

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DESTINATION* BERBASIS *MULTIPLATFORM*

**Khasbi Andi Irawan<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta  
([17614046@students.uii.ac.id](mailto:17614046@students.uii.ac.id))

### INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Destination* berbasis *Multiplatform* dan mengetahui kelayakannya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengadaptasi model 4-D (Thiagarajan, dkk., 1974). Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media dengan 3 tahapan dari 4-D yaitu tahap *define* dilakukan dengan menganalisis permasalahan dan kebutuhan yang dialami peserta didik dan guru serta menentukan konsep materi yang diterapkan media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan pada Guru Kimia SMK 2 Yogyakarta, SMA N 1 Pakem, dan SMA N 1 Cangkringan serta peserta didik SMA N 1 Yogyakarta, SMA N 1 Pakem, SMA N 1 Cangkringan. Tahap *design* dilakukan dengan menentukan dan merencanakan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan. Media pembelajaran *Destination* merupakan aplikasi berbasis *Multiplatform* yang berisi materi distilasi fraksinasi minyak bumi serta sumber energi terbarukan sebagai alternatif energi. Tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan produk yang telah direncanakan serta penilaian kelayakan oleh ahli media dan materi. Hasil penilaian kelayakan produk oleh ahli media dan materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 47,5 dengan kategori Sangat Baik (SB). Dengan demikian, dapat dikatakan media pembelajaran *Destination* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMA/ sederajat.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, model pengembangan 4-D, Penelitian pengembangan.

## **DEVELOPMENT OF DESTINATION LEARNING MEDIA BASED ON MULTIPLATFORM**

**Khasbi Andi Irawan<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Student of Chemistry Education, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta  
([17614046@students.uii.ac.id](mailto:17614046@students.uii.ac.id))

### **ABSTRACT**

This study aims to develop an Android-based Destination learning media and determine its feasibility. This research is development research by adapting the 4-D model (Thiagarajan, et al., 1974). In this study, media development was carried out in 3 stages from 4-D, namely the define stage, which was carried out by analyzing the problems and needs experienced by students and teachers and determining the concept of the material applied to the learning media in accordance with the results of the needs analysis. The needs analysis was carried out on Chemistry teachers at SMK 2 Yogyakarta, SMA N 1 Pakem, and SMA N 1 Cangkringan as well as students at SMA N 1 Yogyakarta, SMA N 1 Pakem, SMA N 1 Cangkringan. The design stage is done by determining and planning the product to be developed according to the needs analysis. Destination learning media is an Android-based application that contains petroleum fractionation distillation material and renewable energy sources as alternative energy. The develop stage is carried out by developing a product that has been planned and a feasibility assessment by media and material experts. The results of the product feasibility assessment by media and material experts obtained an average score of 47.5 in the Very Good category. Thus, it can be said that the Destination learning media is suitable for use as a learning medium for high school students.

**Keywords: Learning media, 4-D development model, Development research.**