

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI TENTANG KAWASAN VOLKAN MERAPI DAN SEKITARNYA

Oleh: Mukminan, Muhsinatun Siasah Masruri, Mawanti Widyastuti, Muhammad Nursa'ban, Dimas Bagus Prayogo, Mustika Dwi Kurniawati, Dinda Bariqul Zahfa, Dimas Sekar Langit, Adinta Darmawan

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 mendorong transformasi digital inovasi teknologi untuk memenuhi kebutuhan pelaksanaan pembelajaran termasuk geografi dalam meminimalisir penyebaran virus corona. Penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android dan Personal Computer sebagai media sekaligus bahan pembelajaran untuk mendukung perkuliahan praktik lapangan geografi tentang Kawasan Volkan Merapi dan sekitarnya (2) menganalisis keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android dan *Personal Computer* sebagai media sekaligus bahan pembelajaran untuk mendukung perkuliahan kegeografian pada jenjang S1 maupun S2. Desain penelitian menggunakan *Research and Development* model ADDIE (Branch, 2009), yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Lokasi penelitian di UNY dengan responden yaitu 6 dosen sebagai ahli substansi dan konstruksi media, dan 10 mahasiswa Program Studi S1 dan S2 Pendidikan Geografi. Analisis dilakukan secara deskriptif dari data yang diperoleh melalui angket coba.

Hasil penelitian: 1) dihasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *flipped book* dikombinasi adobe *flash maker* yang disematkan pada smartphone android dan *Personal Computer*. Multimedia ini diberi nama *Merapi Volcano Imaginary* secara substansi memberikan deskripsi dan aktivitas kepada mahasiswa terkait materi kegeografian (geografi fisik dan geografi sosial-ekonomi) pada sepuluh area kajian pada vulkan Merapi dan sekitarnya, meliputi: Tugu Yogyakarta, Lava Bantal, Candi Sambisari, Museum Gunung Merapi, Bukit Plawangan, Museum Mbah Maridjan, Bunker Kaliadem, Sungai Gendol, Museum Sisa Hartaku, Sungai Opak Bagian Hulu. 2) Hasil penilaian dengan skor 1 sampai 5 yaitu: ahli media = 4,90, ahli materi = 4,78. Rerata penilaian dari subyek coba meliputi: Keterbacaan (3.95), Keterpaduan media (4.02), kemenarikan (3.87), Pewarnaan (3.73), Pemahaman materi (3.76), urutan materi (3,63), dan Nilai metakognitif (3,63). Berdasarkan penilaian responden maka produk multimedia yang dikembangkan masuk kategori sangat layak dan efektif digunakan sebagai media dan bahan ajar mahasiswa

Pandemi Covid-19 mendorong transformasi digital inovasi teknologi untuk memenuhi kebutuhan pelaksanaan pembelajaran termasuk geografi dalam meminimalisir penyebaran virus corona. Penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android dan Personal Computer sebagai media sekaligus bahan pembelajaran untuk mendukung perkuliahan praktik lapangan geografi tentang Kawasan Volkan Merapi dan sekitarnya (2) menganalisis keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android dan *Personal Computer* sebagai media sekaligus bahan pembelajaran untuk mendukung perkuliahan kegeografian pada jenjang S1 maupun S2. Desain penelitian menggunakan *Research and Development* model ADDIE (Branch, 2009), yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Lokasi penelitian di UNY dengan responden yaitu 6 dosen sebagai ahli substansi dan konstruksi media, dan 10 mahasiswa Program Studi S1 dan S2 Pendidikan Geografi. Analisis dilakukan secara deskriptif dari data yang diperoleh melalui angket coba.

Hasil penelitian: 1) dihasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *flipped book* dikombinasi adobe *flash maker* yang disematkan pada smartphone android dan *Personal Computer*. Multimedia ini diberi nama *Merapi Volcano Imaginary* secara substansi memberikan deskripsi dan aktivitas kepada mahasiswa terkait materi kegeografian (geografi fisik dan geografi sosial-ekonomi) pada sepuluh area kajian pada vulkan Merapi dan sekitarnya, meliputi: Tugu Yogyakarta, Lava Bantal, Candi Sambisari, Museum Gunung Merapi, Bukit Plawangan, Museum Mbah Maridjan, Bunker Kaliadem, Sungai Gendol, Museum Sisa Hartaku, Sungai Opak Bagian Hulu. 2) Hasil penilaian dengan skor 1 sampai 5 yaitu: ahli media = 4,90, ahli materi = 4,78. Rerata penilaian dari subyek coba meliputi: Keterbacaan (3.95), Keterpaduan media (4.02), kemenarikan (3.87), Pewarnaan (3.73), Pemahaman materi (3.76), urutan materi (3,63), dan Nilai metakognitif (3,63). Berdasarkan penilaian responden maka produk multimedia yang dikembangkan masuk kategori sangat layak dan efektif digunakan sebagai media dan bahan ajar mahasiswa

Kata Kunci: *multimedia interaktif, vulkan Merapi, geografi, basis android*