan Indonesia dengan istilah “4K” dalam bahasa Indonesia adalah Kecakapan berfikir (*Critical Thinking*), Kecakapan berkomunikasi (*Communication Skills*), Kreativitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*) Kolaborasi (*Collaboration*).

Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian tujuan dari media pembelajaran pada proses pendidikan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, Seru Belajar Kebiasaan Baru yang merupakan kampanye publik dari Kemendikbud dalam memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat dalam penyelenggaraan pembelajaran pada Tahun Ajaran Akademik 2020/2021 dimasa pandemi Covid-19. Para generasi muda saat ini kebanyakan sudah memiliki telepon

genggam bersistem Android yang tidak hanya digunakan dalam mengirim pesan singkat saja, tetapi juga untuk mengakses internet terutama jejaring sosial, video call, dan bermain game. Dengan hal itu siswa akan lebih suka menggunakan telepon genggamnya untuk hiburan dari pada belajar. Teknologi yang digunakan tidak pada tempatnya tersebut akan menjadi permasalahan pada pendidikan dalam proses pembelajaran, apalagi saat ini belajar daring dari rumah yang dilaksanakan selama masa pandemi covid-19. Dengan demikian fungsi media pembelajaran yang interaktif berbasis android semestinya memiliki peranan positif dalam proses pembelajaran selama belajar dari rumah maupun ditempat lain dan membantu siswa mempermudah pemahaman dalam menerima materi secara mandiri.

Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada zaman ini membuat manusia menjadi lebih mudah dalam melakukan pekerjaan sehari-harinya. Salah satu perangkat teknologi tersebut adalah smartphone atau android. Perangkat ini merupakan telepon genggam (handphone) yang dibuat memudahkan pengguna agar dapat dibawa kemana saja sebagai media untuk berkomunikasi, panggilan suara, mengirim pesan singkat ataupun hiburan. Smartphone kebanyakan bersistem android dapat bekerja layaknya seperti komputer mini yang didalamnya memiliki fungsi Personal Digital Assistant (PDA) yang dapat sebagai alat komunikasi dan mencari informasi melalui dunia maya dengan berbagai fitur teknologinya. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta jiwa. Pengguna aktif ini didominasi oleh usia produktif atau generasi milenial yaitu rentang usia 15-35 tahun. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (<https://kominfo.go.id.2018>). Pengguna aktif smartphone atau android yang kebanyakan didominasi oleh usia muda pada zaman Semakin banyak siswa yang memiliki dan juga mengoperasikan perangkat smartphone atau android maka ini semakin besar pula peluang pemanfaatan teknologi smartphone dalam dunia pendidikan baik sekarang maupun kedepannya. Teknologi smartphone dapat

menjadi alternatif sebagai media pembelajaran yang disebut dengan mobile learning (M-Learning). Melalui mobile atau teknologi bergerak ini maka layanan pembelajaran diharapkan dapat dikembangkan dengan mengacu pada prinsip pembelajaran tanpa batas ruang dan kondisi (Deni Darmawan, 2016: 5).

Demikian juga dalam pembelajaran Geografi guru harus mampu berinovasi menciptakan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi android berguna untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat merangsai pikiran siswa untuk aktif dalam belajar, menunjukkan ketertarikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, Kesuksesan ketercapaian suatu pembelajaran tidak akan lepas dari bagaimana media tersebut dirancang dan dipilih dengan baik sesuai perkembangan zaman. Pada materi geografi media pembelajaran sangat diperlukan karena banyak sub materi istilah-istilah berupa gambar dan siswa diharapkan mampu memahami setiap materinya. Salah satunya yaitu materi Sebaran Flora dan Fauna Indonesia dan Dunia, pada materi ini siswa harus mampu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran flora dan fauna didunia yaitu berupa iklim, tanah, fisiografi dan biotik. Disaat peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 3 padang dalam kenyataannya belum digunakannya media pembelajaran berupa aplikasi android sebagai inovasi untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi. Dampak hal tersebut berupa keluhan peserta didik yang mengatakan mereka sangat bosan dengan pembelajaran daring yang membaca begitu banyak materi dan hanya menggunakan media pembelajaran berupa Power Point dan PDF saja. Siswa merasa kesulitan akibat sub materi dan istilah-istilah dengan gambar yang begitu banyak untuk dibaca dan dipahami dengan tampilan media yang kurang menarik yang mana akan berdampak terhadap semangat belajar siswa. Disaat proses pembelajaran siswa di kelas XI IPS ada yang mengumpulkan tugas tepat waktu, terlambat, dan tidak mengumpulkan tugas sama sekali, dan adanya siswa yang terlambat hadir dalam mengikuti pembelajaran daring pada mata pelajaran geografi. Dalam proses pembelajaran guru membagikan media pembelajaran berupa PPT atau PDF melalui group kelas via

