

EFEKTIFITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF “JENIS DAN RUANG LINGKUP KARIR INDUSTRI PARIWISATA” PADA SISWA KELAS X SMKN 1 JOMBANG

Alfina Amaranti

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
alfina.18089@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan melihat efektifitas pengembangan media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif pada materi Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata untuk kelas X di SMKN 1 Jombang. Menggunakan metode pengembangan secara *quasi eksperimen* dengan rancangan *pre-test and post-test with non-equivalent group design*. Pengambilan dan teknik analisis data dilakukan secara observasi, wawancara maupun penyebaran angket. Dalam pengujian keefektifan media pembelajaran dengan cara diuji coba menggunakan kriteria variabel bebas (*pre-test*) dan variabel terikat (*post-test*) untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Pengujian keefektifan multimedia interaktif dilakukan pada lingkungan yang sama diikuti sebanyak 18 siswa Jurusan Perhotelan sebagai sampel dan siswa kelas X SMKN 1 Jombang sebagai populasi. Subjek uji coba yang didapatkan dari sampel dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 85 dan nilai *post-test* sebesar 92,7. Perhitungan keefektifan media pembelajaran menggunakan SPSS 25 dengan hasil yang didapatkan melalui uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov pada Sig. (2-tailed) $0,138 > 0,05$ artinya data yang terdistribusi bersifat normal. Untuk uji homogenitas diketahui nilai signifikansi $0,0657 > 0,05$ bahwa varian data *post-test* sama (homogen). Sedangkan pada uji t diketahui nilai signifikansi $0,459 > 0,05$ dan thitung $0,759 < 2,11991$ dan media pembelajaran dinyatakan berpengaruh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Efektifitas, Multimedia Interaktif, Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata.

Abstract

This study aims to see the effectiveness of the development of learning media in the form of interactive multimedia on the Type and Scope of the Tourism Industry Career for class X at SMKN 1 Jombang. Using a quasi-experimental development method with pre-test and post-test designs with non-equivalent group design. Data collection and analysis techniques were carried out by observation, interviews and distributing questionnaires. In testing the effectiveness of the learning media, it was tested using the criteria of the independent variable (*pre-test*) and the dependent variable (*post-test*) to see the increase in student learning outcomes. The interactive multimedia effectiveness test was carried out in the same environment, followed by 18 students of the Hospitality Department as a sample and class X students of SMKN 1 Jombang as the population. The test subjects obtained from the sample with an average pre-test value of 85 and a post-test value of 92.7. Calculation of the effectiveness of learning media using SPSS with the results obtained through the normality test using Kolmogorov-Smirnov on Sig. (2-tailed) $0.138 > 0.05$ means that the data is normally distributed. For the homogeneity test, it was found that the significance value was $0.0657 > 0.05$ that the variance of the post-test data was the same (homogeneous). Meanwhile, in the t test, the significance value is $0.459 > 0.05$ and the t count is $0.759 < 2.11991$ and the learning media is declared to have an effect. So it can be concluded that the interactive multimedia developed is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Effectiveness, Interactive Multimedia, Type and Scope of the Tourism Industry Career.

*Efektifitas Multimedia Interaktif “Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata”
pada Siswa Kelas X SMKN 1 Jombang*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah tingkat pendidikan formal yang lebih berfokus pada keterampilan para peserta didik. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terbagi atas bidang keahlian/jurusan yang dapat dipilih siswa sesuai dengan minat dan bakatnya. Salah satu bidang keahlian yang terdapat di SMK adalah Jurusan Perhotelan.

Jurusan perhotelan SMK memiliki beberapa kompetensi umum dan kompetensi keahlian seperti keterampilan, kemampuan menguasai pengetahuan secara inovatif maupun kreatif, sikap dan pelayanan yang kompeten sesuai dengan bidangnya. Berbagai keahlian yang wajib ditempuh oleh siswa SMKN 1 Jombang pada jurusan perhotelan seperti hospitality, tata boga, patiseri, binatu hingga kepariwisataan. Keahlian tersebut sangat berkesinambungan dalam dunia perhotelan maupun kegiatan sehari-hari.

Salah satu keahlian yang dimiliki oleh jurusan ini adalah kepariwisataan. Kepariwisataan merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kegiatan pariwisata atau istilahnya adalah *hospitality industry*. Kepariwisataan pun telah diatur oleh UU No. 10 Tahun 2009 yang berisi mulai dari kegiatan pariwisata, wisata, wisatawan, sampai dengan industri pariwisata. Pariwisata sendiri berhubungan erat dengan ekonomi, sosial, serta kultur budaya di suatu wilayah yang berpotensi menjadi tempat wisata maupun rekreasi dan mampu memikat daya tarik wisatawan. Wisatawan yaitu orang yang melakukan kunjungan wisata. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu yang bertujuan untuk rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara, serta industri pariwisata yang memfasilitasi kebutuhan wisatawan selama kunjungan wisata berlangsung.

Tentunya, Industri Pariwisata juga membutuhkan orang yang berhubungan pada bidang ahlinya guna penyambung antara wisata dengan wisatawan yaitu dengan kebutuhan jasa dan barang. Jasa dalam lingkungan pariwisata dikelompokkan menjadi jenjang karir bagi sekumpulan orang yang terlibat didalamnya, dikarenakan akan berkaitan langsung dengan kegiatan wisata yang meliputi jasa Akomodasi, Boga dan Restoran, Transportasi atau Angkutan, Objek Wisata dan *Meeting Incentive Convention Exhibition* (MICE). Karir tersebut sangat penting di lingkup pariwisata sebagai pelayanan dan keramah tamahan terhadap wisatawan sebagai pemahaman *hospitality industry* di bidang Pariwisata.

Siswa diwajibkan untuk menguasai materi Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata sebagai salah satu pemahaman dari mata pelajaran Kepariwisataan dan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan melalui Rancangan Perangkat Pembelajaran (RPP) dan Silabus. Akan tetapi, banyak berbagai faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran mengungkap

tujuan sasaran materi ini adalah siswa SMK Kelas X semester ganjil, dimana siswa membutuhkan waktu untuk peralihan/transisi dari tingkat pendidikan sebelumnya ke jenjang pendidikan yang saat ini sedang ditempuh. Siswa akan merasa sedikit kesulitan mengingat pembelajaran di SMK cenderung berbeda dengan pembelajaran di SMA yang menonjolkan mata pelajaran umum, sedangkan mata pelajaran yang ada di SMK kurang terdengar di sekitar mereka dikarenakan pembelajarannya hanya fokus pada bidang tertentu dan spesifik.

Setelah peneliti melakukan observasi di SMKN 1 Jombang Jurusan Perhotelan, didapatkan data mengenai karakteristik mata pelajaran, karakteristik siswa, model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran sampai dengan sumber belajar yang digunakan masih belum dapat dipahami oleh sebagian siswa mengingat kemampuan daya serap menerima materi setiap siswa berbeda-beda, sedangkan materi selanjutnya juga masih perlu dipelajari lebih lanjut. Peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung kepada guru mata pelajaran terkait materi yang sukar dipelajari oleh siswa sehingga siswa cenderung tidak mempelajari materi tersebut dikarenakan metode pembelajaran di kelas yang diterapkan masih menggunakan ceramah, diskusi serta sumber belajar hanya dengan buku cetak yang berisikan materi Panjang dan sumber di internet minim akan informasi tentang materi yang kurang di mengerti siswa, dan akhirnya siswa tidak dapat mempelajari materi tersebut. Pada hal itu dapat menyebabkan ketidaktercapaian dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa perlu memahami materi dengan belajar secara mandiri.

Dengan permasalahan di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa belum adanya Media Pembelajaran yang dapat mencakup materi serta yang dapat digunakan atau dipelajari dimana pun tanpa adanya keterbatasan waktu dalam belajar mandiri sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yaitu Multimedia Interaktif. Munir (2010:110) mengemukakan bahwa Multimedia Interaktif ialah suatu tampilan yang dirancang oleh pengembang dengan tampilannya yang memiliki berbagai fungsi dan mempunyai interaktifitas kepada pengguna sebagai penyampai informasi pesan tampilan buku yang disajikan secara elektronik dan diakses menggunakan komputer ataupun gadget dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada dasarnya, materi yang tersedia dalam buku cetak dipindahkan ke Multimedia Interaktif harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Multimedia Interaktif diciptakan sesuai perkembangan pembelajaran yang saat ini mengedepankan era waktu dan teknologi sebagai sumber belajar yang saat ini tersedia luas dimanapun dan kapan pun yang tidak dibatasi aksesnya.

Seiring perkembangan teknologi yang lebih maju dan canggih, Multimedia Interaktif dirasa mampu mengikut jaman yang dimana sumber belajar tidak hanya terpaku pada buku saja dan dapat memenuhi ketidakpahaman siswa akan materi yang belum mampu untuk dikuasainya. Penerapan Media Pembelajaran berbentuk Multimedia Interaktif juga disesuaikan dari sisi penggunaan, penerapan, pembelajaran, hingga

*Efektifitas Multimedia Interaktif “Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata”
pada Siswa Kelas X SMKN 1 Jombang*

penyampaian materi kepada siswa sesuai dengan target waktu yang direncanakan tanpa mengganggu pembelajaran selanjutnya. Multimedia Interaktif dirancang sedemikian rupa yang mudah digunakan untuk mempermudah pembelajaran bagi siswa.

Dari berbagai permasalahan di atas, maka dirancanglah penelitian ini dengan efektifitas pengembangan sebuah Multimedia Interaktif untuk siswa SMKN 1 Jombang Jurusan Perhotelan pada materi Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata sebagai solusi dalam mensukseskan keberhasilan pembelajaran di kelas.

METODE

Dari berbagai model penelitian untuk melihat efektifitas penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan, karakteristik guru dan siswa melalui metode pendekatan kuantitatif. Pengertian efektifitas sendiri menurut Soemandi Suryabrata (2002:8) diartikan tindakan ataupun usaha yang memberikan hasil. Keefektifan sendiri dapat didefinisikan sebagai tercapainya suatu hal yang memiliki tujuan tertentu. Efektifitas juga disimpulkan jika media pembelajaran dapat memenuhi kriteria, tujuan intruksional yang memberikan pengaruh atau perubahan dalam bentuk hasil yang data diterapkan pada pembelajaran. Dunne (1996) mendefinisikan efektifitas proses pembelajaran memiliki dua karakteristik yaitu memudahkan murid belajar dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai. Penjabaran karakteristik ini lebih condong pada pemanfaatan pada media pembelajaran yang terlihat pada hasilnya, sedangkan keterampilan penilaian dapat dilakukan oleh mereka sendiri untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang dialami para sampel penelitian.

Pada keefektifan sendiri tentunya memerlukan pendekatan yang bersifat kuantitatif agar data yang didapatkan valid sebagai acuan dalam pengambilan keputusan. Pemilihan kuantitatif didasari oleh jenis data berupa angka, perhitungan statistik dan percobaan secara terkontrol dengan metode *quasi eksperimen design*. Sugiyono (2010:70) menyatakan penelitian eksperimen adalah penelitian yang menggunakan sebagai dasar mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkontrol. Sedangkan menurut Campbell & Stanley (1963) dalam buku Muhammad Galang Isnawan (2020:11) menjelaskan terdapat ciri utama dari *quasi experimental design* yaitu pengembangan yang melibatkan beberapa subjek dengan kelompok besar untuk mengukur kontrol sebelum dan sesudah perlakuan (*pre-test and post-test with non-equivalent group design*). Desain ini akan fokus pada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui seberapa besar pengaruh multimedia interaktif dalam hasil belajar siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan. Rancangan eksperimen pada jenis desain ini menggunakan bentuk sebagai berikut.

Tabel 1.1 Desain penelitian *quasi eksperimen* menurut Muhammad Galang Isnawan (2020:12)

Kelas Eksperimen	:	O	X	O
Kelas Kontrol	:	O		O

Tabel tersebut menunjukkan bahwa O adalah *pre-test* atau *post-test* dan X adalah perlakuan yang dibutuhkan untuk mencari pengaruh atau keefektifan dalam penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMKN 1 Jombang. Menggunakan siswa kelas X Jurusan Perhotelan sejumlah 18 subjek sebagai sampel penelitian. Sampel akan menjalani dua variabel yaitu (1) variabel bebas yang tidak diberi perlakuan (pembelajaran tanpa sumber belajar) dan (2) variabel terikat yang sudah mendapatkan perlakuan yaitu setelah diberi multimedia interaktif sebagai sumber belajar. Pengujian pada setiap variabel menggunakan soal dengan tipe pilihan ganda sebanyak 10 butir. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perhitungan statistik dan uji pembeda. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar dalam penelitian ditentukan melalui uji-t dengan t-tes sampel independent.

Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini diperlukan sampel sebanyak 18 siswa dengan populasi kelas X SMKN 1 Jombang Jurusan Perhotelan. Untuk mendapatkan hasil pengujian pada multimedia interaktif pada materi Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata. Siswa akan diberi perlakuan dengan kelas kontrol (*pre-test*) dan kelas eksperimen (*post-test*) melalui teknik pengambilan data secara tidak acak (*non-randomly assignment*) sebagai upaya pengamatan dan analisis apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Prosedur Penelitian

Berikut ini prosedur penelitian yang akan dilakukan untuk melihat media pembelajaran yang telah dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai acuan Langkah penelitian yaitu :

1. Tahap persiapan

Tahap ini adalah kegiatan awal sebelum melakukan penelitian. Tahap ini sangat penting sebagai bahan pertimbangan apakah media pembelajaran tersebut layak dikembangkan dan dipergunakan secara efektif. Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk tinjau observasi, mempersiapkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif yang telah dikembangkan melalui *software Construct* dan diekstrak dalam C2Buildozer agar menjadi format file (apk) Sehingga multimedia interaktif dapat dijalankan pada smartphone berbasis android, serta melakukan serangkaian uji kelayakan media dengan menyebarkan angket yang berisi beberapa instrumen mengenai materi dan media.

Efektifitas Multimedia Interaktif “Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata” pada Siswa Kelas X SMKN 1 Jombang

(Gambar 1.1 Tampilan awal dari pengembangan multimedia interaktif)



(Gambar 1.2 Halaman Utama Main Menu)



Angket yang telah disusun sesuai indikator pembelajaran dan pengembangan dapat divalidasi oleh responden yang bukan termasuk sampel penelitian yaitu Ahli Materi dan Ahli Media yang berkompeten pada bidangnya. Validasi ini penting dikarenakan sebelum dilaksanakan pengujian kepada siswa secara langsung, media harus diberi kritik dan saran mengenai kekurangan maupun kelemahan yang terdapat pada multimedia interaktif agar di perbaiki kembali sehingga media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk di uji coba keefektifan media dalam mempengaruhi hasil belajar.

2. Tahap pelaksanaan

Setelah media pembelajaran dikatakan layak oleh validator Ahli Materi dan Ahli Media, maka pengembangan multimedia siap di uji coba untuk dilihat apakah multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa. Pada kali ini, sampel dan populasi berada di lingkungan yang sama yaitu sejumlah 18 siswa kelas X SMKN 1 Jombang Jurusan Perhotelan. Pengambilan data harus disesuaikan oleh sampel yang sudah pernah menerima pembelajaran sebelumnya tetapi masih selinier dengan materi selanjutnya. Soal yang dibuat memiliki pola ekuivalen. Ekuivalen diartikan pada *pre-test* dan *post-test* mempunyai pola soal yang sama dengan cara mengubah nomor soal yang tidak jauh berbeda pada konsep dasar materi (Miller, Linn & Grolund, 2009). Hal pembuatan soal dinilai penting diperhatikan untuk memastikan eksperimen dapat membuahkan hasil sesuai keadaan yang dapat menjadikan perbedaan penelitian eksperimen dan kontrol. Sampel diberi sejumlah pertanyaan melalui soal yang berisi 10 butir pada *pre-test* (belum diberi perlakuan, pemberian soal tanpa multimedia interaktif) maupun *post-test* (sudah diberi multimedia interaktif sebagai sumber belajar). Pembuatan soal yang diberikan saat *pre-test* dan *post-test* disamakan sesuai materi yang diujikan, hanya saja

penomoran soal diacak untuk melihat ada atau tidak adanya peningkatan hasil belajar.

3. Tahap akhir

Pada bagian ini merupakan kesempatan pengumpulan data yang diperoleh pada pengujian *pre-test* dan *post-test* untuk dianalisis dan dilakukan perhitungan statistik guna melihat apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa. Analisis data berupa pendekatan kuantitatif dengan bantuan software SPSS 25 guna mengetahui dari skala penilaian yang telah ditentukann pada uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

Teknik pengumpulan data dan analisis data

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentunya membutuhkan data sebagai acuan utama dalam menentukan efektifitas pengembangan Media Pembelajaran berbentuk Multimedia Interaktif. Teknik Pengumpulan data berupa kuantitatif meliputi:

1. Angket atau kuisisioner

Menurut Sugiyono (2013:199) angket atau kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Responden terdiri atas 1 Orang Ahli Materi dan 1 Orang Ahli Materi untuk memeriksa apakah Multimedia Interaktif yang telah dikembangkan layak di pergunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada pembelajaran dikelas.

2. Tes

Zainal Arifin (2016:118) berpendapat bahwa tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi ataupun dijawab sesuai dengan kondisi lapangan. Uji coba produk dilakukan oleh peserta didik sebagai sampel dan diberikan soal berisi 10 butir dengan materi “Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan kajian literatur studi yang telah di jelaskan, maka dapat di persiapkan tahapan observasi, penelitian, pengembangan sampai dengan mendapatkan hasil yang telah di pertimbangkan melalui beberapa hal. Perhitungan efektifitas Multimedia Interaktif ini menggunakan metode Pada penelitian ini terfokus pada keefektifan penerapan produk. Jika produk sudah tervalidasi kelayakannya oleh para ahli, maka dapat di uji coba dalam skala kelompok kecil ataupun kelompok besar. Peneliti menggunakan uji coba dalam kelompok yang diujikan kepada responden yang berjumlah 18 orang siswa kelas X SMKN 1 Jombang khususnya pada Jurusan Perhotelan. Uji coba dilakukan dengan membagikan soal dengan pilihan ganda berisi 10 butir mengenai materi Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata. Adapun pemilihan tes berbentuk soal dengan pilihan ganda dirasa tepat dalam uji coba

*Efektifitas Multimedia Interaktif “Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata”
pada Siswa Kelas X SMKN 1 Jombang*

keefetifan media pembelajaran yaitu menjadi patokan/alat ukur apakah ada peningkatan penilaian pada *pre-test* maupun *post-test* serta dengan pertimbangan pembuatan 10 butir soal

Tabel 1.2 Hasil Penilaian yang didapatkan melalui uji coba

Penilaian <i>pre-test</i>	85
Penilaian <i>post-test</i>	92,7

Berdasarkan perolehan hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* pada tabel diatas menunjukkan peningkatan nilai pada *post-test* dengan cukup pesat daripada penilaian *pre-test* dimana siswa sebelumnya belum diberikan multimedia interaktif sebagai sumber belajar. Hasil yang telah didapatkan oleh uji coba pada siswa sejumlah 18 subjek dengan menggunakan metode *quasi eksperimen pre-test and post-test with non-equivalent group design* sebagai acuan pengaruh keefektifan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di kelas. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan dari penilaian sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif. Pengolahan data yang telah didapatkan dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 25. Uji data dilakukan secara analisis deskriptif, normalitas, Homogenitas dan uji paired sampel t test (jika data normal).

Tabel 1.3 Perhitungan menggunakan Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. deviation	6.57374691
Most Extreme Differences	Absolute	.178
	Positive	.169
	Negative	-.178
Test Statistic		.178
Asymp. Sig. (2-tailed)		.138 ^c

Berdasarkan output diatas, dapat diketahui nilai signifikansi pada data uji normalitas jika $> 0,5$ nilai residual berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,5$ maka data tidak berdistribusi dengan normal. Uji normalitas menggunakan acuan Kolmogorov-smirnov untuk mengetahui hasil *post-test* eksperimen pada Sig. (2-tailed) $0,138 > 0,05$. Maka penelitian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi “normal”. Data penelitian boleh menggunakan statistik parameter untuk analisis data pada uji t test.

Tabel 1.4 Perhitungan menggunakan Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.201	1	34	.0657

Siswa	Based on Median	.602	1	34	.443
	Based on Median and with adjusted df	.602	1	28.619	.444
	Based on trimmed mean	.0154	1	34	.697

Berdasarkan data diatas, dasar pengambilan keputusan untuk uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ dapat dikatakan pada varian dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama. Sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ pada varian dua atau lebih kelompok populasi data dapat dikatakan sama. Diketahui nilai signifikansi (Sig.) pada Based on Mean sebesar $0,0657 > 0,05$ artinya varian data *post-test* eksperimen bersifat Homogen.

Tabel 1.5 Perhitungan menggunakan Uji t

Paired Samples Statistic

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	77.778	19.820		3.924	.001
X	.176	.232	.186	.759	.459

Dependent Variable: Y

Ditemukan rata-rata penilaian pembelajaran pada variabel bebas yaitu *pre-test* sebesar 85 dan variabel terikat yaitu *post-test* sebesar 92,7 dengan perhitungan melalui SPSS untuk mengukur tingkat efektifitas multimedia interaktif yang didapatkan melalui hasil t tabel $(\alpha/2;n-k-1) = t(0,025;16) = 2,11991$ dan nilai signifikansi $0,459 > 0,05$ dan t hitung $0,759 < 2,11991$. Maka, media pembelajaran materi jenis dan ruang lingkup karir industri pariwisata dinyatakan **berpengaruh** dalam proses hasil belajar siswa dikarenakan adanya perbedaan signifikan antara siswa yang telah diberikan multimedia interaktif.

Pembahasan

Perolehan hasil belajar siswa diukur dengan kegiatan *pre-test* dan *post-test* membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Media pembelajaran juga membantu siswa lebih paham dengan materi yang akan dipelajarinya dikarenakan multimedia interaktif dikemas secara kreatif dan semenarik mungkin seperti yang dikatakan oleh Robin dan Linda dalam Darmawan (2011:47) yang menyatakan bahwa multimedia adalah alat yang diciptakan secara presentasi yang dinamis maupun interaktif dengan mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video serta audio. Sedangkan Munir (2012:110) berpendapat mengenai Multimedia adalah berbagai media (format file) yang dipadukan dengan teks, gambar (vector atau

*Efektifitas Multimedia Interaktif “Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata”
pada Siswa Kelas X SMKN 1 Jombang*

bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital berbentuk komputerisasi sebagai alat penyampai pesan kepada publik dengan melalui pendekatan interaktif. Pendapat menurut ahli dapat disimpulkan mengenai Multimedia Interaktif merupakan berbagai rangkuman dari seluruh materi yang ada di sebuah bahan ajar lalu diadaptasi ke dalam suatu Media Pembelajaran berbentuk elektronik dengan disajikan melalui tampilan visualisasi yang fleksibel, dinamis dan beragam serta dapat menjadi daya Tarik siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat menjadi opsi bagi guru untuk dapat dijadikan salah satu sumber belajar lainnya dalam pembelajaran. Multimedia interaktif yang telah dikembangkan wajib memberi kemudahan dan manfaat pada penggunaannya secara umum mampu membuat proses pembelajaran agar terlihat menarik, interaktif, dapat mengurangi jam pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar pada siswa.

Pengembangan multimedia interaktif harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk dapat dipergunakan secara komersil tentunya diperiksa terlebih dahulu letak kelemahan dan kekurangan yang dirasa kurang sesuai dengan Langkah-langkah pengembangan. Multimedia interaktif perlu di nilai dan diberi masukan oleh para ahli yang berkompeten pada bidang materi maupun pengembangan media dengan ditambahkan sedikit revisi supaya kriteria multimedia interaktif dapat dikatakan layak diproduksi dan dipergunakan oleh siswa.

Pengembangan multimedia interaktif tentunya juga harus melewati uji coba pada siswa untuk melihat apakah media pembelajaran yang telah diproduksi dan dinilai layak oleh para ahli efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Uji coba dilakukan secara *pre-test* dan *post-test* agar dapat menjadi perbandingan penilaian pada pembelajaran dengan tipe soal yang bersifat ekuivalen pilihan ganda sebanyak 10 butir sebelum diberikan media dan pengerjaan soal pilihan ganda 10 butir pada siswa yang telah diberikan multimedia interaktif sebagai salah satu sumber belajar. Hasil yang didapatkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan lonjakan nilai secara bertahap daripada sebelum diberikan multimedia interaktif pada pembelajaran.

KESIMPULAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berbentuk multimedia interaktif dengan mata pelajaran Kepariwisata materi “Jenis dan Ruang Lingkup Karir Industri Pariwisata” Kelas X di SMKN 1 Jombang. Multimedia interaktif dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajara dengan menggunakan metode penelitian berbasis kuasi eksperimen jenis *pre-test and post-test with non-equivalent group design*. Penelitian dimulai melalui observasi, pengembangan sampai tahap evaluasi yang melibatkan beberapa subjek validasi kelayakan Media Pembelajaran yaitu Ahli Materi yang memberikan penilaian dengan skala sangat layak, sedangkan Ahli Media memberikan validasi yang juga

dikatakan sangat layak. Keefektifan media diujikan pada 18 siswa melalui *pre-test* dan *post-test* berupa data penilaian kemudian di uji menggunakan SPSS 25 untuk dijadikan pembanding sesuai standar nilai signifikansi pada normalitas, homogenitas dan uji t. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan efektifitas dengan penggunaan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dari kesimpulan mengenai penelitian, diharapkan adanya pengembangan berkelanjutan pada media pembelajaran khususnya Multimedia Interaktif iterapkan pada materi maupun pembelajaran lainnya. Pengembangan tentunya disertakan oleh pengujian efektifitas media agar lebih memudahkan siswa dalam kondisi pembelajaran di ruang kelas ataupun di lingkungan belajar yang nyaman untuk mendapat hasil belajar yang sesuai diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Campbell, D.T., & Stanley, J. C. (1963). Experimental and Quasi-Experimental Design for Research. *In Handbook of Research on Teaching*(pp-1-76). <https://doi.org/10.1037/022808>
- Darmawan, Deni. (2011). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Muhammad Galang Isnawan. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Munir. (2012). *Multimedia*. Bandung: Alfabeta.
- Dunne, Richard. (1996). *Pembelajaran Efektif (Terjemahan)*. Jakarta: Grasindo.
- Miller, M., D., Linn, R. L., & Gronlund N. E. (2009). *Measurement and Assessment in Teaching*. Upper Saddle River: Pearson Education, Inc.
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluation of Learning (Principles, Techniques, and Procedures), Eighth Printing*. Jakarta: Rosda Karya.
- Suryabrata, Soemandi. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali.