

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MATERI PENGEMBANGAN
USAHA PADA MATA PELAJARAN PENGEMBANGAN BISNIS KELAS X SMK NEGERI 1
JOMBANG**

Gusti Abi Pradanu

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
gusti.18078@mhs.unesa.ac.id

Dr. Hari Sugiharto Setyaedhi, M.Si.

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
harisetyaedhi@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan produk media pembelajaran multimedia Interaktif untuk materi pengembangan usaha mata pelajaran perencanaan bisnis kelas X SMK Negeri 1 Jombang dan Multimedia Interaktif ini berbasis Android. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, model ini memiliki 5 tahapan: yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah wawancara dan angket, ditujukan kepada ahli materi dan media yang bertujuan untuk mengukur kelayakan Multimedia Interaktif. Peneliti menggunakan ~~tolak-ukur~~ penilaian dengan skala **Guttman** dan selanjutnya akan diukur tingkat presentase kelayakan Multimedia Interaktif tersebut. Kelayakan materi pada multimedia interaktif yang dilakukan melalui uji coba Ahli Materi didapatkan presentase sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada uji coba Ahli Media didapatkan presentase sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dari hal diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pengembangan Usaha pada mata pelajaran Perencanaan bisnis kelas X SMK Negeri 1 Jombang.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pengembangan Usaha, Perencanaan bisnis.

ABSTRACT

This research aims to develop Interactive multimedia learning media products for business development materials for business planning subjects class X SMK Negeri 1 Jombang and Interactive Multimedia is based on Android. The development model used is the ADDIE model, this model has 5 stages: namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data retrieval techniques used are interviews and questionnaires, addressed to materials and media experts who aim to measure the feasibility of Interactive Multimedia. Researchers use assessment benchmarks with the Guttman scale and will then be measured the percentage level of interactive multimedia feasibility. The feasibility of materials in interactive multimedia conducted through the Material Expert trial obtained a percentage of 100%, which falls into the category of very feasible. In the Trial of Media Experts obtained a percentage of 85%, which belongs to the category is very feasible. From the above, it can be concluded that this interactive multimedia is suitable for use in business development learning in the subject of business planning class X SMK Negeri 1 Jombang.

Keywords : Development, Interactive Multimedia, Business Development, Business Planning.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses belajar yang berarti di dalam pendidikan itu terjadi proses pertumbuhan, perkembangan, atau perubahan ke arah yang lebih dewasa, lebih baik, dan lebih matang pada diri individu, kelompok, atau masyarakat (Soekidjo Notoatmodjo, 2003). Pendidikan saat ini menjadi kebutuhan yang dikatakan penting oleh masyarakat. Masyarakat menganggap bahwa pendidikan itu memiliki arti penting karena di dalam pendidikan bisa menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing tinggi. Dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas maka bisa dikatakan manusia-manusia tersebut dapat melanjutkan kehidupannya dengan baik.

Berdasarkan UU SISDIKNAS no. 20 tahun 2003: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Walaupun penyelenggaraan pendidikan sudah diatur dengan baik, namun kenyataannya mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah. Masalah mutu pendidikan yang masih rendah ini harus diketahui faktor penyebabnya agar bisa segera diperbaiki. Jika dibiarkan akan membuat tujuan pendidikan sulit untuk dicapai.

Faktor penyebab dari masalah masalah dalam pendidikan bisa saja dikarenakan proses pembelajaran yang kurang tepat. Faktor tersebut biasanya berupa kesulitan peserta didik untuk menerima materi yang disampaikan pendidik, yang mana pendidik menyampaikan materi dalam bentuk gambar dengan cara dijelaskan menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik kebanyakan besar kurang paham akan materi yang disampaikan oleh pendidik. Dari data wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, prosentase keberhasilan pembelajaran mencapai 78% yang mana sekolah menetapkan tingkat keberhasilan pembelajaran sebesar 75%. Dari nilai tersebut peneliti dapat melihat minimnya tingkat keberhasilan dari pembelajaran ini.

Dengan telah diketahuinya faktor diatas yang membuat kurang lancarnya penyampaian materi oleh pendidik, maka perlu dilakukan sebuah pemecahan masalah. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan memperluas inovasi dalam

pembelajaran yang di bantu oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi ini berkaitan langsung dengan media yang akan digunakan nantinya untuk membantu pendidik memberikan pemahaman akan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk membantu menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Multimedia merupakan alat yang menggabungkan lebih dari satu unsur media dan mampu menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif (Robin & Linda, 2001). Maka dari itu peneliti membuat suatu multimedia interaktif guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Multimedia interaktif ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan juga memudahkan untuk diakses kapanpun dan dimanapun, kelebihan tersebut diharapkan dapat meningkatkan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran.

Menurut Muhson (2010:13) media pembelajaran adalah “perangkat lunak” (software) berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan menggunakan peralatan (perangkat keras) agar pesan / informasi tersebut dapat sampai kepada siswa. Media pembelajaran meliputi media audiovisual, multimedia, dan lainnya. Dalam memilih media pembelajaran harus bisa disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Jika pemilihan media pembelajaran dengan materi pembelajaran yang diajarkan tidak cocok atau tidak sesuai maka peserta didik juga akan susah memahami materinya. Dalam pembelajaran, media pembelajaran adalah alat pendukung pembelajaran yang bervariasi dan dimanfaatkan dalam proses belajar merupakan suatu cara agar siswa ikut terlibat dalam aktivitas belajar seta meningkatkan perhatian (Shin, 2006:3). Media pembelajaran ini bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantunya dalam memberi pemahaman kepada peserta didik mengenai apa yang diajarkan.

Penggunaan teknologi atau media pembelajaran bisa membawa pengaruh yang baik dalam pendidikan atau kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan bisa menjadi strategi dalam membantu peserta didik serta pendidik untuk memecahkan masalah dalam hal kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan berbagai macam alat dan sebagainya. Nurzaman(2013) mengatakan , penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sangat efektif. Saat ini, proses

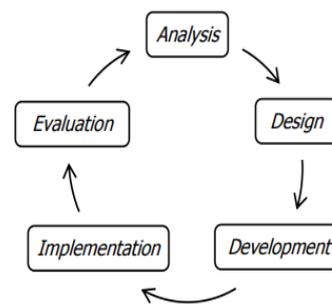
pembelajaran yang dilakukan di sekolah kebanyakan masih dilakukan dengan manual dan tidak memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Hal ini bisa membuat peserta didik merasa bosan dan tidak aktif dalam kelas. Macaulay (2003: 185) juga telah melakukan pembuktian bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat membuat pemahaman siswa akan meningkat. Dari kedua hal di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Seperti halnya dengan pembelajarn pada materi pengembangan usaha mata pelajaran perencanaan bisnis, peserta didik akan merasa susah menerima materi jika hanya disampaikan dengan metode ceramah. Dengan hanya menggunakan metode ceramah, pemahaman peserta didik akan kurang, maka dari itu pendidik bisa memanfaatkan kemajuan teknologi dengan cara membuat media pembelajaran mengenai penjelasan materi pengembangan usaha. Mengenai materi yang nantinya akan disampaikan menggunakan media, bukan hanya pendidik yang dimudahkan dalam menjelaskan, peserta didik juga tidak akan merasa bosan denga napa yang sedang dijelaskan didalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan seperti kurangnya pemahaman pada peserta didik dalam penyampaian materi pengembangan usaha harus segera diatasi. Solusi yang akan digunakan adalah dengan membuat media pembelajaran multimedia interaktif. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman pada pembelajaran materi pengembangan usaha mata pelajaran perencanaan bisnis kelas X SMK Negeri 1 Jombang.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*), model ini akan menjadi dasar pengembangan multimedia interaktif kelas X mata pelajaran Pengembangan Bisnis di SMK Negeri 1 Jombang. Adapun visualiasi dari model ADDIE ini sebagai berikut:.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Model penelitian pengembangan ADDIE diambil karena dinilai lebih rasional dan lebih lengkap, Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu ; tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model ini bertujuan untuk memfasilitasi pengembangan media dan membantu peserta didik pada materi pengembangan usaha mata pelajaran pengembangan bisnis kelas X di SMK Negeri 1 Jombang.

Subjek Uji Coba

Untuk menguji tingkat kelayakan dan multimedia interaktif, maka adapun subjek penelitian yang ditujukan kepada :

1. Validasi ahli Materi oleh guru pengampuh mata pelajaran Pengembangan Usaha di SMK Negeri 1 Jombang.
2. Validasi ahli Media oleh dosen ahli media dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Teknik Analisis Data

Sesudah mengumpulkan data hasil uji coba, maka selanjutnya akan dilakukan pengolahan data. Pengolahan ini dilakukan dengan menggunakan tolak ukur penilaian dengan skala Guttman. Skala pengukuran tipe Gutman akan didapatkan jawaban yang tegas yaitu ; “ya-tidak”, “benar-salah”, atau yang memiliki arti penolakan dan persetujuan (Sugiyono,2017). Hasil tersebut dihitung dengan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{a}{b} \times 100\%$$

P = Angka presentase

a = Jumlah jawaban Ya

b = Jumlah semua pertanyaan

Skor diatas dikonversikan kedalam kriteria penilaian yang telah dilakukan sebelumnya, menurut Arikunto (2010; 244). Berikut kriteria yang telah ditentukan :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Presentase	Kriteria
<20%	Sangat Tidak Layak
21%-40 %	Tidak Layak
41%-60 %	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*), model ini menjadi dasar pengembangan multimedia interaktif kelas X materi pengembangan usaha mata pelajaran Pengembangan Bisnis di SMK Negeri 1 Jombang. Langkah-langkah dalam pengembangan media menggunakan model pengembangan ADDIE yakni sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*) (Trisiana & Wartoyo, 2016). Pertama kali yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran dan menilai RPP. Dari hasil proses pengamatan tersebut, peneliti mendapatkan tujuan dari materi tersebut yakni agar peserta didik mengetahui definisi, unsur-unsur, tahap-tahap, dan juga strategi dalam pengembangan usaha. Berdasarkan dari wawancara yang telah dilakukan kepada guru Bisnis Daring dan Pemasaran didapati beberapa inti permasalahan pada pembelajaran tersebut, diantaranya: pada materi pengembangan usaha terdapat kurangnya pemahaman yang terjadi pada peserta didik dikarenakan kurangnya media yang digunakan oleh guru. Terkait media yang digunakan adalah media video dan sumber belajar yang digunakan adalah buku dan juga internet.

Materi pengembangan usaha ini memerlukan media lain sebagai alat bantu dalam menarik minat peserta didik sekaligus memahami materi yang disampaikan.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan kedua ini yang dilakukan pengembang adalah menentukan kompetensi, metode dan evaluasi pembelajaran. Peneliti juga menentukan garis besar materi juga menentukan konten dalam media sebagai acuan isi dalam media pembelajaran dan merancang desain produk multimedia interaktif. Kemudian konsep yang sudah tersusun dituangkan kedalam *storyboard* dan *flowchart* sehingga memudahkan peneliti dalam merealisasikan produk multimedia interaktif.

Dalam tahap ini peneliti memastikan produk multimedia interaktif sudah tergambar dengan jelas sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan tahap selanjutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti berusaha untuk merealisasikan rancangan multimedia interaktif materi pengembangan usaha yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Peneliti menggunakan *software adobe photoshop* untuk membuat bahan penyerta, sedangkan dalam membuat tampilan *interface* produk multimedia interaktif peneliti menggunakan *software adobe illustrator* dan untuk membuat multimedia interaktif berbasis android kedalam bentuk *apk* peneliti menggunakan *software construct2*.

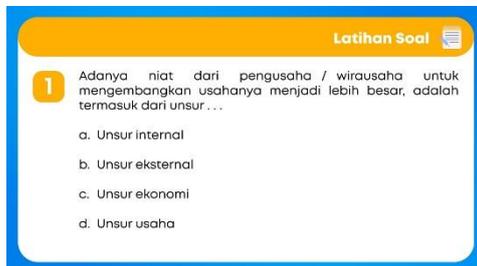
Berikut ini adalah tampilan multimedia interaktif yang telah dikembangkan:



Gambar 2. Tampilan Awal Multimedia Interaktif



Gambar 3. Tampilan Menu Multimedia Interaktif



Gambar 4. Tampilan Kuis Multimedia Interaktif



Gambar 5. Tampilan Materi Multimedia Interaktif

Selain mengembangkan multimedia interaktif dalam tahap ini peneliti juga melakukan kegiatan validasi untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif yang peneliti kembangkan. Uji validasi yang dilakukan meliputi validasi materi, validasi media dan validasi bahan penyerta. Validasi materi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang akan digunakan dalam mempelajari materi pengembangan usaha. Kemudian validasi bahan penyerta dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari bahan penyerta yang nantinya akan digunakan sebagai pendamping dari multimedia interaktif sehingga memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan multimedia interaktif. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a) Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang berkompeten dan menguasai materi yang

sedang dibahas dalam produk pengembangan. Ahli materi tersebut yakni, guru mata pelajaran Perencanaan Bisnis SMK Negeri 1 Jombang. Dari hasil uji validitas ahli materi didapatkan presentase kelayakan sebesar 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi pengembangan usaha termasuk kedalam kategori sangat baik.

b) Ahli Media

Ahli media adalah orang yang berkompeten dan menguasai ilmu desain dan juga teknis dalam pembuatan multimedia interaktif yang baik. Ahli media merupakan dosen dari jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Hasil uji validasi media dari ahli media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 85% sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini termasuk kedalam kategori sangat baik.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap ini digunakan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran, apakah media yang dikembangkan berpengaruh terhadap efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Dikarenakan adanya keterbatasan kondisi, penelitian ini hanya akan dilakukan pada proses kelayakan media saja. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa media sudah sesuai dengan tercapainya tujuan pembelajaran pada materi pengembangan usaha mata pelajaran perencanaan bisnis.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir yaitu evaluasi, hal ini dilakukan untuk menganalisis dan menyajikan informasi mengenai kualitas produk yang dikembangkan melalui kriteria yang telah ditentukan. Tahap evaluasi dalam model pengembangan ini menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan supaya multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan layak saat kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Multimedia interaktif berbasis Android materi pengembangan usaha pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis untuk kelas X SMK Negeri 1 Jombang. Multimedia berbasis android ini di produksi dengan menggunakan *software Construct 2* dan *C2Buildozer* yang dikemas dalam bentuk APK.

Setelah melakukan uji validasi materi, multimedia interaktif dan bahan penyerta melalui instrumen angket kepada ahli materi dan media, maka didapatkan hasil presentase sebagai berikut :

- Uji kelayakan Materi mendapatkan hasil persentase sebesar 100%.
- Uji kelayakan Media mendapatkan hasil persentase sebesar 85%.
- Uji kelayakan Bahan Penyerta mendapatkan hasil persentase sebesar 100%.

Hasil uji kelayakan produk diatas menunjukan bahwa Multimedia interaktif berbasis Android ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi pengembangan usaha pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis untuk kelas X SMK Negeri 1 Jombang.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil uji kelayakan yang telah dilakukan maka hasil dari validasi materi memperoleh persentase sebesar 100%, validasi media 85%, dan validasi bahan penyerta 100%. maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pengembangan Usaha Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Kelas X SMK Negeri 1 Jombang layak digunakan dalam pembelajaran.

Saran

- Saran Bagi Pemanfaatan
Diharapkan kepada guru/tenaga pendidik dapat memanfaatkan multimedia interaktif yang telah dikembangkan ini dapat memunculkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.
- Saran Bagi Pengembang Lebih Lanjut

Untuk pengembangan lebih lanjut semoga aplikasi dapat mencakup semua materi dalam mata pelajaran Perencanaan Bisnis. Juga aplikasi ini dapat diakses melalui IOS ataupun computer sehingga dapat mencakup lebih luas penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. *Jakarta: Rineka Cipta.*
- Arofah, Rahmat. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model Universitas Muhammadiyah Surabaya, *Educaion Journal*, Vol.3 No.1, June 2019, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Khotimah, K. (2020, December). Exploring Online Learning Experiences During the Covid-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020)* (pp. 68-72). Atlantis Press.
- Macaulay, M. (2003). The effects of multimedia on learning in third world children. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(2), 185–198.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Musfiqon (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mustaji, 2016 : Media Pembelajaran. Surabaya : Unesa University Pres
- Nurzaman, M. Z. (2013). Efektivitas Penerapan Multimedia Interaktif Multisim sebagai Media Pembelajaran Teknik Digital di SMK Megeri 7 Baleendah. *Skripsi yang diterbitkan. Bandung: UPI.*
- Permendkbud Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/UU_tahun2003_nomor020
- Robin, L. (2001). Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash. *Jakarta: Elek Media Komputindo.*
- Rusijono Dan Mustaji, 2008. Penelitian Teknologi Pembelajaran. Surabaya : Unesa University Pres.
- Sari, Annisa Ratna. 2008. “Definisi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli.” Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.

Shin, J. (2006). Ten helpful ideas for teaching English to young learners. *English Teaching Forum*, 44, 2–7.

Soekidjo Notoatmodjo, 2003, Ilmu Kesehatan Masyarakat, Jakarta: Rineka Cipta.
<http://journal.unnes.ac.id>

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Trisiana, A., & Wartoyo. (2016). *Desain Pengembangan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui ADDIE Model untuk Meningkatkan Karakter*.

Utami, Sri. 2016. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Standar Kompetensi Melakukan Prosedur Administrasi Kerja Program Keahlian Administrasi Perkantoran,” no. June.

