

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION*
BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN PERENCANAAN BISNIS
KOMPETENSI DASAR PROSEDUR PENGURUSAN IZIN USAHA KELAS X
SMK NEGERI 2 KEDIRI**

Dita Hapsari

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: ditahapsari@mhs.unesa.ac.id

Harti

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: harti@unesa.ac.id

ABSTRAK

Riset pengembangan ini bermanfaat guna: 1) menggambarkan alur pembuatan media pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android*, 2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android*, 3) memahami respon siswa terhadap pengembangan perangkat pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android*. Model penelitian ini menggunakan 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari pendefinisian, penggambaran, pengembangan, dan penyebaran. Tetapi dalam riset ini terbatas tahapan pengembangan. Instrumen penelitian pengembangan yang dipakai ialah lembar telaah ahli, lembar validasi ahli, dan angket respons siswa. Penilaian validasi ahli materi mendapatkan penilaian 90.3% dengan barometer sangat layak, penilaian validasi ahli media mendapatkan penilaian 84% dengan barometer sangat layak, dan uji coba grup besar mendapatkan hasil penilaian 91,7% dengan barometer sangat layak. Kesimpulan dari riset ini ialah, pengembangan perangkat pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android* dapat digunakan dalam pembelajaran prosedur pengurusan izin usaha.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Computer Assisted Instruction* Berbasis *Android*, Prosedur Pengurusan Izin Usaha

Abstract

This development study has the following objectives; 1) describe and know the plot of developing computer assisted instruction based android learning media, 2) describe the feasibility of learning computer assisted instruction based android media, 3) determine students' responses to the development of computer assisted instruction based android learning media. The research model in this development research is 4D from Thiagarajan which consists of define, design, develop, disseminate. But this research only until develop the research development instruments used is expert review sheet, expert validation sheets, student response questioner. The validation assessment of material experts received 90.3% assessment with very decent criteria, the validation evaluation of media experts received an assessment of 84% with very decent criteria, and field trials received 91.7% assessment results with very feasible criteria. The conclusion of developing computer assisted instruction based android learning media can be used in business licensing procedures.

Keywords: Learning Media, *Computer Assisted Instruction*, Business Licensing Procedures

PENDAHULUAN

Kemajuan yang sangat pesat dalam perkembangan teknologi saat ini, mendorong perkembangan yang luar biasa dalam ilmu pengetahuan. Salah satu perkembangan dalam sektor pendidikan adalah terciptanya media pembelajaran. Manfaat mengenai penggunaan media dalam proses belajar, yakni aktivitas menggali ilmu dapat memikat hati siswa, dan metode mengajar lebih bervariasi. Serta dimaksudkan untuk membantu dalam aktivitas menggali ilmu agar siswa menguasai bahan ajar. Pendidikan saat ini tidak hanya terpaku pada satu sumber belajar, melainkan beraneka ragam sumber belajar (West, 2013:14).

Perangkat pembelajaran adalah sarana yang dapat mengantarkan dan mendistribusikan informasi agar

terbentuknya lingkungan belajar yang kontributif, sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efisien dan efektif. Penggunaan perangkat pembelajaran sangat berperan penting pada kegiatan pembelajaran, agar materi bisa tersalurkan dengan tepat. Pengembangan media pembelajaran sebisa mungkin diterapkan dan dimanfaatkan dalam semua pelajaran.

Pada mata pelajaran perencanaan bisnis berkaitan tentang penyusunan untuk memulai kegiatan wirausaha, melakukan pemasaran, dan mengembangkan sebuah usaha tersebut. Materi tersebut akan menjadi bekal nantinya bagi siswa SMK pada kompetensi keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran, yang ingin membuka usaha setelah lulus sekolah. Oleh karena itu, perencanaan

bisnis sangatlah penting bagi siswa kelas X pada kompetensi keahlian pemasaran.

Berdasarkan penuturan guru mata pelajaran perencanaan bisnis SMK Negeri 2 Kediri, perencanaan bisnis kompetensi dasar prosedur pengurusan izin usaha memiliki alokasi waktu pembelajaran 3X45 menit dalam seminggu terdapat dua kali tatap muka. Pada kompetensi dasar 3.5 di dalamnya terdapat materi pembelajaran tentang pengertian izin usaha, pentingnya izin usaha, macam-macam izin usaha, syarat dan prosedur memperoleh izin usaha, serta dokumen-dokumen izin usaha.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa, pelajaran perencanaan bisnis kompetensi dasar prosedur pengurusan izin usaha memiliki cakupan materi yang luas, sedangkan alokasi waktunya yang singkat dan berdekatan dengan ujian akhir semester ganjil. Menyebabkan materi mengenai prosedur pengurusan izin usaha belum tersampaikan secara menyeluruh. Selain menggunakan buku acuan penerbit Mediatama, guru juga lebih banyak menginstruksikan siswa untuk mencari referensi materi di internet melalui *smartphone*.

Pada kelas X jurusan bisnis daring dan pemasaran di SMK Negeri 2 Kediri menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Kurikulum ini menuntut agar proses pembelajaran berpusat pada siswa dan menjadikan siswa belajar mandiri. Oleh sebab itu, perlunya sebuah media agar membantu siswa dalam proses pembelajaran materi prosedur pengurusan izin usaha. Media pembelajaran juga berperan menunjang peserta didik agar menggali ilmu secara mandiri, serta menjadi sarana belajar guna memecahkan permasalahan terkait keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Dalam hal ini media yang dianggap cocok yaitu media *Computer Assisted Instruction* (CAI).

Dari permasalahan diatas, peneliti memberikan alternatif sumber belajar yaitu media pembelajaran *Computer Assisted Instruction* berbasis android pada mata pelajaran perencanaan bisnis di kompetensi dasar prosedur pengurusan izin usaha. Agar mempermudah tenaga pendidik untuk menyalurkan informasi bahan ajar, serta mengakomodasi peserta didik belajar mandiri. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Kareem (2015:69) menyatakan ditemukan perbedaan pencapaian hasil belajar yang cukup signifikan dari peserta didik senior *secondary school* yang belajar biologi menggunakan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) dibandingkan dengan yang belajar secara klasikal di dalam kelas. Pernyataan tersebut juga didukung dari penelitian Iravani dan Delfechresh (2011:172) dalam jurnalnya menyatakan bahwa media *Computer Assisted Instruction* (CAI) memiliki efek yang kuat terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran sains.

Berdasar uraian diatas, maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Computer Assisted Instruction* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Kompetensi Dasar Prosedur Pengurusan Izin Usaha Kelas X SMK Negeri 2 Kediri".

METODE PENELITIAN

Padariset pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang berfungsi untuk peningkatan dan validasi produk. Pengembangan hasil ciptaan bermakna berbentuk menginovasi hasil ciptan yang telah ada atau membuat hasil ciptaan baru.

Model pengembangan ini menggunakan pengembangan 4D, model pengembangan ini terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2014: 232).

Berdasar uraian diatas, maka tahapan prosedur penelitian sebagai berikut :

1) Define

Tahap ini ialah langkah pertama yang berfungsi mendeskripsikan tuntutan sarana yang dibutuhkan pada kegiatan belajar. Serta sebagai wadah keterangan mengenai pengembangan saran. Ada beberapa langkah pada tahap ini, yaitu :

a. Tahap Analisis Awal

Pada tahap awal dilakukan pra penelitian ialah menampilkan masalah dalam pembelajaran perencanaan izin usaha. Berlandaskan hasil analisis tanya jawab yang dilaksanakan oleh pengkaji kepada tenaga pendidik mata pelajaran perencanaan bisnis Ibu Arinta Istiana S.Pd ditemukan permasalahan bahwa mengenai prosedur pengurusan izin usaha memiliki cakupan materi yang luas, sedangkan alokasi waktu pembelajaran yang singkat. Dan penyampaian materi masih menggunakan teknik ceramah, media power point. Dengan masalah keterbatasan waktu pembelajaran, guru menganjurkan para siswa untuk mencari materi di internet dengan menggunakan *smartphone* siswa masing-masing. Dengan membuat media pembelajaran *computer assisted instruction* (CAI) berbasis *android* mempermudah guru dalam penyampaian materi, pada saat keterbatasan waktu pembelajaran. Dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Analisis Siswa

Berfungsi mengetahui karakter peserta didik yang dapat digunakan sebagai tolak ukur pengembangan media. Berdasar hasil analisis di kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 1 bahwa siswa selama proses belajar siswa cenderung mencari referensi materi prosedur pengurusan izin usaha di internet melalui *smartphone* masing-masing. Media pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android* menjadi sarana untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran materi prosedur pengurusan izin usaha.

c. Tahap Analisis Tugas

Digunakan sebagai ulasan tugas yang diberi oleh guru untuk menguji kemampuan belajar siswa. Tugas yang diberikan yakni mengerjakan latihan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal.

- d. Tahap Analisis Konsep
Penjabaran tahapan yang telah dilakukan, sehingga ditemukan permasalahan yang ada di sekolah. Selanjutnya pada materi prosedur pengurusan izin usaha akan dibagi menjadi sub-sub materi yakni; pengertian izin usaha, pentingnya izin usaha, macam-macam izin usaha, syarat-syarat memperoleh izin usaha, prosedur memperoleh izin usaha.
- e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran
Berguna memilih indikator yang setara dengan silabus dan RPP prosedur pengurusan izin usaha. Selanjutnya peneliti mendefinisikan materi untuk berada di perangkat. Berikut ini beberapa indikator kompetensi dasar prosedur pengurusan izin usaha :
 - a. Menjelaskan arti pengertian perizinan usaha
 - b. Menjelaskan pentingnya memiliki perizinan usaha
 - c. Menjelaskan macam-macam perizinan usaha
 - d. Menjelaskan syarat-syarat memperoleh izin usaha
 - e. Menjelaskan prosedur memperoleh izin usaha
 - f. Merekap macam-macam dokumen yang dibutuhkan dalam prosedur pengurusan izin usaha

Tujuan pembelajaran pada kompetensi menerapkan prosedur pengurusan izin usaha adalah

 - a. Siswa dapat mengenal dan mengerti macam-macam surat izin usaha
 - b. Peserta didik mampu mengetahui kebijakan pengurusan macam-macam izin usaha
 - c. Peserta didik mampu mendefinisikan kegunaan surat izin usaha
 - d. Peserta didik mampu menganalisis macam-macam surat izin usaha dalam perusahaan

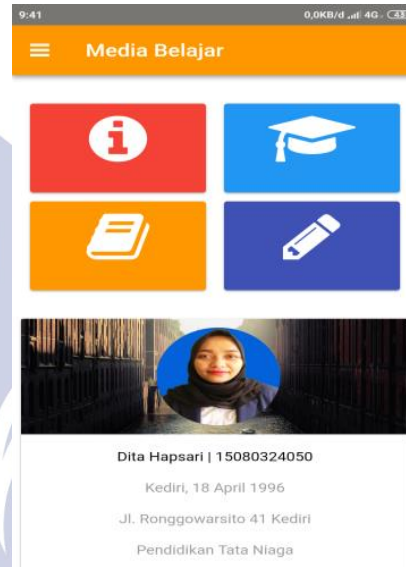
2) Design

Berguna mempersiapkan peningkatan perangkat pembelajaran yang akan dioperasikan. Berikut ini beberapa langkah tahapan yakni :

- a. Pembentukan Bahan Ajar
Pengkaji menata konsep bahan ajar prosedur pengurusan izin usaha yang akan dijadikan konten dalam media *computer assisted instruction* (CAI) berbasis *android*. Dengan sub-sub materi sebagai berikut: pengertian izin usaha, pentingnya izin usaha, macam-macam izin usaha, syarat-syarat memperoleh izin usaha, prosedur memperoleh izin usaha.
- b. Pemilihan Media
Pemilihan media bertujuan agar media dipilih mampu memberikan solusi atas permasalahan yang ada. Media ini dipilih dikarenakan masalah keterbatasan waktu dalam penyampaian oleh guru kepada siswa. Media ini menjadi solusi atas permasalahan keterbatasan waktu dalam

penyampaian materi prosedur pengurusan izin usaha.

- c. Pemilihan Format
Media pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis android ialah sebagai alat bantu belajar. Menentukan *layout*, tata letak, dan *font* harus dilakukan terlebih dahulu, supaya tampilan media dapat serasi.
- d. Rancangan Awal
Gambaran rangka dasar produk yang akan dikembangkan. Berikut ini rancangan media pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android* :



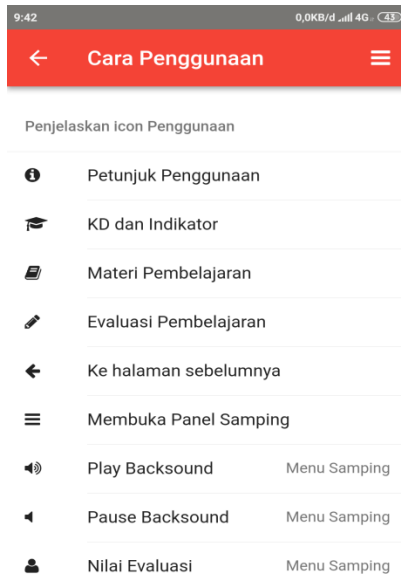
Gambar 1. Tampilan Halaman Menu
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Halaman awal media setelah pengguna membuka media, berupa tampilan halaman menu yang berisi petunjuk, KD/ indikator, materi, latihan soal. Kemudian pengguna dapat menekan tombol dengan yang sesuai pilihan pengguna.



Gambar 2. Tampilan Bahan Ajar
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Tampilan bahan ajar yang berada di aplikasi. Pengguna kemudian menekan tombol sub materi yang ingin dipelajari. Bahan ajar yang terdapat pada media yakni: pengertian izin usaha, pentingnya memiliki izin usaha, macam-macam izin usaha, syarat-syarat memperoleh izin usaha, dan prosedur memperoleh izin usaha.



Gambar 3. Tampilan Cara Penggunaan

Bentuk halaman panduan / cara pemakaian media. Panduan ini digunakan agar pengguna mengetahui fungsi tombol yang ada pada media.

3) Develop

Tahap ini bermaksud guna menghasilkan perangkat yang dipakai untuk membantu tenaga pendidik dan siswa pada kegiatan menggali ilmu bahan ajar prosedur pengurusan izin usaha. Media sudah diperbaiki oleh ahli media dan ahli materi. Langkah peningkatan berupa:

- Validasi Ahli
Pengembangan perangkat pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android* dilaksanakan verifikasi oleh para ahli di bidangnya. Dalam bidang media oleh Ibu Citra Fitri Kholidya S.Pd., M.Pd selaku dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Bidang materi oleh Ibu Arinta Istiana selaku guru mata pelajaran perencanaan bisnis dan Ibu Dr. Harti, Dra., M.Si. selaku dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya.
- Uji coba
Media yang sudah divalidasi, selanjutnya akan dilakukan penyebaran angket pada peserta didik kelas X BDP1 SMKN 2 KEDIRI. Hal ini dilakukan agar memahami respons siswa terhadap penggunaan media. Percobaan tes akan

dilaksanakan sebesar dua kali yakni yang pertama grup kecil sebesar 10 siswa kelas X BDP1. Kedua grup besar sebesar 26 siswa kelas X BDP1. Dan pada saat media selesai digunakan, peserta didik diharapkan agar memenuhiresponskuesioner.

Subjek ujicoba yaitu peserta didik kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Kediri. Dengan peserta didik berjenis kelamin laki-laki sebanyak 3 peserta didik. Dan siswa yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 33 peserta didik. Percobaan tes dilaksanakan dua kali yakni ujicoba grup kecil dan ujicoba grup besar. Ujicoba grup kecil siswa diseleksi secara *random* sebesar 10 peserta didik sedangkan pada uji coba grup besar akan dilakukan sebanyak 26 peserta didik.

Bahan informasi yang dipakai pada riset ini ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ialah bahan informasi berupa narasi dan berwujud pernyataan (Riduwan, 2013:5) yang didapatkan melalui tanggapan atau masukan oleh ahli media dan ahli materi melalui lembar telaah. Data kuantitatif yakni data berupa angka (Riduwan, 2013:5). Dalam penelitian, data kuantitatif didapatkan dari evaluasi ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi. Selain itu juga diperoleh dari hasil penyebaran angket respons peserta didik setelah menggunakan media.

Perlengkapan penggabungan informasi yang digunakan pada pengembangan ini menggunakan lembar validasi materi, validasi media dan kuesioner respons peserta didik. Kemudian hasil tersebut dianalisis dengan rumus menggunakan skala Likert sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{JumlahSkorKeseluruhan}{JumlahSkor Maksimal Kriteria} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Skor Rata-Rata (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Riduwan, 2013:17)

Berdasar pada skala diatas, penggunaan media pembelajaran *Computer Assisted Instruction* Berbasis *Android* dinyatakan layak jika memperoleh skor $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan

Sebagai kelengkapan prosedur pengembangan media pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android*, memakai model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Yang terdiri empat tahapan yakni, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Pada media *computer assisted instruction* berbasis *android* empat tahapan penelitian di atas tidak dilaksanakan sepenuhnya. Tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilaksanakan disebabkan perbedaan karakteristik tiap sekolah.

Tahapan pendefinisian (*define*) berfungsi mengetahui permasalahan yang ada dilapangan. Prosedur pengurusan izin usaha memiliki materi dengan cakupan yang luas. Sedangkan alokasi waktu pembelajaran yang singkat, membuat guru menganjurkan para peserta didik untuk mencari referensi melalui *smartphone* masing-masing. Dalam wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran perencanaan bisnis masih memakai teknik ceramah dan media *PowerPoint* dalam penyampaian materi kepada siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kediri sudah menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Kurikulum ini menuntut agar proses pembelajaran berpusat pada siswa, dan menjadikan siswa belajar mandiri. Peneliti mengembangkan media pembelajaran perencanaan bisnis kompetensi dasar pengurusan izin usaha sebagai salah satu alternatif penyampaian materi terhadap siswa. Selanjutnya akan divalidasi para ahli, guna memperoleh hasil penilaian terhadap media *computer assisted instruction* berbasis *android*. Dari hasil tersebut akan diketahui media lolos untuk ketahap selanjutnya atau tidak. Pada tahap berikutnya ialah uji coba siswa kelas X BDP1 SMK Negeri 2 Kediri dengan penggunaan media. Ujicoba pertama grup kecil berjumlah 10 siswa dengan menggunakan teknik sampling. Yang kedua ujicoba kelompok besar dengan jumlah 26 siswa.

Pada riset yang sudah dilaksanakan oleh Kareem (2015:69) menyatakan terkandung perselisihan perolehan nilai menuntut ilmu yang cukup signifikan dari siswa *senior secondary school* yang belajar biologi menggunakan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) dibandingkan dengan yang belajar secara klasikal di dalam kelas. Pernyataan tersebut juga didukung dari penelitian Iravani dan Delfechresh (2011:172) dalam jurnalnya menyatakan bahwa media *Computer Assisted Instruction* (CAI) memiliki dampak yang berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sains.

Kelayakan Media

Kelayakan perangkat pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android*, diketahui dari penilaian validasi ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi yang pertama ialah Ibu Dr. Harti, Dra., selaku dosen Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Dan yang kedua yaitu, Ibu Arinta Istiana, S.Pd selaku tenaga pendidik pengampu mata pelajaran perencanaan bisnis kelas X bisnis daring dan pemasaran SMK Negeri 2 Kediri. Validator ahli materi, memberi masukan untuk menambahkan contoh formulir permohonan surat izin usaha dan menambahkan contoh video alur prosedur pengurusan izin usaha.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Persentase	Keterangan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	93.3%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	90%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	87.5%	Sangat Layak
Persentase Kelayakan		90.3%	Sangat Layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2019)

Hasil penilaian dan analisis dari ahli materi, mendapatkan skor rata-rata kelayakan media sebanyak 90,3% dengan barometersangat layak. Penilaian terkandung penjabaran melalui penilaian faktor kualitas isi dan tujuan sebanyak 93,3% dengan barometer sangat layak, yang meliputi indikator kesesuaian isi materi dalam media dengan silabus dan RPP, penyampaian bahan ajar didalam perangkat bisa menambah ketertarikan siswa pada proses kegiatan belajar. Penilaian kualitas instruksional sebesar 90% dengan barometer sangat layak, penilaian didapatkan melalui penilaian bahan ajar pada perangkat bisa digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Dan evaluasi kualitas teknis sebanyak 87.5% dengan barometer sangat layak, penilaian didapatkan melalui evaluasi pengoperasian media pembelajaran yang mudah bagi guru dan siswa.

