PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)
pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Oleh :

KHALID MAULANA

NIM : 2517.157

Dosen Pembimbing :

Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd

NIP. 198109232005012005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
2022 M / 1443 H

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam"** tepat pada waktu yang telah di tetapkan, dan penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan yakni kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang telah mewariskan dua pedoman hidup bagi umat yakni Al-Qur'an dan Hadist.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor dan Wakil Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi dan jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang telah memberikan

fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.

3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Bapak Riri Okra, M.Kom yang telah membantu penulis selama di perguruan tinggi hingga dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Ibu Agus Nur Khomarudin, M.Kom selaku dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
5. Ibu Zulfani Sesmiarni, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang telah ikhlas mengajarkan dan memberikan ilmunya serta memberikan motivasi kepada penulis selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
7. Keluarga yang telah memberikan doanya, dukungan moral, material, dan kasih sayang sehingga menjadi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman mahasiswa angkatan 2017 yang telah banyak memberikan masukan, saran, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah dengan ikhlas turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritikan, sarat untuk masukan dan kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Bukittinggi, Januari 2022
Penulis,

KHALID MAULANA
NIM. 2517.157

ABSTRAK

Khalid Maulana 2517.157, dengan judul **Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Ampek Angkek. Hasil wawancara bersama guru mata pelajaran geografi bahwa selama ini proses pembelajaran untuk siswa masih menggunakan metode konvensional, yakni guru menjelaskan dengan ceramah diikuti menggunakan media papan tulis dan siswa menyimak buku pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Karena metode tersebut, menyebabkan pembelajaran tidak efektif, tidak menarik, dan lambat untuk dimengerti, hal tersebut berdampak pada pemahaman dan kemampuan belajar siswa. Sementara itu beberapa orang siswa menyatakan bahwa mata pelajaran geografi merupakan salah satu pembelajaran yang di anggap sulit di sekolah SMAN 1 Ampek Angkek khususnya pada jurusan IPS. Berdasarkan hal tersebut maka penulis tertarik untuk merancang media pembelajaran berbasis *android*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) versi ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implement,* dan *Evaluate*, serta model pengembangan *Multimedia Development Life Cicle* versi Luther-Sutopo. Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas produk dengan menggunakan rumus *Statistik Aiken's V*, uji praktikalitas produk dengan menggunakan rumus *Moment Kappa* dan uji efektivitas produk dengan menggunakan rumus *Statistik Richard R. Hake (G-Score)*.

Hasil uji produk yang penulis lakukan memperoleh uji validitas dari 3 orang penilai diperoleh nilai 0,78 dengan kriteria valid, uji praktikalitas dari 2 orang penilai diperoleh nilai 1,00 dengan kriteria sangat tinggi, dan uji efektivitas dari 10 orang penilai diperoleh nilai 0,92 dengan kriteria sangat efektiv. Akan tetapi juga terdapat kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang penulis rancang yaitu, kelebihan media pembelajaran; (1) tampilan media pembelajaran menarik, (2) materi pembelajaran yang lengkap 1 semester, (3) memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, (4) media pembelajaran dapat digunakan dengan baik, (5) dapat dijadikan versi *android*. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran ini adalah (1) tidak ada fitur untuk memperbesar layar pada materi agar dapat dilihat lebih jelas, (2) pembaharuan data pada media harus dilakukan secara manual, (3) materi pada media pembelajaran belum ringkas.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Android, dan *Metode Research and development (R&D).*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
ABSTRAK ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 9
C. Batasan Masalah 10
D. Rumusan Masalah 10
E. Tujuan Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 11
1. Manfaat Teoritis 11
2. Manfaat Praktis 11
G. Penjelasan Judul 12
H. Sistematika Penulisan 14
BAB II LANDASAN TEORI **16**
A. Kajian Teori **16**
1. Media Pembelajaran 16
a. Pengertian Media Pembelajaran 16
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran 17
c. Jenis Media Pembelajaran 18
d. Fungsi Media Pembelajaran 20
e. Manfaat Media Pembelajaran 22
2. *Android* 23
a. Pengertian Android 23
b. Sejarah Android 26
c. Fitur Android 31
3. Alat Bantu Perancangan Media 32
a. Pengertian Perancangan 32
b. Software Perancangan Media 32
4. Mata pelajaran Geografi 36
B. Penelitian Yang Relevan 37
C. Kerangka Berfikir Penelitian 41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **42**
A. Waktu dan Tempat Penilitian 42
B. Metode Penelitian 42

1. *Analysis* (Analisa) 43
2. *Design* (Perancangan) 43
3. *Development* (Pengembangan) 43
4. *Implement* (Implementasi) 43
5. *Evaluate* (Evaluasi) 44
C. Model Pengembangan 44
1. Konsep (*Concept*) 45
2. Perancangan (*Design*) 45
3. Pengumpulan Materi (*Material Collecting*) 45
4. Pembuatan (*Assembly*) 45
5. Pengujian (*Testing*) 46
6. Distribution 46
D. Tahapan Penelitian 46
E. Uji Produk 47
1. Uji Validitas Produk 48
2. Uji Praktikalitas Produk 48
3. Uji Efektifitas Produk 49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 51
A. Hasil Penelitian 51
1. *Analyze* (Menganalisa) 51
2. *Design* (Perancangan) 53
3. *Develop* (Pengembangan) 54
4. *Desseminate* (penyebaran) 84
5. Uji *Produk* 84
B. Pembahasan 89
BAB V PENUTUP 93
A. Kesimpulan 93
B. Saran 93
DAFTAR PUSTAKA 95
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rerata Nilai Semester 1 Siswa kelas X IPS 6
Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Validitas 46
Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas 47
Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas 56
Table 4.2 Perancangan *Interface* 59
Tabel 4.3 Rancangan Pengujian 77
Tabel 4.4 Pengujian *Intro* 78
Tabel 4.5 Pengujian Menu 78
Tabel 4.6 Pengujian Menu Materi 79
Tabel 4.7 Pengujian Menu Video 80
Tabel 4.8 Pengujian Menu KI dan KD 80
Tabel 4.9 Pengujian Menu Evaluasi 80
Tabel 4.10 Pengujian *Fungsionalitas* 80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Keragka Berfikir 39
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia 42
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian 45
Gambar 4.1 Analisis *Fishbone Diagram* 50
Gambar 4.2 Gambaran Umum Media Pembelajaran 51
Gambar 4.3 Struktur Menu 54
Gambar 4.4 Struktur Navigasi Materi 55
Gambar 4.5 Halaman *Intro* 62
Gambar 4.6 Halaman Masuk ke Menu 63
Gambar 4.7 Tombol Navigasi 64
Gambar 4.8 Tampilan Halaman *Intro* 69
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Masuk 69
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu 70
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu Materi 71
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Video 72
Gambar 4.13 Tampilan Halaman KI & KD 73
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Evaluasi 74
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi 75
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Profil 76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Storyboard 93
Lampiran II Silabus 106
Lampiran III RPP 113
Lampiran IV Uji Validitas 173
Lampiran V Uji Praktikalitas 182
Lampiran VI Uji Efektifitas 188
Lampiran VII Surat-surat Pendukung 238
Lampiran VIII Riwayat Pendidikan 246

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses kegiatan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor siswa itu sendiri. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya,. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran inilah yang sering dikenal dengan istilah minat belajar siswa.

Minat belajar siswa sangat mempengaruhi pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, dengan minat belajar yang rendah sangat memungkinkan menghasilkan pembelajaran yang tidak maksimal, selain itu rendahnya minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran ceramah atau konvensional yang di digunakan guru. Pembelajaran geografi merupakan salah satu pembelajaran yang di anggap sulit oleh sebagian besar siswa di sekolah SMAN 1 Ampek Angkek khususnya pada jurusan IPS.

Selama ini proses pembelajaran untuk siswa Geografi masih menggunakan metode konvensional, yakni guru menjelaskan dengan ceramah diikuti menggunakan media papan tulis dan siswa menyimak buku pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Karena metode tersebut, menyebabkan pembelajaran tidak efektif, tidak menarik, dan lambat untuk dimengerti, hal tersebut berdampak pada tingkat prestasi siswa.

Pada saat ini di Indonesia bahkan di dunia mengalami pandemi covid-19, hal ini sangat berpengaruh kepada berbagai aspek kehidupan, misalnya di bidang pendidikan, pembelajaran yang awalnya dilakukan dengan tatap muka atau luring, sekarang menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas, sekarang dilaksanakan secara *online* menggunakan *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah platform gratis berbasis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pendidik dan murid. Kelemahan dari *Google Classroom* antara lain yaitu, tampilan yang kurang menarik bagi siswa, disaat *Google Drive* penuh file tidak bisa dikirim, waktu pengirimman file masih bisa diatur, dan membutuhkan kecepatan internet yang stabil. Kondisi ini juga berdampak kepada SMAN 1 Ampek Angkek yang telah melaksanakan proses pembelajaran secara daring atau dalam jaringan.

Setelah pihak sekolah melakukan survei terhadap kepemilikan *Android* dapat diketahui bahwa lebih dari 90% jumlah siswa dan guru telah memiliki *Android*, tapi kebenyakan dari mereka hanya memanfaatkan *Android* untuk bermain *game* dan media sosial. Pemakaian *Android* ini harus dimaksimalkan dalam pembelajaran karena di SMAN 1 Ampek Angkek diperbolehkan menggunakan *Android* jika itu membantu atau diperlukan dalam pembelajaran namun tetap dalam pengawasan guru mata pelajaran.

Ilmu pengetahuan merupakan hasil dari sebuah proses pendidikan yang baik, yang tentunya mampu meluaskan wawasan, meningkatkan kualitas dan pandangan hidup untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Ilmu merupakan

suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, oleh sebab itu tidak ada batasan bagi manusia untuk tetap menggali serta mengembangkan ilmu pengetahuan. Allah berfirman dalam surah Ar-Rahman (55 : 33), yang berbunyi:

يٰمَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْاِنْسِ اِنِ اسْتَطَعْتُمْ اَنْ تَنْفُذُوْا مِنْ اَقْطَارِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ فَانْفُذُوْاۗ لَا تَنْفُذُوْنَ اِلَّا بِسُلْطٰنٍۚ ٣٣ -

Artinya:

"Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan"

Berdasarkan QS Ar-Rahman ayat 33, ilmu pengetahuan merupakan kekuatan yang dapat menembuas penjuru langit dan bumi. Hal tersebut telah dibuktikan pada zaman yang telah berkembang seperti saat sekarang ini, dimana telah diciptakannya teknologi-teknologi yang canggih bahkan yang bisa menembus penjuru langit dan bumi. Kekuatan dan kemajuan yang modern ini tentunya tidak dapat terwujud tanpa adanya ilmu pengetahuan. Saat ini kita hidup di mana serba teknologi, dengan demikian penting bagi setiap individu untuk tetap menggali ilmu pengetahuan agar dapat menambah wawasan serta membangun bangsa ini untuk kedepannya.

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan, sesuai dengan perkembangan zaman dan cara berfikir manusia. Bangsa Indonesia sebagai salah satu negara berkembang tidak akan bisa maju selama belum memperbaiki kualitas sumber daya manusia bangsa. Kualitas

hidup bangsa dapat meningkat jika ditunjang dengan sistem pendidikan yang mapan. Dengan sistem pendidikan yang mapan, memungkinkan untuk berfikir kritis, kreatif dan produktif.

Pendidikan merupakan aspek yang tidak dapat diabaikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bahwa Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan Pemerintah Negara Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengusahakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia. [1] Dalam Undang-Undang Dasar 20 Tahun 2003 juga dijelaskan bahwa Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 mengenai Sistem Pendidikan Nasional tidak memadai lagi dan perlu diganti serta perlu disempurnakan agar sesuai dengan amanat perubahan Undang-Undang Dasar Negara Rebuplik Indonesia Tahun 1945.

Pendidikan merupakan usaha untuk mendewasakan manusia menjadi manusia yang bertanggung jawab dan memiliki kemampuan tertentu sebagai penerus kebudayaan. Hal ini terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara." [2]

Fungsi Pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan serta fungsi Pendidikan Indonesia menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. [1]

Untuk tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi: mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan nilai-nilai atau melatihkan keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 25 Juni 2021 dengan guru mata pelajaran geografi yaitu ibu Yulifridawati,S.Pd di SMAN 1 Ampek Angkek, penulis menemukan beberapa permasalahan yaitu proses pembelajaran yang semula dilakukan didalam kelas atau tatap muka sekarang dilakukan secara daring, siswa kurang memahami materi dari media yang digunakan guru, kurangnya bimbingan atau dampingan guru dalam penggunaan media, kurang dikembangkan media khusus sesuai kebutuhan oleh guru karena keterbatasan usia dan penguasaan teknologi.

Hal ini berdampak terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa yang masih rendah, karena masih banyak rata-rata nilai mata pelajaran siswa yang

berada dibawah KKM atau dibawah 75. Hal tersebut dapat kita lihat pada table dibawah ini.

Tabel 1.1 Rerata Nilai Semester 1 Siswa kelas X IPS

No	Mata Pelajaran	Rarata Nilai
1	Pendidikan Agama Islam	81,35
2	PPKN	78,58
3	Bahasa Indonesia	83,95
4	Matematika	78,62
5	Bahasa Inggris	77,04
6	Sejarah	75,36
7	PJOK	79,56
8	Prakarya	84,94
9	Seni Budaya	77,13
10	Ekonomi	74,82
11	Geografi	70,48
12	Sosiologi	75,05

Sumber : Data Primer SMAN 1 Ampek Angkek

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran geografi merupakan pelajaran dengan perolehan nilai rata-rata kelas terendah dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan perubahan proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan menerapkan suatu sistem pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa dan melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang semula terasa membosankan akan menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*.

Penulis juga melakukan wawancara terhadap tiga orang siswa kelas X jurusan IPS di SMAN 1 Ampek Angkek pada tanggal 30 Juni 2021. Mereka

mengatakan bahwa guru memberikan pembelajaran berupa teks file yang kecil daya serapnya dan video dari *youtube* yang isinya termuat terlalu luas atau terlalu sedikit dan cenderung monoton sehingga mengakibatkan kurang minat belajar siswa.

Melalui permasalahan di atas dapat penulis simpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Android*, akan dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Disisi lain melalui media pembelajaran berbasis *Android* akan mempermudah guru dalam menjalankan tugasnya untuk penyampaian materi pelajaran kepada siswa, selain itu dengan media pembelajaran ini secara tidak langsung akan memperkenalkan teknologi pada siswa dan guru serta media pembelajaran ini juga dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dilakukan secara luring maupun daring.

Android adalah sebuah perangkat lunak untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci. *Android Standart Development Kit* (SDK) merupakan *tool Application Programming Interface* (API) yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada *platform Android* menggunakan Bahasa pemrograman *java1*. [3]

Sistem *Android* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *Android* antara lain, lengkap (*complete platform*), terbuka

(*open source*), bebas (*free platform*), dan dapat diakses dengan harga yang terjangkau. Kelebihan tersebut dapat dimanfaatkan pendidik untuk menerapkan bahan ajar berbasis *Android* dalam kelas yang berbobot lebih banyak pada teori dari pada praktek sehingga dapat menciptakan kelas yang lebih menarik dan jauh dari kesan monoton. Namun, sistem *Android* juga memiliki beberapa kekurangan seperti hampir semua aplikasi terhubung dengan internet, adanya iklan, dan lebih cepat menguras daya baterai *smartphone*. Meskipun demikian, kelebihan dari *Android* lebih dominan dibanding kekurangannya sehingga dapat digunakan dalam kelas. [4]

Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Android* ini menggunakan sebuah aplikasi yaitu *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* adalah *software* grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan *software* grafis pendukung seperti *Ilustrator* atau *photoshop*. *Adobe Flash professional CS6* mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. [5]

Penulis memilih aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* untuk perancangan media pembelajaran berbasis *Android* dengan alasan perkembangan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* sudah dapat dijadikan versi *Android* yang bisa dibuka melalui *smartphone,* sehingga membantu

siswa dalam mengekses materi pembelajaran dimana saja dan tidak terbatas oleh waktu.

Berdasarkan temuan permasalahan di atas penulis mencoba menjawab tantangan dan berusaha mengembangkan kemampuan dibidang informatika untuk membuat sebuah media yang dapat membantu memberikan kemudahan. Dari persoalan di atas, maka penulis akan membuat tugas akhir dengan judul "**Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa kurang memahami materi dari media yang digunakan guru
2. Kurangnya bimbingan atau dampingan guru dalam penggunaan media
3. Kurang dikembangkan media khusus sesuai kebutuhan oleh guru karena keterbatasan usia dan penguasaan teknologi
4. Guru memberikan pembelajaran berupa teks file yang kecil daya serapnya dan video dari *youtube* yang isinya termuat terlalu luas atau terlalu sedikit dan cenderung monoton sehingga mengakibatkan kurang minat belajar siswa
5. Rendahnya rata-rata nilai siswa dalam mata pelajaran geografi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penulis difokuskan pada perancangan media pembelajaran berbasis *android versi 4.0* ke atas pada mata pelajaran Geografi menggunakan aplikasi *Adobe Flash professional CS6* kelas X semester 1 di SMA Negeri 1 Ampek Angek Kabupaten Agam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas adalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana perancangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Geografi menggunakan aplikasi *Adobe Flash professional CS6* kelas X semester 1 di SMA Negeri 1 Ampek Angek Kabupaten Agam yang valid, praktis, dan efektif ?

E. Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran berbasis pada mata pelajaran Geografi menggunakan aplikasi *Adobe Flash professional CS6* kelas X semester 1 di SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam yang valid, praktis, dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Siswa dapat termotivasi dan berpartisipasi dalam pembelajaran dan lebih tulus mempelajari materi dalam kondisi pembelajaran daring.

b. Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai motivasi untuk mengembangkan kemampuan penguasaan teknologi dan pengembangan media.

c. Peneliti dapat menjadikan penelitian ini sebagai syarat untuk mendapatkan Gelar Strata 1 dan sebagai bekal berfikir sistematis dan sesuai aturan.

d. Satuan pendidikan dapat menjadikan penelitian ini sebagai masukan dalam peningkatan kualitas pelayanan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa dapat menjadikan aplikasi ini sebagai jembatan untuk membantu siswa dalam mengulang kembali pembelajaran di rumah.

b. Memudahkan guru untuk mengajarkan materi yang akan dipelajari pada pembelajaran geografi.

c. Peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengaplikasikan ilmu yang dimiliki untuk mengatasi permasalahan

yang dihadapi secara nyata, baik sebagai anggota dalam bermasyarakat muapun calon guru di masa yang akan datang.

d. Satuan pendidikan dapat terdorong menfasilitasi tenaga guru yang dimiliki untuk meningkatkan penguasaan teknologi dan pengembangan media pembelajaran.

G. Penjelasan Judul

1. Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. [6]

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. [7]

3. Mata Pelajaran Geografi

Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan, kewilayahan, dalam konteks keruangan.

Kandungan materi geografi mempunyai beban berat dalam menumbuhkan kesadaran kepada siswa untuk mencintai lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diarahkan pada pemahaman bahwa peristiwa alam yang terjadi di suatu daerah pasti mempunyai kaitan atau pengaruh dengan daerah lain. Isu pemanasan global merupakan salah satu contoh dari permasalahan lingkungan yang harus dipahami dan menjadi bahan perhatian siswa. Untuk itu guru geografi harus mampu mendesain pembelajaran agar tujuan tersebut tercapai melalui perencanaan yang cermat. [8]

4. *Adobe Flash Professional CS6*

Adobe Flash Professional CS6 adalah *software* yang baik digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Karena, media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dapat menggabungkan grafis, animasi, suara, serta memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi dengan pengguna. [6]

5. *Android*

Android bisa diartikan dalam 3 pengertian, yaitu : (1). Sistem operasi untuk *platform mobile* yang bersifat gratis; (2). *Platform* untuk pengembangan aplikasi berbasis *mobile*; (3). Peralatan/*Hardware*,

terutama *mobile phone* yang menjalankan sistem operasi dan aplikasi yang dibuat dengan *platform android*. [9]

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membaginya dalam beberapa pokok bahasan yang terdiri dari lima BAB, dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I, berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II, berisi landasan teori yang membahas mengenai pengertian media pembelajaran, pengertian *android*, pengertian mata pelajaran geografi, tujuan mempelajari geografi beserta *software* yang digunakan.

BAB III, berisi metodologi penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, metode pengembangan media, tahapan penelitian, dan uji produk.

BAB IV, berisi hasil dan pembahasan tentang mulai dari bagaimana perancangan media sampai ke pembuatan dan uji produk mengenai perancangan media pembelajaran mata pelajaran geografi menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam.

BAB V, berisi kesimpulan dan saran atas penulisan skripsi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. [7]

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Secara umum, kedudukan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Media sebagai alat bantu
2) Media sebagai alat penyalur pesan
3) Media sebagai alat penguatan
4) Media sebagai wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. [10]

Media pembelajaran adalah suatu alat perantara atau pegantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa agar efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran tercapai. Media pembelajaran dapat berbentuk perangkat lunak maupun perangkat keras. [11]

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Tiga ciri-ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya, yaitu :

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, *compact disk* dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilam gambar *time-lapse recording*. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. [12]

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada tiga ciri-ciri media pembelajaran yang tidak dapat dilakukan oleh guru yaitu, ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif.

c. Jenis Media Pembelajaran

Mengingat banyaknya media dalam pembelajaran, maka dirasa sangat perlu untuk melakukan pengelompokan terhadap berbagai media pendidikan yang ada tersebut. Pengelompokan ini secara praktis dimaksudkan agar memudahkan kita sebagai pengguna dalam memahami prinsip penggunaan, perawatan dan pemilihan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
    a) Media Audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara.
    b) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara.
    c) Media Audio Visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
    a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Melalui media ini siswa diharapkan dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
    b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, *slide*, video, dan lain sebagainya.
3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
    a) Media yang diproyeksikan, jenis media yang seperti ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan

film slide, dan OHP untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa alat pendukung ini, maka media tidak akan bisa berfungsi.

b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya. [13]

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yaitu, dari sifatnya, dari kemampuan jangkauannya, dan dari teknik pemakaiannya.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya

mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio.

2) Memanipulasi keadaan atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Dari pendapat di atas, dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-semata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakn untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mencapai tujuan pembelajaran.

2. *Android*

a. Pengertian *Android*

Android bisa diartikan dalam 3 pengertian, yaitu : (1). Sistem operasi untuk *platform mobile* yang bersifat gratis; (2). *Platform* untuk pengembangan aplikasi berbasis *mobile*; (3). Peralatan/ *Hardware*,

terutama *mobile phone* yang menjalankan sistem operasi dan aplikasi yang dibuat dengan *platform android*. [9]

Android adalah operasi bergerak (*mobile operating system*) yang mengadopsi sistem operasi *Linux*, namun telah dimodifikasi. *Android* diambil alih oleh Google pada tahun 2005 dari *Android*, *Inc* sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak. Google mengambil alih seluruh hasil kerja *Android* termasuk tim yang mengembangkan *Android*. [14] Nazruddin Safaat juga mengatakan bahwa *Android* adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. [15] *Android* memiliki empat karakteristik sebagai berikut :

1) Terbuka

Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera dan lain-lain. *Android* merupakan sebuah mesin *virtual* yang dirancang khusus untuk mengoptimalkan sumber daya memori dan perangkat keras yang terdapat di dalam perangkat. *Android* merupakan *open source*, dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologi baru yang lebih maju pada saat teknologi tersebut muncul. *Platform*

ini akan terus berkembang untuk membangun aplikasi *mobile* yang inovatif.

2) Semua aplikasi dibuat sama

Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telepon dan aplikasi pihak ketiga (*third-party application*). Semua apliksi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

3) Memecahkan hambatan pada aplikasi

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan informasi yang diperoleh dari *web* dengan data pada ponsel seseorang seperti kontak pengguna, kalender atau lokasi geografis.

4) Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan aplikasi yang semakin baik. *Android* memiliki sekumpulan *tools* yang dapat digunakan sehingga membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat.

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Android* merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti *Smartphone* dan komputer *tablet.*

b. Sejarah *Android*

Pada saat perilisan perdana *Android*, 5 November 2007, *Android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Perkembangan versi *Android* dari awal sampai yang terbaru sebegai berikut :

1) *Android* versi 1.0 (*Alpha*)

Versi *Android* 1.0 *Alpha* ini pertama kali dirilis pada September 2008 dan tidak ditujukan untuk kebutuhan komersial. Walaupun belum dirilis secara komersial, versi *Android* ini telah dilengkapi fitur dukungan akses *web browser*, *streaming youtube*, pemutar media, *google map*, dan sinkronisasi dengan aplikasi *google* lainnya.

2) *Android* versi 1.1 (*Beta*)

Selang beberapa bulan versi *Android* 1.1 *Beta* diluncurkan pada tanggal 9 Februari 2009. Sama seperti pendahulunya yakni *Alpha* versi *Android* belum dirilis secara komersial, hanya diperuntukan untuk satu perangkat. Pembaruan ini dilakukan untuk memperbaiki *bugs* dan meningkatkan beberapa fitur seperti rincian lokasi pada aplikasi maps serta fitur menyembunyikan dan menampilkan tombol panggilan.

3) *Android* versi 1.5 (*Cupcake*)

Pada bulan Mei 2009 *Android* kembali mengalami perubahan versi. *Android* versi 1.1 kemudian disempurnakan dengan *Android* versi 1.5 atau yang dikenal sebagai *Android Cupcake.*

4) *Android* versi 1.6 (*Donut*)

Donut (versi 1.6) diluncurkan dalam tempo kurang dari 4 bulan semenjak peluncuran perdana *Android Cupcake*, yaitu pada bulan September 2009.

5) *Android* versi 2.0/2.1 (*Eclair*)

Masih ditahun yang sama, *Android* kembali merilis operating system versi terbarunya, yaitu *Android* versi 2.0/2.1 *Eclair*. *Android Eclair* diluncurkan oleh *Google* 3 bulan setelah peluncuran.

6) *Android* versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*)

Butuh 5 bulan bagi *Google* untuk melakukan regenerasi dari *Android Eclair* versi sebelumnya ke versi *Froyo Frozen Yoghurt*. Pada tanggal 20 Mei 2010, *Android* versi 2.2 alias *Android Froyo* ini dirilis.

7) *Android* versi 2.3 (*Gingerbread*)

Tujuh bulan kemudian *Android* kembali melakukan gebrakan dengan merilis kembali *Android* versi 2.3 atau yang dikenal sebagai *Android Gingerbread*.

8) *Android* versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*)

Pada bulan Mei 2011 *Android* versi 3.0/3.1 atau *Android Honeycom* dirilis. *Android Honeycomb* merupakan sebuah sistem

operasi *Android* yang tujuannya memang dikhususkan bagi penggunaan *tablet* berbasis *Android*.

9) *Android* versi 4.0 (*ICS: Ice Cream Sandwich*)

Android ICS atau *Ice Cream Sandwich* juga dirilis pada tahun yang sama dengan *Honeycomb*, yaitu pada bulan Oktober 2011.

10) *Android* versi 4.1 (*Jelly Bean*)

Android Jelly Bean merupakan versi *Android* yang terbaru pada saat ini. Salah satu *gadget* yang menggunakan sistem operasi *Jelly Bean* adalah *Google Nexus 7* yang diprakarsai oleh *ASUS*, vendor asal Taiwan yang juga menjadi teman satu kampung halaman dengan *Acer*.

11) *Android* versi 4.4 (*Kit Kat*)

Kehadiran *Android* kitkat merupakan pelucuran produk *OS* anyar yang dilucurkan pada 4 september 2013, sebelumnya banyak kabar beredar jikalau *Android* akan meluncurkan *OS* baru yang bernama *Android Key Lime Pie* namun setelah di analisa tidak sesuai dengan ejaan orang umum, sehingga namanya diganti dengan *OS Android KitKat* yang sebagian besar orang sudah familiar dengan itu.

12) *Android* versi 5.0 (*Lollipop*)

Android Lollipop merupakan keberadaan *OS Android* yang memang saat ini sudah menjadi trend baru di industri *smartphone*, hal ini tak lepas dari keunikan dan kelebihan yang banyak dimiliki dari *OS* tersebut. Kehadiran *Android* versi ini amat di nanti oleh sekian

banyak orang karna diharapkan sistem operasi *Lollipop* ini bias lebih baik dibandingkan versi-versi sebelumnya.

13) *Android* versi 6.0 (*Marshmallow*)

Android 6.0 *Marshmallow* adalah versi dari sistem operasi *mobile Android*. Pertama kali diperkenalkan Mei 2015 di *Google I / O* di bawah kode nama *Android M*, secara resmi dirilis pada Oktober 2015. *Android Marshmallow* memperkenalkan model izin aplikasi didesain ulang sekarang ada hanya delapan kategori izin, dan aplikasi yang tidak lagi secara otomatis diberikan semua hak akses mereka ditentukan pada waktu instalasi.

14) *Android* 7.0 (*Nougat*)

Diperkenalkan pada tanggal 19 Oktober 2016 *Android* 7.0 *Nougat* berfokus pada peningkatan performa user *interface* sehingga lebih intuitif dan penggunaan aplikasi secara bersamaan lebih banyak pada fitur *multi window*. Selain peningkatan fitur tadi, *Android Nougat* juga menambahkan beberapa fitur lain seperti dukungan cahaya malam atau mode malam, *keyboard* default yang dapat mengirim animasi GIF langsung dan dukungan panggilan *multi-endpoint*.

15) *Android* 8.0 (*Oreo*)

Nama *Oreo* dipilih *Android* untuk digunakan pada versi *Android* 8.0 yang diluncurkan pada bulan Agustus 2017. User *interface* pada *Android Oreo* lebih simpel agar memudahkan dalam

mengakses aplikasi. Pembaruan pada versi *Oreo* membawa beberapa fitur seperti fitur *Autofill* yang memberikan kemudahan dalam mengisi formulir misal, dukungan gambar dalam gambar dan pengoptimalan *booting* agar lebih cepat.

16) *Android* 9.0 (*Pie*)

Android 9.0 *Pie* merupakan versi *Android* terbaru yang dirilis pada bulan Agustus 2018. Fitur unggulan yang dimiliki oleh versi 9.0 *Pie* ini adalah kemampuan *AI* atau kecerdasan buatan. Dengan fitur *AI smartphone* kamu akan menganalisa dan mempelajari pola pemakaian kamu menggunakan *smartphone* secara otomatis. Selain itu fitur lainnya yang diusung seperti *Adaptive Brightness* yang akan menyesuaikan kecerahan layar secara otomatis dan dukungan pada ponsel *bezel less*.

17) *Android* 10

Nama *Android* berikutnya yang paling terbaru tidak diberi nama seperti pendahulunya yang berkaitan dengan makanan manis. Versi *Android* terbaru diberi nama *Android* 10 untuk memperingati bahwa *Android* telah mencapai 1 dekade secara komersial. Versi *Android* 10 lebih berfokus pada penyempurnaan mode malam atau gelap serta peningkatan fitur *sound amplifier* untuk mengatur kualitas audio. [16]

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *android* pertama kali dirilis pada tanggal 5 November 2007, pada tahun

2008 *android* resmi merilis versi *android* yang pertama dengan nama *android* versi 1.0 (*Alpha*) dan berlanjut pada versi *android* 10.

c. Fitur Android

Antar muka pengguna *Android* didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikkan cubitan untuk memanipulasi objek di layar.

Android adalah sistem operasi *open source*, dan google merilis kodenya dibawah lisensi apache. Kode *open source* dan lisensi perizinan pada *Android* memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi, secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi.

Beberapa fitur *Android* yang penting adalah sebagai berikut :

1) *Framework* aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan *reusable*.
2) *DVM* dioptimalkan untuk perangkat *mobile*.
3) *Integrated browser* berdasarkan *engine open source WebKit*.
4) Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh libraries grafis 2D, grafis 3D berdasarkan spesifikasi *OpenGL ES* 1.0.
5) *SQLite* untuk penyimpanan data.
6) Dukungan untuk audio, video dan gambar.
7) *Bluetooth*, *Edge*, 3G, *Wifi*.
8) Kamera, *GPS*, kompas dan *accelerometer*.

Lingkungan *development* yang lengkap dan kaya termasuk perangkat emulator, *tools* untuk *debugging*, profil dan kinerja memori serta *plugins* untuk IDE *Eclipse*.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa android adalah sebuah perangkat lunak untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci serta memiliki beberapa fitur canggih di dalamnya .

3. Alat Bantu Perancangan Media

a. Pengertian Perancangan

Perancangan didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya. [17]

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. [6]

Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa perancangan adalah perencanaan, penggambaran, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

b. *Software* Perancangan Media

1) Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash Professional CS6 adalah *software* yang baik digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Karena, media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dapat menggabungkan grafis, animasi, suara, serta memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi dengan pengguna. [6].

a) Komponen kerja *Adobe Flash Professional CS6*

   Toolbox: adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, *text*, 3D *rotation*, dan lain-lain.

b) *Timeline*: berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, *frame*, menempatkan script dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang di buat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam timeline.

c) *Stage*: lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek *Vektor, Movie clip, Text, Button*, dan lain-lain.

d) *Panel Properties*: berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut. *Panel properties* menampilkan parameter sesuai dengan tombol yang terpilih.

e) Efek *Filter*: adalah bagian dari panel *properties* yang menampilkan berbagai jenis efek *filter* yang dapat digunakan

untuk mempercantik tampilan objek. *Filter* hanya dapat diaplikasikan pada objek *Text, Movie clip* dan *Button*.

f) *Motion Editor*: berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti mengatur *motion*, transformasi, pewarnaan, *filter* dan parameter animasi lainnya.

g) *Motion Presets*: Panel *motion presets* menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan. Ada berbagai pilihan animasi dalam panel *motion presets*, seperti *sprila-3D, smoke, fly-out-top*, dan lain-lain. [6]

2) Kelebihan dan kekurangan *Adobe Flash Professional CS6*

a) Kelebihan *Adobe Flash Professional CS6*

Adobe Flash Professional CS6 merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interakif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang. Kelebihan dari *Adobe Flash Professional CS6* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan. Selain itu *Adobe Flash Professional CS6* juga memiliki fitur yang berektensi tinggi, sehingga media bisa tersimpan dalam *handphone* agar lebih praktis. [6]

b) Kekurangan *Adobe Flash Professional CS6*

Kekurangan Program Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* :

(1) Grafisnya kurang lengkap.

(2) Lambat *login*.

(3) Kurang Simpel.

(4) Menunya tidak *user friendly*.

(5) Perlu banyak referensi tutorial.

(6) Kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit.

(7) Bahasanya pemrogramannya agak susah.

(8) Belum ada *template* di dalamnya.

3) Adobe AIR

Adobe Air yang awalnya air ini dinamakan *Apollo* yang dirilis pada 19 Maret 2007 oleh *Adobe*, pada tanggal 10 juni 2007 nama *Apollo* diganti jadi *Air*. *Adobe Air* ini singkatan dari *Adobe Integrated Runtime* yang merupakan *Runtime Environment* antar *platform* yang dibangun menggunakan *Adobe Flash*, *Adobe Flex, HTML*, dan *Ajax* yang dapat dipasang sebagai aplikasi *desktop*, manfaat dari *adobe air* adalah sebagai media antar muka yang bekerja pada beragam *platform* yang jalan pada sistem operasi *windows*, *linux* atau pun *mac os* layaknya *andriod, iphone* dan sebagainya. [18]

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash Professional CS6* adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat atau menciptakan suatu media yang berbentuk animasi (2D) yang dimana hasilnya dapat digunakan sebagai alat atau media bantuan dalan proses belajar mengajar, serta memiliki beberapa kelebihan dan kekurang di dalamnya.

4. Mata pelajaran Geografi

Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan, kewilayahan, dalam konteks keruangan. [8]

Mata pelajaran geografi kelas X semester 1 memiliki beberapa Kompetensi Dasar (KD) yaitu, 3.1 memahami pengetahuan dasar geografi dan terapannya dalam kehidupan sehari-hari, 3.2 memahami dasar-dasar pemetaan, pengindraan jauh, dan sistem informasi geografi, 3.3 memahami langkah-langkah penelitian ilmu geografi dengan menggunakan peta, 3.4 menganalisis dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan, 3.5 menganalisis dinamika litosper dan dampaknya terhadap kehidupan, 3.6 menganalisis dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan, 3.7 memahami dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.

Kandungan materi geografi mempunyai beban berat dalam menumbuhkan kesadaran kepada siswa untuk mencintai lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diarahkan pada pemahaman bahwa peristiwa alam yang terjadi di suatu daerah pasti mempunyai kaitan atau pengaruh dengan daerah lain. Isu pemanasan *global* merupakan salah satu contoh dari permasalahan lingkungan yang harus dipahami dan menjadi bahan perhatian siswa. Untuk itu guru geografi harus mampu mendesain pembelajaran agar tujuan tersebut tercapai melalui perencanaan yang cermat. [8]

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa mata pelajaran geografi di tingkat SMA dalam struktur kurikulum yang ada diberikan kepadasiswa kelas X, XI Ilmu Sosial, dan XII Ilmu Sosial. Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dalam sudut kelingkungan, kewilayahan dalam konteks keruangan. Semua gejala yang ada di permukaan bumi meliputi aspek fisik dan sosial yang tersebar pada ruas atmosfer, lithosfer, hidrosfer, biosfer, dan antroposfer sabagai faktor yang sangat menentukan dalam proses gejala perubahan gejala fenomena permukaan bumi. [8]

Berdasarkan pengertian diatas disimpulkan bahwa geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan, kewilayahan, dalam konteks keruangan, terdapat beberapa kompetensi dasar pada mata pelajaran geografi kelas X semester 1.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengenai perancangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* ditemukan penelitian yang mirip dengan penelitian penulis yaitu:

1. *"Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Matapelajaran Pemrograman Dasar (Studi Kasus Kelas X Tkj Smk Negeri 2 Padang)"* [19]

   Pentingnya media dalam kegiatan pembelajaran juga di dukung oleh penelitian relevan yang dilakukan Menrisal dan Harmi Maidwi Putri. Hasil penelitian tersebut menunjukan penggunaan media *Android* dalam proses pembelajaran sangat baik dan efektif digunakan karena dapat menarik perhatian dan respons siswa.

2. *"Multimedia Pembelajaran Interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu Dan Salat Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android"* [20]

   Penelitian yang dilakukan oleh Ummi Hidayah La Hompu, Muh. Yamin, dan La Ode Hasnuddin S. Sagala, Dengan segala aktifitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas atau kesibukan yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi muslim terlalaikan. Contohnya melaksanakan Salat lima waktu dan membaca Al-Qur'an, terabaikan bahkan terlupakan. Bahkan kaum muslimin saat ini masih banyak yang belum mengetahui tata cara Shalat dan Wudhu serta tidak mengatahui cara membaca Al-Qur'an sesuai Makhraj atau Tajwid yang benar. Oleh karena itu diperlukan multimedia pembelajaran interaktif makhraj huruf hijaiyah, wudhu, dan shalat menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* berbasis *Mobile Android*" sebagai media untuk memudahkan umat Muslim dalam

mempelajari tata cara Shalat dan Wudhu serta membaca Al-Qur'an yang baik dan benar.

3. *"Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Muara Bungo"* [21]

   Dari hasil penelitian yang dilakukan Radinal Fadli dan *Muhammad* Hakiki. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Geografi belum maksimal guru menyampaikan materi pembelajaran sedangkan tugas siswa hanya mendengarkan dan mencatat kembali penyampaian materi sehingga pembelajaran bersifat verbalisme dan monoton, yang mengakibatkan siswa tidak termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Padahal pada standar proses, pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa. Sehingga dibutuhkan suatu cara utnuk menarik minat siswa untuk belajar, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa. Media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berupa papan tulis, spidol, modul cetak dan power point. Maka dari itu dibutuhkannya media pembelajaran interaktif untuk mengontrol pemilihan materi yang akan dipelajari terlebih dahulu, dan memberikan umpan balik atas pemilihan pengguna.

4. *"Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Berbasis Android di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi"*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh M. Zakir, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yakni Aplikasi media pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) berbasis *android* ini telah dirancang dan dibuat menggunakan *Adobe flash Professional CS6* yang menghsilkan *output* bebentuk apk sehingga bisa dijalankan pada *smartphone*. Dan aplikasi media pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) berbasis *android* ini dapat membantu para siswa terutama siswa SMK Elektronika Indonesia yang bisa belajar di mana saja tanpa harus membawa buku keman-mana dan hanya memanfaatkan *smartphone* mereka. Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan bisa membantu guru dalam menjelaskan pelajaran terutama pelajaran yang berkaitan dengan gambar video dan contoh lainnya, sehingga dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam belajar agar hasil dari proses pembelajaran akan lebih valid, praktis dan efektif.

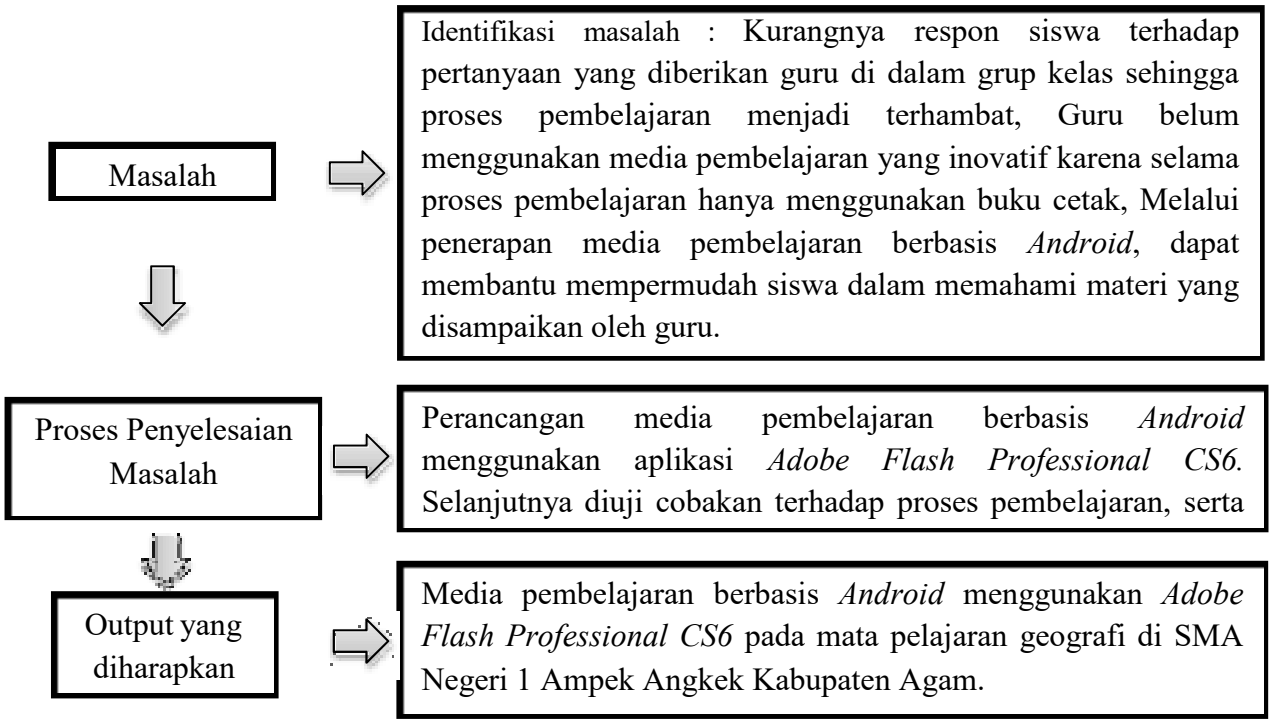
5. *"Desain Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMKN 1 Ampek Angkek"*

Berdasarkan hasil penelitian oleh Fitri Yeni, peneliti berhasil mendesain media pembelajaran berbentuk vidio tutorial pada matapelajaran dimulasi dan komunikasi digital menggunakan aplikasi *autoplay* yang valid, praktifs, dan efektif.

Media pembelajaran ini dirancang menggunakan jenis penelitian *Reseach and Development (R&D*) versi 4D dan model pengembangan

Luther-Sutopo yang terdiri dari empat tahap yaitu : *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution*. Media ini dirancang dengan menggunakan *autoplay* Media ini bisa digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran di kelas dan juga bisa digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri oleh siswa.

C. Kerangka Berfikir Penelitian



Gambar 2.1 Skema Keragka Berfikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penilitian

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam. Pemilihan lokasi ini berdasarkan kepada beberapa pertimbangan sebagai berikut: (1) Kepala sekolah beserta majelis guru bersedia memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah ini, (2) Penggunaan media pembelajaran di sekolah ini belum bervariasi dan inovatif, (3) Kepala sekolah beserta majelis guru sangat mendukung dengan adanya inovasi media pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran daring yang dilaksanakan di sekolah ini, serta memungkinkan didapatkannya data penelitian.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) atau *R&D*. Metode *R&D* atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. [22] Metode *Research and Development* yang diterapkan adalah versi ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*. Dimana model pengembangan ADDIE terdiri dari langkah-langkah, yakni :

1. ***Analysis*** **(Analisa)**

Aktivitas pokok pada bagian analisa ini yakni terkait hal menganalisa pengembangan media, syarat, serta layak atau tidak nya perancangan media pembelajaran tersebut. Bersumber dari penganalisaan terhadap masalah-masalah yang menyebabkan penulis merancang media pembelajaran, serta penting juga untuk penulis menganalisa ketentuan-ketentuan bahkan kelayakan dari media pembelajaran interaktif tersebut.

2. ***Design*** **(Perancangan)**

Bagian perancangan ini merupakan prosedur yang terstruktur bermula dari menetapkan sasaran atau tujuan dari pembelajaran, materi, aktivitas belajar mengajar, perancangan instrumen dalam pembelajaran yang masih besifat konseptual dan evaluasi dari pembelajaran tersebut.

3. ***Development*** **(Pengembangan)**

Dalam tahap perancangan, kerangka-kerangka media pembelajaran interaktif yang masih bersifat konseptual pada bahagian pengembangan ini akan diwujudkan menjadi suatu produk yang siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

4. ***Implement*** **(Implementasi)**

Pada bagian implementasi ini, perancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah dapat diimplementasikan dalam lingkungan yang nyata atau kondisi yang sesungguhnya, yakni di kelas pada kegiatan pembelajaran.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Dilakukannya evaluasi bertujuan untuk mengetahui umpan balik pada media yang telah diterapkan, memperbaharui kekurangan serta menjadi pedoman bagi guru untuk penerapan media atau metode yang akan digunakan selanjutnya.

Evaluasi terdiri dari 2 bagian, yakni: evaluasi yang dilakukan pada bagian akhir setiap tahapan yang biasa disebut dengan evaluasi formatif. Sedangkan evaluasi yang dilaksanakan apabila seluruh kegiatan telah berakhir disebut dengan evaluasi sumatif

C. Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cicle*, versi Luther-Sutopo terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution*. [23]



Gambar 3.1 Tahapan pengembangan multimedia

Sumber : MDLC Sutopo (2003)

1. **Konsep (*Concept*)**

   Konsep merupakan tahapan awal dari pengembangan multimedia yang bermaksud untuk menetapkan tujuan, pengguna, bentuk aplikasi (interaktif, presentasi, dan sebagainya), tujuan penggunaan (pembelajaran, hiburan, dan sebagainya).

2. **Perancangan (*Design*)**

   Perancangan merupakan tahapan pembuatan spesifikasi secara terperinci perihal arsitektur program, gaya, tampilan, serta bahan/material yang dibutuhkan untuk program. Spesifikasi di buat secara terperinci, sehingga pada tahapan *Material Collecting* dan *Assembly* tidak dibutuhkan lagi keputusan setelah itu, hanya menggunakan keputusan yang sudah ditetapkan pada tahapan perancangan ini.

3. **Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)**

   Pada tahapan ini merupakan tahapan pengumpulan material atau bahan bahan yang diperlukan sesuai kebutuhan aplikasi yang dikerjakan. Diantaranya seperti foto, gambar, grafik, video, audio atau yang lain sebagainya. Pada tahap *Material Collecting* ini akan dilakukan secara paralel dengan tahapan *assembly*.

4. **Pembuatan (*Assembly*)**

   Assembly merupakan tahapan dari pembuatan seluruh objek serta bahan-bahan multimedia. Pembuatan aplikasi bersumber dari tahapan perancangan atau *design*, dan memanfaatkan perangkat lunak *Adobe Flash Professional CS6*.

5. Pengujian (*Testing*)

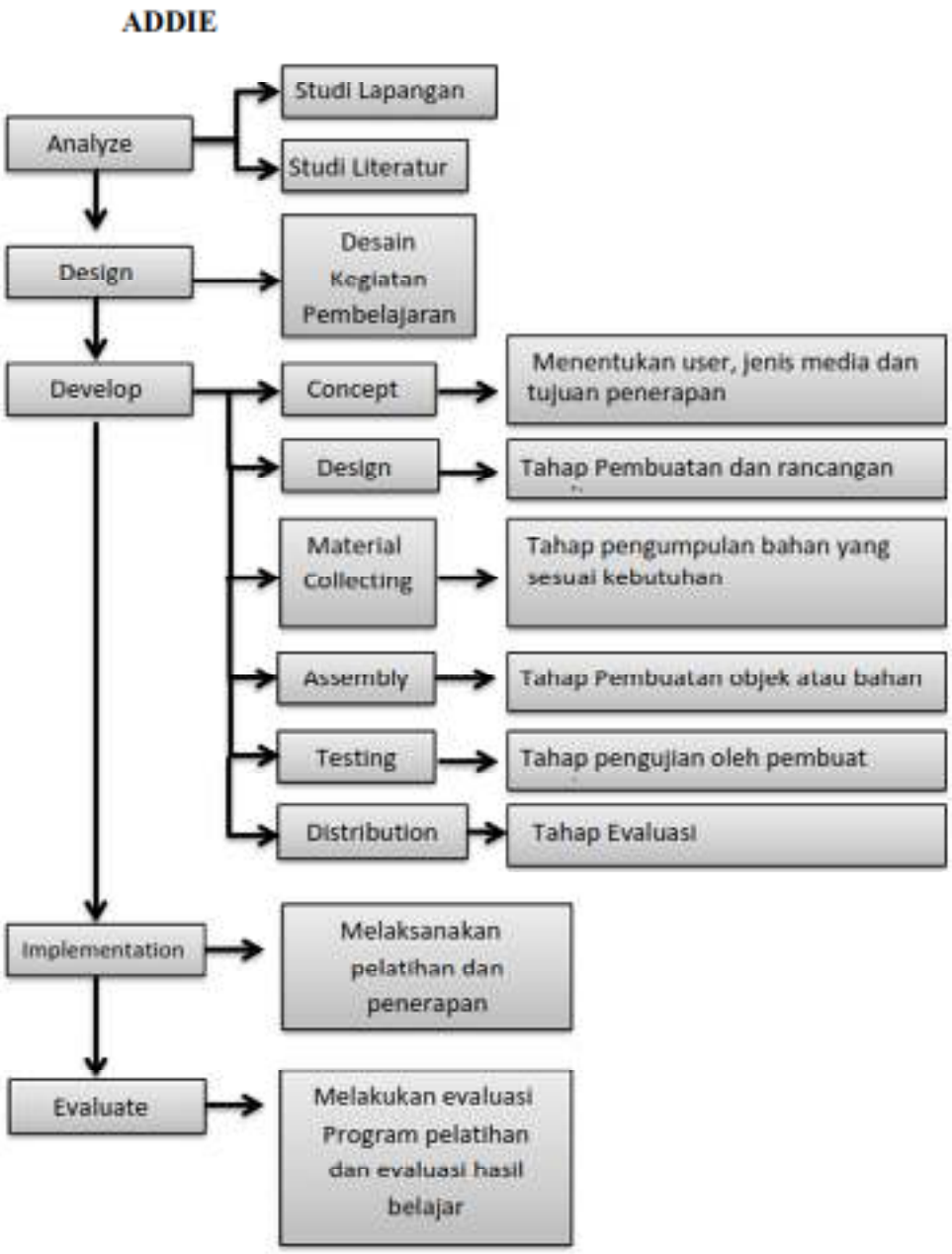
Tahapan pengujian pastinya akan dilakukan setelah tahap pembuatan atau *assembly* telah selesai, dengan melihat dan memeriksa apakah terdapat kesalahan atau tidak terhadap aplikasi yang dijalankan.

6. Distribution

Tahap *distribution* merupakan proses penyimpanan aplikasi dalam suatu media penyimpanan. Jika terjadi masalah seperti media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasi, maka dilakukanlah proses kompresi terhadap aplikasi tersebut.

D. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu dalam bentuk kombinasi atau kolaborasi metode *Research and Development (R & D)* versi ADDIE dan model *Multimedia Development Life Cycle* (*MDLC*) versi Luther-Sutopo. Berikut skema penelitian yang akan peneliti laksanakan :



Gambar 3.2. Tahapan Penelitian

E. Uji Produk

Data yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan data utama yang bersumber dari hasil angket uji coba produk oleh ahli dan siswa, berupa data kuantitatif. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan

analisis kuantitatif untuk menganalisa kelayakan produk (valid, praktis, dan efektif), yaitu menggunakan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas produk.

1. **Uji Validitas Produk**

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran terdapat pada tingkat validitasnya (kesahihan). Pengujian ini mengacu pada tingkat desain intervensi terkait pengetahuan wilayah produk dan berbagai macam komponen produk penyusun yang berkaitan satu sama lain (kontruksi dan isi produk). Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan oleh beberapa Ahli Produk (Ahli Media). Penentuan kelayakan produk (nilai validitas) bersumber pada data kuantitatif hasil angket uji coba produk oleh Ahli 5 skala, dengan menggunakan rumus Aiken's V sebagai berikut :

$$\mathbf{V} = \frac{\sum \boldsymbol{S}}{[\boldsymbol{n}(\boldsymbol{c}-\mathbf{1})]}$$

Keterangan :

S : **r – lo**
r : Skor yang diberikan seorang penguji
lo : Skor terendah angket validitas
c : Skor tertinggi angket validitas
n : Jumlah penguji

Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Validitas

Nilai V	Kategori
< 0,6	Tidak Valid
>=0,6	Valid

2. **Uji Praktikalitas Produk**

Uji praktis diperoleh dari hasil penilaian melalui angket terhadap rancangan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi kelas X semester 1 menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6* di SMAN

1 Ampek Angkek yang bisa dioperasikan pada *smartphone android*. Penilaian tersebut akan memperoleh tanggapan dari guru mata Pelajaran geografi untuk menentukan kepraktisan media yang dibuat. Kepraktisan media ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan oleh guru terhadap pertanyaan yang ditampilkan dalam angket.

Penentuan kelayakan produk (nilai praktikalitas) bersumber pada data kuantitatif hasil angket uji coba produk oleh Guru Geografi 5 skala, dengan menggunakan rumus *Moment Kappa* sebagai berikut :

$$\boldsymbol{K = \frac{p - p_e}{p1 - p}}$$

Keterangan :

$\boldsymbol{K}$: *Moment Kappa*

$\boldsymbol{p}$: Proporsi terealisasi (jumlah nilai yang diberikan penguji ÷ jumlah maksimal)

$\boldsymbol{p_e}$: Proporsi tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilaimaksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas

Nilai K	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0.01 – 0.20	Sangat rendah
≤ 0.00	Tidak praktis

3. Uji Efektifitas Produk

Keefektifan media pembelajaran dilihat pada efek potensialnya terhadap kualitas hasil belajar, sikap, motivasi siswa. Kefektifan mengacu

pada konsistensi pengalaman dengan tujuan. Tingkat keefektifan media dapat diukur melalui penghargaan siswa dalam mempelajari isinya, menggunaknnya dan adanya keinginan untuk terus menggunakannya. Uji efektifitas dilakukan oleh Siswa kelas X IPS di SMA N 1 Ampek Angkek.

Penentuan kelayakan produk (nilai efektifitas) bersumber pada data kuantitatif hasil angket uji coba produk oleh Siswa 5 skala, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\mathbf{<g>} = \frac{(\%\mathbf{<}\boldsymbol{sf}\mathbf{>} - \%\mathbf{<si>})}{(\mathbf{100} - \%\mathbf{<}\boldsymbol{si}\mathbf{>})}$$

Keterangan rumus :

< g > : G-Score

<Sf> : Score akhir (setelah di buat produk)

<Si> : Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria dari setiap indikator dari lembar uji efektifitas produk sebagai berikut:

a. “High-g” efektifitas tinggi apabila mempunyai nilai (<g>) > 0,7;
b. “Medium-g” efektifitas sedang apabila mempunyai nilai 0,7 > (<g>) > 0,3;
c. “Low-g” efektifitas rendah apabila mempunyai nilai (<g>) < 0,3.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai perancangan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam, menggunakan model pengembangan ADDIE dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* versi Luther-Sutopo diperoleh hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut :

1. *Analyze* (Menganalisa)

Analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam perancangan produk media pembelajaran. Pada tahapan ini akan ditemukan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran dan kemudian akan dirumuskan langkah pemecahannya.

Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam pada kelas X IPS yang bertujuan untuk meningkatkan kembali semangat belajar siswa, dan juga media pembelajaran geografi yang dirancang dapat dimanfaatkan kembali oleh siswa untuk menambah pemahaman meteri dan mengerjakan tugas di rumah.

Analisis yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini yaitu menggunakan *fishbone diagram*. *Fishbone Diagram* merupakan teknik pembelajaran yang diperkenalkan pertama kali oleh Kaoru Ishikawa

pada tahun 1915 – 1989, penggunaan teknik *Fishbone Diagram* dalam proses belajar mengajar adalah untuk menentukan hubungan sebab akibat dalam sebuah gagasan atau peristiwa yang kompleks. [24] Diagram ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi sebab-sebab yang mungkin akan mucul, setiap peserta didik yang terlibat pada kegiatan ini dapat memberikan konstribusinya yaitu dengan cara membrikan masukan yang mungkin menjadi penyebab munculnya pemasalahan. Metode analisis *fishbone diagram* yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran matematika dengan analisis sebagai berikut :



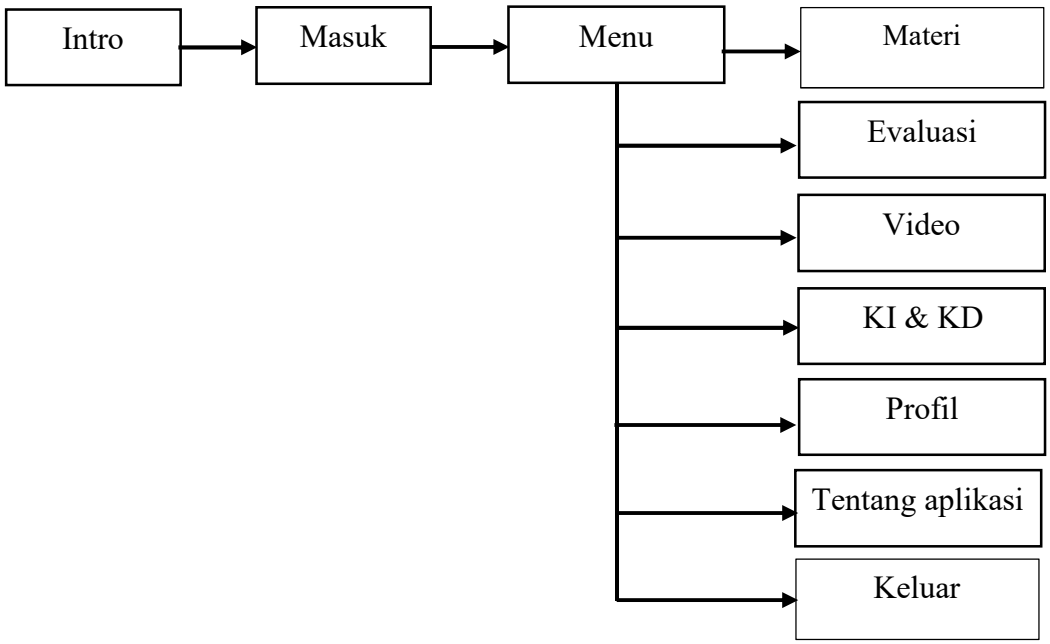
Gambar 4.1 Analisis *Fishbone Diagram*

Dari gambar 4.1 di atas dapat dijelaskan bahwa mengapa hasil belajar rendah pada mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Ampek Angkek penyebabnya adalah rendahnya SDM guru, motivasi dan kurangnya media pembelajaran. Hal ini menuntut peneliti untuk dapat menemukan sebuah media pembelajaran baru yang dianggap lebih menyenangkan siswa dalam pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap design ini penulis membuat rancangan tentang media yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna. Dari menyiapkan materi, gambar, *clipart*, *audio* dan animasi yang dibutuhkan untuk media yang akan dirancang. Sebagian bahan di *download* dari internet agar media pembelajaran menjadi lebih menarik dan bagus dilihat agar tidak terlihat monoton.

Berikut gambaran umum *design* media pemebalajaran geografi berbasis *android*:



Gambar 4.2 Gambaran Umum Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini terdiri dari 8 tombol utama yang bisa diakses menggunakan smartphone android dimana terdapat tombol masuk untuk masuk ke menu, di dalam menu terdapat 7 tombol yaitu, tombol Materi untuk melihat isi materi, tombol Evaluasi untuk menampilkan tugas

atau kuis, tombol Video untuk menampikan video pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran geografi, tombol KI dan KD untuk menampilkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, tombol Profil untuk menuju ke data pribadi pembuat media, tombol Tentang Aplikasi untuk melihat penjelasan tentang media, dan tombol Keluar untuk keluar dari media.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti menyesuaikan dengan model pengembangan Luther-Sutopo yaitu: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing,* dan *Distribution*.

a. *Concept* (pengonsepan)

Media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* ini dirancang untuk siswa SMAN 1 Ampek Angkek kelas X semester 1. Media yang dirancang ini bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran geografi, yang diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja menggunakan *smartphone android* mereka.

Media pembelajaran berbasis *android* ini dikemas dalam bentuk *file.Apk* dan dijalankan di *smartphone android*. Penyajian media pembelajaran ini menggunakan animasi, suara, gambar yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur navigasi, *Storyboard* dan *user interface*.

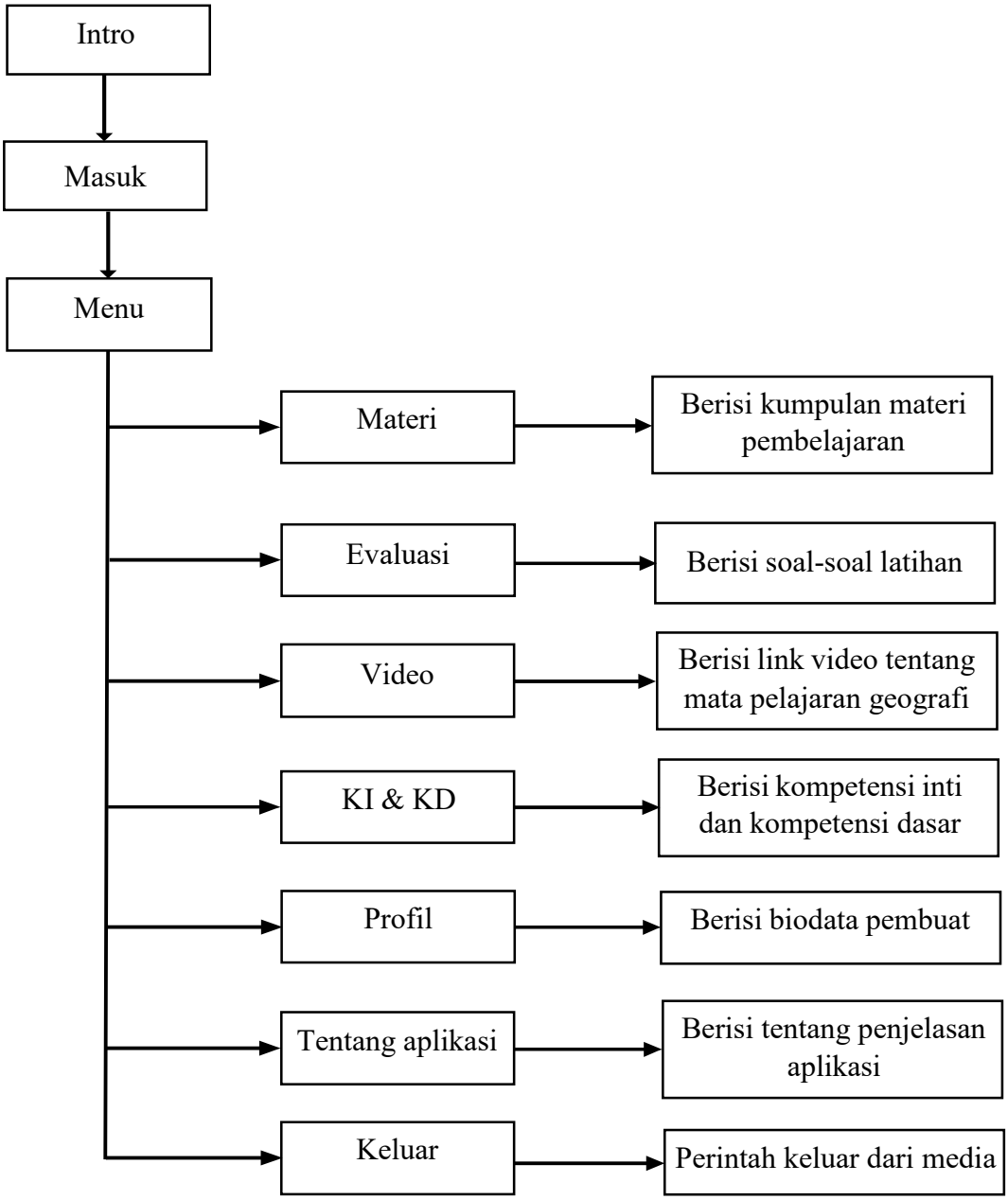
1) *Design* Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran berbasis *android* ini menggunakan desain struktur navigasi hirarki, karena menu yang ada saling berhubungan satu sama lain sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi.

a) Struktur navigasi menu

Struktur navigasi menu menjelaskan lokasi halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut.

Hal tersebut dapat dilihat pada halaman berikut ini :

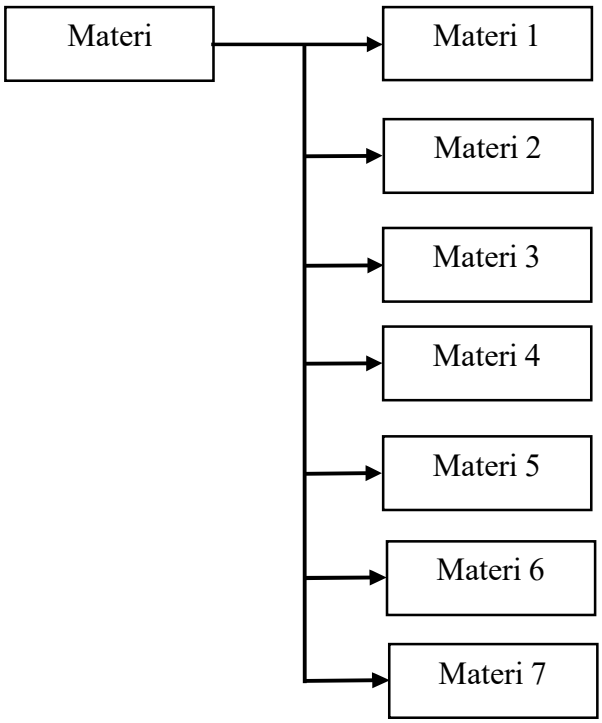


Gambar 4.3 Struktur Menu

Pada bagian ini terdapat halaman intro kemudian tombol masuk untuk masuk ke menu, di dalam menu terdapat 7 menu yaitu, tombol Materi untuk melihat isi materi, tombol Evaluasi untuk menampilkan tugas atau kuis, tombol Video

untuk menampikan video pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran geografi, tombol KI dan KD untuk menampilkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, tombol Profil untuk menuju ke data pribadi pembuat media, tombol Tentang Aplikasi untuk melihat penjelasan tentang media, dan tombol Keluar untuk keluar dari media.

b) Struktur Navigasi Materi



Gambar 4.4 Struktur Navigasi Materi

Pada bagian ini terdapat tombol materi untuk langsung masuk ke menu materi, kemudian di halaman tersebut terdapat 7 tombol yang berisi materi mengenai 3.1 pengetahuan dasar geografi, 3.2 pengindraan jauh, pemetaan,

dan SIG, 3.3 langkah-langkah penelitian geografi, 3.4 bumi sebagai ruang kehidupan, 3.5 dinamika litosfer, 3.6 dinamika atmosfer, 3.7 dinamika hidrosfer.

2) *Design Storyboard*

Rancangan dari *scene*, bentuk visual perancangan, durasi keterangan pada perancangan *Storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan media. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman intro *opening scene* atau halaman pembuka, selanjutnya ada *scene* untuk menu. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk *scene* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

Scene	**Keterangan**
Scene 1	Intro
Scene 2	Menu
Scene 3	Menu materi
Scene 4	3.1
Scene 5	3.2
Scene 6	3.3
Scene 7	3.4
Scene 8	3.5
Scene 9	3.6
Scene 10	3.7
Scene 11	Evaluasi
Scene 12	KD
Scene 13	Profil

Scene 14	Tentang aplikasi

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu :

i. *Scene* 1-Intro, merupakan tahap awal masuk ke sistem media pembelajaran berbasis *android* ini dan terdapat satu tombol login untuk menuju ke menu.

ii. *Scene* 2-Menu, merupakan menu yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis *android* yang terdiri atas 7 menu yaitu, Materi, video, KI dan KD, evaluasi, tentang aplikasi, dan keluar.

iii. *Scene* 3-Menu materi, merupakan menu yang terdapat di dalam tombol materi yang terdiri atas 8 tombol yaitu, tombol materi KD 3.1 pengetahuan dasar geografi, 3.2 pengindraan jauh, pemetaan, dan SIG, 3.3 langkah-langkah penelitian geografi, 3.4 bumi sebagai ruang kehidupan, 3.5 dinamika litosfer, 3.6 dinamika atmosfer, 3.7 dinamika hidrosfer, dan keluar.

iv. *Scene* 4-3.1, merupakan isi dari materi tentang pengetahuan dasar tentang geografi.

v. *Scene* 5-3.2, merupakan isi dari materi tentang pengindraan jauh, pemetaan, dan SIG.

vi. *Scene* 6-3.3, merupakan isi dari materi tentang langkah-langkah penelitian geografi.

vii. *Scene* 7-3.4, merupakan isi dari materi tentang bumi

sebagai ruang kehidupan.

viii. *Scene* 8- 3.5, merupakan isi dari materi tentang dinamika litosfer.

ix. *Scene* 9- 3.6, merupakan isi dari materi tentang dinamika atmosfer.

x. *Scene* 10- 3.7, merupakan isi dari materi tentang dinamika hidrosfer.

xi. *Scene* 11- Evaluasi, merupakan menu yang menampilkan Latihan soal atau kuis.

xii. *Scene* 12- KD, merupakan menu yang menampilkan KI dan KD pada mata pelajaran geografi .

xiii. *Scene* 13- Profil, merupakan menu yang menampilkan tentang profil pembuat media tersebut.

xiv. *Scene* 14- Tentang aplikasi, merupakan menu yang menampilkan informasi mengenai menu-menu di media pembelajaran.

3) *Design Interface*

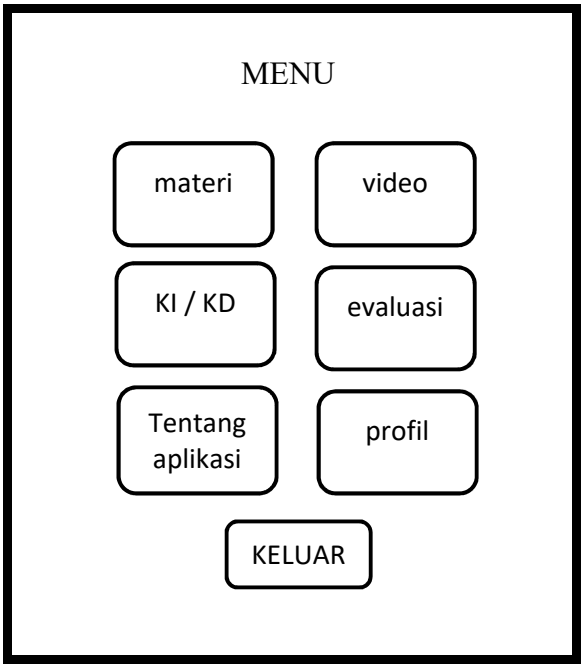
Aplikasi media ini dirancang untuk guru dan siswa kelas X IPS semester 1 di SMAN 1 Ampek Angkek, desain yang dibuat banyak menggunakan unsur animasi dan gambar agar guru dan siswa tertarik menggunakan aplikasi ini sebagai media belajar untuk pelajaran Geografi.

Berikut ini adalah beberapa contoh rancangan desain

antarmuka aplikasi ini:

Table 4.2 Perancangan *Interface*

Scene	*Visual*	*Image*	*Audio*
1	**2**	**3**	**4**
	INTRO **MEDIA PEMBELAJARAN** **GEOGRAFI**	*Backgound* *Animasi*	
	WELCOME TO **MEDIA PEMBELAJARAN** **GEOGRAFI** Aplikasi ini berisi tentang bahan ajar mata pelajaran Geografi kelas X IPS semester 1 Dan silahkan klik tombol dibawah ini untuk masuk pada menu **MASUK**	*Backgound* Tombol	

		*Backgound* *Animasi* Tombol	
		*Backgound* *Animasi* Tombol	

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material Collecting ialah tahap pengumpulan bahan, bahan yang dikumpulkan adalah gambar, *audio*, foto digital, *background*, *movie* dan *image* pendukung lainnya. Pada dasarnya, tahap ini biasa

dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Disini ada beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan media ini adalah:

1) Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran Geografi.
2) Data *image* yang digunakan adalah gambar atau *image* yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
3) Data video yang digunakan adalah video yang berkaitan dengan Geografi.

d. *Assembly* (Pembuatan)

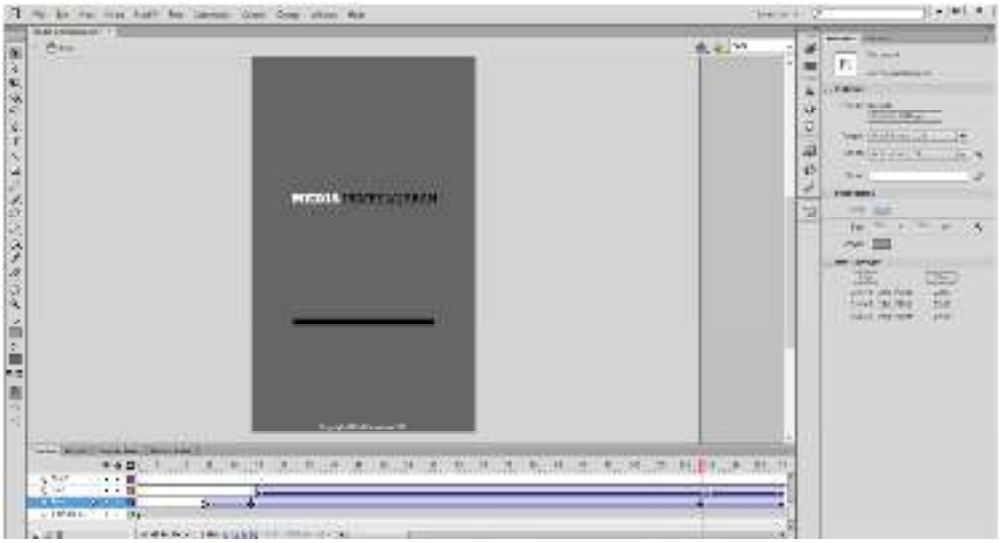
Assembly ialah tahap pembuatan seluruh objek media berdasarkan gambaran atau rancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

1) Pembuatan Objek dan *Background*

Objek gambar dan *background* pada media ini digambar secara manual dengan menggunakan fasilitas *tool* yang ada pada aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art*, untuk mengambar garis maupun bidang menggunakan *line tool, tool line, text tool*, sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan fasilitas *paint bucket tool*. Untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *scene by scene, frame by frame, efek glow*. Secara keseluruhan, setelah objek dan *background*

telah di desain maka langkah selanjutnya yaitu meng*covert* menjadi simbol dengan tipe graphic, hal ini ditujukan agar gambar maupun *background* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja kita tinggal men*drag* gambar tersebut dari *library* ke file kerja tersebut.

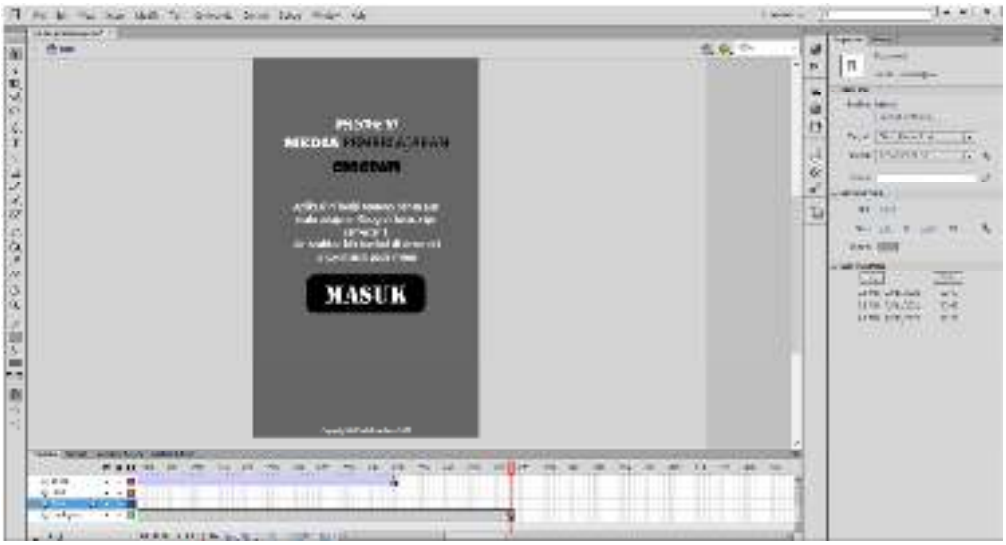
Contohnya adalah gambar *background intro*, dan Masuk ke menu yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.5 Halaman *Intro*

Dapat dilihat pada halaman ini terdapat proses pembuatan menu *intro* media pembelajaran Geografi berbasis android menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*, objek pada tampilan intro ini dibuat secara manual dan ada juga mengambil gambar-gambar *clip art* seperti animasi *loading* dan garis berbentuk persegi panjang yang tampil secara bergantian menggunakan *motion preset*. Disebelah kanan halaman di atas

terdapat *panel* yang berisi beberapa *tools* dan *icon* yang digunakan untuk membuat, mendesain, dan juga mengatur suatu objek, serta *panel properties* yang digunakan untuk mengatur ukuran *stage*, *frame* dan objek, disini juga terdapat publish *setting* yang dapat dipilih untuk menentukan hasil program yang telah dibuat. Di halaman kanan atas tepatnya disebelah *panel properties* terdapat *panel library* yang digunakan untuk menyimpan keseluruhan objek, yaitu seperti simbol, *button*, *graphic*, *sound* dan *movie clip* yang sudah dibuat, dan pada bagian bawah halaman terdapat *timeline* yang berfungsi untuk mengatur dan mengontrol isi yang ada di file dokumen dalam layar dan *frame* serta *motion editor* yang berfungsi untuk mengontrol animasi.



Gambar 4.6 Halaman Masuk ke Menu

Pada halaman ini terdapat area atau jendela kerja *software Adobe Flash Professional CS6* yang berisi tentang desain menu

Masuk media pembelajaran, di dalamnya terdapat penjelasan tentang aplikasi media pembelajaran Geografi serta perintah supaya menekan tombol Masuk agar bisa masuk ke menu.

2) Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol-tombol pada aplikasi yang dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.7 Tombol Navigasi

Pada halaman ini terdapat jendela kerja *software Adobe Flash Professional CS6* yang berisi tentang desain menu utama media pembelajaran, di dalamnya terdapat tujuh menu yaitu, menu materi, menu video, menu ki dan kd, menu evaluasi, menu tentang aplikasi, menu profil, dan menu keluar.

3) Pemograman dan *Actionscript*

Actionscript yang digunakan untuk menjalankan aksi pada

frame, scene maupun pada suatu tombol. Berikut ini ada beberapa *actionscript* yang digunakan dalam aplikasi ini:

a) *Actionscript* yang untuk menuju menu pada intro

```
/* Click to Go to Next Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the next scene in the timeline and continues playback in that scene.
*/
mas.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToNextScene_8);

function fl_ClickToGoToNextScene_8(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).nextScene();
}
stop();
```

b) *Actionscript* menjalankan tombol materi

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
*/

materi.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_3);

function fl_ClickToGoToScene_3(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menumateri");
}
```

c) *Actionscript* menjalankan tombol video

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
```

```
*/

videom.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_60);

function fl_ClickToGoToScene_60(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "video");
}
```

d) *Actionscript* menjalankan tombol evaluasi

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the
specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play
from in the specified scene.
*/

eva.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_55);

function fl_ClickToGoToScene_55(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "evaluasi");
}
```

e) *Actionscript* menjalankan tombol KI dan KD

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the
specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play
from in the specified scene.
*/

kikd.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_16);

function fl_ClickToGoToScene_16(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "kd");
}
```

f) *Actionscript* menjalankan tombol tentang aplikasi

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
*/

about.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_14);

function fl_ClickToGoToScene_14(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "about");
}
```

g) *Actionscript* menjalankan tombol profil

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
*/

profil.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_8);

function fl_ClickToGoToScene_8(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "profil");
}
```

h) *Actionscript* menjalankan tombol keluar

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
```

```
*/

exit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_6);

function fl_ClickToGoToScene_6(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "intro");
}
```

4) *Test movie* dan publikasi file

Setelah semua tahap-tahap pembuatan aplikasi media pembelajaran ini selesai, tahap selanjutnya ialah melakukan *test movie*dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi ini dapat berjalan dengan baik atau tidak terjadi *error*. Apabila masih terjadi kesalahan atau *error*, maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi dapat berjalan dengan baik. *Test movie* dapat menghasilkan *file* dengan *ekstensi.swf*. Tahap berikutnya adalah mempublikasikan *file* menjadi *.Apk* dengan tujuan agar aplikasi media pembelajaran ini dapat berjalandi *android*.

5) Tampilan Hasil

a) Halaman *Intro*

Pada tahap halaman *intro* terdapat *background* berlatar warna abu-abu serta animasi *loading teks* dan persegi panjang yang tampil secara bergantian sehingga pada halaman ini terlihat menarik.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman *intro*



Gambar 4.9 Tampilan Halaman *masuk*

Pada halaman ini akan dialihkan ke *scene* yang terdapat di dalamnya tombol masuk untuk masuk ke halamanmenu.

1. Halaman menu

   Pada halaman menu ini, terdapat 7 submenu yaitu materi, video, ki & kd, evaluasi, tentang aplikasi, profil, dan keluar.

   Halaman tersebut seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu

2. Halaman menu materi

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkantentang materi geografi.

Halaman tersebut seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu Materi

Pada halaman ini terdapat tampilan menu materi mata pelajaran geografi yang berisikan 7 tombol materi geografi, di dalamnya terdapat tombol selanjutnya untuk melihat materi selanjutnya dan

tombol keluar untuk kembali ke halaman sebelumnya.

3. Halaman menu video

Pada halaman ini terdapat *link* video yang berkaitan dengan mata pelajaran geografi.

Halaman tersebut seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Video

Pada halaman ini terdapat tombol *link* video, dalam *link* tersebut akan diarahkan ke *youtube* untuk melihat konten yang berkaitan dengan geografi, di dalamnya juga terdapat tombol keluar untuk kembali

ke menu.

4. Halaman menu ki & kd

Halaman ini adalah halaman yang menampilkan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran geografi.

Halaman tersebut seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.13 Tampilan Halaman KI & KD

Pada halaman ini juga terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar materi mata pelajaran geografi yang dibahas dalam satu semester, di dalamnya terdapat tombol keluar untuk kembali ke halaman

sebelumnya.

5. Halaman menu evaluasi

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan soal dalam bentuk pilihan ganda yang berisi pertanyaan mengenai materi yang berhubungan dengan geografi yang terdiri atas 25 soal.

Halaman tersebut seperti pada gambar di bawah ini:



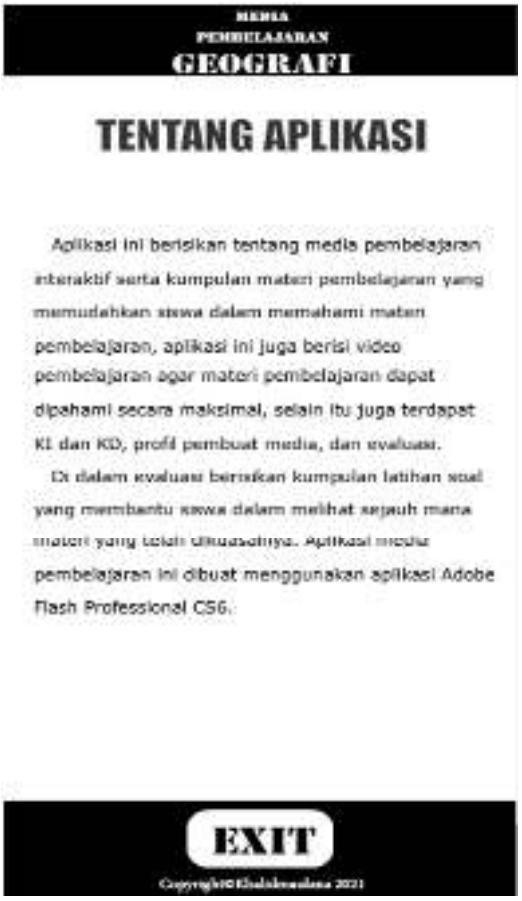
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Evaluasi

Pada halaman ini terdapat tampilan salah satu halaman soal mata pelajaran geografi, di dalamnya terdapat tombol mulai untuk menjawab pertanyaan selanjutnya.

6. Halaman menu tentang aplikasi

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkanpenjelasan tata cara penggunaan aplikasi media pembelajaran ini.

Halaman tersebut seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi

Pada halaman ini terdapat penjelasan tentang media pembelajaran ini, yaitu di dalamnya terdapat tombol kembali untuk kembali ke menu.

7. Halaman menu profil

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan biodata pembuat aplikasi media pembelajaran ini.

Halaman tersebut seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Profil

Pada halaman ini terdapat tentang biodata penulis yaitu nama, nim, fakultas, jurusan, alamat, tempat tanggal lahir, beserta akun media sosial. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali untuk kembali ke manu utama.

e. *Testing*

Testing merupakan tahap pengujian program jadi. Jika ada kesalahan maka program akan diperbaiki, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution*. Tahapan *testing* ini dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahapan pengujian, media diuji dengan metode *blackbox*.

1) Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka *software*, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi bekerja dengan baik maksudnya masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian *eksternal* data dapat berjalan dengan sangat baik.

Berikut ini adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian :

Tabel 4.3 Rancangan Pengujian

No	Kelas uji	Butir uji	Tingkat pengujian	Jenis pengujian
1	Pengujian menu	Menu masuk menu	Pengujian unit	*Blackbox*
2	Pengujian menu materi	Masuk ke menu materi	Pengujian unit	*Blackbox*
3	Pengujian menu video	Masuk ke menu video	Pengujian unit	*Blackbox*
4	Pengujian menu ki dan kd	Masuk ke menu Ki dan kd	Pengujian unit	*Blackbox*

5	Pengujian menu evaluasi	Masuk ke menu evaluasi	Pengujian unit	*Blackbox*
6	Pengujian menu tentang aplikasi	Masuk ke menu tentang aplikasi	Pengujian unit	*Blackbox*
7	Pengujian profil	Masuk ke menu profil	Pengujian unit	*Blackbox*

a) Pengujian *Intro*

Tabel 4.4 Pengujian *Intro*

Kasus dan hasil uji program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil uji coba**	**Kesimpulan**
Klik tombol menu	Menampilkan menu	Menu tampil	Diterima

b) Pengujian menu

Tabel 4.5 Pengujian Menu

Kasus dan hasil uji coba program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi	Menampilkan halaman menu materi	Halaman materi tampil	Diterima
Klik tombol video	Menampilkan halaman menu video	Halaman video tampil	Diterima
Klik tombol ki dan kd	Menampilkan halaman menu ki dan kd	Halaman ki dan kd tampil	Diterima
Klik tombol evaluasi	Menampilkan halaman menu evaluasi	Halaman evaluasi tampil	Diterima
Klik tombol tentang aplikasi	Menampilkan halaman menu tentang aplikasi	Halaman tentang aplikasi tampil	Diterima

Klik tombol profil	Menampilkan halaman menu profil	Halaman profil tampil	Diterima
Klik tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Aplikasi keluar	Diterima

c) Pengujian menu materi

Tabel 4.6 Pengujian Menu Materi

Kasus dan hasil uji program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi	Menampilkan materi 3.1	Halaman materi tampil	Diterima
	Menampilkan materi 3.2	Halaman materi tampil	Diterima
	Menampilkan materi 3.3	Halaman materi tampil	Diterima
	Menampilkan materi 3.4	Halaman materi tampil	Diterima
	Menampilkan materi 3.5	Halaman materi tampil	Diterima
	Menampilkan materi 3.6	Halaman materi tampil	Diterima
	Menampilkan materi 3.7	Halaman materi tampil	Diterima

d) Pengujian menu video

Tabel 4.7 Pengujian Menu Video

Kasus dan hasil uji program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol video	Menampilkan halaman video	Halaman video tampil	Diterima

e) Pengujian menu KI dan KD

Tabel 4.8 Pengujian Menu KI dan KD

Kasus dan hasil uji program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol KI dan KD	Menampilkan halaman KI dan KD	Halaman KI dan KD tampil	Diterima

f) Pengujian menu evaluasi

Tabel 4.9 Pengujian Menu Evaluasi

Kasus dan hasil uji program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol evaluasi	Menampilkan halaman evaluasi	Halaman evaluasi tampil	Diterima

g) Hasil pengujian *fungsionalitas*

Tabel 4.10 Pengujian *fungsionalitas*

No	Pengujian	*Error*	Validitas
1	Tombol	-	Valid
2	*Action Script*	-	Valid

2) Kesimpulan pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dari aplikasi media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini sesuai dengan perancangan.

f. *Distribution*

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi disalin ke *device android*pengguna, setelah itu dilakukan pemasangan (instal). Selesai instalasi, pengguna diwajibkan untuk memasang aplikasi *Adobe AIR* supaya aplikasi media ini bisa dijalankan di *smartphone android*. Untuk menjalankannya aplikasi media pembelajaran ini membutukan *software* dan *hardware* sebagai berikut :

a) *Hardware*

Untuk menjalankan aplikasi media pembelajaran ini dibutuhkan *smartphone android* dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* : *Dedicated Cortex A8 (Instruction set ARMv7) Clock 800 MHz*
2. *Ram* : 512 MB minimal
3. *Memory* : 1 GB (disarankan)
4. Sistem operasi : minimal *android* 2.2 *Froyo*

b) *Software*

Pada *smartphone android* sudah terpasang

Adobe AIR yang bisa diunduh di *google play store* atau *download* di *google*.

4. *Desseminate* (penyebaran)

Pada awal tahap ini penyebaran media pembelajaran hanya dilakukan kepada guru mata pelajaran geografi kelas X SMA N 1 Ampek Angkek. Hal ini bertujuan karena dalam prosesnya media ini akan mengalami banyak perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari berbagai pihak terkait, baik dari guru mata pelajaran geografi kelas X SMA N 1 Ampek Angkek maupun dari ahli-ahli yang telah menguji validitas, praktikalitas maupun efektivitas media pembelajaran ini.

5. Uji Produk

Dalam tahap ini dilakukan uji validitas, uji praktikalitas, uji efektifitas dangan hasil sebagai berikut :

a. Uji Validitas

Pengujian validitas untuk menghasilkan produk yang berkualitas lalu siap di uji cobakan dan uji validitas produk. Untuk mendapatkan hasil yang bagus maka dalam validasi produk ini menggunakan angket, yaitu dangan ahli media mengisi angket yang sudah disediakan. Berikut adalah hasil analisis uji validitas produk menggunakan rumus *Statistik Aiken's V*:

Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Produk

No	Validator								Nilai/v
	Agus Nur Khomarudin, M.Kom		Yulifda Elin Yuspita, M.Kom		Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom				
	Skor/r	S	Skor/r	S	Skor/r	S	∑s	n(c-1)	
Item 1	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 2	4	3	4	3	4	3	9	12	0.75
Item 3	5	4	4	3	4	3	10	12	0.83
Item 4	4	3	4	3	4	3	9	12	0.75
Item 5	5	4	4	3	4	3	10	12	0.83
Item 6	5	4	4	3	4	3	10	12	0.83
Item 7	5	4	4	3	4	3	10	12	0.83
Item 8	5	4	4	3	4	3	10	12	0.83
Item 9	5	4	4	3	4	3	10	12	0.83
Item 10	4	3	4	3	4	3	9	12	0.75
Item 11	4	3	3	2	4	3	8	12	0.67
Item 12	5	4	4	3	4	3	10	12	0.83
Item 13	5	4	3	2	4	3	9	12	0.75
Item 14	4	3	5	4	4	3	10	12	0.83
Item 15	5	4	4	3	4	3	10	12	0.83
Item 16	4	3	4	3	4	3	9	12	0.75
Item 17	4	3	4	3	4	3	9	12	0.75
Jumlah									**13.39**
Rata-Rata									**0.78**
Kriteria									**Valid**

Berdasarkan hasil analisis validitas produk dari ketiga validator didapatkan hasil bahwa nilai validitasi produk menggunakan rumus *Statistik Aiken's V* yaitu 0,78 dengan kriteria **valid**. Akan tetapi, juga terdapat komentar dan saran dari validator terkait dengan media pembelajaran yaitu dari bapak Agus Nur Khomaridin, M.Kom menyarankan agar media yang dirancang

lebih disempurnakan dan juga dibuatkan peta konsep untuk seriap KD atau materinya. Menurut Ibuk Yulifda Elin Yulpita, M.Kom menyarankan pada bagian materi agar diperbesar lagi huruf pada isi materi. Dan saran dari Ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom adalah materinya harus singkat, padat, dan jelas.

b. Uji Praktikalitas

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, yaitu senang dan tidak sulit memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dengan mempertimbangkan intervensi yang digunakan dan disukai dalam keadaan normal. Kepraktisan dapat diukur apakah guru berpendapat bahwa produk yang digunakan mudah dan senang memakainya. Berikut tabel pengujian praktikalitas produk dari beberapa guru sebagai berikut :

Tabel 4.12 Hasil Uji Praktikalitas Produk

No	Aspek yang akan dievaluasi	Penguji	
		Yulifridawati, S.Pd	Nur Endah, S.Pd
1	Produk Memiliki tampilan yang menarik	4	4
2	kejelasan petunjuk dalam penggunaan	5	5
3	Mudah dalam penggunaan media	5	5
4	Penyajian isi dalam media lebih praktis dandapat digunakan berulang-ulang	5	5
5	Pengguna dapat menggunakan	5	5

	produk inisecara mandiri atau tanpa bimbingan orang lain		
Jumlah		**24**	**24**
Rata-rata		**1**	**1**
Hasil Praktis		**1**	
Keterangan		**Sangat tinggi**	

Hasil angket uji praktikalitas produk ini dianalisis menggunakan *moment kappa*, sebagai berikut :

$$\boldsymbol{K = \frac{p - p_e}{1 - p}}$$

Keterangan :

$\boldsymbol{K}$: *Moment Kappa* yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk.

$\boldsymbol{p}$: Proporsi terealisasi (jumlah nilai yang diberikan penguji ÷ jumlah maksimal)

$\boldsymbol{p_e}$: Proporsi tidak terealisasi dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Maka dapat disimpulkan bahwa perencangan media pembelajaran geografi berbasis *android* yang penulis buat sudah **sangat tinggi.** Akan tetapi juga ada beberapa tanggapan dan saran terkait media pembelajaran yang dirancang yaitu, menurut Ibuk Yulifridawati, S.Pd adalah penampilan media dibuat lebih menarik lagi. Menurut Ibuk Nur Endah, S.Pd adalah media pembelajaran ini cukup baik dan sangat bermanfaat di sekolah dan bagi siswa, serta lebih disempurnakan lagi untuk penampilan media.

c. Uji Efektifitas

Efektifitas suatu produk dapat dilihat dari sikap dan motivasi dari siswa. Bagaimana seorang siswa tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektifitas peneliti tujukan kepada sepuluh orang siswa kelas X IPS, maka hasil penilaian uji efektifitas produk menggunakan rumus *Statistik Richard R. Hake (G-Score)* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji Efektititas Produk

No	Nama	Nilai Efektiv		Nilai G
		Sebelum	Sesudah	
1	**Abdul Hakim**	25	100	1
2	**Nayla Khairani**	25	96	0.95
3	**Linggarjati Arya Tedhu**	20	92	0,9
4	**Nadila Fitri Ayunda**	25	100	1
5	**M. Zaki Ramadhan**	30	92	0.88
6	**Neysha Fauzana**	35	92	0.87
7	**Jovan Analko**	25	96	0.95
8	**Mutiara Naiko**	25	96	0.95
9	**Ahmad Razzaq**	25	96	0.95
10	**Noval Okra Ramadhan**	30	88	0.78
Jumlah		**265**	**948**	**9.23**
Rata-rata		**26.5**	**94.8**	**0.92**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{94.8-26.5}{100-26.5} = \frac{68.3}{73.5} = 0.92$$

<g> : *G-Score*

Sf : *Score* akhir

Si : *Score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

"*High-g*" efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0.7;

"*Medium-g*" efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (<g>) > 0.3;

"*Low-g*" efektivitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0.3

Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran geografi berbasis *android* yang penulis buat memiliki sudah **sangat efektif.**

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa aplikasi media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran geografi untuk kelas X IPS Semester 1 di SMA N 1 Ampek Angkek yang dikemas dalam bentuk *file* yaitu. *Apk* yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatannya aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Profesional Flash CS6* dan *software* pendukung *Adobe AIR*.

Media pembelajaran ini dibuat sebagai pendukung dari pembelajaran geografi untuk kelas X IPS Semester 1 di SMA N 1 Ampek Angkek. Diharapkan dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini siswa lebih semangat dan giat lagi dalam belajar, dan bisa menambah pemahaman siswa dalam memahami pelajaran supaya bisa meningkatkan ketertarikan siswa

terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran ini disajikan dalam 7 menu yang terdapat pada menu utama, dimana pada menu utama terdapat materi, video, KI dan KD, evaluasi, tentang aplikasi, profil, dan keluar.

Hasil dari penelitian ini didukung oleh angket yang telah peneliti buat danjuga disebarkan untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil uji produk dari beberapa *expert* menunjukan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Profesional Flash CS6* yaitu:

1. Uji Validitas Produk

   Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu dilakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan melihat ketepatan dari produk. Uji validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada ahli tersebut. Untuk uji validitas penulis mengambil tiga orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu Bapak Agus Nur Khomaruddin, M.Kom, Ibuk Yulifda Elin Yulpita, M.Kom, dan Ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom. Memperoleh nilai 0,78 dengan kategori valid.

   Berdasarkan kriteria penentuan validitas produk yang menyatakan bahwa, jika nilai validitas kurang dari 0,6 maka kategori produk dinyatakan tidak valid, dan jika nilai validitas sama atau lebih

besar dari 0,6 maka kategori produk dinyatakan valid.

2. Uji Praktikalitas produk

Uji praktikalitas diperoleh dari hasil penilaian melalui angket terhadap rancangan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi kelas X semester 1 menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6* di SMAN 1 Ampek Angkek yang bisa dioperasikan pada *smartphone android*. Penilaian tersebut akan memperoleh tanggapan dari guru mata Pelajaran geografi untuk menentukan kepraktisan media yang dibuat. Kepraktisan media ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan oleh dua orang guru mata pelajaran geografi yaitu Ibuk Yulifridawati, S.Pd dan Ibuk Nur Endah, S.Pd. hasil uji praktikalitas ini memperoleh nilai 1,00 dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan kriteria penentuan praktikalitas produk yang menyatakan bahwa, interval nilai sama atau kecil dari 0,00 dengan kategori tidak praktis, interval nilai dari 0,01 – 0,20 dengan kategori sangat rendah, interval nilai dari 0,21 – 0,40 dengan kategori rendah, interval nilai dari 0,41 – 0,60 dengan kategori sedang, interval nilai 0,61 – 0,80 dengan kategori tinggi, dan interval nilai 0,81 – 1,00 dengan kategori sangat tinggi.

3. Uji Efektifitas Produk

Analisis efektivitas dari perancangan media pembelajaran geografi di SMAN 1 Ampek Angkek ditentukan dengan penilaian

angket yang diisi oleh sepuluh siswa yaitu: Abdul Hakim, Nayla Khairani, Linggarjati Arya Tedhu, Nadila Fitri Ayunda, M. Zaki Ramadhan, Neysha Fauzana, Jovan Analko, Mutiara Naiko, Ahmad Razzaq, Noval Okra Ramadhan. Hasil uji efektifitas ini memperoleh nilai 0,92 dengan kriteria sangat efektif.

Berdasarkan kriteria indikator dari lembar uji efektifitas produk menyatakan bahwa, jika nilai produk besar dari 0,7 maka kategori efektifitas tinggi, jika nilai produk besar dari 0,3 dan kecil dari 0,7 maka kategori efektifitas sedang, dan jika nilai produk kecil dari 0,3 maka nilai efektifitas rendah.

Media pembelajaran geografi ini memiliki kelebihan diantaranya, tampilan media pembelajaran menarik, materi pembelajaran yang lengkap 1 semester, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, media pembelajaran dapat digunakan dengan baik, dapat dibuka melalui *smartphone android*. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran ini adalah tidak ada fitur untuk memperbesar layar pada materi agar dapat dilihat lebih jelas, pembaharuan data pada media harus dilakukan secara manual, materi pada media pembelajaran belum ringkas yang artinya materi didalamnya terlalu padat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti serta uraian tersebut dikemukakan pada bab-bab sebelumnya mengenai perancangan media pembelajaran geografi berbasis *android* menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* di SMA N 1 Ampek Angkek. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar terutama dalam pokok pembahasan tentang materi pelajaran geografi.

Media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa menyukai mata pelajaran geografi sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga dapat meningkatkan motivasi serta menanamkankan pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran geografi. Media pembelajaran geografi berbasis *Android* ini dirancang menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS6* sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* lainnya. Media ini telah selesai dirancang dalam bentuk *file .Apk* yang dapat diinstal di *smartphone* dengan sistem operasi *Android*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dan setelah melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam media pembelajaran geografi berbasis *android* ini

penulis menyarankan :

1. Siswa dan guru yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Diharapkan kepada calon peneliti lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran ini kepada pokok bahasan lain atau materi lain.
3. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi peneliti agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua untuk kedepannya. Aamiin ya Rabb

DAFTAR PUSTAKA

[1] I. W. C. Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 29–39, 2019, doi: 10.25078/aw.v4i1.927.

[2] Z. Sesmiarni, "Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning," *Kalam*, vol. 9, no. 2, p. 233, 2017, doi: 10.24042/klm.v9i2.330.

[3] M. Nastiti and A. Sunyoto, "Perancangan Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi Berbasis Android," *J. Dasi*, vol. 13, no. 2, pp. 38–43, 2012.

[4] N. Istiawan and H. Kusdianto, "Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pjkr Pada Mata Kuliah Anatomi," *JP.JOK (Jurnal Pendidik. Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, vol. 2, no. 1, pp. 13–19, 2018, doi: 10.33503/jpjok.v2i1.174.

[5] Muhamad Fatchan, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Muhamad," *J. Teknol. Pelita Bangsa*, vol. 8, no. 1, pp. 43–51, 2018.

[6] H. H. S. Regi Witanto, "Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada PKBM Bhakti Sejahtera," *J. Infotronik*, vol. 1, no. 1, pp. 54–63, 2016, doi: 10.33050/cices.v2i1.215.

[7] S. Gunadi, "Pembuatan Media Pembelajaran Kkpi Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dengan Pendekatan Ctl (Contextual Teaching And Learning) Di Kelas X Multimedia Smk Muhammadiyah 2 Moyudan Skripsi," Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

[8] M. Sholeh, "Perencanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi Tingkat Sma Dalam Konteks Ktsp," *J. Geogr.*, vol. 4, no. 2, pp. 129–137, 2007, doi: 10.15294/jg.v4i2.104.

[9] R. Okra and Y. Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, pp. 121–134, 2019, doi: 10.30983/educative.v4i2.2340.

[10] R. Rakimahwati, "Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman," *Early Child. J. Pendidik.*, vol. 2, no. 2b, pp. 1–11, 2018, doi: 10.35568/earlychildhood.v2i2b.292.

[11] H. A. Musril, J. Jasmienti, and M. Hurrahman, "Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 83, 2020, doi: 10.23887/janapati.v9i1.23215.

[12] R. A. Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Kompetensi Sistem Pengapian Di Smk Nurussalaf Kemiri Purworejo," Universitas Muhammadiyah Purworejo, 2014.

[13] Mahdaniarohmatulloh, "Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Ma An-Najiyyah Lengkong Sukorejo Ponorogo," Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020.

[14] N. Popi Radyuli, Rini Sefriani, “Pengujian Validitas Media Pembelajaran SIMKOMDIG Berbasis Mobile Aplication Menggunakan App Inventor,” vol. 6, no. 2, pp. 74–80, 2019.
[15] S. K. Deasy Permatasari, S.Si, MT Andri Falah, “Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus : Madrasah Ar - Rahman Bandung).”
[16] N. S. P. S. Harni Kusniyati, “Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016.
[17] M. (2018) Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” *JurTI (Jurnal Teknol. Informasi),* vol. 2, no. 2, pp. 113–121, 2018, [Online]. Available: http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425.
[18] D. F. Indra Wijaya and F. R. Agus, “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran (Studi Kasus Kelas X Otps Mk Negeri 3 Padang),” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 9–20, 2018.
[19] H. M. P. Menrisal, “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar (Studi Kasus Kelas X Tkj Smk Negeri 2 Padang),” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 21–30, 2018.
[20] L. O. H. S. S. Ummi Hidayah La Hompu, Muh. Yamin, “Multimedia Pembelajaran Interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu Dan Salat Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android,” vol. 2, no. 2, pp. 103–114, 2016, [Online]. Available: http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia pembelajaran interaktif/.
[21] R. Fadli and M. Hakiki, “Perancangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran geografi di sman 1 muara bungo,” *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 01, no. 02, pp. 78–83, 2020.
[22] A. N. Khomarudin and M. T. Efriyanti, Liza, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan,” *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, pp. 72–87, 2018, doi: 10.30983/educative.v3i1.543.
[23] R. Wardan and D. Kurniadi, “Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android,” *J. Algoritm.*, vol. 14, no. 2, pp. 125–132, 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.125.
[24] C. E. T. Widyahening, “Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–19, 2018.

STORYBOARD MENU *INTRO*

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : *Intro*

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman tampilan utama perancangan media pembelajaran geografi berbasis *Android*, dihalaman ini terdapat animasi teks dan animasi loading teks berbentuk

persegi panjang yang muncul secara bergantian.

Warna : Hitam, Abu- Abu,

Layar Dasar: Abu-abu

Tulisan : Media Pembelajaran

Atribut Tulisan

Jenis Huruf: *Rockwell*

Ukuran: 40 dan 22

Tipe: Regular

Animasi : Movie Clip (teks media pembelajaran dan loading berbentuk persegi panjang)

Suara : -

Video : -

STORYBOARD MENU *LOGIN*

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : Menu Masuk

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman menu login, yang di dalamnya terdapat tombol untuk masuk ke menu.

Warna : Hitam, Abu- Abu, Putih

Layar Dasar : Abu-abu

Tulisan : Media Pembelajaran

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : Mistral, *Rockwell,* Showcard Gothic, Microsoft Tai Le

Ukuran : 45 dan 29

Tipe : Regular

Animasi : -

Narasi : Merupakan halaman login yang di dalamnya terdapat 1 tombol yaitu tombol untuk masuk ke menu.

Suara : -

Script : *stop();*

STORYBOARD TAMPILAN MENU

Aplikasi	**:** Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android
Dirancang Oleh	**:** Khalid Maulana
Tempat/Tgl Lahir	**:** Bukittinggi/17 Juli 1997
Modul	**:** Menu
Layar	**:** 1 dari 1
Ukuran Layar	**:** 720 x 1520
Tanggal	**:** 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman menu, yang terdiri dari 7 tombol, yaitu tombol Materi, Video, KI/KD, Evaluasi, Tentang Aplikasi, Profil, keluar.

Warna : Hitam, Abu- Abu, Putih

Layar Dasar : Putih

Tulisan : Materi, Video, KI/KD, Evaluasi, Tentang Aplikasi, Profil

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Rockwell*

Ukuran : 40

Tipe : Regular, Bold

Animasi : *Movie Clip*

Narasi : Merupakan halaman login yang di dalamnya terdapat 1 tombol yaitu tombol untuk masuk ke menu.

Suara **:** -

Script **:**

```
/* Click to Go to Next Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the
next scene in the timeline and continues playback in that scene.
*/
mas.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToNextScene_8);

function fl_ClickToGoToNextScene_8(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).nextScene();
}
stop();
```

STORYBOARD MENU SUB MATERI

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : Sub materi

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman sub materi yang terdiri dari 7 tombol untuk menuju ke isi materi yaitu tombol 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7. Di dalamnya juga terdapat tombol kembali untuk kembali ke menu.

Warna : Hitam, Abu- Abu, Putih

Layar Dasar : Putih

Tulisan : 3.1 pengantar geografi

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Rockwell*

Ukuran : 35

Tipe : Regular, Bold

Animasi : *Movie Clip*

Suara : -

Script :

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.
Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
*/
materi.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_3);

function fl_ClickToGoToScene_3(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menumateri");
}
```

STORYBOARD MENU ISI MATERI

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : Materi

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman isi materi yang tentang pengertian geografi, didalamnya terdapat tombol kembali dan lanjut.

Warna : Hitam, Abu- Abu,

Layar Dasar : Putih

Tulisan : Pengertian Geografi

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Verdana*

Ukuran : 28, 20, dan 18

Tipe : Regular, Bold

Animasi :

Suara : -

Script : */* Click to Go to Scene and Play*
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
**/*

```
m1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_18);

function fl_ClickToGoToScene_18(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "3.1");
}
```

STORYBOARD MENU ISI MATERI

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : Materi

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman isi materi yang tentang pengindraan jauh, pemetaan dan SIG, didalamnya terdapat tombol kembali dan lanjut.

Warna : Hitam, Abu- Abu,

Layar Dasar : Putih

Tulisan : pengindraan jauh, pemetaan dan SIG

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Verdana*

Ukuran : 28, 20, dan 18

Tipe : Regular, Bold

Animasi :

Suara : -

Script : */* Click to Go to Scene and Play*
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
**/*

```
m2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_33);

function fl_ClickToGoToScene_33(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "3.2");
}
```

STORYBOARD MENU ISI MATERI

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : Materi

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman isi materi yang tentang langkah penelitian geografi, didalamnya terdapat tombol kembali dan lanjut.

Warna : Hitam, Abu- Abu,

Layar Dasar : Putih

Tulisan : langkah penelitian geografi

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Verdana*

Ukuran : 28, 20, dan 18

Tipe : Regular, Bold

Animasi :

Suara : -

Script : */* Click to Go to Scene and Play*
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
**/*
m3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_40);

function fl_ClickToGoToScene_40(event:MouseEvent):void

{

MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "3.3");

}

STORYBOARD MENU VIDEO

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android
Dirancang Oleh : Khalid Maulana
Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997
Modul : Video
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 720 x 1520
Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman tampilan video yang menampilkan video materi geografi dangan menekan tombil *youtube*, didalamnya terdapat tombol keluar.
Warna : Hitam, merah

Layar Dasar : Putih

Tulisan : Video pembelajaran

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Rockwell*

Ukuran : 40

Tipe : Bold

Animasi :

Suara : -

Script : */* Click to Go to Scene and Play*
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
**/*

```
videom.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_60);

function fl_ClickToGoToScene_60(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "video");
}
```

STORYBOARD MENU KI dan KD

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : KI dan KD

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman tampilan KI dan KD pada mata pelajaran geografi, didalamnya terdapat tombol keluar.

Warna : Hitam, putih

Layar Dasar : Putih

Tulisan : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Rockwell*

Ukuran : 40

Tipe : Bold

Animasi :

Suara : -

Script : */* Click to Go to Scene and Play*
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
**/*

```
kikd.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_16);

function fl_ClickToGoToScene_16(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "kd");
}
```

STORYBOARD MENU EVALUASI

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : Evaluasi

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman tampilan Evaluasi mata pelajaran geografi semester 1, siswa akan memasukkan nama dan kelas untuk menjawab soal, didalamnya terdapat tombol keluar.

Warna : Hitam, putih , abu-abu

Layar Dasar : Putih

Tulisan : Evaluasi mata pelajaran geografi semester 1

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Rockwell* dan *Verdana*

Ukuran : 40 dan 18

Tipe : Bold

Animasi :

Suara : -

Script : */* Click to Go to Scene and Play*
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
**/*

```
eva.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_55);

function fl_ClickToGoToScene_55(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "evaluasi");
}
```

STORYBOARD MENU SOAL EVALUASI

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : Soal Evaluasi

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman tampilan Soal Evaluasi mata pelajaran geografi semester 1, siswa akan memasukkan nama dan kelas untuk menjawab soal, didalamnya terdapat tombol keluar.

Warna : Hitam, putih , abu-abu

Layar Dasar : Putih

Tulisan : pertanyaan tentang mata pelajaran geografi

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Rockwell* dan *Verdana*

Ukuran : 30 dan 18

Tipe : Bold

Animasi :

Suara : -

Script : *stop();*

```
var nama:String; var noabsen:String;

var skor:Number = 0; var poin:Number = 0; var hasil:String = "";
kesoal.addEventListener(MouseEvent.CLICK, getuser); function
getuser(event:MouseEvent):void
{
nama = nama1.text; noabsen = noabsen1.text; nextFrame();
}
```

STORYBOARD MENU TENTANG APLIKASI

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : Tentang Aplikasi

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman tampilan menu tentang aplikasi pada media pembelajaran geografi, didalamnya terdapat tombol keluar.

Warna : Hitam, putih ,

Layar Dasar : Putih

Tulisan : Tentang Aplikasi

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Rockwell* dan *Verdana*

Ukuran : 40 dan 18

Tipe : Bold

Animasi :

Suara : -

Script : */* Click to Go to Scene and Play*
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
**/*

```
about.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_14);

function fl_ClickToGoToScene_14(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "about");
}
```

STORYBOARD MENU PROFIL

Aplikasi : Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android

Dirancang Oleh : Khalid Maulana

Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/17 Juli 1997

Modul : Profil

Layar : 1 dari 1

Ukuran Layar : 720 x 1520

Tanggal : 10/1/2022



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman tampilan profil tentang biodata penulis, didalamnya terdapat tombol keluar.

Warna : Hitam, putih ,

Layar Dasar : Putih

Tulisan : Profil, nama, nim, fakultas, jurusan, alamat, TTL

Atribut Tulisan

Jenis Huruf : *Rockwell* dan *Verdana*

Ukuran : 40

Tipe : Regular dan Bold

Animasi :

Suara : -

Script :

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.
*/

profil.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_8);

function fl_ClickToGoToScene_8(event:MouseEvent):void
{
  MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "profil");
}
```

SILABUSMATA PELAJARAN GEOGRAFI
SEMESTER GANJIL DAN GENAP
SMAN 1 AMPEK ANGKEK
KELAS X TP.2021-2022

Kompetensi Inti

Sikap Spiritual adalah "Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya". Adapun rumusan Kompetensi Sikap Spiritual adalah "Menerima, menjalankan, menghargai, mengamalkan, mensyukuri, dan menjadi teladan berperilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia". Rumusan kompetensi sosial untuk jenjang SMA/MA/SMK/MAK adalah menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, dan tempat bermain, serta sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi waktu	Sumber belajar
				Religius	Budaya	TM	PT	KMTT		
3.1 Memahami pengertian dan ruang lingkup geografi dan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari	3.1.1. Menjelaskan Pengertian geografi 3.1.2 Menjelaskan Ruang lingkup geografi. 3.1.3. Menjelaskan Objek studi geografi 3.1.4 Menganalisis fokus 10 konsep dasar geografi yang [illegible] 3.1.5 Menjelaskan manfaat pengetahuan geografi	Pengertian Dasar Geografi • Ruang lingkup pengetahuan geografi. • Objek studi dan aspek geografi. • Konsep-konsep utama dan sudut kajiannya • Filosofi geografi dan kegunaannya	Menganalisis materi pembelajaran Ruang lingkup Pengertian Dasar Geografi • Ruang lingkup pengetahuan geografi • Objek studi dan aspek geografi • Konsep-konsep utama dan sudut kajiannya • Filosofi geografi dan contoh kegunaannya	Surat Al Mulk ayat 3 Surat Ar Nuur ayat 61 Surat Al Hujurat ayat 13 Surat Ar Nuur ayat 35	Dari contoh ayat tersebut [illegible] Mengambil Pelajaran Tanggung Jawab [illegible] Hidup Menggunakan waktu dengan baik [illegible]	Menentukan 3 contoh dari masing-masing konsep geografi menurut Ilmu Geografi 1	Menelaah laporan mengenai ruang lingkup geografi	Membuat Ulasan Ruang lingkup Geografi	12 JP	Dikti Geografi X IPS Dikti gambar Geografi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi waktu	Sumber belajar
				Religius	Budaya	TM	PT	KMTT		
3.1 Memahami konsep pengertian, ruang lingkup, dan dasar geografi serta kedudukan geografi dalam berbagai sistem	3.1.1 Menganalisis pendekatan geografi yang berkaitan dengan fenomena geosfer dilingkungan sekitar 4.1.1 menuangkan contoh pengertian geografi dan dasar geografi pada [illegible] kehidupan sehari hari dalam bentuk tulisan 4.1.2 menuliskan contoh pengertian geografi pada kehidupan sehari hari dalam bentuk tulisan 4.1.3 menyajikan contoh pengertian pengetahuan dasar geografi pada kehidupan sehari hari dalam bentuk tulisan	• Pendekatan geografi dan contoh masing-masing • Keterangan geografi	• Pendekatan geografi dan contoh masing-masing • Keterangan geografi							
3.2 Memahami dasar-dasar pemetaan, Pengertian, [illegible], dan Sistem Informasi Geografis (SIG)	3.2.1 Menjelaskan pengertian peta 3.2.2 Menjelaskan fungsi peta 3.2.3	PENGETAHUAN DASAR PEMETAAN • Dasar-dasar pemetaan, pengertian peta, dan [illegible] informasi geografis	Menganalisis materi pembelajaran Dasar-dasar pemetaan • Menganalisis unsur-unsur pengetahuan peta, cara [illegible] Sistem Informasi Geografis untuk [illegible]	Surat Ar Nuur ayat 35 Surat Nuh ayat 19-20 Surat An Nur ayat 40 Surat Ibrahim ayat	Alam [illegible] pelajaran Nama-nama [illegible] Keajaiban penciptaan Keterangan [illegible]	Menelaah satu konsep tentang pengertian dasar pemetaan	Menelaah peta [illegible] sekolah	Menemukan [illegible] tentang manfaat [illegible] pengolahan [illegible] dan Sistem	15 JP	Dikti Geografi X IPS Peta [illegible] cetak

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi waktu	Sumber belajar
				Religius	Budaya	TM	PT	KMTT		
	3.2.4 4.2.5 3.2.6 3.2.7 4.2.8 3.2.9 3.2.10 3.2.11 3.2.12 3.2.13	•	geografis •	Sikap •						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi waktu	Sumber belajar
				Religius	Budaya	TM	PT	KMTT		
3.1 Menganalisis pengaruh interaksi keruangan antarwilayah dalam kehidupan masyarakat di lingkungan sekitar, nasional, dan internasional 4.1 Mengolah dan menyajikan data interaksi keruangan antarwilayah dalam kehidupan masyarakat di lingkungan sekitar, nasional, dan internasional dengan berbagai pendekatan	3.2.1 4.2.1 3.2.2 4.2.2 3.2.3 4.2.3 3.2.4	LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN GEOGRAFI • Mengamati fenomena geografis. • Merumuskan permasalahan geografis. • Mengumpulkan	Mengamati contoh-contoh penelitian geografi yang telah dilakukan • Melakukan pengamatan terhadap fenomena geografis di lingkungan sekitar dengan langkah-langkah penelitian dan menyajikan hasil pengamatan dengan sarana penelitian yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti dalam bentuk peta, gambar, dan lain-lain	Sikap Ar. Non Rutin(4): Sikap Ar.Rutin	Perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai budaya setempat yang relevan untuk pencegahan dan solusi permasalahan lingkungan hidup. Non rutin jika ada kegiatan yang dilakukan secara	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain dengan menggunakan indera (mata, telinga, hidung, lidah dan kulit)	Memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan sistematis dalam melakukan pengamatan dan penyelidikan geografi	12 JP	Buku Geografi SMA Modul/bahan ajar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi waktu	Sumber belajar
				Religius	Nasiyo	TM	PT	KMTT		
	3.2.5 Menyebutkan nama-nama provinsi yang berbatasan 3.2.6 Menyebutkan ibukota provinsi 3.2.7 Menyebutkan lokasi provinsi 3.2.8 Menyebutkan nama provinsi 3.2.9 Mengurutkan data Penduduk 4.3.1 Menyajikan laporan tentang provinsi yang berbatasan 4.3.2 Menyajikan hasil laporan tentang provinsi sederhana	• Menyajikan hasil laporan tentang provinsi yang berbatasan dilengkapi peta, tabel, grafik, foto dan/atau video								
4.4 Menyajikan informasi tentang provinsi yang berbatasan dalam bentuk narasi yang dilengkapi dengan peta, bagan, gambar, grafik, tabel, dan/atau video										

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi waktu	Sumber belajar
				Religius	Nasiyo	TM	PT	KMTT		
3.4 Menganalisis aktivitas ekonomi berbasis sumber daya alam di provinsi yang berbatasan	3.4.1 Menyebutkan aktivitas ekonomi berbasis sumber daya alam 3.4.2 Menyebutkan aktivitas ekonomi berbasis sumber daya manusia 3.4.3 Menyebutkan aktivitas ekonomi berbasis sumber daya buatan 3.4.4 Mengurutkan aktivitas perekonomian berdasarkan jenisnya 3.4.5 Menyebutkan perkembangan kehidupan di Barat 3.4.6 Menyebutkan dampak sosial budaya terhadap kehidupan di masa kini. 3.4.7 Menyebutkan dampak revolusi Barat terhadap kehidupan di masa kini. 3.4.8 Mengelompokkan kehidupan di masa kini	(KEGIATAN AWAL) RUANG KEHIDUPAN • Tata kehidupan di Barat • Perkembangan kehidupan di Barat • Dampak sosial dan revolusi Barat terhadap kehidupan di Barat	Menggunakan model pembelajaran Discovery Learning • Mengamati gambar kehidupan di Barat melalui media • Berdiskusi tentang gambar kehidupan di Barat, seperti pengaruh Barat, dan lain-lain • Menyajikan laporan hasil diskusi tentang gambar kehidupan di Barat, seperti pengaruh Barat, dan lain-lain	Surat Al-Anfaal ayat 101 Surat Al Zaitya ayat 20 Surat Al Surat Al Surat Fussilat ayat 41 Surat Az Zumar ayat 47	Unyuk saat ini dan lain-lain Dalam hal Ada manfaat, Ada yang, ada Ada yang, ada Ada yang, ada	Mendengarkan penjelasan guru	Mendengarkan penjelasan guru Mengamati gambar kehidupan di Barat Berdiskusi tentang gambar kehidupan di Barat Menyajikan hasil diskusi	Mendengarkan penjelasan guru mengamati gambar kehidupan di Barat Berdiskusi tentang gambar kehidupan di Barat Menyajikan hasil diskusi	12 JP	Buku Siswa Kelas X IPS Peta perkembangan
4.4 Menyajikan informasi tentang aktivitas ekonomi berbasis sumber daya alam di provinsi yang berbatasan	4.4.1 Menyajikan laporan tentang aktivitas ekonomi berbasis sumber daya alam di provinsi yang berbatasan									

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi waktu	Sumber belajar
				Religius	Budaya	TM	PT	KMTT		
Kebiasaan dengan menggunakan kata, frase, kalimat, gambar, foto, diagram, video	3.1.2 Menyajikan laporan tentang karakteristik planet beserta satelit yang mengorbitinya									
3.5. Menganalisis dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan	3.5.1 Menjelaskan pengertian litosfer 3.5.2 Menggambarkan jenis-jenis material dan batuan 3.5.3 Menggambarkan tektonik lempeng 3.5.4 Menjelaskan pengertian batuan dan materi 3.5.5 Menganalisis pengaruh tektonisme terhadap kehidupan 3.5.6 Menyebutkan tenaga Endogen yang mempengaruhi pembentukan muka bumi 3.5.7. menganalisis pengaruh vulkanisme terhadap kehidupan 3.5.8 Menyebutkan macam-macam gempa 3.5.9 Menjelaskan fikta Hukayat dan manfaat gempa yang sangat berguna 3.5.10 Menganalisis	DINAMIKA LITOSFER DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN • Karakteristik Lapisan Materi • Proses tektonisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan • Proses vulkanisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan • Proses endogen dan pengaruhnya terhadap kehidupan • Pembentukan muka dan pemanfaatan oleh manusia • Pemanfaatan	Menggunakan model pembelajaran Discovery Learning • Menyanyikan gambar, peta, foto, diagram, video/animasi tentang gempa dan dampaknya terhadap kehidupan • Mendiskusikan dan menyimpulkan tentang dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan • Menganalisis masalah dan menggunakan sebuah tentang dampak dinamika litosfer terhadap kehidupan (bisa berupa peta, gambar, tabel, grafik, video, diagram, animasi)	Surat Ali Thaha: ayat 12 Surat Al Anbiya ayat 31 Surat An Nahal: ayat 15 Surat Al Araf: ayat 189	Allah menciptakan alam semesta dengan sempurna Allah menciptakan gunung sebagai pasak bumi agar bumi tidak goncang Manusia diberi kebebasan untuk mengelola lingkungan, tetapi tidak diperbolehkan untuk merusak lingkungan, karena dampak buruk yang ditimbulkan akan merugikan manusia itu sendiri, yaitu berupa bencana alam Allah menciptakan gunung, sungai, lembah, dan laut untuk kepentingan manusia, misalnya untuk pertanian, perkebunan, dan sumber air Allah menciptakan manusia dengan berbagai suku, bangsa, dan bahasa	Menyimak penjelasan tentang fenomena dan pengelolaannya secara mandiri	Menyelesaikan laporan sederhana tentang pengaruh vulkanisme bagi kehidupan	Menyelesaikan tugas sebagai kelompok, gotong royong	12 JP	Buku Geografi XIPS Peta Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi waktu	Sumber belajar
				Religius	Budaya	TM	PT	KMTT		
4.5. Menyajikan proses dinamika litosfer dan dampaknya menggunakan kata, tabel, grafik, video, dan animasi	pengaruh vulkanisme terhadap kehidupan 3.5.11 Menjelaskan pengertian tanah dan faktor yang mempengaruhi pembentukan tanah 3.5.12 Menjelaskan proses terjadinya pembentukan tanah 3.5.13 Menjelaskan komponen penyusun tanah dan sifat tanah 3.5.14 Menjelaskan pengertian tanah dan jenis-jenis tanah 3.5.15 Menjelaskan pencemaran tanah dan cara penanggulangannya 4.5.1 Menyajikan laporan tentang proses terjadinya gempa dan dampaknya terhadap kehidupan 4.5.2 Membuat peta sebaran gempa di Indonesia 4.5.3 Menyajikan peta sebaran gempa di Indonesia	dan konservasi tanah • Jenis-jenis tanah yang terdapat di Indonesia dan persebarannya dan geologi di Indonesia			Allah menciptakan tanah sebagai tempat tinggal manusia, tempat bercocok tanam, tempat hidup hewan, tumbuhan, dan mikroorganisme, serta sebagai sumber air dan bahan bangunan. Oleh karena itu, manusia harus menjaga kelestarian tanah dan tidak merusaknya					
4.6 Menyajikan dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap	3.6.1 Menjelaskan pengertian atmosfer 3.6.2 Menjelaskan komposisi	DINAMIKA ATMOSFER DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN	Menggunakan model pembelajaran Discovery Learning • Menganalisis gambar	Surat Al Rum ayat 27 Surat An Nisa ayat 43 Surat Al	Allah berkuasa menciptakan segala sesuatu untuk kepentingan manusia	Menyelesaikan penjelasan laporan, atmosfer dan pengaruhnya	Menyelesaikan tugas kelompok, Klasifikasi iklim di Indonesia dan	Menyelesaikan tugas kelompok, gotong royong	12 JP	Buku Geografi XIPS Peta Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Religius	Budaya	TM	PT	KMTT		
3.6 Menganalisis interaksi antarruang dan dampaknya dalam kehidupan	3.6.1 Menjelaskan pengertian interaksi antarruang 3.6.2 Menjelaskan bentuk interaksi desa dan kota 3.6.3 Menjelaskan bentuk interaksi antara desa dan kota 3.6.4 Menjelaskan dampak interaksi desa dan kota 3.6.5 Menganalisis konflik tipe dan pola konflik global 3.6.6 Menganalisis tipe & pola konflik global dan penyebabnya 3.6.7 Menganalisis upaya pencegahan konflik global terhadap kehidupan 3.6.8 Menganalisis manfaat interaksi desa dan kota terhadap kehidupan 3.6.9 Menganalisis kerjasama yang menyebabkan dan mencegah konflik di Indonesia	• Keterkaitan interaksi desa dan kota • Pengaruh interaksi desa dan kota terhadap kehidupan • Klasifikasi tipe dan pola konflik global • Karakteristik konflik di Indonesia dan penyebabnya terhadap kehidupan • Pengaruh pencegahan konflik global terhadap kehidupan • Lembaga-lembaga yang menyelesaikan dan mencegah konflik di Indonesia	• Mengamati gambar, foto, dan tayangan terkait interaksi antarruang • Menganalisis interaksi antarruang yang terjadi di lingkungan sekitar • Menyajikan hasil interaksi antarruang • Menganalisis konflik global terhadap kehidupan di lingkungan sekitar • Menyajikan hasil diskusi tentang dampak interaksi dan dampaknya terhadap kehidupan di lingkungan sekitar dalam bentuk peta, gambar, tabel, grafik, video, cerita, atau lainnya • Peserta didik membuat peta pemahaman tentang interaksi antarruang	Bagaimana sikap Anda terhadap Sistem Ari Nabi (ayat 29 Sistem Ari Tharia (ayat 11 Sistem Ari Rahmat (ayat 15	tekun		penyelesaian tugas tepat waktu			

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Pembelajaran			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Religius	Budaya	TM	PT	KMTT		
3.8 Menganalisis dinamika kehidupan dan dinamika kehidupan	3.7.1 Menjelaskan tentang kehidupan 3.7.2 Mengidentifikasi kualitas penduduk 3.7.3 Menganalisis kualitas penduduk	KEHIDUPAN DI BIOSFER DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN • Biosfer • Karakteristik dan dinamika penduduk • Pencemaran	Mengamati video/ gambar/ foto/ dan atau membaca teks tentang dinamika kehidupan dan dampaknya terhadap kehidupan • Menganalisis gambar, foto, dan atau membaca teks tentang dinamika kehidupan dan dampaknya terhadap kehidupan • Melakukan kunjungan ke [illegible] untuk mengidentifikasi [illegible] • Menyajikan hasil	Sistem Ari Rahmat (ayat 15	Etos [illegible]	Menjelaskan [illegible]	Menjelaskan [illegible]	Menyajikan [illegible]	12 JP	Buku Geografi X IPS Peta Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Sikap	Hasil	TM	PT	KMTT		
	3.7.4 Mengidentifikasi peristiwa sejarah lokal 3.7.5 Menjelaskan peristiwa sejarah lokal dan nasional 3.7.6 Menceritakan peristiwa lahirnya Pancasila 3.7.7 Menjelaskan sejarah perumusan Pancasila 3.7.8 Menceritakan peristiwa sejarah perumusan Pancasila 3.7.9 Menganalisis peristiwa sejarah perumusan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 3.7.10 Menjelaskan peristiwa sejarah perumusan Pancasila secara berkelanjutan	• Peristiwa sejarah lokal dan nasional • Peristiwa sejarah perumusan Pancasila • Keberagaman Suku Bangsa (RAS), Lembaga-lembaga yang menyebabkan RAS menurut teori Antropologi di Indonesia	• Menyimak tayangan video tentang peristiwa sejarah lokal dan nasional • Menyampaikan laporan hasil diskusi tentang peristiwa sejarah lokal dan nasional • Mendiskusikan ?							

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai		Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Sikap	Hasil	TM	PT	KMTT		
4.1 Menyajikan peristiwa dan tokoh sejarah perumusan Pancasila, dasar, gambar, tabel, grafik, video dan bentuk lainnya	3.7.11 Mengidentifikasi lembaga-lembaga yang menyebabkan terjadinya RAS menurut teori Antropologi di Indonesia 4.7.1 Membuat model Pola Akbar Sosial 4.7.2 Menyajikan Model Pola Akbar Sosial									

Mengetahui
Kepala SMAN 1 Angek Angkek

Dra. AFRI YETTI, M.Si
NIP. 196303231990032003

Angek Angkek , Juli 2021

Guru Mata Pelajaran,

Nur Endah, S.Pd
NIP. 196212201985122002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri I Ampek Angkek
Mata Pelajaran : Geografi
Kelas/Semester : X/Ganjil
Materi Pokok : ***Pengetahuan Dasar Geografi***

Alokasi Waktu : 4 Minggu x 3 Jam pelajaran @ 45 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya. **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional".
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami pengetahuan dasar geografi dan terapannya dalam kehidupan sehari-hari	• Mendefinisikan tentang ruang lingkup pengetahuan geografi • Mengidentifikasi objek studi geografi • Mendeskripsikan tentang konsep esensial geografi dan contoh terapannya • Mengidentifikasi prinsip-prinsip geografi • Menemukan data dan informasi tentang prinsip geografi dan contoh terapannya • Menerapkan prinsip geografi dalam kajian gejala geosfer • Menjelaskan pendekatan geografi • Menemukan data dan informasi tentang pendekatan geografi dan contoh terapannya • Mengaplikasikan metode/pendekatan geografi dalam mengkaji fenomena geosfer • Mendeskripsikan aspek-aspek geografi • Menjelaskan perbedaan aspek-aspek geografi • Memberikan contoh aspek-aspek geografi dalam kehidupan sehari-hari • Menyimpulkan hasil asosiasi data dan informasi tentang hubungan antara suatu objek dengan objek lainnya di permukaan bumi
4.1 Menyajikan contoh penerapan pengetahuan dasar geografi pada kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan	• Mempresentasikan tulisan tentang ruang lingkup pengetahuan dan ke terampilan geografi yang dilengkapi contoh dalam kehidupan sehari-hari • Menyampaikan hasil kesimpulannya tentang ruang lingkup pengetahuan geografi, konsep esensial geografi, obyek studi, prinsip, pendekatan, dan aspek geografi di depan kelas

1. Pertemuan Ke-1 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.
- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Apabila materi tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  Ruang lingkup dan objek studi geografi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Ruang lingkup pengetahuan geografi dengan cara : Menayangkan gambar/foto/video yang relevan. Lembar kerja materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi. Pemberian contoh-contoh materi Ruang lingkup dan objek studi geografi untuk dapat dikembangkan peserta didik, Kegiatan literasi ini dilakukan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Ruang lingkup dan objek studi geografi Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Ruang lingkup dan objek studi geografi Pemberian materi Ruang lingkup dan objek studi geografi dan prinsip geografi Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : Ruang lingkup dan objek studi geografi untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan

identifikasi masalah)	informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: Mengamati dengan seksama materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya. Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang sedang dipelajari. Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang sedang dipelajari. Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Ruang lingkup dan objek studi geografi → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Ruang lingkup dan objek studi geografi sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Ruang lingkup dan objek studi geografi dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data) Verification	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Ruang lingkup dan objek studi geografi → Mengolah informasi dari materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.

(pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Ruang lingkup dan objek studi geografi **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Ruang lingkup dan objek studi geografi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : Ruang lingkup dan objek studi geografi → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Ruang lingkup dan objek studi geografi dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Ruang lingkup dan objek studi geografi → Menjawab pertanyaan tentang materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
Catatan : Selama pembelajaran Ruang lingkup dan objek studi geografi **berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan**	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik : ● Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Ruang lingkup dan objek studi geografi yang baru dilakukan. ● Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Ruang lingkup dan objek studi geografi yang baru diselesaikan. ● Mengagendakan materi atau tugas portofolio / unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. **Guru :** ● Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Ruang Lingkup Pengetahuan Geografi dan Objek Studi Geografi Ruang lingkup pengetahuan geografi	

- Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas portofolio / unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi penilaian tugas
- Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Ruang Lingkup Pengetahuan Geografi dan Objek Studi Geografi kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

2. Pertemuan Ke-2 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.
- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Apabila materi tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  Konsep esensial geografi dan prinsip geografi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Objek studi dan aspek geografi dengan cara : Menayangkan gambar/foto/video yang relevan . ● Lembar kerja materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi. ● Pemberian contoh-contoh materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi.untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb Kegiatan li terasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Konsep esensial geografi dan prinsip geografi. Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Objek studi dan aspek geografi

	Pemberian materi Objek studi dan aspek geografi oleh guru. Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : *Konsep esensial geografi dan prinsip geografi.* untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : *Konsep esensial geografi dan prinsip geografi.* yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: Mengamati dengan seksama materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi.yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya. Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang sedang dipelajari. Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang sedang dipelajari. Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang**

	Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Konsep esensial geografi dan prinsip geografi sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Konsep esensial geografi dan prinsip geografi dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Konsep esensial geografi dan prinsip geografi → Mengolah informasi dari materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Konsep esensial geografi dan prinsip geografi **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : Konsep esensial geografi dan prinsip geografi → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.

	→ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Konsep esensial geografi dan prinsip geografi → Menjawab pertanyaan tentang materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Catatan : Selama pembelajaran Konsep esensial geografi dan prinsip geografi **berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan**

Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik :

- Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Objek studi dan aspek geografi yang baru dilakukan.
- Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Konsep esensial geografi dan prinsip geografi yang baru diselesaikan.
- Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Konsep esensial geografi dan prinsip geografi
- Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas
- Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Konsep esensial geografi dan prinsip geografi kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

3. Pertemuan Ke-3 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

Orientasi

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Aperpepsi

- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

- Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  Pendekatan geografi dan contoh terapannya
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	**Kegiatan Pembelajaran**
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Konsep esensial geografi dan contoh terapannya dengan cara : → **Melihat** (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan. → **Mengamati** ● Lembar kerja materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya ● Pemberian contoh-contoh materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb → **Membaca**. Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Pendekatan geografi dan contoh terapannya Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Pendekatan geografi dan contoh terapannya Pemberian materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya oleh guru. Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : Pendekatan geografi dan contoh terapannya untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : Pendekatan geografi dan contoh terapannya

	yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: → **Mengamati obyek/kejadian** Mengamati dengan seksama materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya. → **Membaca sumber lain selain buku teks** Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang sedang dipelajari. → **Aktivitas** Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang sedang dipelajari. → **Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber** Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Pendekatan geografi dan contoh terapannya sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Pendekatan geografi dan contoh terapannya dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Pendekatan geografi dan contoh terapannya → Mengolah informasi dari materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Pendekatan geografi dan contoh terapannya **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : Pendekatan geografi dan contoh terapannya → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Pendekatan geografi dan contoh terapannya → Menjawab pertanyaan tentang materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.

	→ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Catatan : Selama pembelajaran Pendekatan geografi dan contoh terapannya berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik :

- Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Pendekatan geografi dan contoh terapannya yang baru dilakukan.
- Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Konsep esensial geografi dan contoh terapannya yang baru diselesaikan.
- Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Pendekatan geografi dan contoh terapannya
- Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas
- Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Pendekatan geografi dan contoh terapannya kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

4. Pertemuan Ke-4 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

Orientasi

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Aperpepsi

- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  Aspek-aspek geografi dan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari

- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	**Kegiatan Pembelajaran**
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Prinsip geografi dan contoh terapannya dengan cara : Menayangkan gambar/foto/video yang relevan. ● Lembar kerja materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari ● Pemberian contoh-contoh materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Prinsip geografi dan contoh terapannya Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari Pemberian materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari oleh guru. Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: → **Mengamati obyek/kejadian**

	Mengamati dengan seksama materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya. → **Membaca sumber lain selain buku teks** Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang sedang dipelajari. → **Aktivitas** Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Prinsip geografi dan contoh terapannya yang sedang dipelajari. → **Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber** Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari → Mengolah informasi dari materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Aspek-aspek geografi dan

	contoh dalam kehidupan sehari-hari
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari → Menjawab pertanyaan tentang materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
Catatan : Selama pembelajaran Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik : ● Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Prinsip geografi dan contoh terapannya yang baru dilakukan.	

- Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang baru diselesaikan.
- Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari
- Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas
- Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Aspek-aspek geografi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui metode Think Pairs Share (TPS) siswa dapat memahami pengetahuan dasar geografi dan terapannya dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki sikap jujur, disiplin,tanggung jawab, kerjasama serta mengembangkan dan menyajikan hasil pemahaman dengan baik

D. Materi Pembelajaran

Pengetahuan Dasar Geografi

- Ruang lingkup pengetahuan geografi.
- Objek studi, Aspek geografi
- Konsep esensial geografi dan contoh terapannya.
- Prinsip geografi dan contoh terapannya.
- Pendekatan geografi dan contoh terapannya.
- Keterampilan geografi.

E. Metode Pembelajaran

1) Pendekatan : Saintifik
2) Model Pembelajaran : Think Pairs Share (TPS)
3) Metode : Tanya jawab, wawancara, diskusi dan bermain peran

F. Media Pembelajaran

Media :

- Lembar kerja (siswa)
- lembar penilaian
- Cetak: buku

Alat/Bahan :

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus

G. Sumber Belajar

- Buku Geografi Siswa Kelas X, Penerbit Erlangga tahun 2015. Buku Geografi Kelas X, Wangsa Jaksa Lestari tahun 2016
- Pengalaman peserta didik dan guru

H. Langkah-langkah Pembelajaran

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian (terlampir)

a. Sikap

- **Penilaian Observasi**

  Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1		75	75	50	75	275	68,75	C
2		...	...	...	...	...	...	...

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
   100 = Sangat Baik
   75 = Baik
   50 = Cukup
   25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = 100 x 4 = 400
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = 275 : 4 = 68,75
4. Kode nilai / predikat :
   75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
   50,01 – 75,00 = Baik (B)
   25,01 – 50,00 = Cukup (C)
   00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- **Penilaian Jurnal** *(Lihat lampiran)*

b. Pengetahuan

- **Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda** *(Lihat lampiran)*
- **Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan**
  Praktek Monolog atau Dialog
  Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- **Penugasan** *(Lihat Lampiran)*
  Tugas Rumah
  a. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
  b. Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
  c. Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

c. Keterampilan

- **Penilaian Unjuk Kerja**
  Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik
Cara mencari nilai (N) = Jumalah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik

- **Penilaian Portofolio**
  Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilain

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					
2					
3					
4					

2. Instrumen Penilaian (terlampir)

a. Pertemuan Pertama
b. Pertemuan Kedua
c. Pertemuan Ketiga

Ampek Angkek, Juli 2021

Mengetahui
Kepala SMAN I Ampek Angkek

Guru Mata Pelajaran

Dra. Afri Yetti, M.Si
NIP. 196303251990032001

Nur Endah, S.Pd
NIP. 19621220198512202

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri I Ampek Angkek
Mata Pelajaran : Geografi
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : ***Pengetahuan Dasar Pemetaan,*** *Pengindraan Jauh, dan Sistem Informasi Geografis (SIG)*
Alokasi Waktu : 5 Minggu x 3 Jam pelajaran @ 45 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya.**Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional".
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2. Memahami dasar-dasar pemetaan, Pengindraan Jauh, dan Sistem Informasi Geografis (SIG)	• Mengamati peta untuk mendapatkan informasi geografis. • Mengidentifikasi kan tentang dasar-dasar pemetaan. • Menemukan data dan informasi tentang jenis peta dan penggunaannya • Mengeksprolasi temuan data dan informasi tentang jenis peta dan penggunaannya • Mengeksprolasi temuan data dan informasi tentang komponen peta dan penggunaannya • Menghitung skala peta • Membuat peta dasar. • Mengamati citra pengindraan jauh untuk mendapatkan informasi geografis • Mengidentifikasi kan tentang dasar-dasar pengindraan jauh. • Memahami data dan informasi tentang komponen penginderaan jauh. • Menemukan data dan informasi tentang jenis citra penginderaan jauh dan interpretasi citra • Mengeksprolasi temuan data dan informasi tentang jenis citra pengin deraan jauh dan in terpretasi citra

	• Memahami data dan informasi tentang jenis citra pengin deraan jauh dan interpretasi citra • Mengamati hasil Sistem Informasi Geografis untuk mendapatkan informasi geografis • Mengidentifikasi kan tentang dasar-dasar sistem informasi geografi • Memahami dan informasi tentang komponen sistem informasi geografi • Mengasosiasikan uraian data dan informasi tentang teori pengolahan data dalam Sistem Informasi Geografis (SIG). • Menyimpulkan hasil asosiasi data dan informasi tentang teori pengolahan data dalam Sistem Informasi Geografis (SIG)
4.2. Membuat peta tematik wilayah provinsi dan/atau salah satu pulau di Indonesia berdasarkan peta rupa Bumi	• Praktik membuat peta tematik tentang wilayah provinsi di daerahnya

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui metode Discovery learning siswa dapat Memahami dasar-dasar pemetaan, Pengindraan Jauh, dan Sistem Informasi Geografis (SIG) serta memiliki sikap jujur, disiplin,tanggung jawab, kerjasama serta mengembangkan dan menyajikan hasil pemahaman dengan baik

D. Materi pembelajaran

- Dasar-dasar pemetaan, pengindraan jauh, dan sistem informasi geografis.
- Jenis peta dan penggunaannya.
- Jenis citra Pengindraan Jauh dan interpretasi citra.
- Teori pengolahan data dalam Sistem Informasi Geografis (SIG).

E. Metode Pembelajaran

1) Pendekatan : Saintifik
2) Model Pembelajaran : Discovery learning
3) Metode : Tanya jawab, diskusi

F. MediaPembelajaran

Media :

- *Worksheet* atau lembar kerja (siswa)
- lembar penilaian
- Cetak : buku,.

Alat/Bahan :

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus

G. Sumber Belajar

- Buku penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran Geografi, Kelas X, PT Erlangga, tahun 2015. Buku Geografi kls X , Wangsa Jastra Lestari

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.
- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan
- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Dasar-dasar pemetaan dan pengindraan jauh dengan cara : Menayangkan gambar peta yang relevan. • Lembar kerja materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan. Kegiatan literasi dilakukan dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, materi yang berhubungan dengan Dasar-dasar pemetaan. Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Dasar-dasar pemetaan. Pemberian materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan oleh guru. Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan. untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data	

collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: Mengamati dengan seksama materi Dasar-dasar pemetaan yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya. Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan. yang sedang dipelajari. Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan.yang sedang dipelajari. Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan.yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta. dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta.

Verification (pembuktian)	→ Mengolah informasi dari materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta.
	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta. → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta. → Menjawab pertanyaan tentang materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Catatan : Selama pembelajaran Dasar-dasar pemetaan dan pengindraan jauh berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik :

- Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Dasar-dasar pemetaan dan pengindraan jauh yang baru dilakukan.
- Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta yang baru diselesaikan.
- Mengagendakan materi yang harus dipelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta.
- Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas portofolio dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas
- Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Dasar-dasar pemetaan: fungsi peta , jenis-jenis peta dan penggunaan, komponen peta kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

2. Pertemuan Ke-2 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.
- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi sistem informasi geografis dengan cara : Menayangkan gambar peta. ● Lembar kerja materi menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah. ● Pemberian contoh-contoh menghitung skala peta untuk dapat di pahami peserta didik.

	Kegiatan literasi membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah Pemberian materi menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah oleh guru. Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
	Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok untuk membuat peta dasar. Untuk membuat peta dasar di lingkungan sekolah peserta didik melakukan pengukuran di lapangan telah diidentifikasi melalui kegiatan: → **Menentukan lokasi** di lingkungan sekolah yang akan di petakan **Menancapkan pancang pada titik-titik tinggi.** **Melakukan pengukuran arah** Secara disiplin siswa melakukan kegiatan pengukuran arah dengan m enggunakan meteran gulung. **Melakukan pengukuran sudut**. Secara disiplin siswa melakukan kegiatan pengukuran sudut dengan menggunakan kompas. → **Aktivitas** Siswa memasukan data hasil pengukuran dan pengamatan pada tabel yang telah mereka sediakan.menyusun.. Peserta didik dalam kelompoknya masing-masing untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas hasil pengukuran di lapangan dan menetukan skala peta. dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan data melalui pengukuran di

	lapangan , mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data) Verification (pembuktian)	Peserta didik dalam kelompoknya membuat peta dasar dari data hasil pengukuran dengan cara : → Peserta didik mengerjakan membuat peta berdasarkan data yang mereka di ukur dilapangan dengan menggunakan alat penggaris dan busur. **antara lain dengan** : masing-masing kelompok menayangkan peta yang di buat. Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas peta yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi sistem informasi geografis berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil kerja kelompok secara klasikal tentang materi : menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah → Menjawab pertanyaan tentang materi menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
Catatan : Selama pembelajaran sistem informasi geografis berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik : ● Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi sistem informasi geografis yang baru dilakukan. ● Mengagendakan materi yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau	

dirumah.

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah
- Peserta didik yang selesai mengerjakan portofolio dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas
- Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran menghitung skala peta dan dasar-dasar membuat peta dasar di lingkungan sekolah kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

3. Pertemuan Ke-3 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.
- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Jenis peta dan penggunaannya dengan cara : Menayangkan gambar/foto yang relevan. Lembar kerja materi Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. Pemberian contoh-contoh materi Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. untuk dapat dikembangkan peserta didik. Kegiatan literasi dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. Pemberian materi Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh.oleh guru.

	Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: Mengamati dengan seksama materi Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh.yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya. Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh.yang sedang dipelajari. Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Jenis peta dan penggunaannya yang sedang dipelajari. Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Jenis peta dan penggunaannya yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Jenis peta dan penggunaannya yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh.sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh

	sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. → Mengolah informasi dari materi Jenis peta dan penggunaannya yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh.
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh. → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh.dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh.yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Dasar-dasar Penginderaan Jauh dan Komponen Penginderaan Jauh.

	→ Menjawab pertanyaan tentang materi Jenis peta dan penggunaannya yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Jenis peta dan penggunaannya yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Jenis peta dan penggunaannya yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Catatan : Selama pembelajaran Jenis peta dan penggunaannya berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik :

- Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Jenis peta dan penggunaannya yang baru dilakukan.
- Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Jenis peta dan penggunaannya yang baru diselesaikan.
- Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Jenis peta dan penggunaannya
- Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas
- Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Jenis peta dan penggunaannya kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

4. Pertemuan Ke-4 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

Orientasi

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Aperpepsi

- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  Jenis citra Pengindraan Jauh

- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	**KEGIATAN LITERASI** Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Jenis citra Pengindraan Jauh dengan cara : Menayangkan gambar/foto yang relevan. ● Lembar kerja materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh ● Pemberian contoh-contoh materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Jenis citra Pengindraan Jauh Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Jenis citra Pengindraan Jauh Pemberian materi Jenis citra Pengindraan Jauh oleh guru. Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: Mengamati dengan seksama materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya.

	Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Jenis citra Pengindraan Jauh yang sedang dipelajari. Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Jenis citra Pengindraan Jauh yang sedang dipelajari. Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Jenis citra Pengindraan Jauh yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh → Mengolah informasi dari materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :

	→ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh → Menjawab pertanyaan tentang materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
Catatan : Selama pembelajaran Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh **berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan**	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik : ● Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Jenis citra Pengindraan Jauh yang baru dilakukan. ● Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh yang baru diselesaikan.	

- Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh
- Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas
- Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Jenis Citra Pengindraan Jauh dan Interpretasi Citra Penginderaan Jauh kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

5. Pertemuan Ke-5 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.
- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  Interpretasi citra
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan
- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Interpretasi citra dengan cara : Menayangkan gambar/foto yang relevan. ● Lembar kerja materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. ● Pemberian contoh-contoh materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.

	Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. Pemberian materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG oleh guru. Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: Mengamati dengan seksama materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba mengolah data dalam SIG.. Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.yang sedang dipelajari. Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Interpretasi citra yang sedang dipelajari. Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data

	dalam SIG.yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Interpretasi citra sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. → Mengolah informasi dari materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti,

	toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Interpretasi citra dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Interpretasi citra yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. → Menjawab pertanyaan tentang materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
Catatan : Selama pembelajaran Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.**berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan**	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik : ● Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Interpretasi citra yang baru dilakukan. ● Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.yang baru diselesaikan. ● Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. **Guru :** ● Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG. ● Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas ● Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Dasar-dasar Sistem Informasi Geografi, Komponen Sistem Informasi Geografi, Teori pengolahan Data dalam SIG.kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.	

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

3. Teknik Penilaian (terlampir)

d. Sikap

- **Penilaian Observasi**

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Soenarto	75	75	50	75	275	68,75	C
2		...	...	...	...	...	...	...

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
   100 = Sangat Baik
   75 = Baik
   50 = Cukup
   25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = 100 x 4 = 400
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = 275 : 4 = 68,75
4. Kode nilai / predikat :
   75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
   50,01 – 75,00 = Baik (B)
   25,01 – 50,00 = Cukup (C)
   00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- **Penilaian Jurnal** *(Lihat lampiran)*

e. Pengetahuan

- **Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda** *(Lihat lampiran)*
- **Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan**
  Praktek Monolog atau Dialog
  Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- **Penugasan** *(Lihat Lampiran)*
  Tugas Rumah
  a. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik

b. Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
c. Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

f. Keterampilan

- **Penilaian Unjuk Kerja**

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik
Cara mencari nilai (N) = Jumalah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik

- **Penilaian Proyek** *(Lihat Lampiran)*
- **Penilaian Produk** *(Lihat Lampiran)*
- **Penilaian Portofolio**

Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilain

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					
2					
3					
4					

Ampek Angkek, Juli 2021

Mengetahui
Kepala SMAN I Ampek Angkek

Guru Mata Pelajaran

Dra, Afri Yetti, M.Si
NIP. 196303251990032001

Yuli Fridawati ,SPd
NIP: 196406021987032011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri I Ampek Angkek.
Mata Pelajaran : Geografi
Kelas/Semester : X/Ganjil
Materi Pokok : ***Langkah-langkah Penelitian Geografi***

Alokasi Waktu : 3 Minggu x 3 Jam pelajaran @ 45 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya. **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional".
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI 4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3. Memahami langkah-langkah penelitian ilmu geografi dengan menggunakan peta	• Melakukan pengamatan fenomena geografis. • Mengklasifikasikan tentang fenomena geografis • Menemukan data dan informasi tentang fenomena geografis • Mengeksprolasi temuan data dan informasi tentang fenomena geografis • Merumuskan pertanyaan penelitian geografi • Merumuskan masalah penelitian geografi terhadap fenomena geosfera • Menentukan judul penelitian geografi terhadap fenomena geosfera • Menentukan tujuan penelitian geografi terhadap fenomena geosfera • Menyusun hipotesis penelitian geografi terhadap fenomena geosfera • Menentukan populasi dan penarikan sampel penelitian geografi terhadap fenomena geosfera • Menentukan dan menggunakan metode analisis geografi pada penelitian geografi terhadap fenomena geosfera • Menggunakan sarana ilmiah pada penelitian geografi terhadap fenomena geosfera • Menggunakan teknik-teknik pengumpulan data pada penelitian geo grafi terhadap fenomena geosfera • Menggunakan teknik analisis data pada penelitian geografi terhadap fenomena geosfera

	• Memilih dan menggunakan variable penelitian pada penelitian geografi terhadap fenomena geosfera • Menyimpulkan hasil asosiasi data dan informasi tentang data geografis • Melakukan penelitian geografi sederhana dengan langkah-langkah penelitian ilmiah sesuai dengan tema penelitian yang ditentukan oleh guru dan/atau peserta didik
4.3. Menyajikan hasil observasi lapangan dalam bentuk makalah yang dilengkapi dengan peta, bagan, gambar, tabel, grafik, foto, dan/atau video	• Menyajikan hasil laporan penelitian geografi sederhana dilengkapi peta, tabel, grafik, foto, dan/atau video • Membuat laporan penelitian • Mempublikasikan hasil penelitian geografi pada penelitian geografi terhadap fenomena geosfera dalam bentuk laporan observasi lapangan

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui metode Discovery Learning siswa dapat Memahami langkah-langkah penelitian ilmu geografi dengan menggunakan peta, serta memiliki sikap jujur, disiplin,tanggung jawab, kerjasama, responsif, dan pro-aktif serta mengembangkan dan menyajikan hasil pemahaman dengan baik

D. Materi Pembelajaran

Langkah-langkah Penelitian Geografi

- Mengamati fenomena geografis.
- Merumuskan pertanyaan penelitian geografi.
- Mengumpulkan serta mengolah data geografis.
- Menganalisis data geografis.
- Membuat laporan penelitian.

E. Metode Pembelajaran

1) Pendekatan : Saintifik
2) Model Pembelajaran : Discovery Learning
3) Metode : Tanya jawab, wawancara, diskusi dan bermain peran

F. MediaPembelajaran

Media :

- *Worksheet* atau lembar kerja (siswa)
- lembar penilaian
- Cetak: buku, brosur, dan gambar.

Alat/Bahan :

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus.
- Komputer.

G. Sumber Belajar

- Buku Geografi Siswa Kelas X, Kemendikbud, tahun 2013

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

Orientasi

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Aperpepsi

- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	**KEGIATAN LITERASI** Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Mengamati fenomena geografis dengan cara : → **Melihat** (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan. → **Mengamati** ● Lembar kerja materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi ● Pemberian contoh-contoh materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb → **Membaca**.

	Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi → **Menulis** Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi → **Mendengar** Pemberian materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi oleh guru. → **Menyimak** Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	**CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)** Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	**KEGIATAN LITERASI** Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: → **Mengamati obyek/kejadian** Mengamati dengan seksama materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya. → **Membaca sumber lain selain buku teks** Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Mengamati fenomena geografis yang sedang dipelajari. → **Aktivitas** Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang sedang dipelajari. → **Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber** Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.

	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	**COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)** Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi → Mengolah informasi dari materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi
Verification (pembuktian)	**CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)** Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.

Generalization (menarik kesimpulan)	**COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)** Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Mengamati fenomena geografis berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : *Mengamati fenomena geografis* → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Mengamati fenomena geografis dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Mengamati fenomena geografis yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. **CREATIVITY (KREATIVITAS)** → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi → Menjawab pertanyaan tentang materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
Catatan : Selama pembelajaran Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi **berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan**	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik : ● Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang baru dilakukan. ● Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi yang baru diselesaikan. ● Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. **Guru :** ● Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi ● Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas ● Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Mengamati fenomena geografis dan merumuskan pertanyaan penelitian geografi kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.	

3. Pertemuan Ke-2 (3 x 45 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

Orientasi

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Aperpepsi

- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis

- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	**KEGIATAN LITERASI** Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Mengumpulkan serta mengolah data geografis dengan cara : → **Melihat** (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan. → **Mengamati** ● Lembar kerja materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis ● Pemberian contoh-contoh materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb → **Membaca**.

	Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis → **Menulis** Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis → **Mendengar** Pemberian materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis oleh guru. → **Menyimak** Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	**CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)** Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	**KEGIATAN LITERASI** Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: → **Mengamati obyek/kejadian** Mengamati dengan seksama materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya. → **Membaca sumber lain selain buku teks** Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang sedang dipelajari. → **Aktivitas** Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang sedang dipelajari. → **Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber** Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Mengumpulkan serta mengolah data geografis yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. **COLLABORATION (KERJASAMA)**

	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis → **Mengumpulkan informasi** Mencatat semua informasi tentang materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	**COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)** Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis → Mengolah informasi dari materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis
Verification (pembuktian)	**CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)** Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	**COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)** Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan

	→ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis geografis berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. **CREATIVITY (KREATIVITAS)** → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis → Menjawab pertanyaan tentang materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
Catatan : Selama pembelajaran Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik : ● Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang baru dilakukan. ● Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis yang baru diselesaikan. ● Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. **Guru :** ● Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis ● Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas ● Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Mengumpulkan serta Mengolah Data Geografis dan Menganalisis data geografis kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.	

5.	**Pertemuan Ke-3 (3 x 45 Menit)**

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

Orientasi

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan ***syukur*** kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Aperpepsi

- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  Membuat laporan penelitian

- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- Pembagian kelompok belajar
- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (105 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimullasi/ pemberian rangsangan)	**KEGIATAN LITERASI** Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Membuat laporan penelitian dengan cara : → **Melihat** (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan. → **Mengamati** ● Lembar kerja materi Membuat laporan penelitian ● Pemberian contoh-contoh materi Membuat laporan penelitian untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb → **Membaca**. Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Membuat laporan penelitian → **Menulis** Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Membuat laporan penelitian

	→ **Mendengar** Pemberian materi Membuat laporan penelitian oleh guru. → **Menyimak** Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : *Membuat laporan penelitian* untuk melatih rasa ***syukur,*** kesungguhan dan ***kedisiplinan***, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	**CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)** Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : → **Mengajukan pertanyaan** tentang materi : *Membuat laporan penelitian* yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	**KEGIATAN LITERASI** Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: → **Mengamati obyek/kejadian** Mengamati dengan seksama materi Membuat laporan penelitian yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterprestasikannya. → **Membaca sumber lain selain buku teks** Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Membuat laporan penelitian yang sedang dipelajari. → **Aktivitas** Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengmati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Membuat laporan penelitian yang sedang dipelajari. → **Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber** Mengajukan pertanyaan berkaiatan dengan materi Membuat laporan penelitian yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. **COLLABORATION (KERJASAMA)** Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk: → **Mendiskusikan** Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Membuat laporan penelitian → **Mengumpulkan informasi**

	Mencatat semua informasi tentang materi Membuat laporan penelitian yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → **Mempresentasikan ulang** Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Membuat laporan penelitian sesuai dengan pemahamannya. → **Saling tukar informasi** tentang materi : *Membuat laporan penelitian* dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Data processing (pengolahan Data)	**COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)** Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : → **Berdiskusi** tentang data dari Materi : *Membuat laporan penelitian* → Mengolah informasi dari materi Membuat laporan penelitian yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Membuat laporan penelitian
Verification (pembuktian)	**CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)** Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : *Membuat laporan penelitian* **antara lain dengan** : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
Generalization (menarik kesimpulan)	**COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)** Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Membuat laporan penelitian berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : *Membuat laporan penelitian*

	→ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi Membuat laporan penelitian dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Membuat laporan penelitian yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. **CREATIVITY (KREATIVITAS)** → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara ***tertulis*** tentang materi : *Membuat laporan penelitian* → Menjawab pertanyaan tentang materi Membuat laporan penelitian yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Membuat laporan penelitian yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Membuat laporan penelitian yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
Catatan : Selama pembelajaran Membuat laporan penelitian berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik : ● Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Membuat laporan penelitian yang baru dilakukan. ● Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Membuat laporan penelitian yang baru diselesaikan. ● Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. **Guru :** ● Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Membuat laporan penelitian ● Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas ● Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Membuat laporan penelitian kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.	

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

4. Teknik Penilaian (terlampir)

g. Sikap

- **Penilaian Observasi**

  Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Soenarto	75	75	50	75	275	68,75	C
2		...	...	...	...	...	...	...

Keterangan :
- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :
1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
   100 = Sangat Baik
   75 = Baik
   50 = Cukup
   25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = 100 x 4 = 400
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = 275 : 4 = 68,75
4. Kode nilai / predikat :
   75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
   50,01 – 75,00 = Baik (B)
   25,01 – 50,00 = Cukup (C)
   00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- **Penilaian Diri**

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :
1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50

2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 4 x 100 = 400
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (250 : 400) x 100 = 62,50
4. Kode nilai / predikat :
   75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
   50,01 – 75,00 = Baik (B)
   25,01 – 50,00 = Cukup (C)
   00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**
  Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

  Nama yang diamati : ...
  Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

  Catatan :
  1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
  2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 5 x 100 = 500
  3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (450 : 500) x 100 = 90,00
  4. Kode nilai / predikat :
     75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
     50,01 – 75,00 = Baik (B)
     25,01 – 50,00 = Cukup (C)
     00,00 – 25,00 = Kurang (K)

- **Penilaian Jurnal** *(Lihat lampiran)*

h. Pengetahuan
- **Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda** *(Lihat lampiran)*
- **Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan**
  Praktek Monolog atau Dialog
  Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- **Penugasan** *(Lihat Lampiran)*
  Tugas Rumah
  a. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
  b. Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
  c. Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

i. Keterampilan

- **Penilaian Unjuk Kerja**
  Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik
Cara mencari nilai (N) = Jumalah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :
100 = Sangat Baik
75 = Baik

50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik

- **Penilaian Proyek** *(Lihat Lampiran)*
- **Penilaian Produk** *(Lihat Lampiran)*
- **Penilaian Portofolio**
  Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilain

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					
2					
3					
4					

5. Instrumen Penilaian (terlampir)
d. Pertemuan Pertama
e. Pertemuan Kedua
f. Pertemuan Ketiga

6. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
a. Remedial
Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya sebagai berikut :
1) Jelaskan tentang Sistem Pembagian Kekuasaan Negara!
2) Jelaskan tentang Kedudukan dan Fungsi Kementerian Negara Republik Indonesia dan Lembaga Pemerintah Non Kementerian!
3) Jelaskan tentang Nilai-nilai Pancasila dalam Penyelenggaraan pemerintahan!

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah : ……..
Kelas/Semester : ……..
Mata Pelajaran : ……..
Ulangan Harian Ke : ……..
Tanggal Ulangan Harian : ……..
Bentuk Ulangan Harian : ……..
Materi Ulangan Harian : ……..
(KD / Indikator) : ……..
KKM : ……..

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						
3						
4						
5						

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
6						
dst						

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

1) Membaca buku-buku tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang relevan.
2) Mencari informasi secara online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
3) Membaca surat kabar, majalah, serta berita online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
4) Mengamati langsung tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang ada di lingkungan sekitar.

Ampek Angkek, Juli 2021

Mengetahui
Kepala SMAN I Ampek Angkek

Guru Mata Pelajaran

Dra. Afri Yetti, M.Si
NIP. 196303251990032001

Yuli Fridawati,S.Pd
NIP. 196406021987032011

ANGKET VALIDITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek.
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan kevalidan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada Bapak/Ibu sebagai validator dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN VALIDASI

Skala	Keterangan
5	Sangat Valid (SV)
4	Valid (V)
3	Cukup Valid (CV)
2	Kurang Valid (KV)
1	Tidak Valid (TV)

FORMAT PENELITIAN VALIDITAS

NO	KRITERIA	SKALA				
		1	2	3	4	5
A.	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian isi media dengan materi				✓	
2	Kesesuaian materi dengan pemahaman siswa				✓	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
4	Sistematika penulisan dalam tes/evaluasi				✓	
B.	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Uraian cara penggunaan media pembelajaran sistematis					✓
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					✓
3	Mudah digunakan dan sederhana dalam penoperasiannya					✓
4	Dapat membangkitkan minat belajar, dan motivasi serta perhatian siswa					✓
C.	**TAMPILAN**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas					✓
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				✓	
3	Tipe font sederhana dan jelas				✓	
4	Layout menarik dan proporsional					✓
5	Teks dapat di baca dengan baik					✓
D.	**ASPEK KEBAHASAAN**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti				✓	
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam penulisan					✓
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	

KOMENTAR DAN SARAN

1. **Komentar**

   Kemukakanlah komentar Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis produk ini.

   a. Titik Kekuatan

   1) Media versatil, materi terdiri 1 semester
   2) Menampilkan evaluasi formatif

   b. Titik Kelemahan

2. **Saran**

   Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibu yang diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk ini.

   - Lebih banyak gambar lebih menyenangkan dibanding yang hanya tulisan saja

Bukittinggi, 15 Januari 2022

Validator

Agus Putra Kurniawan

NIP.

ANGKET VALIDITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek.
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan kevalidan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada Bapak/Ibu sebagai validator dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN VALIDASI

Skala	Keterangan
5	Sangat Valid (SV)
4	Valid (V)
3	Cukup Valid (CV)
2	Kurang Valid (KV)
1	Tidak Valid (TV)

FORMAT PENELITIAN VALIDITAS

NO	KRITERIA	SKALA				
		1	2	3	4	5
A.	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian isi media dengan materi				✓	
2	Kesesuaian materi dengan pemahaman siswa				✓	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
4	Sistematika penulisan dalam tes/evaluasi				✓	
B.	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan cara penggunaan media pembelajaran sistematis				✓	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				✓	
3	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
4	Dapat membangkitkan minat belajar, dan motivasi serta perhatian siswa				✓	
C.	**TAMPILAN**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				✓	
2	Ukuran font propossional dan konsisten				✓	
3	Tipe font sederhana dan jelas			✓		
4	Layout menarik dan proporsional				✓	
5	Teks dapat di baca dengan baik			✓		
D.	**ASPEK KEBAHASAAN**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					✓
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam penulisan				✓	
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
4	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar				✓	

KOMENTAR DAN SARAN

1. **Komentar**

   Kemukakanlah komentar Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis produk ini.

   a. Titik Kekuatan

   Media sudah disajikan dengan baik

   b. Titik Kelemahan

   . untuk test pada materi belum ada/bisa di zoom
   . di evaluasi tidak ada tombol back / next

2. **Saran**

   Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibu yang digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk ini.

   ditambahkan atau dilengkapi lagi - lagi pada bagian kelemahan.

Bukittinggi, 13 Januari 2022

Validator

Yulinda Elin Yuliarta, M.kom

NIP. 19911122 20120 12 2030

ANGKET VALIDITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

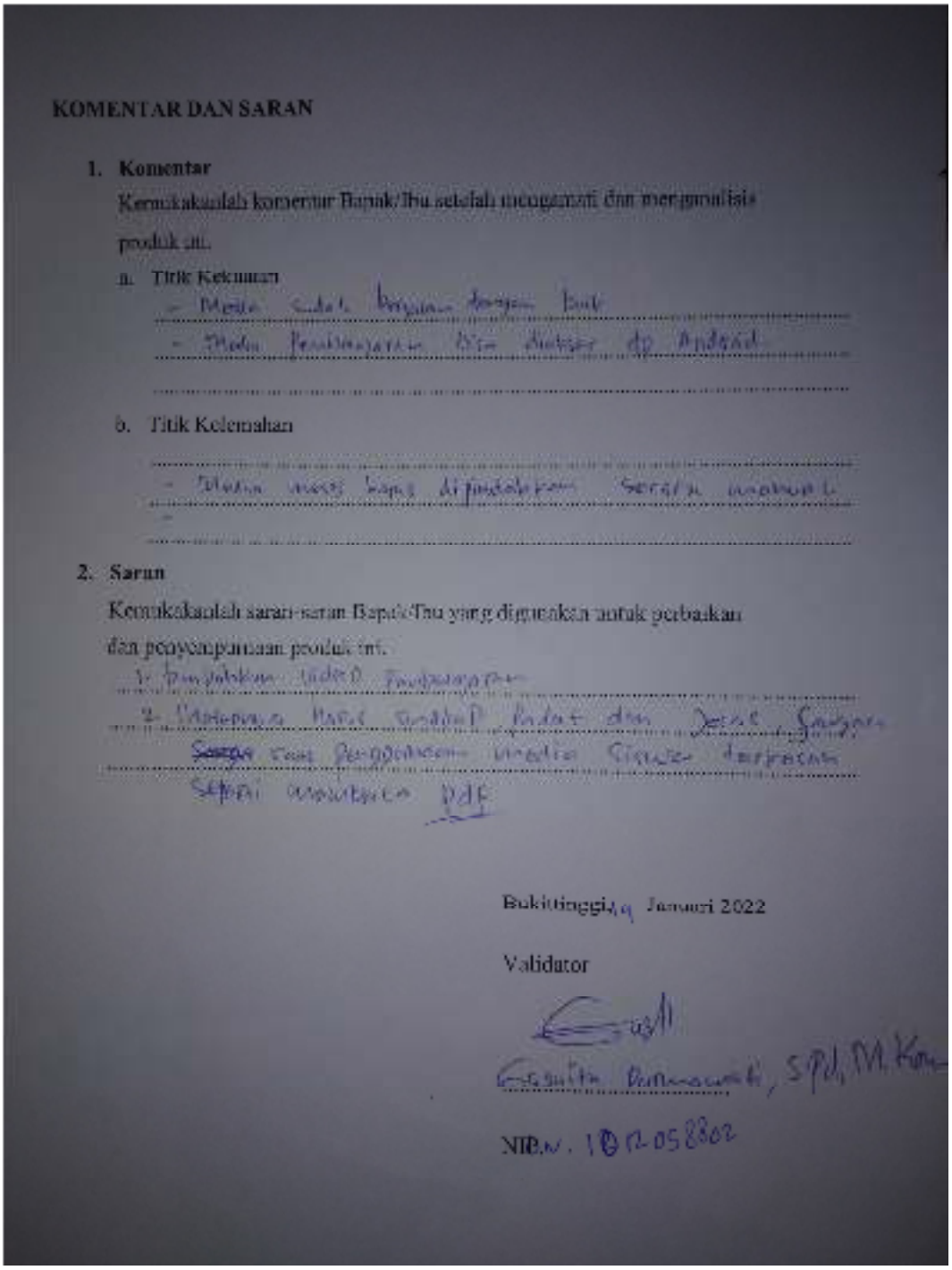
Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek.
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan kevalidan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada Bapak/Ibu sebagai validator dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN VALIDASI

Skala	Keterangan
5	Sangat Valid (SV)
4	Valid (V)
3	Cukup Valid (CV)
2	Kurang Valid (KV)
1	Tidak Valid (TV)

FORMAT PENELITIAN VALIDITAS

NO	KRITERIA	SKALA				
		1	2	3	4	5
A. ASPEK VALIDITAS ISI						
1	Kesesuaian isi media dengan materi				✓	
2	Kesesuaian materi dengan pemahaman siswa				✓	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
4	Sistematika penulisan dalam media				✓	
B. ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN						
1	Uraian cara penggunaan media pembelajaran sistematis				✓	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				✓	
3	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
4	Dapat membangkitkan minat belajar, dan motivasi serta perhatian siswa				✓	
C. TAMPILAN						
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				✓	
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				✓	
3	Tipe font sederhana dan jelas				✓	
4	Layout menarik dan proporsional				✓	
5	Teks dapat di baca dengan baik				✓	
D. ASPEK KEBAHASAAN						
1	Sederhana dan mudah dimengerti				✓	
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam penulisan				✓	
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
4	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar				✓	



KOMENTAR DAN SARAN

1. **Komentar**

   Kemukakanlah komentar Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis produk ini.

   a. Titik Kekuatan

   - Media sudah bagus dengan baik
   - Media pembelajaran bisa diakses di Android

   b. Titik Kelemahan

   - Warna masih kaku dipandangan secara umum

2. **Saran**

   Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibu yang digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk ini.

   1. Tampilkan video pembelajaran
   2. Tambahkan materi tentang Rabat dan Jenis Gadaian

   Sangat cocok penggunakan media Flipbook dengan format seperti menyerupai PDF

Bukittinggi, 9 Januari 2022

Validator

Gusmita Permatasari, S.Pd, M.Kom

NIP.N. 1012058802

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama Penguji Praktikalitas : Yulifridawati, S.Pd

No	Aspek yang dievaluasi	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
1	Produk Memiliki tampilan yang menarik				√		4	4
