

# Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Geografi Perkotaan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa (*Digital Learning Media Development in Urban Geography Subject for Increasing Student Learning Motivation*)

Suwarsito<sup>1)</sup>, Sutomo<sup>2)</sup>, Dinny Fauziah<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Pendidikan Geografi – FKIP – Universitas Muhammadiyah Purwokerto

<sup>2)</sup> Pendidikan Geografi – FKIP – Universitas Muhammadiyah Purwokerto

<sup>3)</sup> Pendidikan Geografi – FKIP – Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. Raya Dukuhwaluh PO. BOX. 202 Purwokerto, Jawa Tengah 53182

ito\_warsito@yahoo.co.in

**Abstract** - *The research was motivated by a lack of enthusiasm for learning for students because the delivery of course material which is considered boring by conventional delivery methods without any variation. Based on the reason in this study developed a computer-based digital learning media for Urban Geography course material which is a type of development research. The result of this research is that the media is easy to use learning and increased student motivation to learn which is expressed by 97.67% of the students.*

**Keywords** - *development research, digital learning media, Urban Geography, learning motivation*

## I. PENDAHULUAN

Program Studi Pendidikan Geografi sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai misi mencetak generasi penerus sebagai tenaga pendidik dan pengajar ternyata mengalami permasalahan dalam proses pembelajarannya. Mahasiswa kurang dapat menyerap / memahami materi mata kuliah, kurang aktif dalam mengikuti perkuliahan, padahal frekuensi kehadiran dosen tergolong tinggi. Kegiatan perkuliahan merupakan aktivitas yang kurang menyenangkan bagi mahasiswa. Kehadirannya di ruang kuliah hanya sekedar memenuhi kewajiban menempuh SKS yang telah diambilnya dalam KRS dan perkuliahan dirasakan sebagai suatu suapan materi, tanpa adanya aktifitas yang lebih atau dengan kata lain mahasiswa kurang bahkan tidak memiliki motivasi. Kejenuhan terlihat saat mahasiswa menerima materi kuliah. Materi kuliah diberikan pada saat perkuliahan berlangsung dan hanya

bersifat verbal, ceramah, dan sesekali langsung dituliskan di papan tulis oleh dosen. Berdasarkan analisis keadaan dan hasil wawancara dari beberapa mahasiswa, faktor penyebab rendahnya motivasi belajar disebabkan mahasiswa kurang tertarik dengan model pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya variasi dalam penyampaian materi perkuliahan.

Sesuai dengan pemikiran dan kenyataan yang ada, kualitas pembelajaran khususnya mata kuliah Geografi Pedesaan dan Perkotaan di Program Studi Pendidikan Geografi yang seharusnya banyak mengungkap permasalahan di desa dan di kota secara visual, saat ini belum dilakukan, sehingga perlu adanya pemecahan masalah tersebut. Salah satu alternatif pemecahan adalah dengan melakukan pengembangan-pengembangan terhadap sistem pembelajaran yang dilaksanakan. Pada pembelajaran untuk mata kuliah ini akan dikembangkan media pembelajaran berupa media ajar digital berbasis komputer yang disusun berdasarkan kisi-kisi materi yang diajarkan di kelas, sehingga diharapkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan bisa meningkat. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa dewasa ini, komputer telah digunakan dan dirasakan manfaatnya dalam dunia pendidikan misalnya untuk tutorial atau inovasi-inovasi pembelajaran. Untuk pembelajaran Geografi Pedesaan dan Perkotaan, penggunaan komputer menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa karena adanya kemampuan menampilkan visualisasi suatu daerah. Sebagai acuan dari hal tersebut, pemerintah pun telah

memberikan dorongan untuk penggunaan komputer dalam proses pembelajaran seperti yang tertuang dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) untuk mata pelajaran Matematika dari SD sampai SMA, yang secara eksplisit dinyatakan dalam rambu-rambu nomor 7 yaitu “Sekolah dapat menggunakan teknologi seperti kalkulator, komputer, alat peraga, atau media lainnya untuk semakin meningkatkan efektivitas pembelajaran ...” [1]. Sementara itu, di program studi Pendidikan Geografi sendiri telah tersedia komputer beserta infocus yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Menurut [1] istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Secara umum media pembelajaran dapat dipilah menjadi istilah-istilah sebagai berikut :

- o Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkrit.
- o Alat bantu adalah alat atau benda yang digunakan oleh guru untuk mempermudah tugas dalam mengajar
- o *Audio-Visual Aids* (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual.
- o Alat bantu belajar yang penekanannya pada pihak yang belajar.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam [1]) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- o Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- o Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- o Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- o Efisiensi dalam waktu dan tenaga

- o Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- o Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- o Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- o Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah :

- o Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit
- o Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- o Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indra manusia.
- o Media dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
- o Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

Motivasi atau dorongan adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengartikan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*incentive*). Menurut [2] motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu untuk mencapai suatu tujuan. Hal yang perlu diperhatikan agar bisa terjadi kegiatan belajar pada siswa ataupun mahasiswa, maka siswa harus secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika ada interaksi antara siswa dengan sumber-sumber belajar. Dan inilah yang seharusnya diusahakan oleh setiap guru/dosen dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru/dosen adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa/mahasiswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia [3].

Penggunaan media pembelajaran atau alat peraga belajar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa/mahasiswa, telah dilakukan beberapa kajian yaitu:

1. Penggunaan alat peraga klinometer dapat merangsang minat belajar siswa [4]
2. Penggunaan media transvisi dan atribusi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam matematika [5]
3. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [6]
4. Penggunaan media model dalam pembelajaran matematika lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan media model [7]

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dalam penelitian ini dirancang bentuk media pembelajaran digital berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai media/alat bantu belajar bagi mahasiswa khususnya mata kuliah Geografi Pedesaan dan Perkotaan dan membuat media pembelajaran digital yang berfungsi sebagai media belajar Geografi Pedesaan dan Perkotaan. Perangkat lunak yang digunakan adalah Ms. Powerpoint dengan alasan bahwa perangkat lunak ini sudah terinstal di hampir semua komputer yang ada karena perangkat lunak ini satu paket dengan Microsoft Office dimana hampir semua orang yang memiliki komputer membutuhkannya. Ms. PowerPoint merupakan salah satu program aplikasi komputer yang banyak digunakan sebagai media untuk presentasi. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan program ini, pengguna dapat dengan mudah untuk merancang dan membuat suatu presentasi dengan menggunakan komputer [8]. Bahkan presentasi yang telah dibuat dengan program ini dapat ditempatkan di dalam suatu Website sehingga dapat diakses oleh seluruh pengguna internet. PowerPoint 2007 yang saat ini banyak digunakan merupakan pengembangan dari Microsoft PowerPoint versi sebelumnya yang dapat ditemukan dalam paket Microsoft Office 2007.

## II. METODE PENELITIAN

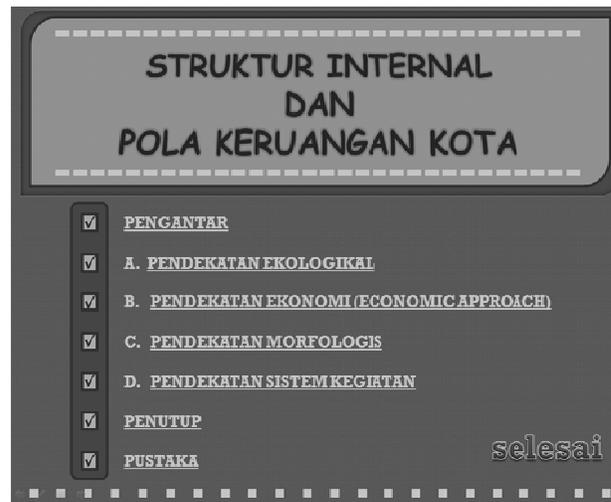
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pembuatan media pembelajaran digital berbasis komputer yang berisi materi/bahan kuliah untuk mata kuliah Geografi Pedesaan dan Perkotaan. Tahapan langkah yang dilakukan adalah:

- a. pengumpulan bahan untuk menyusun naskah materi berupa sumber buku-buku tentang Geografi Pedesaan dan Perkotaan.
- b. review materi oleh pakar / ahli.
- c. Mengkonversikan bahan naskah materi kuliah Geografi Pedesaan dan Perkotaan menjadi bentuk digital
- d. review digitalisasi oleh pakar.

- e. sosialisasi sekaligus uji keefektifan/validasi media oleh mahasiswa

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

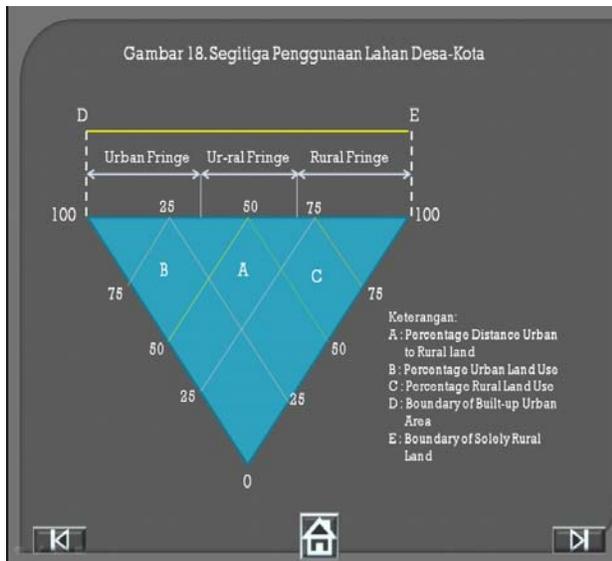
Hasil dari penelitian adalah sebuah media pembelajaran digital materi Geografi Perkotaan yang dilengkapi dengan berbagai animasi. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dan bahan belajar bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah Geografi Pedesaan dan Perkotaan khususnya pokok bahasan Struktur Internal dan Pola Keruangan Kota (Gambar 1 sampai dengan Gambar 4). Tampilan media pembelajaran digital ini adalah:



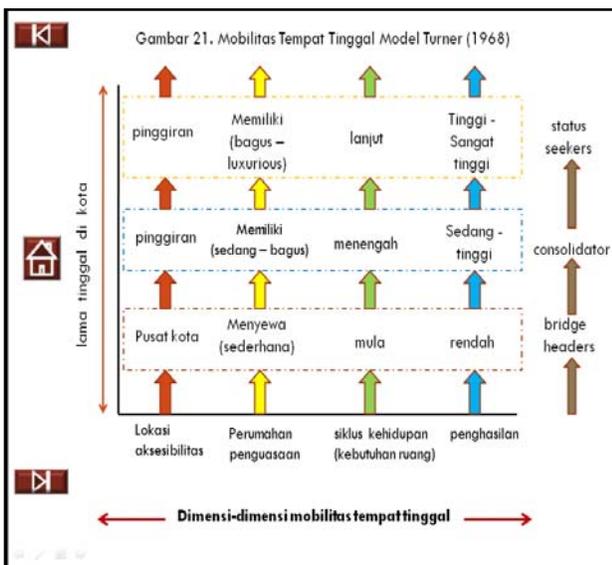
Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran pokok bahasan Struktur Internal dan Pola Keruangan Kota



Gambar 2. Tampilan depan sub pokok bahasan Pendekatan Ekologikal



Gambar 3. Tampilan salah satu gambar animasi pada sub pokok bahasan Pendekatan Morfologis



Gambar 4. Tampilan Mobilitas Tempat Tinggal Model Turner pada sub pokok bahasan Pendekatan Sistem Kegiatan

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini terdiri dari materi berbasis teks dan gambar. Semua materi bersifat animatif dengan berbagai perpaduan warna. Sifat animatif ini akan mengurangi kejenuhan dalam mempelajari materi kuliah sehingga akan meningkatkan motivasi untuk mempelajarinya.

Pengujian terhadap media pembelajaran yang dihasilkan dilakukan menggunakan dua macam pengujian yaitu:

- di akhir perkuliahan telah dilakukan evaluasi terhadap motivasi belajar mahasiswa menggunakan angket, dan
- pengujian terhadap prestasi belajar mahasiswa yang dilakukan dengan perbandingan prestasi belajar sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media.

Hasil pengujian terhadap kebermanfaatan media pembelajaran khususnya dalam kaitannya terhadap motivasi belajar mahasiswa diperoleh data bahwa:

- 97,67% mahasiswa menyatakan media pembelajaran ini cocok untuk geografi perkotaan
- 97,67% mahasiswa merasa senang selama mengikuti kuliah geografi perkotaan menggunakan media pembelajaran ini
- Dari segi kemudahan penggunaan media, 9302% mahasiswa menyatakan mudah dalam menggunakan media ini.
- Secara keseluruhan, media pembelajaran digital ini dapat menambah semangat belajar dan meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri yang dinyatakan oleh 97,67% mahasiswa.

Dari segi prestasi belajar mahasiswa, sebelum menggunakan media pembelajaran dicapai rata-rata 52,88, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran dicapai rata-rata 59,29 atau mengalami kenaikan sebesar 10,82%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar mahasiswa yang secara tidak langsung juga disebabkan karena motivasi belajar yang meningkat.

#### IV. PENUTUP

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah:

- Media pembelajaran digital berbasis komputer materi kuliah Geografi Perkotaan dapat digunakan sebagai media / alat bantu belajar bagi mahasiswa Pendidikan Geografi.
- Media pembelajaran digital mata kuliah Geografi Pedesaan dan Perkotaan pokok bahasan Struktur Internal dan Pola Keruangan Kota dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar mahasiswa dalam mempelajari materi kuliah dan meningkatkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, disarankan pengembangan media pembelajaran ini diterapkan pada materi kuliah untuk mata kuliah yang lain sehingga mahasiswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan mudah dalam memperoleh materi kuliah.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan dorongan dan semangat serta pendanaan dalam penelitian ini, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat UMP yang memberikan pengarahan sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan baik, dan kepada Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Depdiknas. Jakarta.
- [2] Winkel, WS, 1986. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta. Gramedia.
- [3] Rahadi. A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Depdiknas. Dirjen Dikdasmen Direktorat Tenaga Kependidikan.
- [4] Hidayati. 2005. *Penggunaan Alat Peraga Klinometer untuk Merangsang Minat Belajar Siswa pada Sub Pokok Bahasan Gambar Skala Sudut Elevasi dan Sudut Depresi di Kelas I SLTP*. Hasil Penelitian Diseminarkan pada Seminar Nasional dalam Rangka Konverda X Himpunan Matematika Indonesia Wilayah Jawa Tengah & DIY 6 Maret 2005.
- [5] Minarti, Yutmini S., dan Suwalni. 2004. *Pengaruh Media Transvisi dan Atribusi Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika*. *Jurnal Teknodika* 2 (3) : 64 – 88.
- [6] Sutomo, Soetarno, dan Sunardi. 2004. *Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika dan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Teknodika* 2 (3) : 89 – 112.
- [7] Wulan. E.R., Mulyoto, dan Anitah S. 2004. *Keefektifan Penggunaan Media Model dalam Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Teknodika* 2 (3): 44-63.
- [8] Permana, B. 2000. *Microsoft PowerPoint 2000*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [9] Pressman. R.S. 1997. *Software Engineering : A Practitione's Approach 4ed*. McGraw-Hill. Singapore.