WhatsApp dan siswa diberikan tugas yang nantinya dikumpulkan melalui Google classroom hal itu membuat kurangnya inovasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama peneliti melaksanakan kuliah PPLK (Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan) di SMA Negeri 3 Padang berdiskusi dengan guru pamong ibu Fitri Yanti Anas, M.Pd selaku guru Geografi dan beberapa siswa kelas XI IPS tahun pelajaran 2020/2021 diketahui bahwa siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran geografi selama daring karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti membuat sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android menggunakan bantuan *software Smart Apps Creator* agar dapat bermanfaat dalam menunjang proses belajar dan mengajar di SMA Negeri 3 Padang, Siswa dapat menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi android dengan tampilan yang menarik dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran geografi.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu penelitian tentang analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif yang berbasis *android* pada mata pelajaran Geografi dengan materi sebaran flora dan fauna indonesia dan dunia yang dijadikan sebagai salah satu sumber belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat berkontribusi untuk memaksimalkan sumber belajar bagi siswa yang sejalan dengan era revolusi industri 4.0. Media pembelajaran (Mobile learning) tersebut dapat ditampilkan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis android berupa aplikasi yang dirancang sesuai dengan materi sebaran flora dan fauna indonesia dan dunia, yang mana terdapat didalamnya pilihan tombol menu, materi pembelajaran, gambar, music, dan kuis/game yang menjadi satu. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini diberi nama *GEO Explorer*, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran bagi siswa, dan menciptakan pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi android dengan tampilan yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran baik secara mandiri atau berkelompok, dan juga bermanfaat menjadikan guru lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran, menjadikan

siswa betah dan tidak bosan dalam proses pembelajaran disekolah maupun dirumah tanpa terkendala waktu dan tempat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Belum digunakannya media pembelajaran berupa aplikasi android sebagai salah satu inovasi media pembelajaran di SMA Negeri 3 Padang.
2. Guru hanya menggunakan media berupa PPT dan PDF dan Kurangnya variasi media pembelajaran Geografi yang mana dapat berdampak pada semangat belajar siswa.
3. Pada materi sebaran flora dan fauna indonesia dan dunia, siswa merasa bosan dengan media yang digunakan berulang-ulang karena materi dan gambar serta istilah-istilah yang dibaca dan dipahami pada media memiliki tampilan yang kurang menarik.
4. Pada saat pembelajaran geografi adanya siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu, terlambat dan tidak mumpulkan tugas sama sekali, terlambat hadir dan tidak hadir dalam PBM (Proses belajar mengajar)
5. Guru Geografi SMA Negeri 3 Padang masih belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi android yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi hanya membahas mengenai kebutuhan media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai sarana belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi dengan materi sebaran flora dan fauna indonesia dan dunia yang berbasis aplikasi Android di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan batasan masalah penelitian, yaitu :

1. Apakah siswa XI IPS SMA Negeri 3 Padang mata pelajaran Geografi membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis android GEO Explorer dalam proses pembelajaran ?
2. Apakah Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android GEO Explorer mudah digunakan dan mudah dipelajari dalam proses pembelajaran siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kebutuhan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Padang mata pelajaran Geografi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif GEO Explorer berbasis aplikasi Android dalam proses pembelajaran.
2. Mengetahui kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran Geografi GEO Explorer dalam proses pembelajaran siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Padang

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif media pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi sebaran flora dan fauna indonesia dan dunia pada mata pelajaran Geografi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android sebagai sumber belajar siswa di kelas XI IPS SMA Negeri 3 padang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

1. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 Jurusan Geografi Universitas Negeri Padang.
2. Dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai rancangan pembuatan media pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi android dengan menggunakan software Smart Apps Creator.

b. Manfaat bagi pengguna:

1. Mengenalkan media pembelajaran dengan teknologi yang interaktif dan inovatif
2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi mengingat belum digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Geografi sebagai kebutuhan selama pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19 di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Padang.
3. Mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran secara mandiri karena lebih praktis dan interaktif.

c. Bagi universitas

Dapat menjadi sumber referensi tentang media pembelajaran interaktif di perpustakaan Universitas Negeri Padang.

G. Asumsi Kebutuhan

Asumsi kebutuhan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang rancang merupakan alternatif media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di manapun dan kapanpun.
2. Siswa memiliki smartphone yang menggunakan OS (Operating System) Android sehingga dapat digunakan untuk membuka media pembelajaran.
3. Objek dalam analisis kebutuhan penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Padang mata pelajaran Geografi.