2	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan					√	5	5
3	Mudah dalam penggunaan media					√	5	5
4	Penyajian isi dalam media lebih praktis dandapat digunakan berulang-ulang					√	5	5
5	Pengguna dapat menggunakan produk ini secara mandiri atau tanpa bimbingan oranglain					√	5	5
Jumlah								**24**

Cara mencari dengan rumus *moment kappa* sebagai berikut:

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

$$p = \frac{\text{jumlah nilai yang dibrikan oleh validator}}{\text{jumlah maksimal}}$$

$$p = \frac{24}{24} = 1$$

$$pe = \frac{\text{Jumlah nilai maksimal} - \text{jumlah nilai total}}{\text{jumlah maksimal}}$$

$$pe = \frac{24 - 24}{24} = \frac{0}{24} = 0$$

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{1 - 0}{1 - 0} = 1$$

FORMAT PENELITIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Produk memiliki tampilan yang menarik				✓	
2	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan					✓
3	Mudah dalam penggunaan					✓
4	Penyajian isi dalam media lebih praktis dan dapat digunakan berulang-ulang					✓
5	Pengguna dapat menggunakan produk ini secara mandiri atau tanpa bantuan orang lain					✓

Tanggapan dan Saran

1. Tanggapan

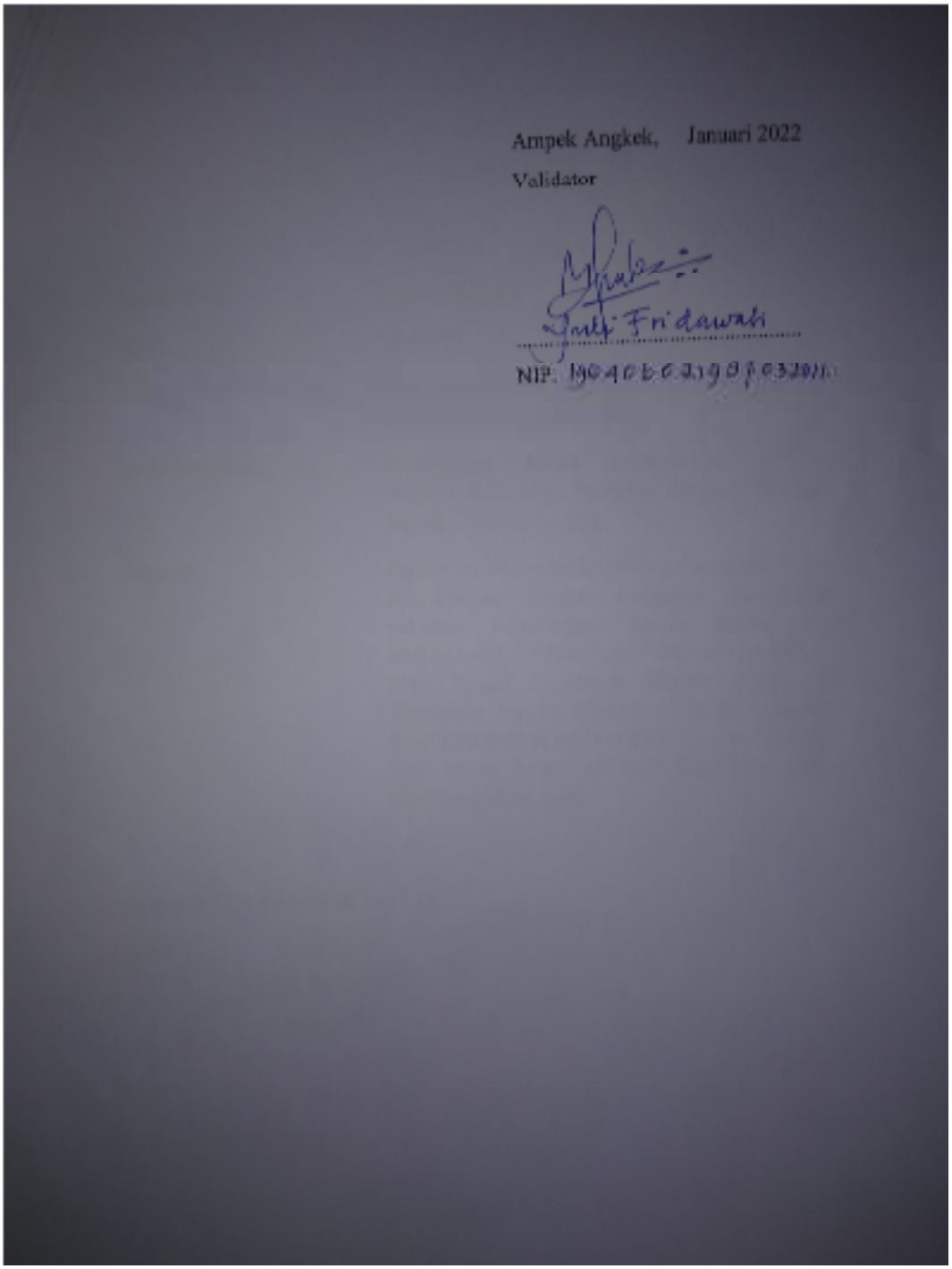
   Kemukakanlah komentar atau tanggapan Bapak/Ibuk setelah mengamati dan menganalisis media pembelajaran geografi ini:

   Media menarik dan gampang digunakan

2. Saran

   Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibuk setelah mengamati dan menganalisis media pembelajaran geografi ini

   Penampilan bisa dibuat lebih menarik lagi.



Ampek Angkek, Januari 2022

Validator

Indri Fridawati

NIP. 19940603198703201

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama Penguji Praktikalitas : Nur Endah, S.Pd

No	Aspek yang dievaluasi	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
1	Produk Memiliki tampilan yang menarik				√		4	4
2	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan					√	5	5
3	Mudah dalam penggunaan media					√	5	5
4	Penyajian isi dalam media lebih praktis dandapat digunakan berulang-ulang					√	5	5
5	Pengguna dapat menggunakan produk ini secara mandiri atau tanpa bimbingan oranglain					√	5	5
Jumlah								**24**

Cara mencari dengan rumus *moment kappa* sebagai berikut:

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

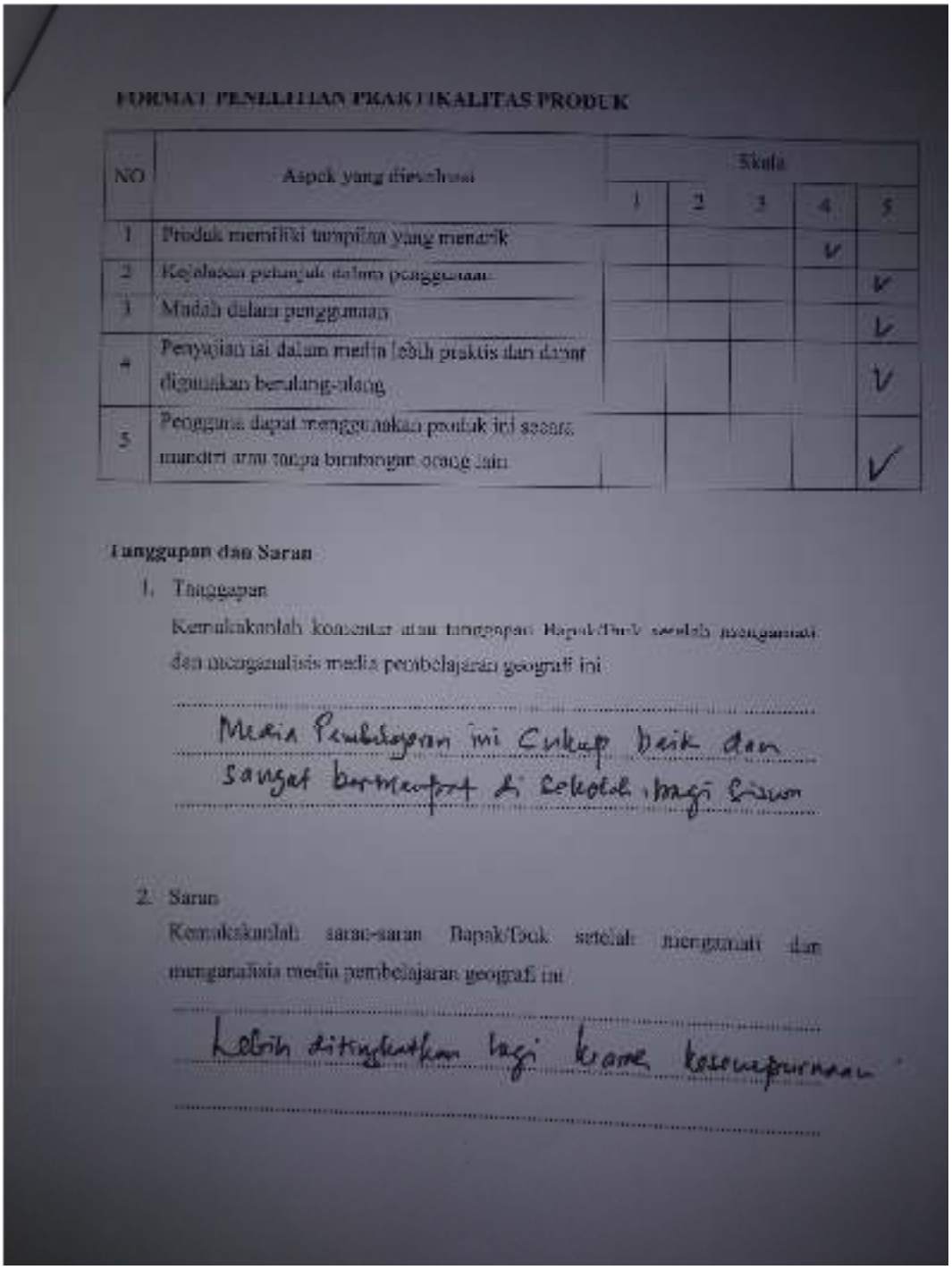
$$p = \frac{\text{jumlah nilai yang dibrikan oleh validator}}{\text{jumlah maksimal}}$$

$$p = \frac{24}{24} = 1$$

$$pe = \frac{\text{Jumlah nilai maksimal} - \text{jumlah nilai total}}{\text{jumlah maksimal}}$$

$$pe = \frac{24 - 24}{24} = \frac{0}{24} = 0$$

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{1 - 0}{1 - 0} = 1$$



FORMAT PENELITIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Produk memiliki tampilan yang menarik				✓	
2	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan					✓
3	Mudah dalam penggunaan					✓
4	Penyajian ini dalam media lebih praktis dan dapat digunakan berulang-ulang					✓
5	Pengguna dapat menggunakan produk ini secara mandiri atau tanpa bimbingan orang lain					✓

Tanggapan dan Saran

1. Tanggapan

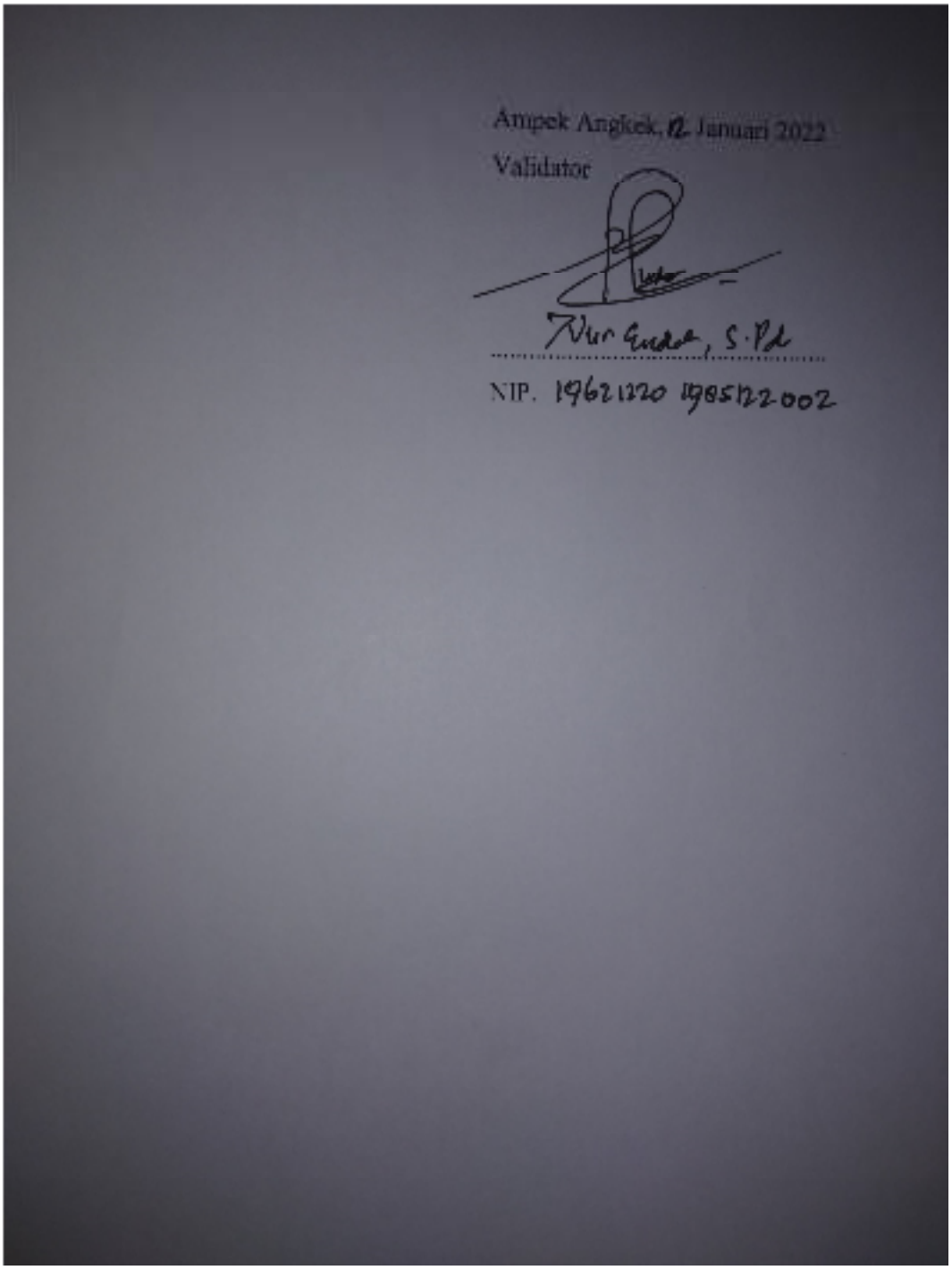
   Kemukakanlah komentar atau tanggapan Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis media pembelajaran geografi ini

   Media Pembelajaran ini cukup baik dan sangat bermanfaat di sekolah, bagi siswa

2. Saran

   Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis media pembelajaran geografi ini

   Lebih ditingkatkan lagi kreasi kesempurnaan


Ampek Angkek, 12 Januari 2022

Validator

Nur Endah, S.Pd

NIP. 19621220 198512 2002

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : Abdul Hakim

Pengguaan produk	Item	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
Sebelum	1	✓					1	20
	2	✓					1	20
	3		✓				2	40
	4	✓					1	20
	Jumlah Nilai							**100**
	Rata-rata							**25**
Sesudah	1					✓	5	100
	2					✓	5	100
	3					✓	5	100
	4					✓	5	100
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**500**
	Rata-rata							**100**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{100-25}{100-25} = \frac{75}{75} = 1$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

a. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;
b. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;
c. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 1 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A. Sebelum menggunakan produk						
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia	✓				
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				
B. Setelah menggunakan produk						
1	Media sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang					✓
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi					✓
5	Media pembelajaran yaag digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

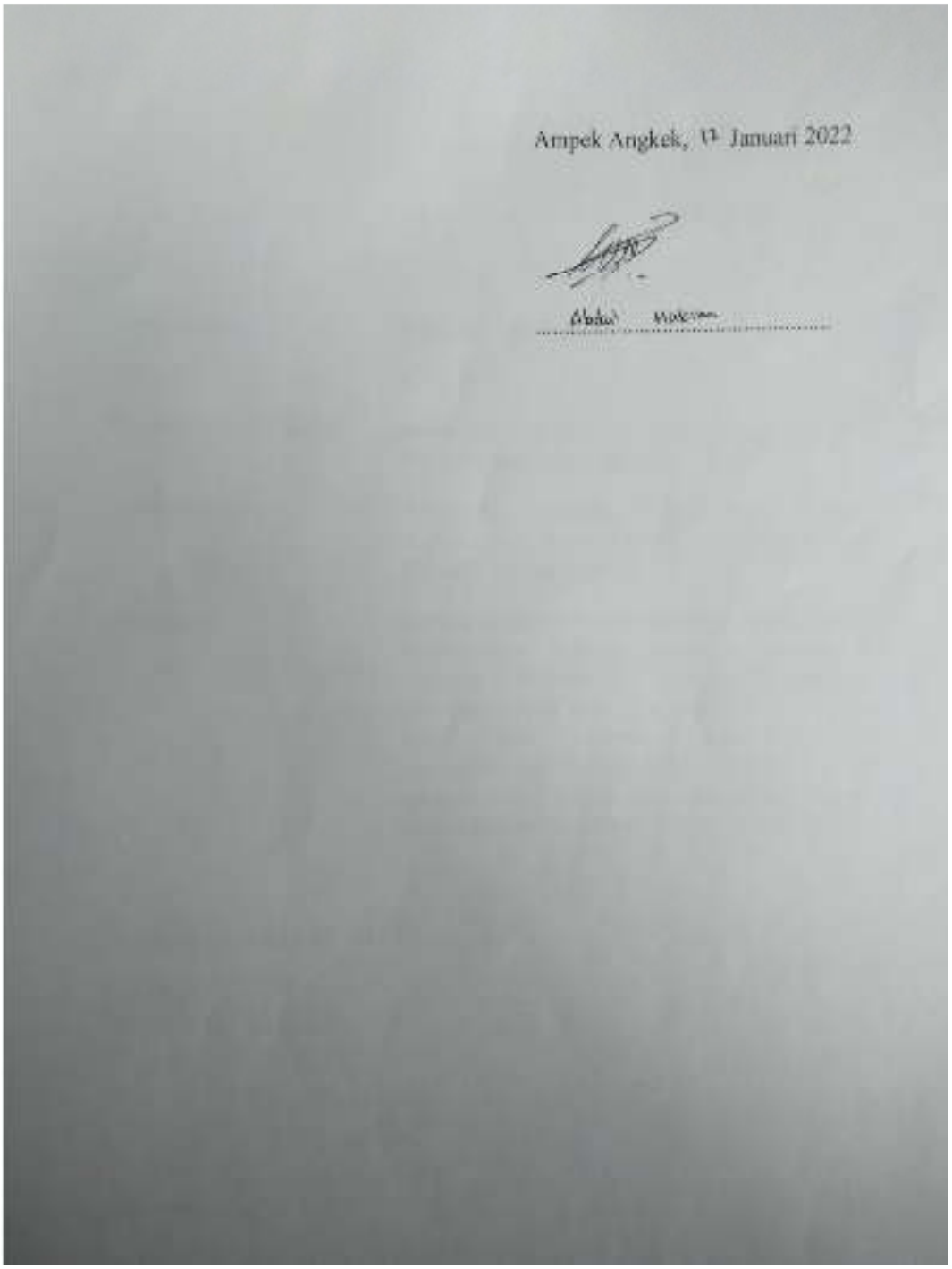
Saran

.....

.....

.....

.....



Ampek Angkek, 13 Januari 2022

Abdul Hakim

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : Nayla Khairani

Pengguaan produk	Item	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
Sebelum	1	✓					1	20
	2	✓					1	20
	3	✓					1	20
	4		✓				2	40
	Jumlah Nilai							**100**
	Rata-rata							**25**
Sesudah	1					✓	5	100
	2					✓	5	100
	3				✓		4	80
	4					✓	5	100
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**480**
	Rata-rata							**96**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{96-25}{100-25} = \frac{71}{75} = 0.95$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

d. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;

e. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;

f. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 0.95 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A. Sebelum menggunakan produk						
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia	✓				
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			
B. Setelah menggunakan produk						
1	Media sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang				✓	
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi					✓
5	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

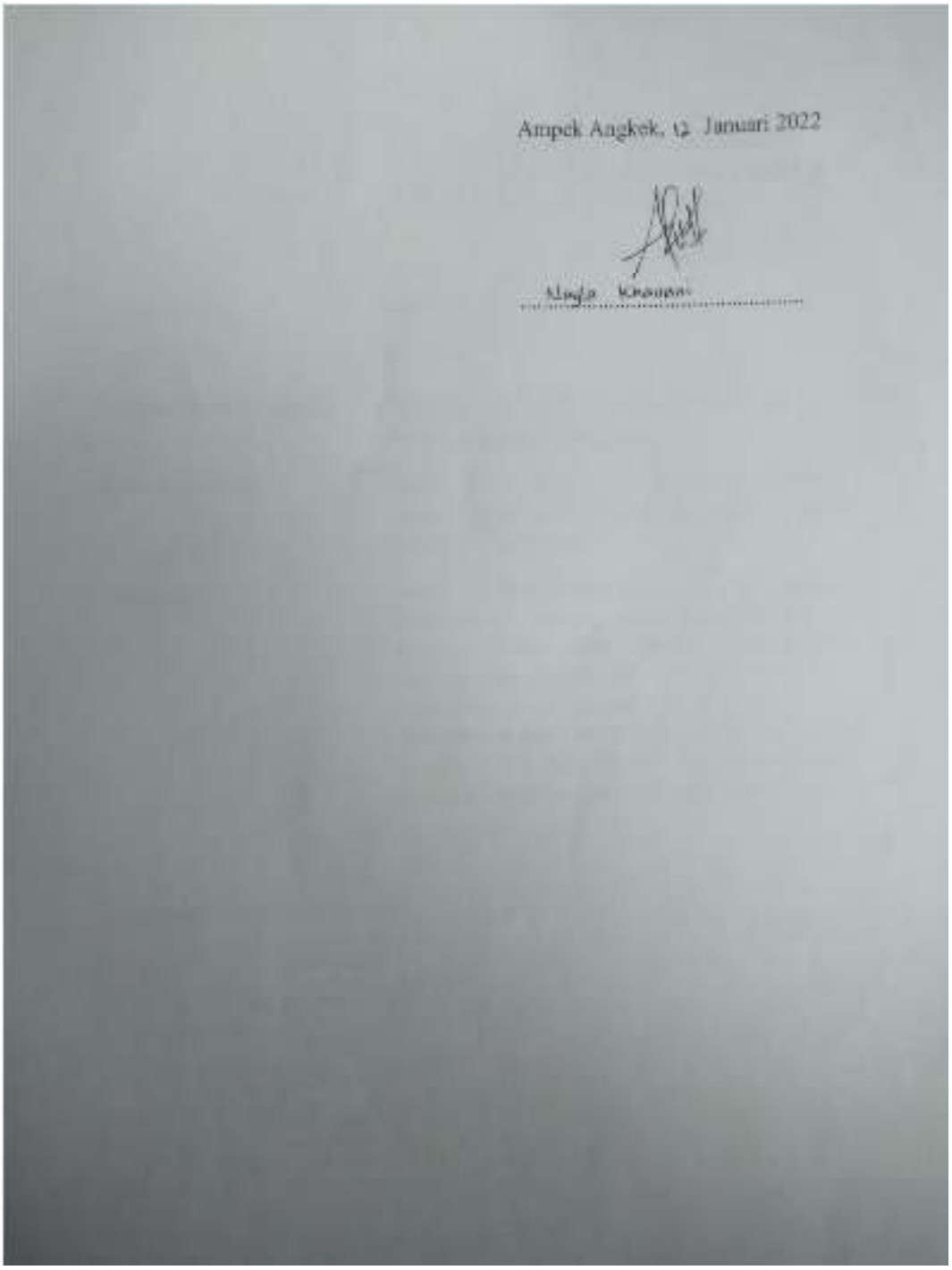
Saran

.....

.....

.....

.....


Ampek Angkek, 12 Januari 2022
Angka Kreatif

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : Linggarjati Arya Tedhu

Pengguaan produk	Item	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
Sebelum	1	✓					1	20
	2	✓					1	20
	3	✓					1	20
	4	✓					1	20
	Jumlah Nilai							**80**
	Rata-rata							**20**
Sesudah	1					✓	5	100
	2				✓		4	80
	3				✓		4	80
	4					✓	5	100
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**460**
	Rata-rata							**92**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{92-20}{100-20} = \frac{72}{80} = 0.9$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

g. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;
h. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;
i. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 0.9 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A.	**Sebelum menggunakan produk**					
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia	√				
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang	√				
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran	√				
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran	√				
B.	**Setelah menggunakan produk**					
1	Media sudah sesuai dengan standar kompetensi					√
2	Mudah dalam proses penggunaannya				√	
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang				√	
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi					√
5	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					√

Saran

.....

.....

.....

.....

.....



Ampek Angkek, 12 Januari 2022

Cengcengsatti Arya Tedhy

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : Nadila Fitri Ayunda

Pengguaan produk	Item	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
Sebelum	1	✓					1	20
	2	✓					1	20
	3		✓				2	40
	4	✓					1	20
	Jumlah Nilai							**100**
	Rata-rata							**25**
Sesudah	1					✓	5	100
	2					✓	5	100
	3					✓	5	100
	4					✓	5	100
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**500**
	Rata-rata							**100**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{100-25}{100-25} = \frac{75}{75} = 1$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

j. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;

k. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;

l. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 1 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A.	**Sebelum menggunakan produk**					
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia	✓				
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				
B.	**Setelah menggunakan produk**					
1	Media sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang					✓
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi					✓
5	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

Saran

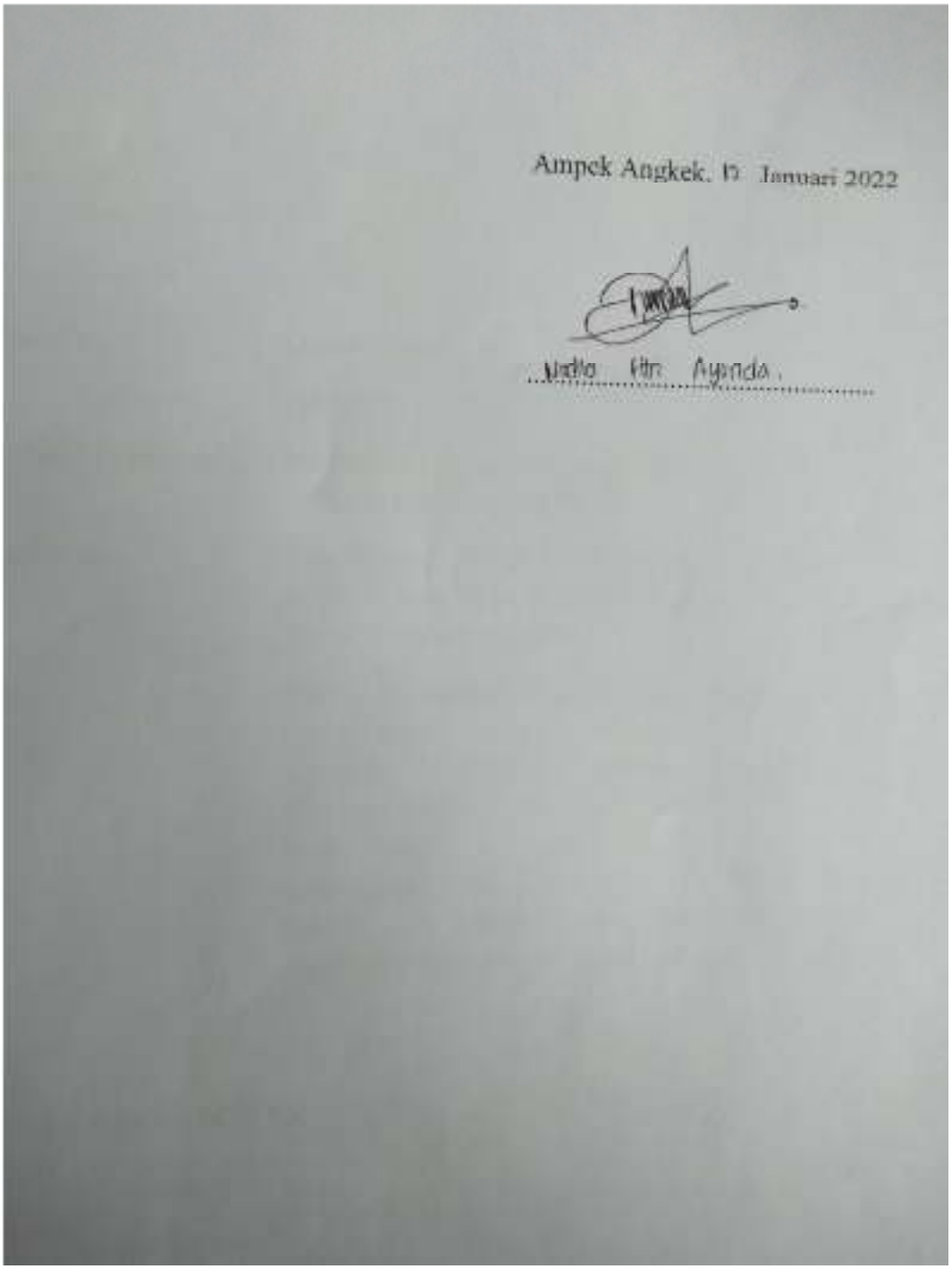
.....

.....

.....

.....

.....


Ampek Angkek, 15 Januari 2022
Nadia Fitri Ayunda

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : M. Zaki Ramadhan

Pengguaan produk	**Item**	**Skala**					**Bobot**	**Nilai**
		STS	**TS**	**KS**	**S**	**SS**		
Sebelum	1	✓					1	20
	2	✓					1	20
	3		✓				2	40
	4		✓				2	40
	Jumlah Nilai							**120**
	Rata-rata							**30**
Sesudah	1				✓		4	80
	2					✓	5	100
	3				✓		4	80
	4					✓	5	100
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**460**
	Rata-rata							**92**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{92-30}{100-30} = \frac{62}{70} = 0.88$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

m. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;

n. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;

o. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 0.88 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A.	**Sebelum menggunakan produk**					
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia	✓				
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			
B.	**Setelah menggunakan produk**					
1	Media sudah sesuai dengan standar komperensi				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang				✓	
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi					✓
5	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

Saran

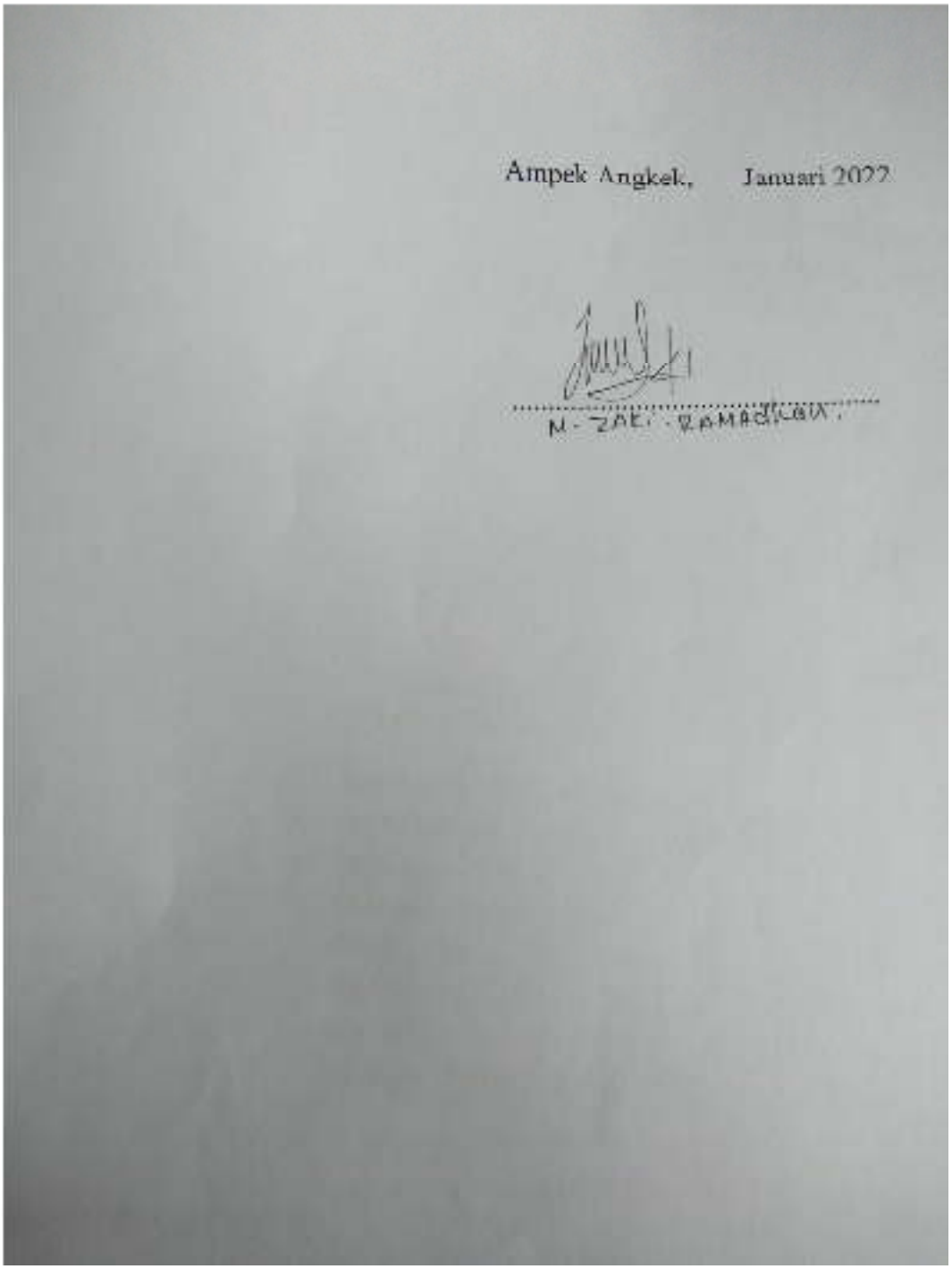
.....

.....

.....

.....

.....


Ampek Angkek, Januari 2022
M. ZAE. RAMADHAN

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : Neysha Fauzana

Pengguaan produk	Item	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
Sebelum	1		✓				2	40
	2	✓					1	20
	3		✓				2	40
	4		✓				2	40
	Jumlah Nilai							**140**
	Rata-rata							**35**
Sesudah	1				✓		4	80
	2					✓	5	100
	3					✓	5	100
	4				✓		4	80
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**460**
	Rata-rata							**92**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{92-35}{100-35} = \frac{57}{65} = 0.87$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

p. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;

q. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;

r. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 0.87 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A.	**Sebelum menggunakan produk**					
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia		✓			
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			
B.	**Setelah menggunakan produk**					
1	Media sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang					✓
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi				✓	
5	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

Saran

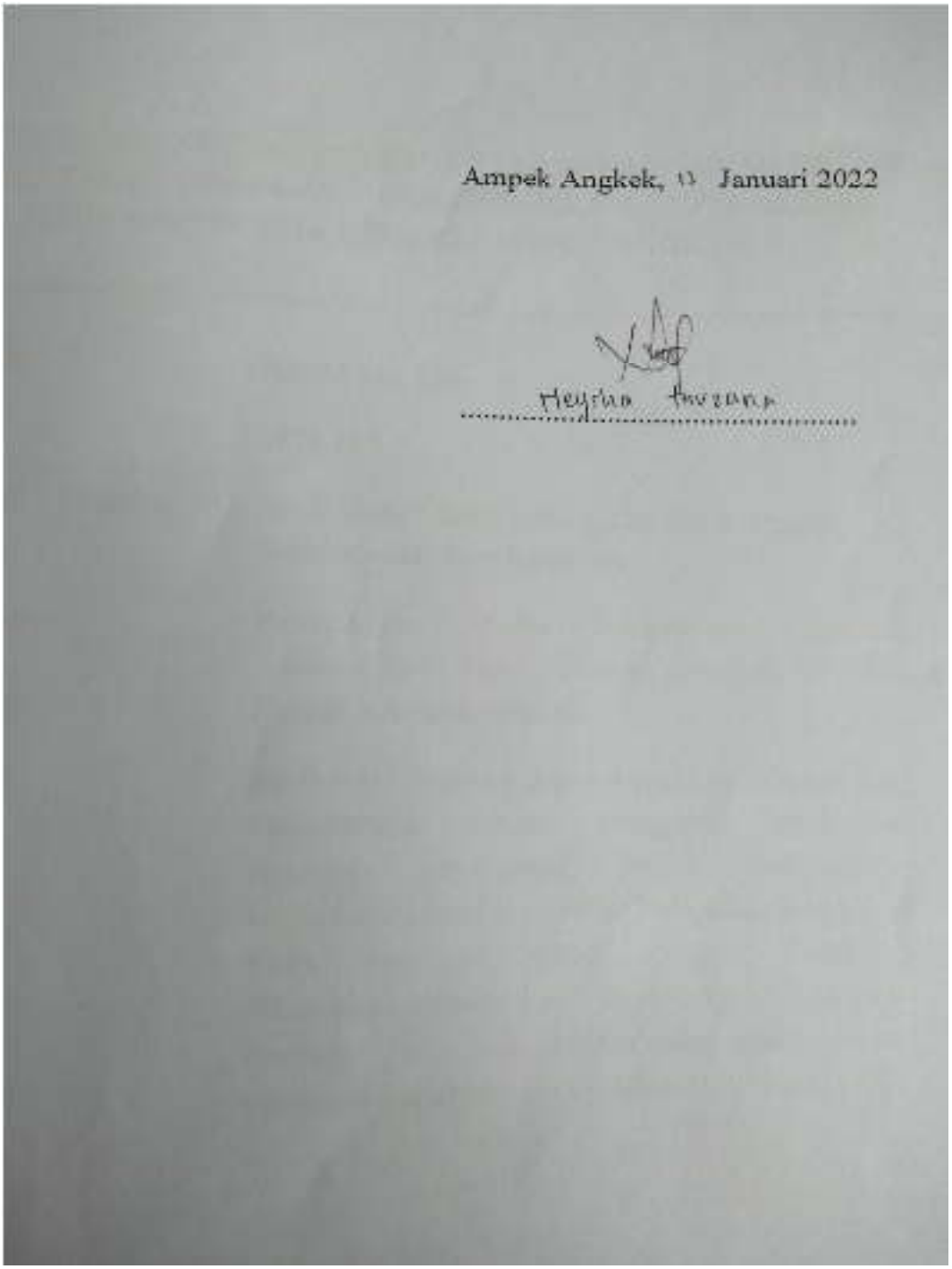
.....

.....

.....

.....

.....


Ampek Angkek, 13 Januari 2022
Heyrina Irwana

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : Jovan Analko

Pengguaan produk	Item	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
Sebelum	1	✓					1	20
	2		✓				2	40
	3	✓					1	20
	4	✓					1	20
	Jumlah Nilai							**100**
	Rata-rata							**25**
Sesudah	1					✓	5	100
	2				✓		4	80
	3					✓	5	100
	4					✓	5	100
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**480**
	Rata-rata							**96**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{96-25}{100-25} = \frac{71}{75} = 0.95$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

s. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;

t. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;

u. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 0.95 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A.	**Sebelum menggunakan produk**					
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia	✓				
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang		✓			
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				
B.	**Setelah menggunakan produk**					
1	Media sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya				✓	
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang					✓
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi					✓
5	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

Saran

.....

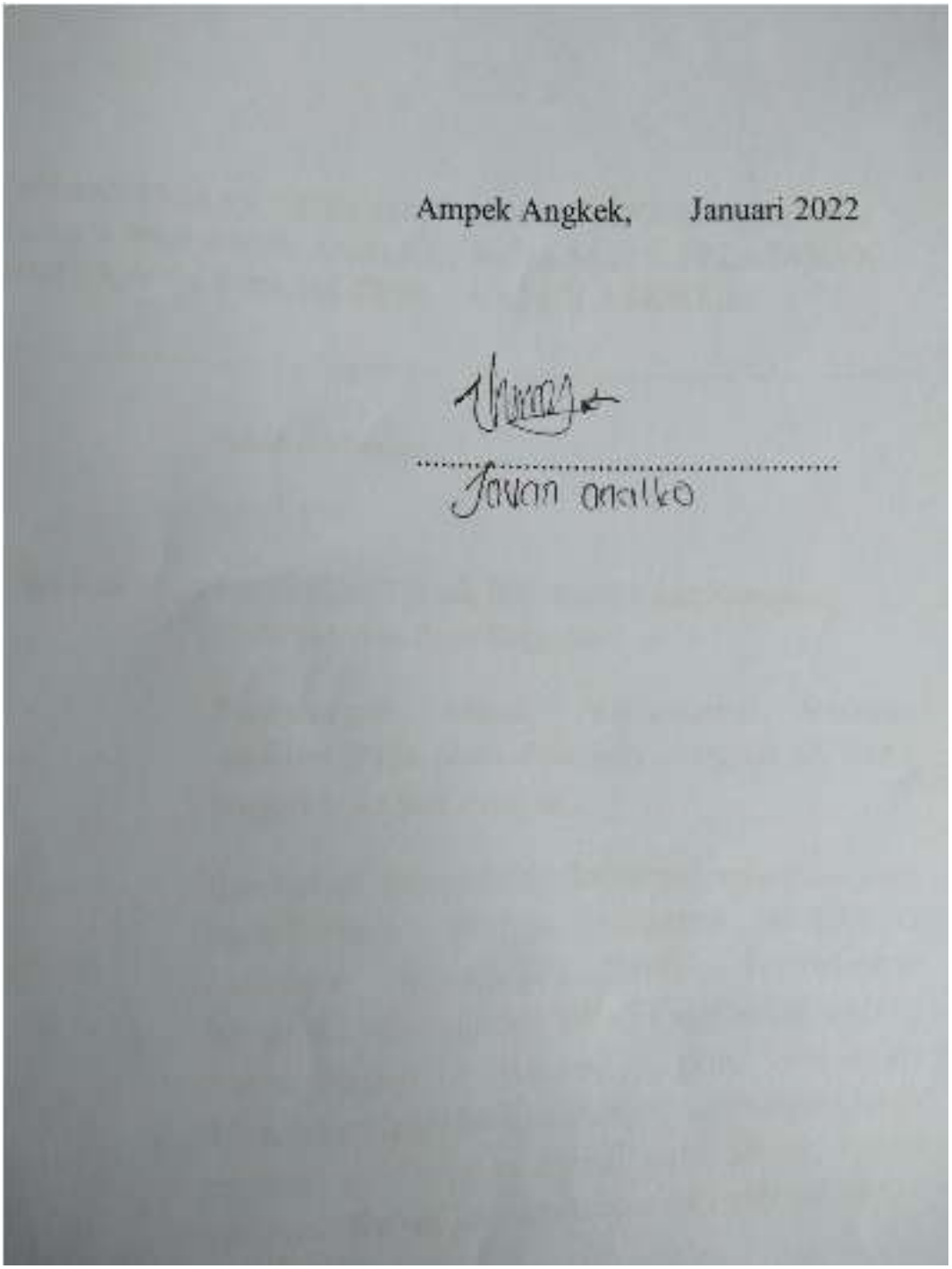
.....

.....

.....

.....

.....



Ampek Angkek, Januari 2022

Jovan anaiko

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : Mutiara Naiko

Pengguaan produk	Item	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
Sebelum	1	✓					1	20
	2	✓					1	20
	3		✓				2	40
	4	✓					1	20
	Jumlah Nilai							**100**
	Rata-rata							**25**
Sesudah	1					✓	5	100
	2					✓	5	100
	3				✓		4	80
	4					✓	5	100
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**480**
	Rata-rata							**96**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{96-25}{100-25} = \frac{71}{75} = 0.95$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

v. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;

w. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;

x. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 0.95 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A.	**Sebelum menggunakan produk**					
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia	✓				
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang ulang	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				
B.	**Setelah menggunakan produk**					
1	Media sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang				✓	
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi					✓
5	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

Saran

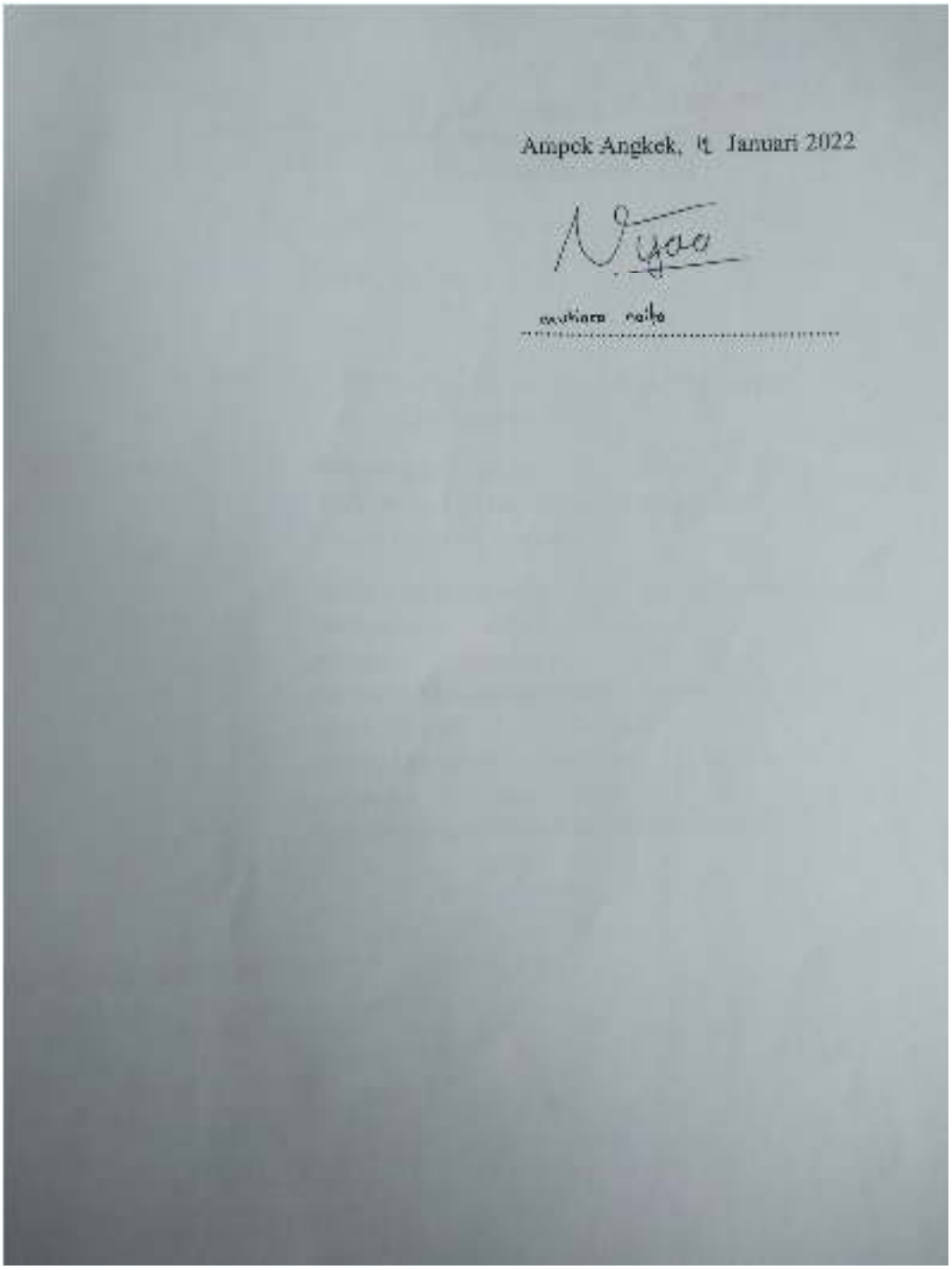
.....

.....

.....

.....

.....


Ampek Angkek, 14 Januari 2022

Mengetahui
Camat

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : Ahmad Razzaq

Pengguaan produk	Item	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
Sebelum	1	✓					1	20
	2		✓				2	40
	3	✓					1	20
	4	✓					1	20
	Jumlah Nilai							**100**
	Rata-rata							**25**
Sesudah	1					✓	5	100
	2					✓	5	100
	3					✓	5	100
	4				✓		4	80
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**480**
	Rata-rata							**96**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{96-25}{100-25} = \frac{71}{75} = 0.95$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

y. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;

z. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;

aa. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 0.95 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A	**Sebelum menggunakan produk**					
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia	✓				
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang		✓			
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				
B.	**Setelah menggunakan produk**					
1	Media sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang					✓
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi				✓	
5	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

Saran

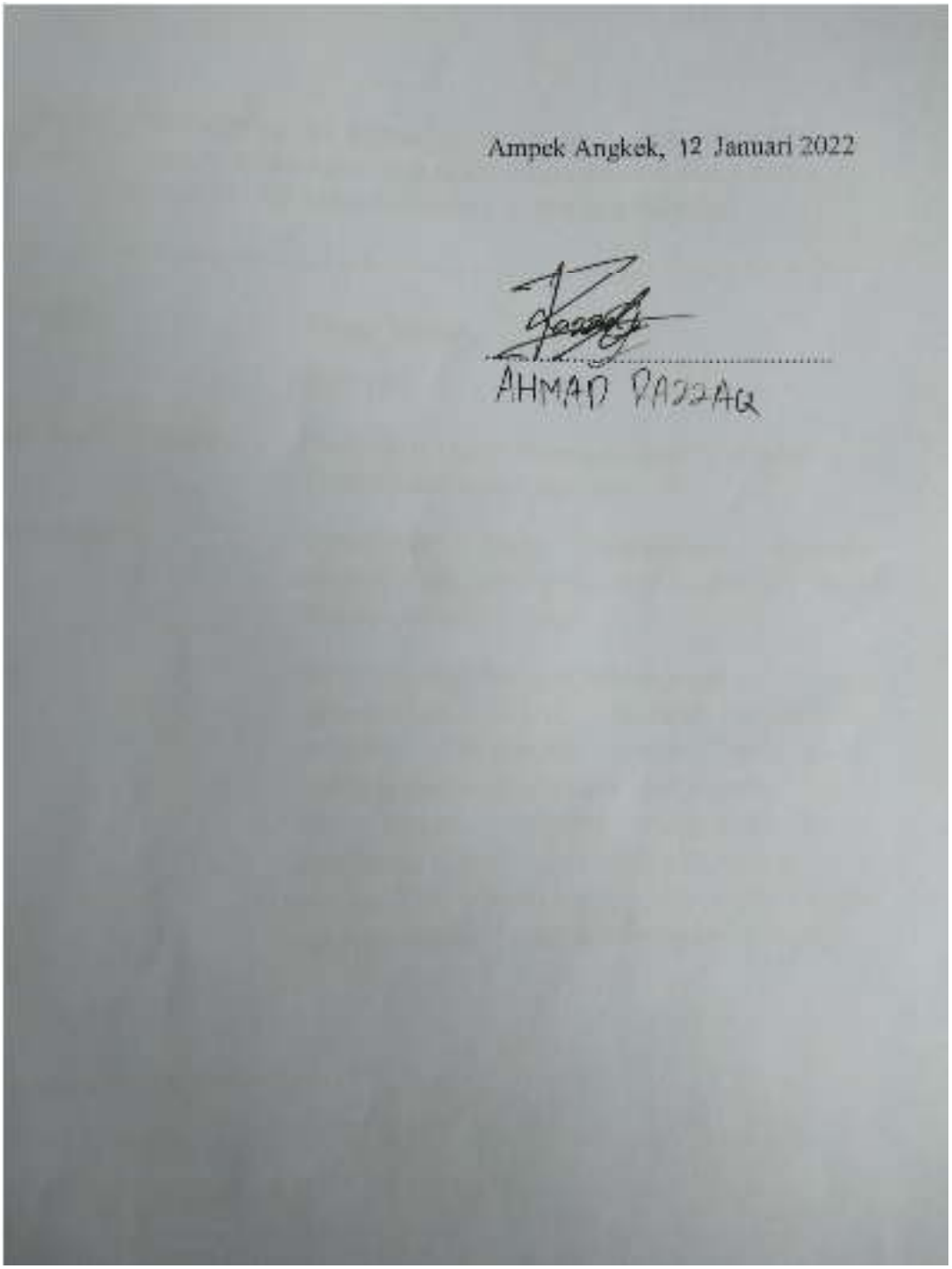
.....

.....

.....

.....

.....



Ampek Angkek, 12 Januari 2022

AHMAD RAZAQ

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM

Nama penguji efektifitas : Noval Okra Ramadhan

Pengguaan produk	Item	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	KS	S	SS		
Sebelum	1		✓				2	40
	2		✓				2	40
	3	✓					1	20
	4	✓					1	20
	Jumlah Nilai							**120**
	Rata-rata							**30**
Sesudah	1					✓	5	100
	2				✓		4	80
	3				✓		4	80
	4				✓		4	80
	5					✓	5	100
	Jumlah Nilai							**440**
	Rata-rata							**88**

$$< g >= \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$< g >= \frac{88-30}{100-30} = \frac{58}{70} = 0.78$$

Keterangan :

< *g* > *:* G-Score

<*Sf*> *:* Score akhir (setelah di buat produk)

<*Si*> *:* Score awal (sebelum ada produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

bb. "*High*-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7;

cc. "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0,7 > (<g>) > 0,3;

dd. "*Low*-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

Berdasarkan analisis dapat dikatakan produk yang telah penulis rancangefektifitas tinggi karena nilai <g> yang diperoleh 0.78 berada pada rentang (<g>)
> 0,7.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK

Nama Penulis	: Khalid Maulana
NIM	: 2517.157
Program Studi / Fakultas	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek,
Petunjuk	: Berikut ini dikemukakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tanggapan keefektivan terhadap Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

NO	Aspek yang dievaluasi	STS	TS	KS	S	SS
A. Sebelum menggunakan produk						
1	Proses pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer/multimedia		✓			
2	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang		✓			
3	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				
B. Setelah menggunakan produk						
1	Media sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya				✓	
3	Media pembelajaran geografi dapat digunakan berulang-ulang				✓	
4	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran geografi				✓	
5	Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

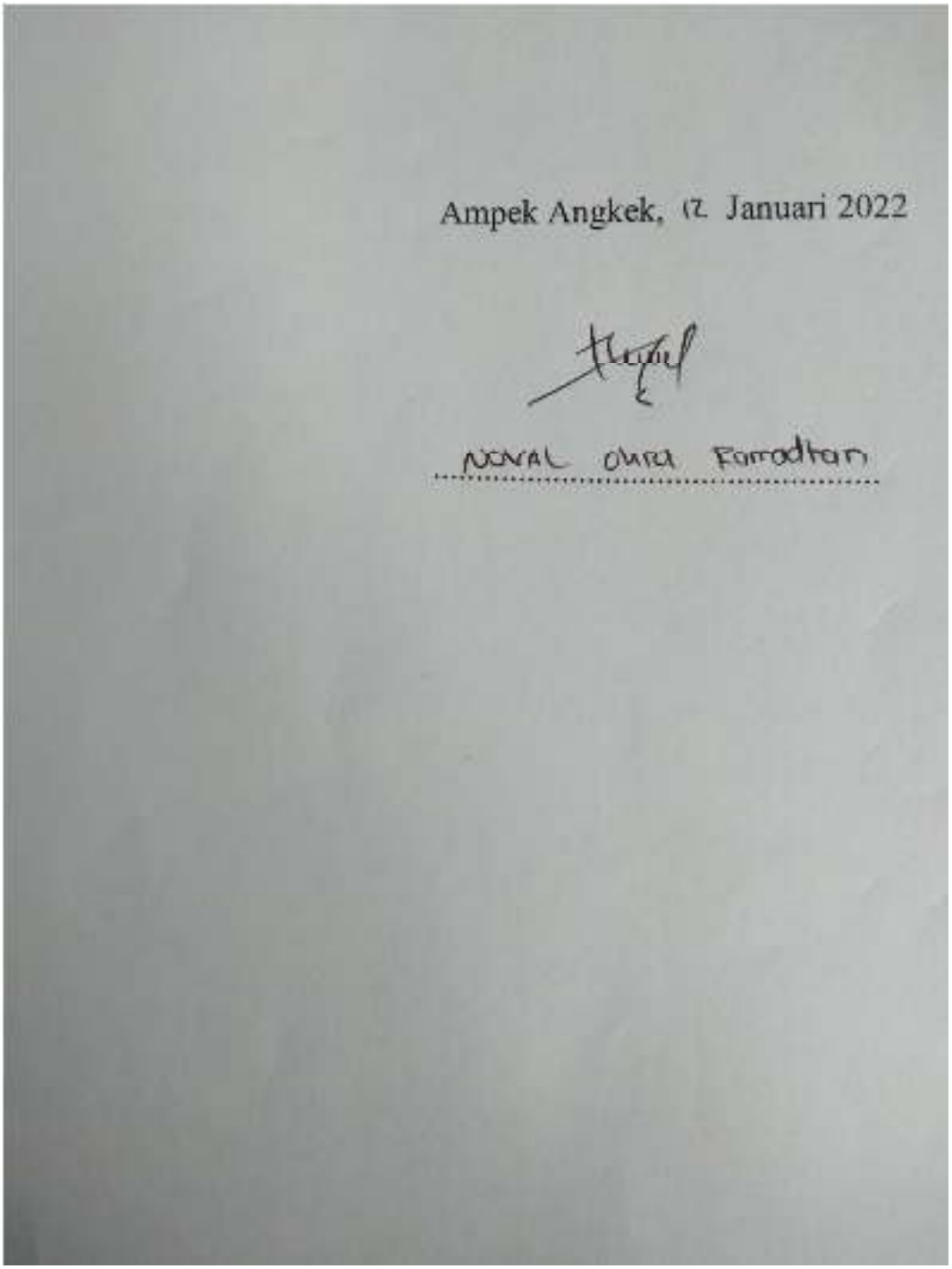
Saran

.....

.....

.....

.....



Ampek Angkek, 12 Januari 2022

NOVAL DWI FAHRIAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22075
Website : www.fik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : fik@iainbukittinggi.ac.id

08 Juni 2021

Nomor : B-0033/In.26.1/PP.00.9/06/2021
Lamp. : (Satu) rangkap
Hal : **Penetapan Dosen Pembimbing**

Yth : Bapak/ Ibu Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd

Di tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Sesuai dengan usulan Pembimbing Skripsi yang diajukan oleh Mahasiswa Prodi Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi, maka bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai pembimbing skripsi mahasiswa dibawah ini :

Nama	: Khalid Maulana
NIM	: 2517157
Judul Skripsi	: PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya di ucapkan terimakasih.

An Dekan,
Ketua Prodi,

Riri Okra, S.Kom, M.Kom
NIP.197910172011011010

Catatan: Mahasiswa wajib menemui pembimbing yang telah ditetapkan paling lama satu bulan sejak surat dikeluarkan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Nomor : B-02957/In.26.1/PP.07/08/2021 Bukittinggi, 31 Agustus 2021
Lamp :-
Hal : **Permohonan Izin Observasi Awal**

Kepada YTH :
Kepala SMAN 1 Ampek Angkek

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi, maka bersama surat ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin melakukan Observasi awal di tempat yang Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa di bawah ini :

Nama	**: KHALID MAULANA**
NIM	**: 2517157**
Semester	: 9
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika Komputer
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: ***PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 AMPEK***
Lokasi Penelitian	: SMAN 1 Ampek Angkek
Waktu	Agustus 2021-Selesai

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

DEKAN,

Dr. ZULFANI SESMIARNI, M.Pd.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.ftk.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftk@iainbukittinggi.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Rabu tanggal 22 September 2021 telah diadakan Seminar Proposal Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan atas nama:

Nama/NIM : **Khalid Maulana/2517157**

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Proposal : **Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Ampek Angkek**

Pembimbing	: Dr.Zulfani Sesmiarni M.Pd	( )
Narasumber	: 1. Dr. Iswantir, M. Ag	( )
	: 2. Dr. Melyana Melani,SS,M.Pd	( )
Ketua Sidang	: Dr.Zulfani Sesmiarni M.Pd	( )
Sekretaris	: Guanita Darmawati, S.Pd, M.Kom	( )

Keputusan Tim Narasumber :
Dapat dilanjutkan ketahap penelitian

Peserta Seminar

No	Nim	Nama	Tanda Tangan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Ketua Seminar

Dr.Zulfani Sesmiarni M.Pd

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : B- 3704/In.26.1/HK.00.5/10/2021

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Berita Acara Seminar Proposal Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. **Khalid Maulana,** NIM. **2517157** tanggal 22 September 2021 dan Surat permohonan dari yang bersangkutan tanggal 04 Oktober 2021 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing skripsi;

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang PerubahanSekolah Tinggi Agama Islam Negeri BukittinggimenjadiInstitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang telahdiubahmenjadiPeraturan Menteri Agama nomor 52 Tahun 2017;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan ***"Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Ampek Angkek"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd**
NIP	: 198109232005012005
Pangkat/Gol.Ruang	: Pembina/IVa
Jabatan	: Lektor kepala
Bidang Keahlian Pokok	: Teknologi Pendidikan
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi
Pada tanggal : 04 Oktober 2021

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. ZULFANI SESMIARNI, M.Pd
NIP. 198109232005012005

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Nomor : B-03701/In.26.1/PP.07/10/2021 Bukittinggi, 04 Oktober 2021
Lamp :1 (Satu) rangkap
Hal :Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

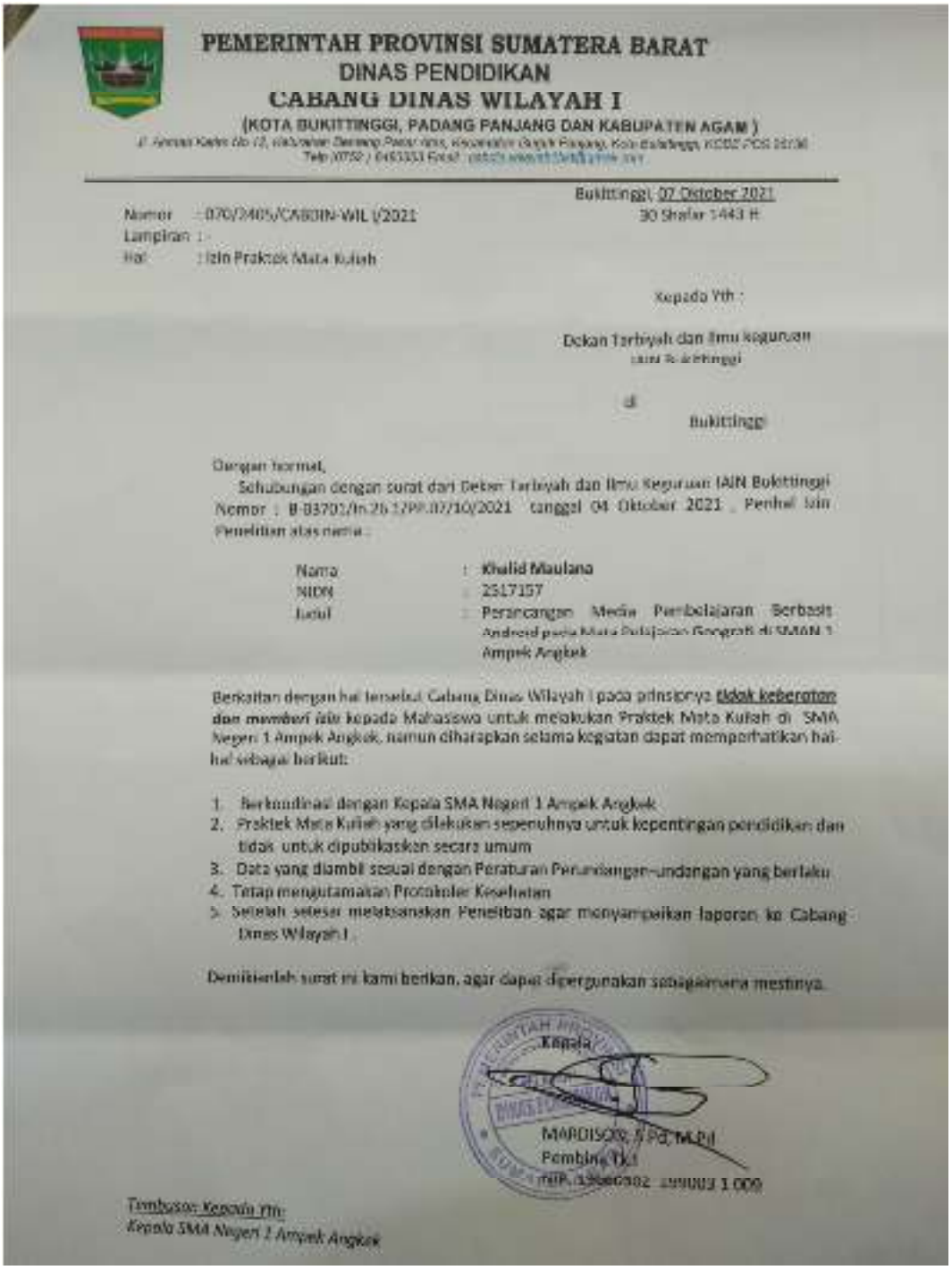
Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini :

Nama	:	**KHALID MAULANA**
NIM	:	**2517157**
Semester	:	9
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 AMPEK ANGKEK***
Lokasi Penelitian	:	SMAN 1 Ampek Angkek
Waktu	:	Oktober 2021 s/d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. ZULFANI SESMIARNI, M.Pd.
NIP.196109232005012005



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH I
(KOTA BUKITTINGGI, PADANG PANJANG DAN KABUPATEN AGAM)

Bukittinggi, 07 October 2021
30 Shafar 1443 H

Nomor : 070/2405/CABDIN-WIL I/2021
Lampiran : -
Hal : Izin Praktek Mata Kuliah

Kepada Yth :

Dekan Tarbiyah dan Ilmu keguruan

di

Bukittinggi

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi Nomor : B-03701/In.26.1/PP.07/10/2021 tanggal 04 Oktober 2021 , Perihal Izin Penelitian atas nama :

Nama	:	**Khalid Maulana**
NIDN	:	2017157
Judul	:	Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Ampek Angkek

Berkaitan dengan hal tersebut Cabang Dinas Wilayah I pada prinsipnya tidak keberatan dan memberi izin kepada Mahasiswa untuk melakukan Praktek Mata Kuliah di SMA Negeri 1 Ampek Angkek, namun diharapkan selama kegiatan dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Berkoordinasi dengan Kepala SMA Negeri 1 Ampek Angkek
2. Praktek Mata Kuliah yang dilakukan sepenuhnya untuk kepentingan pendidikan dan tidak untuk dipublikasikan secara umum
3. Data yang diambil sesuai dengan Peraturan Perundangan-undangan yang berlaku
4. Tetap mengutamakan Protokoler Kesehatan
5. Setelah selesai melaksanakan Penelitian agar menyampaikan laporan ke Cabang Dinas Wilayah I

Demikianlah surat ini kami berikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala

MARDISON, S.Pd, M.Pd
Pembina Tk.I
NIP. 19660302 199003 1 009

Tembusan: Kepada Yth:
Kepala SMA Negeri 1 Ampek Angkek

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH I
SMA NEGERI 1 AMPEK ANGKEK
AKREDITASI A

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
NO 95/108.21.3/SMA.01/I.I.-2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	**KHALID MAULANA**
NIM / BP	:	2517157/2017
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK)
Perguruan Tinggi	:	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
Waktu Penelitian	:	Oktober 2021 – Januari 2022

Telah melalakukan penelitian di SMA Negeri 1 Ampek Angkek dengan judul penelitian "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Ampek Angkek"

Demikianlah surat keterangan telah melaksanakan penelitian ini diberikan untuk dapat digunakan semestinya.

Ampek Angkek, 12 Januari 2022

Drs. SYAFRIZAL
NIP. 19650223 198903 1 005











BIODATA PENULIS



Nama : Khalid Maulana
Nim : 2517157
Ttl : Bukittinggi 17 Juli 1997
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Kelamin : Laki-laki

Alamat : Lambah, Kecamatan Ampek Angkek, Kabupaten Agam, Sumatera Barat

Telp. (WA) : 085363569100
Email : khalidmaulana378@gmail.com

Orang Tua

Ayah : Suci Azhar
Ibu : Alm. Elniwati, S.Pd

Riwayat Pendidikan

1. Tahun 2006 – 2012 : SDN 04 Biaro
2. Tahun 2012 – 2015 : SMP N 02 Ampek Angkek
3. Tahun 2015 – 2017 : SMA N 1 Ampek Angkek
4. Tahun 2017 – 2022 : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi