

**PAKET INFORMASI MATERI PELAJARAN GEOGRAFI SMA
BERBASIS ANDROMO DI SMA PEMBANGUNAN LABORATORIUM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

MAKALAH TUGAS AKHIR

**untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



**HILDA DARA FANDY
NIM 2019/19026050**

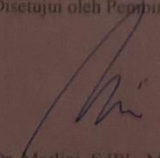
**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING


MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul Paket Informasi Materi Pelajaran Geografi SMA Berbasis Android di
SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang
Nama Hilda Dara Fandy
Nim 19026050
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2023
Disetujui oleh Pembimbing


Dr. Marlina, S.I.P.I., M.L.I.S.,
NIP: 19810210.200912.2.005

Ketua Departemen,


Gustawan, S.Sos., M.I.Kom
NIP: 19721224.200604.2.002

PENGESAHAN TIM PENGUJI


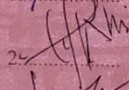
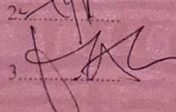
Nama : Hilda Dara Fandy

NIM : 19026050

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Bahasa dan Seni
dengan judul

**Paket Informasi Materi Pelajaran Geografi SMA Berbasis Andromo di SMA
Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang**

Padang, Februari 2023

Tim penguji		Tanda Tangan
1. Ketua	Dr. Marlina, S.IPL., MLIS.,	1. 
2. Anggota	Dr. Ardoni, M.Si.	2. 
3. Anggota	Muhammad Adek, M.Hum.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hilda Dara Fandy

NIM : 2019/19026050

Prodi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Dengan ini, saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, dengan judul "Paket Informasi Materi Pelajaran Geografi SMA Berbasis Andromo di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing;
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan didalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dari ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Februari 2023

Saya yang menyatakan



Hilda Dara Fandy
NIM 19026050

ABSTRAK

Hilda Dara Fandy, 2023. “Paket Informasi Materi Pelajaran Geografi SMA Berbasis Andromo di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”. *Makalah* Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Makalah ini membahas tentang pembuatan Paket Informasi Materi Pelajaran Geografi SMA Berbasis Andromo di SMA Pembangunan Laboratorium UNP ini agar mempermudah guru dalam mencari materi pelajaran serta membantu pekerjaan pustakawan dalam menambahkan materi pelajaran . Tujuan dalam penulisan makalah ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan paket informasi tentang materi pelajaran geografi SMA di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara.

Berdasarkan hasil penulisan dalam pembuatan paket informasi materi pelajaran geografi SMA Berbasis Andromo di SMA Pembangunan Laboratorium UNP, dapat disimpulkan: *pertama*, pembuatan paket informasi terdapat beberapa tahapan (1) Identifikasi Kebutuhan pengguna, yaitu mencari informasi tentang apa yang dibutuhkan oleh pemustaka; (2) pengumpulan informasi, pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu: observasi langsung ke SMA Pembangunan Laboratorium UNP, wawancara dengan guru Geografi dan pustakawan di perpustakaan SMA Pembangunan Laboratorium UNP; (3) desain aplikasi, merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, pembuatan background, gambar, menu utama, dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi; (4) membuat aplikasi, yaitu proses dalam membangun aplikasi pembelajaran; (5) evaluasi produk, hal ini dilakukan agar paket informasi sudah layak untuk digunakan, evaluasi yang penulis lakukan yaitu validasi dan uji coba produk; (6) menggunakan aplikasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Paket Informasi Materi Pelajaran Geografi SMA Berbasis Andromo di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang”.

Dalam penulisan makalah ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan terima kasih kepada Bapak dan Ibu: (1) Dr.Marlini, S.IPI., MLIS., selaku pembimbing makalah tugas akhir; (2) Dr. Ardoni, M.Si. selaku penguji 1 makalah tugas akhir; (3) Muhammad Adek, M.Hum. selaku penguji 2 makalah tugas akhir ;(4) Desriyeni, S.sos., M.I.Kom. dan Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom., selaku Kepala dan Sekretaris Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan; (5) Drs. Herman Antoni selaku guru geografi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP; (6) Muhammad Rizki selaku pustakawan di perpustakaan SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang; (7) Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa selama penulisan tugas akhir.

Semoga makalah ini bermanfaat bagi pembaca oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terimakasih.