Untuk validator ahli media yakni Ibu Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Teknologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Validator ahli media juga memberi masukan yaitu: penambahan slide pembuka pada media, alur penyajian materi dibuat menyambung ke slide berikutnya, dan penambahan pembahasan soal.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Media

No	Indikator	Persentase	Keterangan
1	Kualitas isi dan Tujuan	80%	Layak
2	Kualitas Instruksional	80%	Layak
3	Kualitas Teknis	92%	Sangat Layak
Persentase Kelayakan		84%	Sangat Layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2019)

Perhitungan penilaian kelayakan perangkat mendapatkan hasil skor rata-rata sebesar 84% dengan barometer sangat layak. Perhitungan didapatkan melalui evaluasi faktor kualitas isi dan tujuan sebanyak 80% dengan barometer layak, yang meliputi indikator konsep media sesuai isi materi, media dapat menarik minat siswa. Selanjutnya evaluasi faktor kualitas instruksional sebanyak 80% dengan barometer layak, yang meliputi indikator memudahkan belajar siswa, penggunaan media efektif dan efisien. Penilaian variabel kualitas teknis sebanyak 92% dengan barometer sangat layak, yang mencakup indeks pemilihan gambar, warna dan font huruf pada media pembelajaran telah sesuai, pengoperasian media yang mudah bagi guru dan siswa.

Sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2013) perangkat pembelajaran mampu disebut layak apabila mendapatkan penilaian $\leq 61\%$. Maka bisa disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android* dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran prosedur pengurusan izin usaha, karena mendapat hasil penilaian kelayakan media sebesar 84% dengan barometer sangat layak. Dan hasil penilaian kelayakan materi sebesar 90.3% dengan kriteria sangat layak.

Respons Siswa

Respons siswa pada perangkat pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android*

didapatkan dari perhitungan analisis kuesioner yang diisi oleh peserta didik sebagai subjek ujicoba. Analisis respons peserta didik berfungsi sebagai menyadaritanggapan peserta didik mengenai perangkat pembelajaran yang di inovasi.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respons Peserta Didik

No.	Indikator	Uji Coba Grup Kecil	Uji Coba Grup Besar
1	Kualitas Isi dan Tujuan	90%	91%
2	Kualitas Instruksional	80%	91%
3	Kualitas Teknik	87.5%	93.2%
Persentase Respons Peserta Didik		85.8%	91,7%
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	Sangat Layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2019)

Ujicoba dilaksanakan sebesar dua kali, yakni ujicoba grup kecil dan ujicoba grup besar. Ujicoba grup kecil dilaksanakan sebesar 10 peserta didik pada kelas X BDP 1 SMK Negeri 2 Kediri, yang didapatkan melalui sistem *random* dengan memilah siswa yang duduk dibangku depan. Di ujicoba grupkecil peneliti mendapatkan jumlah skor rata-rata sebesar 85.8% dengan barometer sangat layak.

Perhitungan didapatkan melalui penjabaran evaluasi faktor kualitas isi dan tujuan sebanyak 90% dengan barometer sangat layak, dimana materi pada perangkat telah serasi dengan bahan ajar pengkajian, peserta didik merasa tertarik mempelajari prosedur pengurusan izin usaha pada media pembelajaran. Selanjutnya penilaian variabel kualitas instruksional sebesar 80% dengan barometer layak, yang mencakup indeks perangkat pembelajaran mampu mempermudah proses belajar, penggunaan media yang efektif dan efisien. Pengukuran faktor kualitas teknis sebanyak 87.5% dengan barometer sangat layak, yang meliputi indikator penampilan media yang memikat, kata yang dipakai sederhana, pemilihan gambar, warna, dan font huruf atas media pembelajaran telah sesuai.

Selanjutnya setelah di ujicoba grup kecil, dilakukan ujicoba pada grup besar. Dengan menggunakan sebesar 26 siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 1 SMK Negeri 2 Kediri. Dalam ujicoba kelompok besar yang dilaksanakanoleh peneliti, memperoleh perhitungan skor rata-rata sebesar 91.7% dengan barometer sangat layak. Perhitungan tercantum didapatkan melalui penjabaran evaluasi faktor kualitas isi dan tujuan sebanyak 91% dengan barometer sangat layak. Selanjutnya perhitungan faktor kualitas instruksional sebanyak 91% dengan barometer layak. Serta evaluasi faktor kualitas teknis sebanyak 93.2% dengan barometer sangat layak.

Dengan didukung penelitian terdahulu yang dilakukan Dian Saiful Adiatria (2014) memperoleh hasil uji grup kecil sebesar 91,91% dan hasil uji grup besar sebesar 89,95% dengan barometer sangat layak digunakan pada kegiatan menimba ilmu. Didukung juga dengan penelitian Ria Pratiwi (2017) memperoleh hasil uji grup kecil sebesar 90,16% dan hasil uji grup besar

sebesar 91,72% dengan barometer sangat layak yang menampakkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil respons peserta didik pada ujicoba grup kecil dan ujicoba grup besar, bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android* dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran prosedur pengurusan izin usaha di kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Kediri.

SIMPULAN

Berdasar riset diatas, ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pada media *computer assisted instruction* berbasis *android* prosedur pengurusan izin usaha memakai model pengembangan 4D dari Thiagarajan. Melainkanpada riset ini tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan karena perbedaan karakteristik tiap sekolah.
2. Kelayakan pengembangan perangkat pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android* prosedur pengurusan izin usaha didapatkandari penilaian para ahli. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan perhitungan kelayakan bahan ajar sebanyak 90.3% dengan barometer sangat layak. Evaluasi melalui ahli media memperoleh skor kelayakan media 84% dengan barometer sangat layak.
3. Respons peserta didik kelas X BDP1 SMK Negeri 2 Kediri pada riset media *computer assisted instruction* berbasis *android* menggunakan dua kali ujicoba. Yang pertama dilaksanakan ujicoba grup kecil berjumlah 10 peserta didik, mendapatkan penilaian respons85.8% dengan kriteria sangat layak. Kedua dilakukan uji coba grup besar berjumlah 26 siswa, diperoleh hasil penilaian respons91.7% dengan kriteria sangat layak.

SARAN

Berdasar pada pengembangan diatas, peneliti memberikan saran :

1. Pengembangan perangkat pembelajaran *computer assisted instruction* berbasis *android* yang dilakukan berbatas dalam tahap *develop*, diharapkan peneliti berikutnya bisa dilaksanakan sampaidisseminate.
2. Untuk materi pelajaran prosedur pengurusan izin usaha bisa diperluas dan dikembangkan.
3. Diharapkan pada penelitian selanjutnya, media yang akan dikembangkan dapat mencakup keseluruhan materi pada mata pelajaran perencanaan bisnis.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiatma,Dian Saiful. (2014). *Pengembangan Media CAI Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan untuk Siswa Kelas VIII SMPN 1 Tembalang Jombang*. Jurnal. Universitas Negeri Surabaya.

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/9920> (diakses pada 21 November 2018).

Iravani, M. R. & Delfechresh, H. (2011). Effect of CAI in Science Achievement of Higher Primary Students. *International Journal of Business and Social Science*. Vol 2 (19), 170-172, http://ijbssnet.com/Journals/Vol2_No_19_Special_Issue_Oktober_2011/20pdf.

Kareem, A. A. (2015). Effects of Computer Assisted Instruction on Students Academic Achievement and Attitude in Biology In Osun State Nigeria. *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies (JETERAPS)* , 69-73, <http://jeteraps.scholarlinkresearch.com/articles/Effects%2007%20Computer%20Assisted.pdf>.

Pratiwi, Ria. (2017). *Pengembangan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Mata Pelajaran Biologi Materi Virus untuk Siswa Kelas X di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya*. Jurnal. Universitas Negeri Surabaya. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/21220> (diakses pada 21 November 2018).

Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konseptual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif /TKI)*. Jakarta: Prenada Media Group.

West, D. M. (2013). *Mobile Learning: Transforming Education, Engaging Student and Improving Outcomes*. Makalah disajikan dalam Geovernance Studies at Brookimhs, Washington, DC, 17 September 2013.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya