

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *SCIENTIFIC APPROACH* PADA MATA PELAJARAN MENATA PRODUK SUB KOMPETENSI DASAR PERALATAN DAN PERLENGKAPAN DISPLAY PRODUK KONSUMTIF DI KELAS XI PM SMKN MOJOAGUNG

Illiyna Dhiah

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: Ina.liyinchyness@gmail.com

Setiyo Budiadi

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Menata Produk merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa SMK Pemasaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pengajar menata produk adalah media power point, sehingga perlu dikembangkan dengan media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif pada sub kompetensi dasar peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif, serta mengetahui kelayakannya dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Model yang digunakan adalah *Four-D* Thiagarajan. Pengembangan ini hanya sampai tahap pengembangan, tahap ke empat atau tahap penyebaran tidak dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan skor persentase 93,75 % dari validasi ahli media, 91,1 % dari validasi ahli materi, 97,5 % dari hasil uji coba terbatas. Rata-rata dari persentase keseluruhan adalah 94,1 %, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran menata produk sub kompetensi dasar peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif di kelas XI Pemasaran.

Kata kunci: media pembelajaran, multimedia interaktif, *scientific approach*, menata produk.

Abstract

Arrange Products is one of the course that are difficult to understand by vocational students marketing. Learning media used by teachers Arrange Products is a power point media, so it needs to be developed with learning media interactive multimedia in accordance with technological developments. The development goal is to produce a product of learning media interactive multimedia on the basic competence sub display equipments and supplies consumptive products, as well as to know the advisability and the students' response toward the media developed. Development model used is *Four-D* models Thiagarajan. This development only up to the stage of development, the fourth stage of disseminate is not performed. The results show percentage 93,75% from the validation of media expert, 91,1% from the validation of matter expert, and 97,5% from the test results of students response. The average percentage value of the overall is 94,1% and it can be concluded that the learning media interactive multimedia very suitable to implementation *scientific approach* learning on Arrange Products course basic competence sub display equipments and supplies consumptive products in class XI marketing.

Key words: learning media, interactive multimedia, scientific approach, arrange products.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting bagi majunya suatu bangsa, oleh karenanya pendidikan hendaknya dipandang sebagai kebutuhan yang vital sama halnya dengan kebutuhan sandang, pangan dan papan. Mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Salah satunya dengan mengembangkan kurikulum yang berlaku.

Pada awal tahun ajaran baru 2013/2014, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 dengan *Scientific Approach*. sebagaimana pendekatan yang di maksud meliputi mengamati, menanya, menalar,

mencoba, dan mengkomunikasikan. Adanya *Scientific Approach* tentu tidak lepas dari pentingnya media pembelajaran.

Dalam konteks belajar dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajar dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan dan sebaliknya. (Abdorrhakman, 2010:140). Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan interaktif merupakan hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer. (Munir, 2013:110). Dengan adanya interaktivitas, pengguna dapat terlibat langsung dalam mengontrol dan Menjalankan aliran informasi dalam media. (Vaughan dalam Munir, 2013:112).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMKN Mojoagung mendapatkan hasil, yaitu : (1) nilai sebagian besar peserta didik kelas XI Pemasaran pada mata pelajaran Menata Produk masih di bawah 80 (KKM),; (2) guru masih menerapkan metode konvensional yaitu ceramah dan pemberian soal evaluasi, padahal kelas XI telah menggunakan kurikulum 2013 dengan *Scientific Approach* yang menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran; (3) pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher centered*); (4) kurang berkembangnya media sebagai sumber belajar peserta didik, padahal peserta didik di SMKN Mojoagung sangat tertarik dengan teknologi yang berkembang; (5) media yang digunakan saat ini yaitu power point, papan tulis, modul, dan LKS; (6) peserta didik memiliki fasilitas yang cukup baik, di mana dalam setiap kelas telah dilengkapi dengan LCD serta adanya laboratorium yang dilengkapi dengan komputer dan LCD, tetapi fasilitas ini belum dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Menurut wawancara dengan guru pengajar mata pelajaran Menata Produk di kelas XI, menyatakan bahwa kesulitan siswa untuk memahami materi dikarenakan terbatasnya media yang digunakan, guru biasanya menggunakan media power point untuk menjelaskan, siswa membayangkan sendiri contoh-contoh yang berkaitan dengan materi, seperti contoh peralatan maupun perlengkapan display yang digunakan dalam penataan produk agar sesuai dengan standar perusahaan. Karena hal tersebut siswa kurang memahami materi yang diajarkan guru. Media power point yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran berisi kalimat-kalimat yang panjang tanpa dilengkapi dengan gambar, sehingga

ketika guru menjelaskan siswa cenderung membaca apa yang ditampilkan di power point dan tidak memperhatikan apa yang dikatakan oleh guru.

Berdasarkan angket observasi awal yang diisi oleh 80 siswa dari total 148 siswa mendapatkan hasil: (1) sebesar 72,5 % siswa menyatakan tampilan media power point yang digunakan pada materi peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif kurang menarik, sehingga membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar; (2) sebesar 100 % siswa setuju jika pembelajaran pada materi peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan siswa tidak bosan dan termotivasi untuk belajar, sehingga lebih mudah untuk memahami materi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sebelumnya pernah diteliti oleh Gusti, dkk (2013) dan Rahmah (2014) dengan kesimpulan media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Berdasarkan berbagai hal tersebut, akan dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif sebagai Implementasi Pembelajaran *Scientific Approach* pada Mata Pelajaran Menata Produk Sub Kompetensi Dasar Peralatan dan Perlengkapan Display Produk Konsumtif Di Kelas XI PM SMKN Mojoagung".

Rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai implementasi pembelajaran *Scientific Approach* pada mata pelajaran Menata Produk sub kompetensi dasar peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif di kelas XI PM SMKN Mojoagung?; (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai implementasi pembelajaran *Scientific Approach* pada mata pelajaran Menata Produk sub kompetensi dasar peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif di kelas XI PM SMKN Mojoagung?; (3) bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif sebagai implementasi pembelajaran *Scientific Approach* pada mata pelajaran Menata Produk sub kompetensi dasar peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif di kelas XI PM SMKN Mojoagung?.

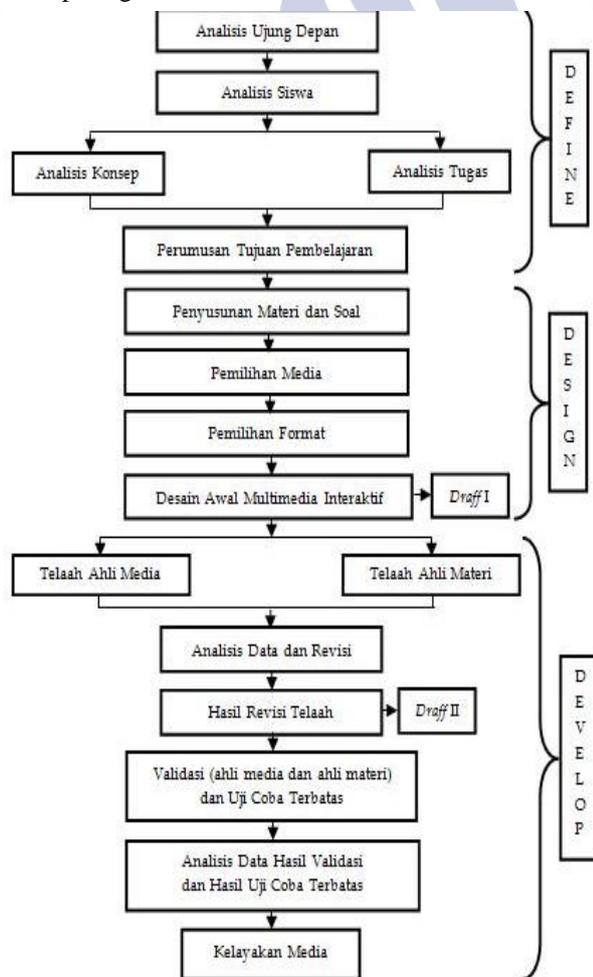
Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah: (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif sebagai implementasi pembelajaran *Scientific Approach* pada mata pelajaran Menata Produk sub kompetensi dasar peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif di kelas XI PM SMKN Mojoagung; (2) mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif

sebagai implementasi pembelajaran *Scientific Approach* pada mata pelajaran Menata Produk sub kompetensi dasar peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif di kelas XI PM SMKN Mojoagung; (3)mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif sebagai implementasi pembelajaran *Scientific Approach* pada mata pelajaran Menata Produk sub kompetensi dasar peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif di kelas XI PM SMKN Mojoagung.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan yaitu menurut Thiagarajan, dkk dalam Trianto, (2013:189). Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan.

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar 1. di bawah.



Sumber: Trianto (2013:189)

Gambar 1. Skema Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Modifikasi Four-D Thiagarajan

Gambar di atas menjelaskan tahap yang akan dilakukan, dimulai dari tahap pendefinisian. Tahap pendefinisian dilakukan untuk menciptakan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang dibutuhkan sebagai acuan pembuatan media. Tahap ini dilakukan dengan melakukan analisis tujuan dalam batasan materi pelajaran yang akan dikembangkan. Ada lima langkah yang harus dilakukan dalam tahap ini, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan, perumusan tujuan pembelajaran

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Pada tahap ini untuk merancang media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu multimedia interaktif. Terdapat empat langkah yang harus dilakukan, yaitu penyusunan materi dan soal, pemilihan media, pemilihan format, dan jadilah desain awal multimedia interaktif yang disebut dengan *draft I*.

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan dari media pembelajaran. Pada tahap ini terdiri dari telaah media pembelajaran multimedia interaktif oleh ahli media dan ahli materi terhadap *draft I*, kemudian *draft I* tersebut disempurnakan berdasarkan masukan yang diperoleh sehingga menjadi *draft II*, *draft II* ini di validasi media oleh ahli media dan ahli materi (dosen dan guru Menata Produk), setelah itu di uji cobakan pada 20 siswa.

Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang terdiri dari angket terbuka yang diisi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh pendapat dan masukan tentang *draft I*, dan angket tertutup yang diisi oleh ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk memperoleh validasi media dan diisi oleh siswa untuk mengetahui respon siswa.

Angket telaah ahli media dan ahli materi dianalisis secara kualitatif. Angket validasi oleh ahli media dan ahli materi dianalisis secara kuantitatif dengan perhitungan skor menurut Skala Likert pada tabel 1. berikut.

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber: Riduwan, 2013:13

Angket pendapat siswa dianalisis secara kuantitatif. dengan perhitungan Skala Guttman pada tabel 2. berikut.

Tabel 2. Kriteria Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber: Riduwan, 2013:17

Dari hasil angket dianalisis dengan cara:

$$Presentase(100\%) = \frac{jumlahskortotal (X)}{skormaximum (Xi)} \times 100$$

Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media menggunakan Skala Likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 3. berikut.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak/sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak layak/tidak baik
41% - 60%	Cukup layak/cukup baik
61% - 80%	Layak/baik
81% - 100%	Sangat layak/sangat baik

Sumber: Riduwan, 2013:15

Media pembelajaran multimedia interaktif yang dihasilkan dapat dikatakan layak apabila rata-rata dari semua aspek dalam angket mendapat persentase sebesar $\geq 61\%$ dengan kriteria layak/baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Proses pengembangan media pembelajaran diawali dengan tahap pendefinisian. Tahap pendefinisian dimulai dengan melakukan analisis ujung depan dan memperoleh hasil yang pertama, yakni: (1) nilai sebagian peserta didik kelas XI Pemasaran pada mata pelajaran Menata Produk masih di bawah 80 (KKM); (2) guru masih menerapkan metode konvensional yaitu ceramah dan pemberian soal evaluasi; (3) pembelajaran lebih berpusat pada guru; (4) kurang berkembangnya media sebagai sumber belajar peserta didik, padahal peserta didik di SMKN Mojoagung sangat tertarik dengan teknologi yang berkembang; (5) media yang digunakan saat ini yaitu power point, papan tulis, modul, dan LKS; (6) peserta didik memiliki fasilitas yang cukup baik, di mana dalam setiap kelas telah dilengkapi dengan LCD serta adanya laboratorium yang dilengkapi dengan komputer dan LCD, tetapi fasilitas ini belum dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Kedua, menurut wawancara dengan salah satu guru Pemasaran yang berstatus sebagai guru pengajar mata pelajaran Menata Produk di kelas XI PM yaitu Ibu Khoirun Nikmah S.Pd, menyatakan bahwa kesulitan siswa untuk memahami materi dikarenakan terbatasnya media yang digunakan, guru biasanya menggunakan media power point untuk menjelaskan, siswa membayangkan sendiri contoh-contoh yang berkaitan dengan materi.

Ketiga, media power point yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada materi peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif berisi kalimat-kalimat yang panjang tanpa dilengkapi dengan gambar, sehingga ketika guru menjelaskan siswa cenderung membaca apa yang ditampilkan di power point dan tidak memperhatikan apa yang dikatakan oleh guru.

Keempat, dari hasil angket observasi awal yang diisi oleh siswa kelas XI PM diperoleh hasil: (1) sebesar 72,5 % siswa menyatakan tampilan media power point yang digunakan pada materi peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif kurang menarik, sehingga membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar; (2) sebesar 100 % siswa setuju jika pembelajaran pada materi peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif karena siswa kelas XI PM SMKN Mojoagung tertarik dengan media pembelajaran yang melibatkan teknologi terbaru.

Sehingga disusunlah sebuah solusi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yang menarik dan mempermudah siswa dalam memahami materi peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif. Media pembelajaran Multimedia interaktif dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. (Munir, 2013:115).

Tahap pendefinisian dilanjutkan dengan langkah kedua yaitu melakukan analisis siswa dan memperoleh hasil yang pertama yakni, usia siswa kelas XI PM rata-rata 16 tahun. Kedua, Siswa kelas XI PM telah memenuhi persyaratan untuk penelitian karena berdasarkan Kurikulum 2013 siswa kelas XI PM telah memperoleh materi peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif. Ketiga, Siswa kelas XI PM memiliki kemampuan yang berbeda satu sama lain.

Tahap pendefinisian dilanjutkan dengan langkah ketiga yaitu melakukan analisis konsep dan memperoleh hasil yang pertama yakni, Materi-materi yang akan diajarkan bersumber pada Modul Menata Produk dan Internet. Materi tersebut adalah peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif yang terdiri dari peralatan display yang meliputi *Single Hook*, Etalase,

Arcylle, COC (*Check Out Counter*), Gondola, End Gondola, Wagon, Rak Gantung, Rak Keranjang, dan Hambalan. Sedangkan perlengkapan display meliputi SKU Harga, SKU Barang, SKU Event, POP Tengah, POP Hanger, POP *ClipStrip*, dan POP Gantung. Kedua, Program yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu program *Adobe Flash CS 6*. Ketiga, Media yang akan digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran multimedia interaktif adalah komputer.

Tahap pendefinisian dilanjutkan dengan langkah keempat yaitu analisis tugas untuk mengidentifikasi kegiatan apa saja yang perlu dilakukan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan tersebut yakni menyiapkan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan program *Adobe Flash Player*, membuka materi pembelajaran yang terdapat di dalam media, mempelajari materi yang disediakan di dalam media, dan menjawab soal-soal yang terdapat di dalam media.

Tahap pendefinisian yang terakhir yaitu perumusan tujuan pembelajaran yakni, ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari aspek kognitif meliputi: (1) “ Siswa mampu menyebutkan macam-macam peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif ”; (2) “ Siswa mampu menjelaskan pengertian dan fungsi berbagai macam peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif ”. Dari aspek afektif yakni “ Siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri berbagai macam peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif dengan jujur, cermat, teliti dan bertanggung jawab ”. Serta dari aspek psikomotorik yakni “ Setelah mempelajari materi mengenai peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif, siswa mampu menentukan peralatan dan perlengkapan untuk mendisplay suatu produk ”.

Tahap perancangan dilakukan dengan merancang media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan. Tahap perancangan ini terdiri dari empat tahap, yakni penyusunan materi dan soal, pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif (*Draff I*).

Pada tahap penyusunan materi dan soal disusunlah materi dari peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif beserta evaluasi soal yang terdiri dari soal objektif dan subjektif yang nantinya akan di input ke dalam media pembelajaran multimedia interaktif. Dilanjutkan dengan tahap yang kedua yakni pemilihan media, media yang dipilih adalah multimedia interaktif, di mana media yang dibuat terdiri dari kumpulan berbagai media seperti teks, animasi, gambar, dan suara serta didesain agar pengguna dapat mengoperasikan media secara mandiri. Dilanjutkan dengan tahap yang

ketiga yakni pemilihan format, karena media pembelajaran yang dikembangkan dibuat dengan program *AdobeFlashCS 6* maka format yang digunakan yaitu *.EXE*.

Setelah melewati tiga tahapan di atas, dilanjutkan dengan membuat desain awal media pembelajaran multimedia interaktif dengan langkah pertama merumuskan konsep materi dan soal yang akan disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif. Kedua, menyusun rancangan naskah media pembelajaran berupa skrip program. Ketiga, membuat sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan program *Adobe Flash CS 6* dan disimpan dengan format *.EXE*. Kemudian dikemas dalam bentuk *CompactDisc* (CD).

Tahap pengembangan dilakukan dengan telaah oleh ahli media yaitu bapak Andi Kristanto, S.Pd, M.Pd dan ahli materi yaitu Bapak Drs. Muhammad Edwar, M.Si dan Ibu Khoirun Nikmah, S.Pd. Telaah media dilakukan oleh para ahli untuk memberikan komentar dan sarannya mengenai *draff I* yang telah dibuat. Kemudian *draff I* direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli untuk menghasilkan *draff II*.

Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Kelayakan media pembelajaran diperoleh dari hasil divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi ahli media terlihat pada gambar 4. berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

Kriteria Media Pembelajaran	Persentase	Keterangan
Kualitas Isi dan Tujuan	92,2 %	Sangat Layak
Kualitas Teknis	93,3 %	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Keseluruhan	93,75 %	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2015)

Sedangkan hasil validasi ahli materi terlihat pada gambar 5. berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi

Kriteria Media Pembelajaran	Persentase	Keterangan
Kualitas Isi dan Tujuan	90,8 %	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	90 %	Sangat Layak
Kualitas Teknis	92,5 %	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Keseluruhan	91,1 %	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2015)

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Hasil pendapat siswa kelas XI PM di SMKN Mojoagung mengenai media pembelajaran multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel 6. berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Terbatas

Kriteria Media Pembelajaran	Persentase	Keterangan
Kualitas Isi dan Tujuan	96 %	Sangat Baik
Kualitas Instruksional	99 %	Sangat Baik
Kualitas Teknis	97,5 %	Sangat Baik
Rata-rata Persentase Keseluruhan	97,5 %	Sangat Baik

Sumber: Data diolah (2015)

Berikut ini merupakan hasil validasi dan uji coba terbatas yang telah di rekap menjadi data yang ringkas.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Media

No	Kelompok Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media	93,75%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	91,1 %	Sangat Layak
3	Siswa	97,5 %	Sangat Baik
Total keseluruhan		282,35%	-
Rata-rata Persentase (%)		94,1%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2015)

Berdasarkan tabel 7. di atas, diperoleh persentase sebesar 93,75% dari ahli media, dan diperoleh persentase sebesar 91,1% dari ahli materi, artinya media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif adalah sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 97,5%. Rata-rata persentase keseluruhan hasil validasi dan uji coba terbatas sebesar 94,1%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan sebagai media pendukung implementasi pembelajaran *Scientific Approach* pada mata pelajaran menata produk sub kompetensi dasar peralatan dan perlengkapan display produk konsumtif di kelas XI PM SMKN Mojoagung.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan seluruh proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dapat disimpulkan: (1) pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif

ini mengacu pada model pengembangan menurut Thiagarajan yang telah dimodifikasi, sehingga model tersebut terdiri dari tiga tahap yakni tahap Pendefinisian (*Define*), tahap Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Develop*); (2) berdasarkan data hasil validasi ahli media dan ahli materi, maka media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dibuat sangat layak digunakan; (3) berdasarkan data hasil respon siswa, maka media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dibuat sangat baik digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran yakni: (1) pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini diharapkan dapat diteruskan sampai pada tahap penyebaran untuk kepentingan pembelajaran. Tahap penyebaran dapat dilakukan dengan mengadakan seminar sosialisasi kepada guru-guru pemasaran tentang media pembelajaran multimedia interaktif, sehingga dapat memperluas pengetahuan guru akan media pembelajaran yang lebih melibatkan teknologi terbaru; (2) disarankan kepada pengembang media pembelajaran yang akan datang dapat membuat media pembelajaran dengan materi pemasaran yang lain; (3) disarankan adanya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan *AdobeFlash*; (4) media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan program *AdobeFlash* ini masih bersifat *offline*, sehingga perlu dikembangkan dengan media pembelajaran yang bersifat *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Munir. 2013. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Alfabeta: Bandung.
- Rahmah, Fia Jannatur. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Sebagai Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang di Kelas X AK SMKN 2 Buduran*. Skripsi tidak diterbitkan. PPs: Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variable-variabel Penelitian*. Alfabeta: Bandung.
- Sasmita, I Gst. Ngr Agung Yudi, I Wayan Koyan, A. A Gede Agung. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif mata Pelajaran TIK pada Siswa kelas IX Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013 di SMP Negeri 3 Sawan". *Jurnal Edutech*. Vol. 1(2).

- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- Suherman. 2013. *Scientific Approach (Pedekatan Ilmiah) dalam Pendidikan*, (Online), (<https://suhermanmaman.wordpress.com/2013/11/03/scientificapproach-pedekatan-ilmiah-dalam-pendidikan/>, diakses 15 Januari 2015).
- Sutrisno dan Ruswandi, Kusmawan. 2007. *Menata Produk*. Yudhistira: Bogor.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana: Jakarta.
- Yunita. 2014. *Penyebab Rendahnya Mutu Pendidikan di Indonesia*, (Online), (<http://edukasi.kompasiana.com/2014/08/25/penyebab-rendahnya-mutu-pendidikan-di-indonesia-682846.html>, diakses 13 Januari 2015).