Padang, Januari 2023

Hilda Dara Fandy
19026050

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka	5
1. Informasi	5
2. Paket Informasi.....	9
3. Materi Pelajaran.....	11
F. Metode Penulisan	18
1. Jenis Penulisan.....	19
2. Objek Kajian.....	20
3. Pengumpulan Data.....	20
BAB II PEMBAHASAN	
A. Pembuatan Paket Informasi Materi Pelajaran Geografi SMA Berbasis Andromo	23
B. Kendala dalam Proses Pembuatan Paket Informasi Materi Pelajaran Geografi SMA Berbasis Andromo di SMA Pembangunan Laboratorium UNP	38
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Tampilan Contoh Aplikasi Andromo tentang Pembelajaran	16
Gambar 2.	Tampilan Contoh Aplikasi Appgeyser.....	17
Gambar 3.	Tampilan Contoh Aplikasi Kodular.....	18
Gambar 4.	Tampilan Contoh Aplikasi AppPie.....	19
Gambar 5.	Tahapan Kerja Penulisan Paket Informasi.....	22
Gambar 6.	Mengakses <i>Link</i> Aplikasi.....	27
Gambar 7.	Tampilan Awal Akun Andromo.....	28
Gambar 8.	Registrasi/ <i>Log in</i> di Andromo.....	29
Gambar 9.	Tampilan <i>Dashboard</i>	30
Gambar 10.	Memilih <i>Template</i> Aplikasi.....	30
Gambar 11.	Pembuatan <i>Icon</i> Aplikasi.....	31
Gambar 12.	<i>Icon</i> Aplikasi.....	32
Gambar 13.	Menambahkan Konten Pada.....	33
Gambar 14.	Tampilan Isi Materi Pelajaran Geografi	34

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Uji Coba Produk.....	37
----------	----------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era digital sekarang ini, informasi begitu penting. Setiap orang membutuhkan informasi dari berbagai sumber media. Tidak hanya pada media cetak saja tapi juga pada media elektronik. Sebuah informasi bisa memberikan manfaat dan pemahaman bagi orang yang membutuhkan informasi tersebut. Jadi, keberadaan informasi ini digunakan oleh seseorang sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.

Menurut Ahmad (2018: 8) informasi adalah sebuah pernyataan yang menjelaskan suatu peristiwa baik objek atau konsep sehingga manusia dapat membedakan sesuatu dengan lainnya, informasi merupakan suatu pengetahuan yang diperoleh berdasarkan pengalaman, pengetahuan, pengetahuan, perkembangan informasi yang cepat menyebabkan informasi juga berkembang dengan pesat. Dengan berkembangnya pengetahuan informasi menjadi salah satu pendorong perpustakaan untuk lebih giat dalam memenuhi kebutuhan penggunanya. Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan informasi dengan pembuatan paket informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna informasi.

Menurut Fatmawati (2020) paket informasi merupakan pengemasan kembali informasi dari suatu ke bentuk lainnya, dari suatu media ke media lainnya. Paket informasi ini dipergunakan untuk menjawab semua pertanyaan mengenai data-data informasi yang dibutuhkan dan dicari oleh pengguna

informasi tersebut. Paket informasi sendiri berupa informasi terbaru yang dikemas secara instan dengan menyesuaikan terhadap kebutuhan informasi bagi para pengguna. Seiring dengan perkembangan zaman, paket informasi melakukan inovasi. Inovasi tersebut dilakukan agar informasi dapat diberikan kepada masyarakat dengan ruang lingkup lebih luas. Pada inovasi ini pembuatan paket informasi dikemas dalam bentuk paket informasi berbasis aplikasi andromo.

Menurut Siregar (2018: 113) aplikasi andromo merupakan penerapan, menyimpan sebuah data, permasalahan, dan pekerjaan ke dalam media yang digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru. Pengertian aplikasi umum adalah alat terapan yang berfungsi secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

Andromo juga menggunakan alat untuk menyesuaikan fitur untuk aplikasi yang dipersonalisasi yang sesuai dengan kebutuhan spesifik. Antarmuka Andromo mudah digunakan, sehingga orang yang tidak terbiasa dengan pengkodean pun dapat membuat aplikasi dengan kemudahannya. Melalui aplikasi pembelajaran maka dunia pendidikan dapat menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton, bahkan mudah diakses tanpa ada batas ruang dan waktu salah satunya adalah pelajaran Geografi.

Mata pelajaran Geografi adalah mata pelajaran yang mengkaji muka bumi dan segala sesuatu yang berada di atasnya seperti penduduk, flora, fauna, iklim, udara dan segala interaksinya. Mata pelajaran Geografi sebenarnya sangat menarik karena berkaitan langsung dengan aktifitas sehari-hari setiap manusia

khususnya peserta didik. Namun kenyataannya pelajaran Geografi selama ini dianggap tidak menarik, membosankan dan berat karena proses pembelajaran di kelas terbatas pada ceramah pada guru. Satu cara yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan berbagai media dan alat pembelajaran yang menarik. Maka dari itu untuk menarik perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran Geografi diterapkan aplikasi video pembelajaran berbasis andromo yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Karena dengan media ini proses pembelajaran tidak lagi mendengarkan, tetapi melihat dan merasakan.

SMA Pembangunan Laboratorium UNP merupakan salah satu sekolah Swasta di Kota Padang. SMA Pembangunan Laboratorium UNP memiliki lebih kurang 50 orang staf dan guru yang bekerja sesuai dngan bidangnya. SMA Pembangunan Laboratorium UNP Memiliki perpustakaan yang mempunyai koleksi yang lengkap ,ditandai dengan mempunyai lebih kurang. Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP memiliki 3 jurusan yaitu Ipa, Ips dan Bahasa, SMA Pembangunan Laboratorium UNP juga memiliki fasilitas belajar seperti wifi yang terletak di setiap lantai kelas yaitu lantai 1,2 dan 3 dengan kecepatan koneksi yang cepat. Setiap kelas juga ada infocus yang memudahkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan penulis kepada salah satu guru Geografi SMA Pembangunan Laboratorium UNP menggunakan kurikulum merdeka dan kurikulum 2013 serta metode pembelajaran yang digunakan di SMA Pembangunan Laboratorium UNP adalah diskusi, tanya jawab,

ceramah dan menampilkan video pembelajaran yang sesuai dengan materi. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis andromo sangat mudah untuk digunakan karena terdapat fitur-fitur yang dapat dipahami bagi peserta didik terutama untuk siswa SMA dan juga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Di perpustakaan SMA Pembangunan mempunyai berbagai macam bahan pustaka yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran yang termuat dalam kurikulum yang bersangkutan. Oleh karena itu, siswa dapat memanfaatkan perpustakaan sekolah untuk menunjang dalam peningkatan hasil belajarnya. Dalam hal ini adalah mata pelajaran Geografi yang sangat membutuhkan penunjang yang berhubungan dengan materi, seperti: ensiklopedi, peta, atlas, buku ajar dan penunjang yang lain yang berkenaan dengan fenomena alam yang harus ada di dalam perpustakaan, namun belum adanya aplikasi yang merangkum tentang materi pelajaran Geografi.

Pembuatan paket informasi ini bisa dijadikan sebagai sarana informasi agar dapat menampilkan sumber video pembelajaran yang ada di Youtube terutama dalam pembelajaran Geografi agar mempermudah guru dalam mencari materi pembelajaran yang sesuai dengan materi dengan sumber sumber yang relevan. Maka berdasarkan permasalahan tersebut, dirasa perlu untuk melakukan penulisan dan pengkajian tentang Paket Informasi Materi Pelajaran Geografi SMA Berbasis Andromo di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam makalah tugas akhir ini adalah bagaimana proses pembuatan paket

informasi tentang materi Geografi SMA di SMA Pembangunan Laboratorium UNP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan paket informasi tentang materi pelajaran Geografi SMA di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

D. Manfaat Penelitian

Penulisan makalah Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi: (1) bagi penulis, penulisan ini dapat memberikan wawasan dan informasi tentang pembuatan aplikasi pembelajaran Geografi; (2) bagi guru, mempermudah dalam mencari informasi yang terkait dengan sumber pembelajaran Geografi SMA dengan aplikasi; (3) bagi pembaca, sebagai sumber rujukan dan paket informasi pembelajaran Geografi.

E. Tinjauan Pustaka

1. Informasi

a. Pengertian Informasi

Menurut Anggraeni (2017), informasi yaitu hasil dari data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya dan menggambarkan suatu kejadian nyata serta digunakan untuk mengambil keputusan. Sedangkan menurut Ahmad (2018:8) bahwa informasi adalah sebuah pernyataan yang menjelaskan suatu peristiwa (baik objek atau konsep) sehingga manusia dapat membedakan sesuatu dengan lainnya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa informasi merupakan hasil dari data yang disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami serta informasi yang berguna dan dapat dicerna dengan mudah oleh pikiran manusia, sehingga akan menimbulkan suatu komunikasi yang memberikan suatu tanggapan yang baik kepada penggunanya.

b. Fungsi Informasi

Informasi tidak lagi dianggap sebagai barang bebas yang siapa saja bisa mengambil dan mengaksesnya. Namun, ada informasi yang tergolong masih bebas diakses orang, dan ada juga yang karena alasan diperlukan biaya dan keahlian tertentu untuk mendapatkannya, informasi tidak lagi disebar tanpa persyaratan tertentu.

Menurut Farizky (2016:13), fungsi dari informasi terdiri dari; (1) meningkatkan pengetahuan atau kemampuan pengguna agar dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan yang mendukung proses pengambilan keputusan, (2) menggambarkan suatu keadaan peristiwa yang terjadi, (3) mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan, (4) mengurangi resiko kegagalan.

Menurut Lipursari (2019) fungsi dari informasi memiliki fungsi sebagai menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi yang disampaikan kepada pemakai merupakan hasil yang dimasukkan ke dalam pengolahan suatu model keputusan.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi informasi adalah memberikan suatu pernyataan atau gagasan serta meningkatkan pengetahuan khalayak umum dan mengurangi suatu kekeliruan terhadap suatu peristiwa yang terjadi.

c. Sumber-Sumber Informasi

Menurut Ati dkk (2016:21) terbagi dua yaitu berbentuk dokumen dan non-dokumen. Sumber dokumen terbagi tiga bagian: (1) sumber primer yaitu sumber yang didapatkan dari karangan asli yang ditulis terdiri atas artikel majalah, laporan langsung, hasil penulisan, skripsi, tesis dan disertasi. (2) sumber sekunder yaitu ringkasan dari sumber primer, contohnya ensiklopedia, kamus, bibliografi, kumpulan indeks, sumber biografi dan katalog perpustakaan. (3) sumber tersier yaitu ringkasan dari sumber sekunder, contoh dari sumber tersier indeks abstrak dan bibliografi dari bibliografi.

Menurut (Rahmah, 2018:2), sumber informasi merupakan hal yang dapat digunakan oleh seseorang sehingga dapat diketahui mengenai hal-hal yang digunakan oleh seseorang sehingga dapat mengetahui hal yang baru dengan ciri-ciri dapat dipelajari, diteliti, dianalisis, dimanfaatkan dalam pendidikan, dan dapat diinformasikan kepada orang lain.

Dari penjelasan sumber informasi diatas dapat penulis simpulkan bahwa sumber informasi dapat diperoleh melalui media cetak maupun elektronik. Sumber informasi bisa didapatkan dari perpustakaan, surat kabar, majalah, artikel dan website.

d. Jenis-Jenis Informasi

Menurut Pawit (2012: 180) informasi terdiri dari dua jenis yaitu informasi lisan dan informasi terekam. Informasi yang dapat di pertanggung jawabkan adalah informasi yang terekam. Informasi ini mempunyai media penyimpanan. Informasi terekam ini juga dapat dibedakan antara yang ilmiah dengan yang tidak ilmiah. Informasi yang ilmiah adalah informasi yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan ilmiah dan penelitian dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Informasi yang tergolong bersifat ilmiah ini pada dasarnya adalah berupa keterangan atau informasi yang mengandung fakta dan data biasa digunakan untuk kepentingan ilmiah.

Menurut Handini (2013:2) dibagi menjadi enam yaitu: (1) informasi konseptual yaitu informasi yang berkaitan dengan ide, teori, dan konsep; (2) informasi empiris yaitu informasi berhubungan dengan data dan pengalaman yang disebarkan kepada orang lain; (3) informasi prosedur yaitu sebuah data yang belum diolah dari hasil investigasi; (4) informasi pendukung yaitu informasi yang diperoleh dari lingkungan; (5) informasi kebijakan yaitu informasi yang dijadikan dalam proses pengambilan keputusan; (6) informasi arahan yaitu informasi bertujuan untuk kegiatan kelompok.

Menurut Ati dkk (2016:7) jenis informasi dibagi menjadi beberapa kegiatan yaitu kegiatan politik, kegiatan pemerintahan, kegiatan social, kegiatan militer, belajar mengajar, kegiatan untuk individu, informasi untuk pelajar dan mahasiswa. Jenis informasi ini digunakan bagi siapa saja yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Sedangkan menurut Hutasoit (2014:179) antara lain: (1) informasi

berdasarkan format penyajian adalah informasi berdasarkan bentuk penyajian informasi. Berupa foto, karikatur, lukisan, abstrak, dan tulisan teks; (2) informasi berdasarkan lokasi peristiwa yaitu lokasi dimana peristiwa terjadi baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri; (3) informasi berdasarkan bidang kehidupan yang ada, misalnya pendidikan, olahraga, music, sastra, budaya, dan iptek.

Dapat disimpulkan bahwa jenis informasi tergantung kebutuhan yang dibutuhkan oleh penggunanya. Contohnya saja pelajar, informasi yang mereka butuhkan adalah ilmu pengetahuan agar dapat menambah wawasan dalam belajar. Bentuk penyajian informasi dapat berupa foto, karikatur, lukisan, abstrak, dan tulisan teks.

2. Paket Informasi

a. Pengertian Paket Informasi

Menurut Tupan (2015) paket informasi adalah kegiatan penataan ulang yang dimulai dari menyeleksi berbagai informasi dari sumber yang berbeda, mendata informasi yang relevan, menganalisis dan menyajikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menurut Djamarin (2016:2) pembuatan paket informasi adalah kegiatan untuk menyatukan informasi dengan menyeleksi berbagai informasi dari berbagai sumber dengan menyajikan sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

Menurut Rahmah (2018:2), paket informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penggunanya. Artinya, suatu informasi sebelum disebarkan terlebih dahulu melalui proses pengolahan

yang mana dari hasil pengolahan tersebut akan diperoleh suatu informasi yang akan berguna bagi setiap kalangan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa paket informasi adalah sebuah informasi yang berasal dari berbagai sumber yang disatukan sebagai bahan rujukan yang dirancang untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan kegiatan penataan ulang serta menyajikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Tujuan Paket Informasi

Menurut Lyana (2018:156) penyusunan paket informasi dimaksudkan untuk mendekatkan informasi kepada pemustaka yang tepat. Informasi akan sangat berguna apabila dapat memberi nilai bagi pemustaka. Dengan demikian yang penting dari suatu informasi adalah penyajian informasi menjadi suatu kemasan yang tepat dan bermanfaat bagi pemustaka.

Menurut Lubis (2020) tujuan dilakukan pembuatan paket informasi yaitu, (1) menyajikan informasi dalam bentuk kemasan yang diterima pemakai secara langsung dan mudah dimengerti isinya, (2) menyajikan informasi dengan cara meringkas data, (3) menyediakan sarana dan panduannya, (4) menyimpulkan informasi yang telah di peroleh dan di seleksi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan paket informasi yaitu pengemasan paket informasi didesain hingga sedemikian rupa agar nantinya dapat menjadi sumber informasi. Informasi yang dikemas diharapkan dapat menarik minat masyarakat dalam memenuhi informasi secara tepat dan cepat.

c. Manfaat Paket Informasi

Menurut Muchlis (2017:26), manfaat pengemasan informasi adalah memberikan kelebihan pada akses yang lebih cepat, efisien dan handal yang akhirnya diciptakan sebagai alat penting atau dukungan terhadap keputusan pada tingkat lembaga. Sedangkan menurut Nashihuddin (2021: 3), pengemasan informasi menjadi salah satu kegiatan pengembangan dan inovasi. Dalam prosesnya, kegiatan ini menekankan pada aspek pengubahan format informasi yang lebih baik dan menarik, sehingga sumber-sumber informasi yang terkandung di dalamnya dapat diakses, dibaca dan digunakan dengan mudah, tepat, dan cepat oleh pengguna.

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat paket informasi adalah pengemasan dengan sedemikian rupa akan memberikan manfaat kepada masyarakat yang membutuhkan informasi secara tepat, mudah dan cepat oleh pengguna.

3. Materi Pelajaran

a. Pengertian Materi Pelajaran

Menurut Mulyasa (2006), materi pelajaran adalah sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran baik berupa khusus maupun umum. Materi pelajaran adalah seperangkat alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Iskandarwassid (2006), mata pelajaran adalah seperangkat informasi yang diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas menyimpulkan mata pelajaran adalah alat yang digunakan guru sebagai pedoman dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

b. Pelajaran Geografi

Menurut Suherman (2004:34), Geografi berasal dari bahasa Yunani, gêo ("Bumi") dan graphein ("menulis", atau "menjelaskan"). Dalam bahasa Yunani Geografi berarti penggambaran bumi meliputi tanah, iklim, laut, flora dan manusia. Pelajaran Geografi merupakan pelajaran yang berkaitan tentang semua aktivitas dan gejala yang terdapat di bumi. Aktivitas dan gejala yang dipelajari dalam Geografi meliputi litoster, hidrosfer, atmosfer, antroposfer, dan biosfer. (Yunus, 2010).

Pengertian Geografi adalah uraian tentang bumi dengan segenap isinya, yakni manusia, yang kemudian ditambah lagi dengan dunia hewan dan dunia tumbuhan. Secara sederhana dapatlah dikatakan bahwa geografi merupakan suatu ilmu mempelajari seluk-beluk permukaan bumi serta hubungan timbal balik antar manusia dan lingkungannya (Harmanto, 2013:3).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pelajaran Geografi merupakan suatu bidang ilmu yang khusus mempelajari mengenai lokasi serta pelajaran yang berkaitan tentang semua aktivitas dan gejala yang terdapat di bumi. Aktivitas dan gejala yang dipelajari dalam Geografi meliputi litoster, hidrosfer, atmosfer, antroposfer, dan biosfer.

4. Aplikasi

a. Pengertian Aplikasi

Menurut Abdurahman dan Riswaya (2014), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Menurut Hengky (2010), aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program siap pakai yang digunakan untuk melayani kebutuhan pengguna dalam berbagai aktivitas.

b. Pengertian Aplikasi Pembelajaran

Menurut Jogiyanto (2001), aplikasi pembelajaran merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan dan pekerjaan itu sendiri. Sedangkan menurut Supriyanto (2005:117:132), aplikasi pembelajaran

adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan aplikasi pembelajaran adalah penerapan yang menyimpan suatu data kedalam suatu media sehingga memudahkan pekerjaan itu sendiri.

c. Tujuan Aplikasi Pembelajaran

Menurut Sitomorang (2009), secara umum tujuan aplikasi pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus aplikasi pembelajaran digunakan dengan tujuan; (1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar; (2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa (3) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif; (4) Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan aplikasi yaitu media pembelajaran yang membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa.

d. Manfaat Aplikasi Pembelajaran

Menurut Rahma (2021), manfaat aplikasi pembelajaran yaitu; (1) Proses belajar mengajar akan lebih mudah dan menarik dengan menggunakan media pembelajaran, memudahkan guru dalam mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran sehingga siswa dapat menampilkannya dengan lebih

menarik dan mudah dipahami dan dapat dengan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran; (2) Efisiensi dalam proses pembelajaran dapat berkembang dengan baik. Siswa yang belajar dengan media yang digunakan dalam pembelajaran maka kegiatan pembelajarannya akan jauh lebih meningkat dan efisiensi karena dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dan guru dalam proses penyampaian materi lebih bisa berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah dipahami dulu baru lanjut ke materi yang lumayan sulit; (3) Membantu untuk siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar media belajar yang menarik dan bagus yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu peserta didik untuk fokus dengan proses penerimaan materi yang diberikan pendidik dengan senang hati dan tidak merasa bosan karena materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran yang bagus sehingga siswa tidak bosan saat berada di dalam kelas.

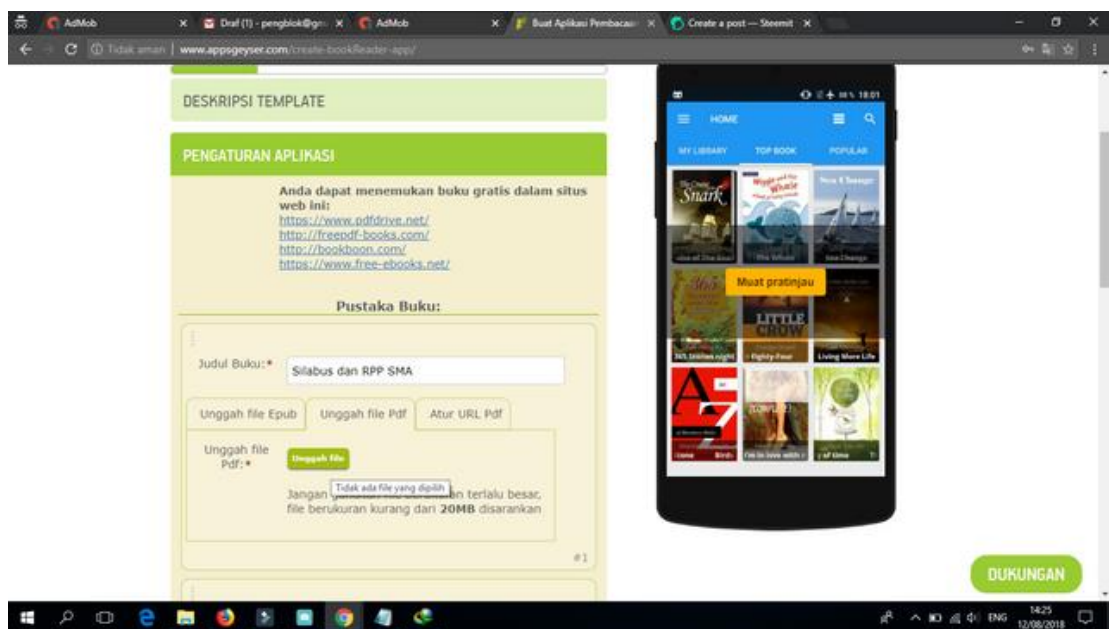
Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa manfaat aplikasi yaitu Efisiensi dalam proses pembelajaran dapat berkembang dengan baik dengan adanya aplikasi, proses belajar mengajar akan lebih mudah dan menarik, membantu untuk siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar media belajar yang menarik dan bagus yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

e. Jenis Jenis Aplikasi Pembelajaran

1) *Appgeyser*

Menurut Sudarman (2020:2), *Appgeyser* merupakan website yang dapat digunakan untuk membuat suatu aplikasi dan program pembelajaran secara profesional dengan cepat. *Appgeyser* adalah suatu *builder* yang tersedia di

internet dan dapat digunakan untuk membuat berbagai aplikasi seperti, website, video call room, browser, photo editor dan lainnya. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Appgeyser* juga merupakan perangkat lunak online yang dapat membuat aplikasi Android dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML. *Appgeyser* dapat digunakan secara gratis yang memungkinkan isi dalam konten web menjadi *Android App* dengan mudah. Dibangun untuk membantu orang mentransfer gagasan mereka ke dalam aplikasi.

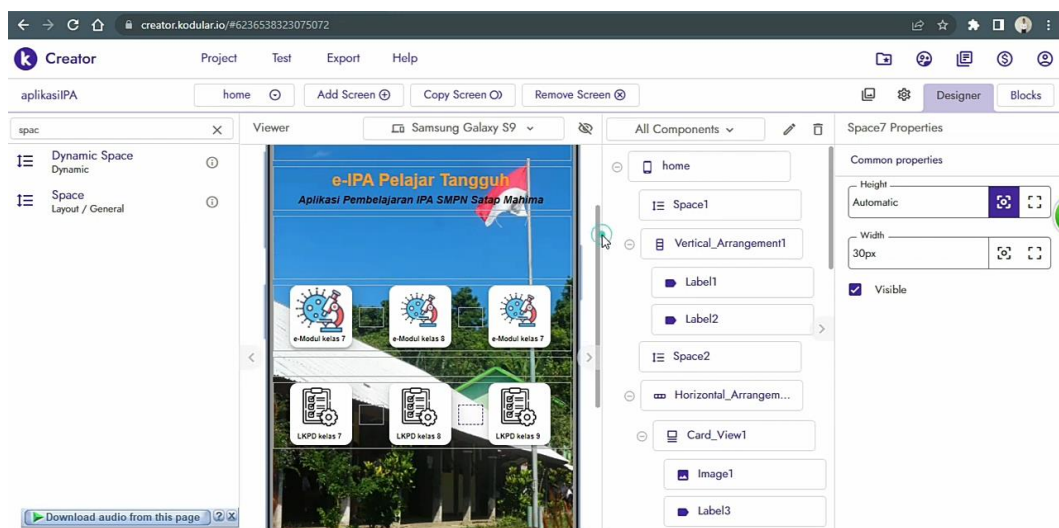


Gambar 2. Tampilan Contoh Aplikasi Appgeyser

2) Kodular

Menurut Nur (2021:130) Kodular adalah sebuah situs web, yang menyediakan tools yang untuk membuat aplikasi android dengan konsep drag-drop block programming yang menyerupai MIT App Inventor untuk membuat aplikasi android dengan menggunakan *black programming*. Tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi android. Kodular

menyediakan kelebihan fitur yaitu kodular *store* dan kodular *Extension IDE* yang bisa memudahkan *developer* melakukan unggah aplikasi android kedalam kodular *store*, dalam pembuatan *blok program extension IDE* sesuai dengan keinginan *developer*. Kodular ini menyediakan kostum tema sesuai dengan keinginan agar nyaman pada saat menggunakan situs tersebut dalam membuat atau menciptakan aplikasi android.

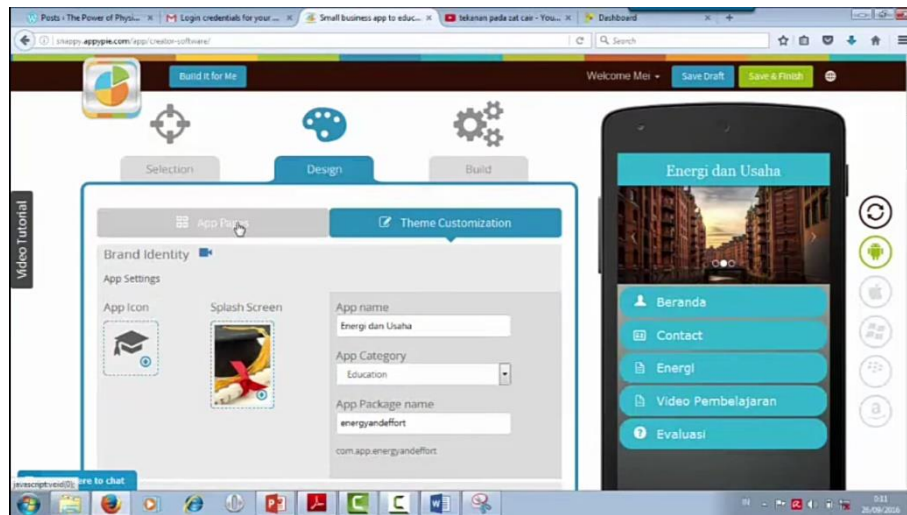


Gambar 3. Tampilan Contoh Aplikasi Kodular

3) AppyPie

Menurut Chusni dkk. (2018) *AppyPie* merupakan perangkat lunak yang berbasis internet dan kemampuan untuk membuat aplikasi ponsel tanpa harus memiliki keterampilan programming. *AppyPie* menjadi populer karena aksesnya yang *Open Source* dapat diakses secara gratis. Sehingga siapapun dapat menggunakan *AppyPie* ini dengan mudah. Aplikasi *AppyPie* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, serta mempermudah pemahaman

tentang materi yang akan dipelajarinya. Sehingga bisa meningkatkan hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sempurna.

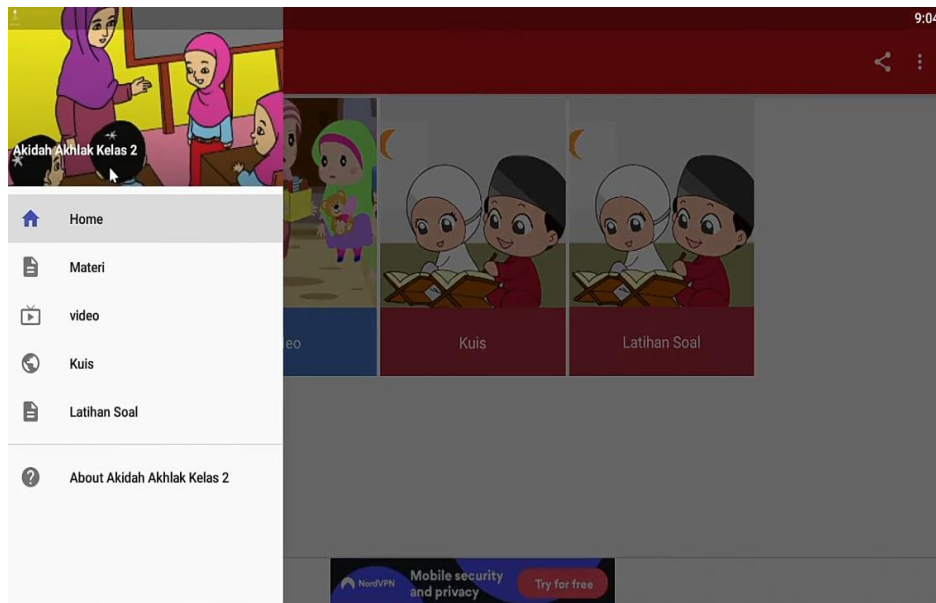


Gambar 4. Tampilan Contoh Aplikasi AppyPie

4) Andromo

Menurut Siregar (2018: 113), andromo merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang tidak menggunakan coding, penerapan, menyimpan sebuah data, permasalahan dan pekerjaan ke dalam media yang digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru. Andromo salah satu platform pembuat aplikasi Android, tidak seperti pembuat aplikasi lainnya. Platform andromo memiliki kekurangan seperti tidak menyediakan fitur screen preview untuk melihat seperti apa tampilan aplikasi setelah ditambahkan item atau diubah formatnya, tidak mendukung pengunggahan aplikasi ke Playstore, dan tidak memiliki layar pratinjau untuk melihat seperti apa tampilan aplikasi saat menambahkan item atau mengubah pemformatan. Setelah membuat aplikasi, akan masuk verifikasi melalui email. Andromo tidak mendukung pengunggahan aplikasi ke Play store, aplikasi andromo gratis jika hanya membuat satu aplikasi.

Salah satu kelebihan yang luar biasa tanpa pengetahuan coding. Platform Andromo mengembangkan bawaan yang sederhana dan mudah digunakan ini untuk meningkatkan peluang keberhasilan, menarik lebih banyak audiens yang ditargetkan, dan menambah sumber pendapatan baru.



Gambar 5. Tampilan contoh aplikasi Andromo tentang pembelajaran

F. Metode Penulisan

1. Jenis Penulisan

Jenis penulisan ini adalah jenis penulisan deskriptif yakni suatu metode dalam meneliti suatu sistem pemikiran pada masa sekarang. Tujuan dari penulisan deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Penulisan deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tatacara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-

pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Pelaksanaan metode deskriptif dalam makalah ini mendeskripsikan dan menjelaskan proses seluk beluk dan kendala dalam pembuatan paket informasi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP, dan penulis juga melakukan penelitian lapangan atau observasi ke SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Jadi dapat disimpulkan bahwa di penelitian ini menggunakan dua cara yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara.

2. Objek Kajian

Objek kajian dalam makalah tugas akhir ini adalah Materi Pelajaran Geografi SMA yang dijadikan bahan pembuatan paket informasi. Sedangkan subjek penelitiannya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP karena tempat yang diamati dalam rangka sebagai sasaran penelitian Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengambilan data pada penelitian dimana pengamat melihat secara langsung objek atau kasus yang ada dan membandingkan dengan pengetahuan secara teoritis. Data-data mengenai Pembelajaran Geografi SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang beralamat di Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat. Data-data yang di dapat berasal dari hasil wawancara dan dari sumber sumber, buku dan literature lainnya.

Kegiatan observasi yang penulis lakukan yaitu mengunjungi tempat, serta melakukan wawancara awal bersama guru Geografi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Tujuan dilakukannya observasi yaitu untuk menggambarkan secara garis besar apa saja yang akan dilakukan saat penelitian, observasi didapatkan dari data awal dan informasi terkait SMA Pembangunan Laboratorium UNP, serta dapat menyimpulkan mengenai objek yang akan diamati.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab antara dua pihak atau lebih yang berhadapan langsung secara fisik. Wawancara yang penulis lakukan kepada informan yaitu Drs. Herman Antoni sebagai guru Geografi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP serta Muhammad Rizki sebagai pustakawan di perpustakaan SMA Pembangunan UNP. Wawancara dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

c. Kajian Pustaka

Setelah wawancara dilakukan selanjutnya meninjau literatur mengenai paket informasi Pelajaran Geografi SMA. Menelusuri literatur dengan mengumpulkan dokumentasi baik secara langsung ke lapangan ataupun dari sumber lain yaitu buku atau jurnal. Pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, mendengar dan memindahkan data tersebut ke dalam *Microsoft Word*. Selain itu penulis juga memanfaatkan internet guna menelusuri teori-teori untuk memperkuat hasil observasi yang telah didapatkan.

d. Tahapan Kerja Penulisan Paket Informasi



Gambar 5. Tahapan Kerja Penulisan Paket Informasi

Gambar 1 merupakan tahap proses pembuatan paket informasi, beberapa tahapan kerja dalam pembuatan paket informasi, yaitu: 1) Identifikasi pengguna penelitian, pada tahap ini penulis menentukan sasaran atau pengguna berdasarkan tema yang diangkat seperti pembelajaran Geografi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP; 2) pengumpulan Informasi, kemudian melakukan pengumpulan informasi dengan melakukan studi lapangan serta wawancara kepada guru Geografi SMA Pembangunan Laboratorium UNP; 3) desain Aplikasi, kemudian melakukan perancangan aplikasi agar lebih menarik; 4) selanjutnya pada tahap ini melakukan proses pembuatan aplikasi menggunakan Andromo; 5) evaluasi produk, meninjau ulang terhadap aplikasi yang dibuat; 6) menggunakan aplikasi.