

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS 6 BERBASIS ANDROID PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI IPS SMA

Mochamad Rizky Kurniawan

Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email : mochamadkurniawan@mhs.unesa.ac.id

Lucky Rachmawati

Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email : luckyrachmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini diantaranya 1) Menganalisis pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi perdagangan internasional di SMA 2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi perdagangan internasional berdasarkan validasi para ahli 3) Menganalisis respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi perdagangan internasional di SMA. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap pengembangan yang digunakan hanya terbatas pada 6 (enam) tahapan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMAN 1 Driyorejo. Jenis data dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif dengan instrumen berupa angket validasi materi, media dan respon siswa. Hasil penelitian ini yaitu 1) mengembangkan aplikasi berbasis android 2) media pembelajaran yang dikembangkan mendapat rata-rata penilaian "sangat layak" berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 97% dengan kriteria "sangat layak" validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 91% 3) respon siswa memperoleh presentase sebesar 91,67% dengan kriteria "sangat layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *android* yang dikembangkan "sangat layak" digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : Media pembelajaran, android, perdagangan internasional

Abstract

The purpose of this research are 1) To analyze product development in the form of interactive android based learning media on international trade material in SMA 2) To analyze the feasibility of interactive android based interactive media on international trade material based on the validation of experts 3) To analyze the response of learners to the development of interactive learning media based android on international trade material in high school. The type of this research is *Research and Development (R & D)* with Borg and Gall development model consisting of 10 development model used is limited to only 6 (six) stages. The subjects of this study are students of class XI Social SMAN 1 Driyorejo. The types of data in this study include quantitative and qualitative data with the instrument in the form of questionnaire of material validation, media validation and the questionnaire response of learners. The results of this study 1) developed android-based obtain 2) the average assessment "very feasible" based on the validation results of the material experts get a percentage of 97% with the criteria "very feasible", media expert validation obtained percentage of 91%. 3) the response of learners obtained a percentage of 91.67% with the criteria "very feasible". So it can be concluded that the android-based interactive media developed "very feasible" used in learning.

Keywords: Learning Media, Android, International Trade.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian dari upaya untuk mengembangkan kemampuan diri masing-masing individu agar tumbuh menjadi manusia yang memiliki karakter dan tangguh serta berkehidupan sosial yang sehat (UUD 1945 pasal 31). Permasalahan pendidikan menjadi hal yang cukup kompleks karena berbagai pengaruh yang menghampirinya dengan berbagai faktor. Dan salah satu dari faktor permasalahan pendidikan adalah kualitas pendidikan yang kurang baik.

Pendidikan yang berkualitas yaitu pendidikan yang dapat menjadikan manusia mempertahankan

hidupnya dan dapat bersaing pada era ini. Permasalahan dalam peningkatan kualitas pendidikan memang menjadi salah faktor yang membuat minin minat siswa dalam belajar. Siswa juga kurang memahami pentingnya pendidikan dengan memberikan respon kurang positif dan tidak sesuai dengan harapan. Fakta lain juga menyatakan tentang kurangnya siswa dalam pemahaman arti pentingnya pendidikan dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar.

Sesuai dengan Undang-undang No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian dari Undang-undang dikatakan bahwa proses pembelajaran yang optimal harus dilakukan secara sadar dan mengerti akan pentingnya pendidikan itu, dengan demikian siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Untuk mewujudkannya, proses pembelajaran yang optimal harus secara sadar mengetahui arti pentingnya akan pendidikan.

Pemerintah berupaya untuk meningkatkan pendidikan dalam mencetak generasi bangsa yang memiliki kualitas baik. Evaluasi dan perbaikan dilakukan secara bertahap terhadap pendidikan dan sistemnya, namun upaya yang dilakukan dalam hal pendidikan dan sistemnya belum dapat mendapatkan hasil yang maksimal sesuai yang diharapkan. Contohnya adalah pembiasaan literasi sekolah yang diharapkan mampu menumbuhkan cinta membaca sehingga pertumbuhan anak diiringi dengan wawasan yang luas sesuai dengan (Permendikbud No 21 Tahun 2015) tentang Penumbuhan budi pekerti. Namun pada kenyataannya bertolak belakang, siswa kurang merespon program literasi yang sudah di terapkan di sekolah di banding dengan minat siswa terhadap *trend* yang diikutinya.

Perkembangan teknologi telah merambah dalam dunia pendidikan dan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan apabila di padukan dengan teknologi yang menarik. Menurut Rosenberg (2001) dalam Erlisa (2011), dengan perkembangan penggunaan teknologi informasi maka ada pergeseran dalam proses pembelajaran. Pergeseran proses pembelajaran ini ini dapat membuat siswa lebih mandiri dalam belajar. Karena proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas dan sumber pembelajaran tidak hanya tertuju pada guru. Teknologi membuat siswa dapat belajar dimanapun dan dengan siapapun. Sehingga membuat proses belajar lebih mudah dan menyenangkan.

Adobe flash adalah aplikasi yang canggih dengan bahasa pemrograman *Action script 3.0* yang telah mampu meramaikan pemrograman berbasis *object oriented programming*. Keandalannya telah teruji dengan baik dikalangan designer dan animator. Dengan output yang cukup memukau menjadikan *flash* mempunyai *trend* positif dalam dunia grafis statis, animasi kartun, presentasi dan dunia web. Dengan animasi yang menarik diharapkan flash mampu membantu dalam proses pembelajaran. Yakni menjadikan flash sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran tersebut.

Teknologi komunikasi berkembang sangat pesat, terutama teknologi *mobile*. Penggunaan *handphone* (HP)

bukan merupakan kebutuhan *sekunder*, namun sudah menjadi kebutuhan *primer* yang dibutuhkan individu. Tidak hanya kalangan dewasa namun juga kalangan remaja termasuk anak SMA. Android adalah sistem operasi yang ada pada *handphone*. Seperti sistem operasi *linux* yang digunakan dalam laptop ataupun komputer. *handphone* dengan sistem operasi yang menarik (*android*) tidak hanya bisa dijadikan alat komunikasi tetapi juga bisa dijadikan media dalam pembelajaran ataupun yang lainnya.

Proses pembelajaran memiliki dua unsur penting di dalamnya yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Metode pembelajaran dibutuhkan oleh setiap guru dalam proses belajar mengajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan motivasi dalam belajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain.

Media pembelajaran adalah perantara dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Menurut Dewi dan Lutfi dalam rofiqoh (2017) belajar dengan media dapat mempermudah dalam memahami informasi yang akan di pelajari. Media mempunyai dampak positif dalam kedudukannya dalam pembelajaran, namun terbatas waktu dan tempat membuat media menjadi sulit beradaptasi. Dibutuhkan inovasi media agar dapat diterima sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media dapat mudah digunakan dimanapun dan kapanpun, sesuai dengan kemampuan guru dan siswa serta mengikuti perkembangan zaman.

Perdagangan internasional merupakan materi yang terdapat dalam Sekolah Menengah Atas kelas XI IPS, sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomer 59 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah menengah atas atau madrasah aliyah disesuaikan dengan peminatan yang telah diproyeksi dari kelas X, dalam hal ini kelas XI IPS Sekolah menengah atas mempunyai struktur kurikulum yang sudah tercantum dalam silabus. Materi perdagangan internasional harus di pahami karena materi ini salah satu bagian dalam kelas XI IPS SMA.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas XI ekonomi SMAN 1 Driyorejo, ditemukan bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru menggunakan media papan tulis dan *power point* dalam memberikan materi pembelajaran. Selain media tersebut guru juga menggunakan media pembelajaran aplikasi *adobe flash* dalam menyampaikan materi pembelajaran tetapi media tersebut harus diakses dengan laptop atau komputer. Dengan menggunakan media *adobe flash* tersebut, siswa harus memperhatikan media pembelajaran yang ada di depan kelas saat guru menyampaikan materi. Dengan demikian, peneliti akan mengembangkan media

yang praktis yakni media yang bisa dibawa ataupun dipakai oleh siswa untuk proses pembelajaran di dalam maupun diluar ruangan. Sehingga siswa bisa belajar meskipun tidak sedang di dalam ruangan. Media *handphone* dirasa cukup menunjang kebutuhan yang diperlukan siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di temukan bahwa 80% siswa SMA Negeri 1 memiliki *smartphone android* dan 20% memiliki *handphone* yang sejenis.

Fenomena di lapangan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis android agar dapat meminimalisir masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Aplikasi berbasis android ini merupakan media yang sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi khususnya pada materi perdagangan internasional karena mempunyai banyak kelebihan. *Handphone* tidak hanya digunakan untuk komunikasi dan bermain, tetapi *handphone* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar. Aplikasi berbasis android media pembelajaran yang menyenangkan untuk di jadikan sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan Aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran ekonomi karena di nilai sangat efektif sebagai media pembelajaran yang menarik. Penyampaian materi dalam aplikasi berbasis *android* akan dibuat sesuai kemampuan berpikir siswa. Setelah selesai menggunakan media aplikasi berbasis android ini diharapkan siswa akan memahami materi yang telah dituangkan dalam media tersebut. Media aplikasi berbasis android diharapkan mampu mendukung dan mengoptimalkan proses pembelajaran ekonomi serta meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar Ekonomi.

Tujuan penelitian ini adalah : (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif *adobe flash* berbasis *android* pada materi perdagangan internasional (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *adobe flash* berbasis *android* pada materi perdagangan internasional (3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif *adobe flash* berbasis *android* pada materi perdagangan internasional.

Menurut Hamalik (2015) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi (siswa, guru), material(buku, papan, kapur, alat tulis, dan bahan ajar), fasilitas(ruang kelas, audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, belajar dimaknai sebagai bagian dari sebuah proses yang berkegiatan mencitakan sebuah pembangunan pencerahan. Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat

disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan berupa materi dari guru kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Fungsi media pembelajaran Menurut Kemp & Dayton dalam (Arsyad, 2014) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1) Memotivasi minat atau tindakan 2) Menyajikan informasi 3) Memberi instruksi.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai untuk membuatnya dan mengoprasikannya Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai untuk membuatnya dan mengoprasikannya Ada beberapa sejumlah kriteria yang dapat digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas Walker & Hess dalam Azar Arsyad (2014). 1) Kualitas isi dan tujuan 2) kualitas intruksional dan 3) kualitas teknik.

Respon atau tanggapan siswa merupakan bagian dari proses belajar mengajar. Tanggapan di peroleh dari penginderaan dan pengamatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) respon siswa adalah tanggapan, reaksi, jawaban. Menurut hamalik (2013) respon merupakan gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh presepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar. Dari pengertian tersebut, bahwa repon siswa merupakan reaksi social yang dilakukan siswa atau siswa dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dalam dirinya dari situasi pengulangan yang dilakukan orang lain, seperti tindakan pengulangan guru dalam proses pembelajaran atau dari fenomena social disekitar sekolahnya. Penilaian respon siswa meliputi 1) kemudahan media 2) kemenarikan media 3) media pembelajaran 4) proses belajar yang dialami siswa 5) kualitas media.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan model pengembangan metode yang digunakan adalah metode dari Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2014) dari 10 tahapan menjadi 6 tahapan yaitu tahap potensi dan maslah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk dan uji coba terbatas.

Subjek uji coba dalam penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo sejumlah 20 anak, sebelum dilakukan uji coba untuk mengetahui respon siswa, dilakukan validasi materi kepada ahli materi terhadap aspek kualitas isi dan tujuan, aspek instruksional, dan kualitas teknik dan validasi media oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan media dari aspek kualitas pengelolaan program, kemudahan penggunaan dan kerapian dalam penyajian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar respon siswa, sedangkan jenis datanya menggunakan data kualitatif berupa narasi deskriptif dan data kuantitatif berupa angka (Riduwan, 2015).

Untuk menghitung nilai validasi dan hasil respon siswa menggunakan cara yang sama, yakni:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

Setelah dihitung menggunakan cara tersebut, hasil angka dari validasi dan respon siswa, untuk mengetahui kelayakannya selanjutnya diinterpretasikan dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber: di adaptasi dari Riduwan, (2015)

Berdasarkan tabel 1, media pembelajaran interaktif *adobe flash* berbasis *android* dapat dinyatakan layak apabila hasil nilai validasi dan respon siswa dinyatakan lebih dari 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil pada analisis awal siswa kelas XI IPS SMAN 1 Driyorejo, (1) pada mata pelajaran pada mata pelajaran perdagangan internasional peserta didik menggunakan media buku paket dan power point dari guru sebagai media pembelajaran sehingga (2) dengan *handphone* Android yang dimiliki siswa, tidak menjadikan sebagai alat bantu belajar, tetapi banyak siswa melakukan penyalahgunaan *handphone* Android untuk bermain *game*, membuka media sosial dan aktivitas lainnya di luar pelajaran, selanjutnya (3) faktor bosan juga dialami siswa yang berakibat tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Peneliti menentukan konsep media pembelajaran yang dikembangkan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi terkini yaitu *handphone* berbasis Android. Dan memilih mata perdagangan internasional karena mata pelajaran tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran yang dikembangkan mudah dan praktis digunakan baik untuk guru maupun siswa, sehingga dapat dimaksimumkan dalam kegiatan belajar. Berikut media yang akan dikembangkan yaitu 1) Media yang mengikuti zaman, yakni berbasis teknologi informasi seperti android 2) Media yang mudah dioperasikan 3) Materi yang diintegrasikan adalah materi yang mempunyai banyak teori dan contoh pengandaian yakni materi perdagangan internasional.

Peneliti akan menganalisis teori dan potensi masalah kemudian bisa memutuskan penggunaan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran media ini terpilih karena mengetahui minat siswa, potensi guru dan siswa dalam IPTEK yang mencukupi untuk mengikuti zaman.

Tahap terakhir yakni tahap pengembangan. Peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan hasil perancangan dengan mengaktifkan tombol-tombol dengan bahasa pemrograman *action script 3 adobe flash* lalu memasukkan konten-konten menunya seperti, menu petunjuk, menu tujuan, menu video, materi dan menu kuis. Kemudian menambahkan animasi, iringan musik. Tidak ketinggalan juga dilakukan *testing* untuk memastikan media pembelajaran telah selesai dan sempurna, setelah tahap pembuatan media. Selanjutnya dilakukan uji validasi materi dan media untuk mengetahui kelayakan media.

Berikut ini hasil validasi materi dan media audio visual *adobe flash* berbasis *android*

Tabel 2. Hasil validasi materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	97.5%
2	Kualitas Instruksional	96%
3	Kualitas Teknik	96%
Rata-rata keseluruhan		96.5%

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil kelayakan materi sebesar 96.5% hasil tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Tabel 3. Hasil validasi media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	95%
2	Kualitas Instruksional	93%
3	Kualitas Teknik	88%

Rata-rata keseluruhan	92%
------------------------------	------------

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil kelayakan media sebesar 92%, dari hasil tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba media pembelajaran terhadap siswa untuk memperoleh responsnya, dalam hal ini peneliti mendapat dua kelas respon siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo dengan Uji coba Lapangan sejumlah 20 siswa XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo. yang memberikan respons karena jumlah tersebut yang memiliki *smartphone* Android yang yang dapat *diinstall* media pembelajaran, hasil dari uji coba kelompok kecil akan disajikan pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil respon siswa

No.	Aspek Yang Dinilai	Presentase	Kriteria
1.	Kemudahan media	91,67 %	Sangat Baik
2.	Kemenarikan media	86.67 %	Sangat Baik
3.	Media pembelajaran	86.67 %	Sangat Baik
4.	Proses Belajar yang Dialami Siswa	86.67 %	Sangat Baik
5.	Kualitas Media	91,67 %	Sangat Baik
Jumlah		88.67%	Sangat Baik

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan tabel 4, hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 88.67% dapat diinterpretasikan baik

Pembahasan

Proses Pengembangan

Dalam pembahasan pengembangan media dapat disajikan yakni pra penelitian peneliti di kelas XI ekonomi SMAN 1 Driyorejo, ditemukan bahwa : (1) Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru menggunakan media papan tulis dan power point dalam memberikan materi pembelajaran. (2) guru juga menggunakan media pembelajaran aplikasi *adobe flash* dalam menyampaikan materi pembelajaran tetapi media tersebut harus diakses dengan laptop atau komputer (3) Media *handphone* dirasa cukup menunjang kebutuhan yang diperlukan siswa .

Berdasarkan fakta dan permasalahan yang ada maka dibuat media pembelajaran interaktif *adobe flash* berbasis *android* perdagangan internasional, pemilihan media pembelajaran interaktif untuk membuat materi yang disampaikan guru menjadi lebih menarik sehingga

dapat mengurangi kejenuhan siswa, pemilihan perdagangan internasional karena merupakan kompetensi yang ada dalam kelas XI IPS SMA, media dibuat dengan aplikasi *adobe flash* karena pembuatan akan lebih realistis sesuai dengan konsep peneliti, media dibuat berbasis *android* karena sesuai dengan kondisi yang ada yakni banyak siswa yang memiliki *handphone* berbasis *android*, serta mendukung pembelajaran yang lebih modern di era teknologi ini.

Di tahap perancangan dalam pengembangan media ini peneliti melakukan tahap-tahap perancangan seperti menyusun materi, pemilihan media, pemilihan format dan merancang media pembelajaran. Di tahap penyusunan materi perdagangan internasional peneliti mengadopsi buku paket SMA dengan rincian 7 materi di antaranya: Pengertian perdagangan internasional, manfaat perdagangan internasional, faktor pendorong dan penghambat perdagangan internasional, teori perdagangan internasional, kebijakan perdagangan internasional, tujuan kebijakan perdagangan internasional, dan neraca perdagangan, selain menyusun materi peneliti juga membuat soal beserta jawabannya sejumlah 10 soal yang keseluruhan soal tersebut dimasukkan di media pembelajaran pula untuk latihan siswa setelah mempelajari materi. Media pembelajaran interaktif ini di desain dengan tampilan yang dirancang menggunakan aplikasi *corel draw* karena dengan menggunakan aplikasi *corel draw* hasil desain gambar lebih cerah dan halus. Karena media ini berbasis Android maka output yang dihasilkan adalah format (.apk), format ini dibuat pada menggunakan bahasa pemrograman *actionsript 3.0* dengan versi AIR 24.0.0.180 *for android*.

Dalam proses perancangan ini menghasilkan sebuah desain yang menarik, halaman utama dengan warna biru muda beserta kombinasi gambar-gambar ilustrasi tentang perdagangan internasional terdapat pilihan tombol menu yakni tombol menuju menu utama dan tombol untuk mematikan dan menyalakan musik pengiring, kemudian di menu utama terdapat berbagai tombol untuk menuju berbagai menu, yakni menu petunjuk yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai media pembelajaran, kemudian menu kompetensi inti yang berfungsi memberikan informasi mengenai kompetensi serta tujuan pembelajaran yang ada di media pembelajaran, lalu menu video yang berisi video mengenai gambaran umum tentang perdagangan internasional dengan diiringi suara narator , tujuan pemberian menu video ini adalah membuat siswa tertarik sebelum mempelajari materi perdagangan internasional, kemudian masuk ke menu inti yaitu menu materi, berisi materi-materi tentang perdagangan internasional yang dikemas bersama animasi-animasi bergerak dan gambar ilustrasi yang menarik, kemudian menu soal di mana

menu ini menyediakan berbagai soal pilihan ganda tentang perdagangan internasional yang harus dijawab oleh siswa tujuan adanya menu ini adalah untuk menguji pemahaman siswa setelah mempelajari materi perdagangan internasional. Dan yang terakhir ada tombol keluar untuk keluar dari media pembelajaran.

Di tahap pengembangan dalam penelitian ini merupakan tahap terakhir, peneliti melakukan pembuatan media, telaah, revisi, validasi media dan uji coba. Di langkah pembuatan media peneliti melanjutkan dari hasil perancangan yang sudah dibuat, yaitu mengaktifkan tombol-tombol, menambah musik pengiring, menggabungkan komponen serta mengisi konten-konten seperti konten petunjuk, kompetensi, video, materi dan kuis dengan bahasa pemrograman *actionsript 3.0* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Dalam langkah pengembangan ini peneliti juga sempat mengalami sering kegagalan dalam menyempurnakan rancangan media pembelajaran sehingga peneliti perlu melakukan tes media berulang kali untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam pembuatan media dan yang terakhir pemindahan media ke *handphone* sekaligus pemasangannya.

Selanjutnya adalah langkah telaah, baik materi maupun media, dalam tahap ini peneliti menerima saran dan masukan agar materi lebih ringkas, penulisan lebih dirapikan dan gambar-gambar ilustrasi yang lebih menarik kemudian untuk medianya lebih dibuat lebih sederhana warna *background* agar selaras dengan media dan ukuran video diperbesar lagi, setelah memperbaiki atas masukan dan saran yang diterima. Langkah selanjutnya adalah validasi, dalam penelitian ini penelaah dan validator dilakukan oleh orang yang sama. Di langkah validasi ini peneliti mempraktekkan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan di *handphone* serta mempresentasikan tentang media pembelajarannya. Setelah itu validator mengisi lembar validasi yang telah disiapkan. Setelah mendapatkan hasil kelayakan kemudian langkah terakhir adalah uji coba. Uji coba yang dilakukan yakni uji coba kelompok kecil di kelas XI IPS SMAN 1 Driyorejo 20 siswa untuk penelitian karena jumlah tersebut memiliki *hanphone* yang dapat diinstal media pembelajaran berbasis *android*. Setelah mendapatkan hasil respon siswa, peneliti melakukan pengolahan data untuk mengetahui presentasi tanggapan siswa menggunakan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS6* berbasis *android* perdagangan internasional.

Dari langkah-langkah pengembangan tersebut, peneliti mendapatkan banyak hal, bahwasanya dalam mengembangkan sebuah konsep, hendaknya melakukannya dengan sistematis, menggunakan metodologi penelitian yang sesuai, agar permasalahan-

permasalahan yang ada dapat dibuatkan solusi. Dalam hal ini media pembelajaran interaktif *adobe flash* berbasis *Android* perdagangan internasional dibuat sebagai solusi bagi siswa XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo.

Kelayakan

Kelayakan media pembelajaran interaktif *adobe flash* berbasis *android* didapatkan dari hasil perhitungan dari validasi materi dan validasi media, yang di dalamnya terdapat beberapa aspek yang dinilai, untuk validasi materi terdapat tiga aspek di antaranya aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknik, sedangkan untuk aspek yang dinilai di dalam validasi media di antaranya aspek kualitas intruksional, kualitas isi dan tujuan, dan kualitas teknik. Namun sebelum dilakukan validasi materi dan media, peneliti mengajukan proses telaah materi dan media terlebih dahulu dari proses telaah ini peneliti mendapat beberapa masukan dan saran, di antaranya, materi lebih disederhanakan, memperhtikan penulisan, menambah gambar ilustrasi agar materi lebih menarik dan disarankan bahasa yang digunakan dalam materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Kemudian selanjutnya adalah telaah media. Dalam hal ini dilakukan oleh penelaah sekaligus validator media yaitu proses telaah tersebut peneliti mendapatkan masukan dan saran, berikut di antaranya seperti: *background* media disarankan disesuaikan dengan latar belakang awal, video agar lebih diperbesar, penambahan gambar ilustrasi agar lebih menarik, ukuran media pembelajaran *installer* harap diperkecil lagi, dan penggunaan beberapa tombol maupun komponen harus konsisten dari awal tampilan hingga akhir tampilan media.

Setelah proses telaah yang dilakukan, peneliti merevisi sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan oleh penelaah materi dan media, lalu setelah dipastikan media pembelajaran lebih sempurna langkah selanjutnya adalah tahap validasi. Dalam tahap validasi secara objektif validator memberikan penilaian di lembar validasi yang sudah disiapkan peneliti. Setelah mendapat penilaian dari kedua validator yaitu validator materi dan validator media. Peneliti melakukan pengolahan data untuk dapat melihat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian dari validator materi secara keseluruhan materi dinyatakan masuk ke dalam kriteria sangat layak. Tahap validasi media. Validator memberikan penilaian di lembar validasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Hasil penilaian validator media didapat nilai keseluruhan aspek dinyatakan masuk dalam kriteria sangat layak. Hasil kelayakan dalam penelitian ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Saselah dkk (2017) dengan hasil kelayakan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator materi, validator media, dan didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Saselah dkk (2017), maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* Berbasis Android Pada perdagangan internasional dinyatakan sangat layak, sehingga media pembelajaran baru ini diharapkan dapat digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah yang ada.

Respon siswa

Respon siswa merupakan suatu tanggapan yang diberikan oleh siswa terhadap pembelajaran yang diterimanya. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan respons dari siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo, dengan terdapat 5 aspek penilaian dalam lembar angket respon siswa, yaitu di antaranya kemudahan media, kemenarikan media, media pembelajaran, proses belajar yang dialami siswa, dan kualitas media. Hasil respon siswa diperoleh peneliti dari kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan, untuk uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas XI IPS 1 sejumlah 20 anak. Hasil yang didapat dari uji coba kelompok kecil nilai secara keseluruhan aspek sebesar 88,67%, maka hasil uji coba kelompok masuk dalam kriteria sangat baik

Berdasarkan hasil uji lapangan terhadap siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo dan didukung penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2016), respon siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo menggunakan media pembelajaran interaktif *adobe flash* berbasis Android pada materi perdagangan internasional adalah sangat baik., tidak hanya dilihat dari hasil angket, namun dari tanggapan serta sikap menunjukkan bahwa siswa dapat menerima media pembelajaran baru dengan antusias. Hal positif ini akan berdampak pada motivasi dan semangat belajar siswa di dalam memahami materi perdagangan internasional akan lebih mudah, sehingga masalah kebosanan serta ketiak tertarik dapat diatasi dengan melalui fasilitas teknologi yang sudah mereka miliki yakni *handphone android*.

PENUTUP

Simpulan

Dalam penelitian ini dari proses pengembangan hingga uji coba yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Audio Visual *Adobe Flash* Berbasis *Android* pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Driyorejo, dapat disimpulkan bahwa, 1) Proses penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran mengadopsi model pengembangan oleh Borg and Gall. yaitu model pengembangan 10 tahapan. Namun terbatas pada 6 tahapan yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk,

validasi produk, revisi produk dan uji coba terbatas. 2) Media Media Pembelajaran interaktif *Adobe Flash* Berbasis *Android* dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian oleh validator materi dan validator media 3) Respon siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash* Berbasis *Android* dinyatakan sangat baik, berdasarkan hasil penilaian yang diberikan yang diberikan oleh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat saran yang perlu di berikan terhadap penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *adobe flash* Berbasis *android*, dimaksudkan agar hasil yang diperoleh lebih baik antara lain, 1) Menambah kompetensi dasar selanjutnya agar materi di dalam media pembelajaran menjadi lebih banyak. 2) Menambah animasi atau gambar ilustrasi agar siswa lebih mudah dalam memahami materi. 3) Memiliki sistem operasi miniamal Lollipop 4) Memiliki RAM mini mal 2 GB 4) Memiliki penyimpanan/ruang kosong minimal 1 GB

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Erlisa Dwi. 2003. "Pemanfaatan Teknologi Informasi." 5(20): 14.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Metode, Implementasi, Generalized Vector, Model Pada, and Aplikasi Information. 2012. "Jurnal Informatika." 4(1): 57–68.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta.
- Saselah, Yeni R, Muhammad Amir, and M Riskan. 2017. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PROFESSIONAL PADA PEMBELAJARAN KESETIMBANGAN KIMIA Interactive Multimedia Development Based on Adobe Flash CS6 Profesional on Learning of Chemical Equilibrium." 2(2).
- Studi, Program et al. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL KOMPETENSI DASAR KONSEP DAN PENGELOLAAN KOPERASI DI KELAS X

SEKOLAH MENENGAH ATAS Nur Istiqomah
Waspodo Tjipto Subroto.” : 1–8.

Studi, Program et al. 2013. “ANALISIS HASIL
PENGEMBANGAN MEDIA GAME UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI , AKTIVITAS ,
DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP-SMA
Rofiqoh Istighfarin Riza Yonisa Kurniawan
Abstrak.” (54).

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif
dan R&D*. Jakarta: Gramedia Pustaka

Undang-undang Dasar 1945 pasal 31. *Hak Asasi Untuk
Mendapat Pendidikan*.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun
2003. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta:
Departemen Pendidikan Nasional RI.