

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PLATFORM PERSONAL COMPUTER & ANDROID MATERI SALES PROMOTION MATA PELAJARAN PENGELOLAAN BISNIS RETAIL KELAS XI SMK NEGERI 1 JOMBANG

Afif Ainur Hakim

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
afif.18008@mhs.unesa.ac.id

Bachtiar S. Bachri

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif bagi peserta didik kelas XI materi *Sales Promotion* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 1 Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif, yang mana teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Melalui hasil uji kelayakan yang sudah dilakukan, adapun hasil yang diperoleh pertama dari uji ahli materi mendapatkan persentase sebesar 93.3% untuk materi Pengelolaan Bisnis Retail. Kedua, dari uji ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 80.7% untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Dari uji ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85.7% untuk multimedia interaktif, Uji coba perseorangan yang dilakukan kepada 2 orang peserta didik mendapatkan persentase yakni sebesar 84.2%, dan Uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 7 orang peserta didik mendapatkan persentase yakni sebesar 85.1%. Melalui uji keseluruhan validitas yang telah dilakukan mendapatkan hasil persentase perantara 80.7%-93.3% maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif materi Pengelolaan Bisnis Retail untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang ini dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam menunjang tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Materi Sales Promotion.

ABSTRACT

This research is the basis for developing learning media in the form of interactive multimedia for class XI students of Sales Promotion material on entrepreneurship subjects at SMKN 1 Jombang. The research method used is a quantitative research method, in which the data analysis technique uses descriptive statistics. Through the results of the feasibility test that has been carried out, the first results obtained from the material expert test get a percentage of 93.3% for the Retail Business Management material. Second, the learning design expert test got a percentage of 80.7% for the Learning Implementation Plan (RPP), From the media expert test it got a feasibility percentage of 85.7% for interactive multimedia, individual trials conducted on 2 students got a percentage of 84.2%, and Small group trials conducted on 7 students got a percentage of 85.1%. Through the overall validity test that has been carried out, it can be concluded that the Interactive Multimedia Retail Business Management material for class XI at SMK Negeri 1 Jombang is declared feasible to be used in supporting learning objectives in teaching and learning activities.

Keywords : Development, Interactive Multimedia, Sales Promotion Teachings

PENDAHULUAN

Pengelolaan bisnis retail merupakan ilmu ekonomi yang melibatkan penjual dan pembeli dalam satuan. Bisnis retail sendiri menjadi salah satu usaha bisnis yang menjanjikan keuntungan besar untuk para pelaku usaha. Menjalankan Bisnis retail tergolong mudah dijalankan karena bisnis ini merupakan usaha individu ataupun kelompok kecil yang mana pelaku usaha tidak perlu melakukan proses produksi. Pelaku Bisnis retail mendapatkan produk dari perusahaan atau toko besar dengan skala yang cukup banyak yang mana akan dijual kembali.

Pengelolaan bisnis retail adalah sebuah ilmu ekonomi yang melibatkan penjual dan pembeli dalam jumlah satuan (Berman & Evans, 2001:3). Konsumen setelah membeli produk tidak akan menjualnya kembali, namun digunakan untuk keperluannya sendiri. Bisnis retail dalam wirausaha memiliki keuntungan yang cukup meyakinkan untuk memulai masuk dalam dunia ekonomi bisnis. Pengelolaan bisnis retail sendiri adalah usaha individu ataupun kelompok kecil yang mana mereka membeli banyak produk dari perusahaan atau toko besar dengan skala yang cukup banyak (sesuai kebutuhan konsumen pada berdirinya usaha) yang mana akan dijual kembali pada masyarakat berdirinya usaha. Konsumen masyarakat sekitar disana akan membeli produk tersebut dalam satuan dan dikonsumsi sendiri untuk kebutuhannya, tidak untuk dijual kembali.

Pada Bisnis retail, memerlukan strategi – strategi penjualan untuk dapat melancarkan bisnis. Sales Promotion merupakan salah satu upaya penting untuk mengenalkan produk barang kepada masyarakat. Usaha untuk mempromosikan bisnis retail ini ada beragam, karena perlu dipelajarinya lebih dalam untuk menguasai pemasaran.

Pengenalan *sales promotion* telah diperkenalkan dalam dunia pendidikan pada sekolah kejuruan di kelas XI. *Sales promotion* merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Kewirausahaan. Di masa pandemi Covid-19 ini, materi *sales promotion* di SMK Negeri 1 Jombang menjadi kendala bagi peserta didik dan guru karena proses pembelajaran yang tidak tatap muka. Pemahaman belajar peserta didik terutama pemahaman konkrit mengenai *sales promotion* tidak mengalami kenaikan nilai yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh sistem pembelajaran yang tidak tatap muka sehingga peserta didik tidak bisa melakukan praktek *promotion salesing*.

Di masa pandemi ini, peserta didik hanya diberikan tugas tertulis untuk membuat strategi tertulis rencana untuk *promotion salesing* dan peserta didik merasa kurang bisa memahami unsur dan elemen yang terkandung dalam *promotion salesing*. Pembelajaran mata pelajaran bisnis retail pada materi *sales promotion* di SMK Negeri 1 Jombang rata – rata menggunakan *WA group* dan hanya sesekali saja menggunakan *video conference*. Penggunaan WA Grup terkadang berjalan tidak maksimal karena kurangnya antusiasme peserta didik. Karena itu hanya beberapa peserta didik saja yang mampu mengikuti alur belajar pada alat media diatas. Dalam kondisi seperti ini, dari sisi guru merasa keberatan jika harus menurunkan tingkat kesulitan materi karena materi yang diajarkan telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Permasalahan tersebut pada akhirnya membuat tugas tersebut dihilangkan sementara. Namun jika dilihat dari segi peserta didik, maka peserta didik juga dirugikan ketika mereka melewati materi pada mata pelajaran ini.

Adanya permasalahan ini, menjadikan kesempatan untuk peneliti melakukan penelitian di sekolah ini. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, Kegiatan pembelajaran peserta didik lebih sering menggunakan Gadget selama pandemi ini. Intensitas mereka membaca buku berkurang jauh dibandingkan sebelum pandemi melanda. Untuk itu peneliti akan mengembangkan media yang dikemas dalam bentuk digital. Peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang dapat membangkitkan interaksi peserta didik terhadap materi yang dipelajari dengan harapan dapat meningkatkan kemajuan belajar peserta didik sehingga peneliti memutuskan untuk mengembangkan media digital yang dapat menampilkan teks materi, visual, dan video sehingga dapat memberikan informasi konkrit agar dapat ditangkap secara mudah oleh peserta didik dan mudah dalam mengartikan maksud dari materi tersebut, sehingga peserta didik menjadi paham secara luas tentang materi *sales promotion* tersebut

Media ini dikembangkan dengan 2 Platform, yaitu PC dan Android dimana dapat dikenal dengan sebutan Dual Platform. Dalam Multimedia interaktif materi dan strategi serta tampilan praktik yang terdapat pada materi Sales Promotion akan dibuat sesuai RPP dan by Design untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Setiap materi penting yang selesai dibaca oleh peserta didik, akan

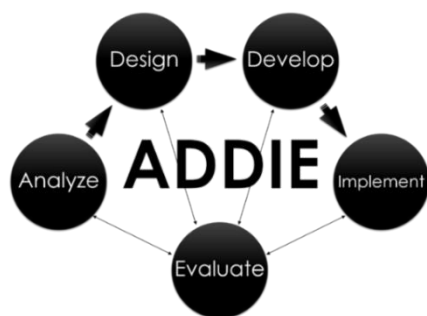
ada pertanyaan *multiple choice* tentang materi yang telah dibaca oleh peserta didik. Dengan begitu peserta didik mampu memahami secara konkrit dari apa materi yang telah dibaca, karena peserta didik secara langsung berpartisipasi memikirkan jawaban yang sesuai benar dan tepat. Dengan Multimedia Interaktif ini diharapkan peserta didik dapat memenuhi standar – standar kompetensi dalam RPP agar dapat meningkatkan pengetahuan dan juga kesanggupan peserta didik dalam materi Sales Promotion dalam bisnis retail.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas peneliti bermaksud untuk melaksanakan kegiatan penelitian yang memiliki judul “Pengembangan Media Multimedia Interaktif pada *Platfrom Personal Computer* dan *Android* Materi *Sales Promotion* Mata Pelajaran *Pengelolaan Bisnis Retail* untuk Peserta didik Kelas XI SMK Negeri 1 Jombang”

METODE

Prosedur pengembangan media pada Penelitian ini menggunakan Model ADDIE untuk pengembangan dan produksi Aplikasi Multimedia Interaktif, serta penerapan Kelayakan dan Efektifitas Produknya juga menggunakan prinsip dan unsur dalam lingkup kajian Model ADDIE dalam implementasi Aplikasi Multimedia Interaktif pada peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang.

Penelitian R&D (*Research and Development*) bertujuan untuk menerapkan teori dan menghasilkan sebuah produk. Teori yang terdapat untuk mengajar peserta didik dan acuan prinsip sebagai pedoman diimplementasikan di lapangan dengan adanya penadmping produk hasil pengembangan untuk menjunjung nilai penelitian dan juga mencapai tujuan serta menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada Analisis Kebutuhan. Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan dan menghasilkan produk berupa Aplikasi Multimedia Interaktif dengan Model pengembangan ADDIE.



Dick and Carry(1996)

Gambar 1 Model Pengembang ADDIE

Pengembangan Model ADDIE merupakan salah satu dari banyaknya model pengembangan yang ada. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan model ini dengan konsep yang tergambar pada Gambar 1. Tahap dengan Model Pengembangan ADDIE ini terstruktur dan jelas alurnya pada Produk Media yang dikembangkan dari tahap *Need Assessment sampai Evaluate & Revise*.

Penerapan Aplikasi tersebut dalam pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media di lapangan pada Model ADDIE. model tersebut cocok untuk pembelajaran dengan dampingan Media dan Teknologi untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar serta hasil belajar peserta didik. Model ADDIE untuk penerapan pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai konteks, pada kondisi saat ini peserta didik XI SMK Negeri 1 Jombang melakukan pembelajaran daring dengan dominan WA, dimana peserta didik diberikan buku untuk bahan ajar. Hasilnya peserta didik jarang sekali membaca buku tersebut, solusi dengan dibuatnya Multimedia Interaktif ini dapat mentransformasikan buku tersebut menjadi sebuah Aplikasi yang semua materi sudah dibuat dengan desain dan strategi Teknologi Pendidikan. Mencakup Materi, Soal, Pokok Bahasan, Pilihan ganda, Uraian, dan Evaluasi, semua sudah ditata rapi dalam Multimedia interaktif tersebut dan dapat digunakan oleh setiap peserta didik pada telefon genggam dan komputernya masing – masing untuk dipelajari secara individu. Model ADDIE ini juga sudah dijelaskan pada Kajian Teori dengan paparan yang rinci.

Prosedur pengembangan media pada Penelitian ini menggunakan Model ADDIE untuk pengembangan dan produksi Aplikasi Multimedia Interaktif Aplikasi Multimedia Interaktif pada peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang. 1) *Analysis* (Analisis), Kegiatan analisis ini akan digunakan untuk menetapkan komponen yang digunakan peneliti untuk merancang pada tahap selanjutnya, yaitu : (a) Karakteristik peserta didik SMK Negeri 1 Jombang kelas XI yang belajar Sales Promotion, (b) Menggali kendala dan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik tersebut, (c) Melakukan Anlisis RPP, (d) Menganalisis faktor yang mempengaruhi kendala, (e) Menentukan gambaran media yang akan dikembangkan. 2) *Design* (Rancangan), Tahap ini peneliti akan membuat sebuah *blue print*, Kegiatan yang perlu

dilaksanakan pada tahap ini adalah, merumsukan tujuan pembelajaran yang mengandung ABCD. Kemudian menentukan strategi serta langkah yang tepat untuk dapat meraih tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dari yang didapatkan untuk pembelajaran sales promotion berupa RPP dari Guru yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran, RPP tersebut akan dibuat sebagai acuan dalam pengembangan multimedia interaktif pada tahap *Development*. 3) *Development* (Pengembangan) Tahap ini adalah pelaksanaan merealisasikan blueprint atau rancangan yang dibuat. Naskah Pengembangan Multimedia Interaktif akan diciptakan dalam bentuk *software* aplikasi. Peneliti juga membuat media dengan hasil analisis yang telah dilakukan untuk dapat mengatasi permasalahan yang dapat dihindari atau kendala saat pelaksanaan nantinya. Peneliti akan menimbang pembuatan multimedia agar sesuai dengan keadaan dan kebutuhan yang dapat mengatasi permasalahan pada penelitian ini. 4) *Implementation* (Implementasi), Tahap ini adalah tahap penerapan setelah media sudah dibuat atau dikembangkan serta sudah dinyatakan valid. Multimedia Interaktif tersebut akan diterapkan kepada peserta didik SMK Negeri 1 Jombang kelas XI. aplikasi multimedia interaktif ini pada 2 platfrom. 5) *Evaluation* (Evaluasi), Pada tahap Evaluasi, peneliti akan melakukan perbaikan dan revisi untuk mengatasi kendala atau sesuatu hal yang kurang pada saat setelah dilakukannya Implementasi.

Instrumen Penelitian

Untuk menguji tingkat kelayakan multimedia interaktif, maka adapun subyek penelitian yang dituju dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Validasi ahli Desain Pembelajaran oleh dosen dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
2. Validasi ahli Materi oleh guru pengampuh mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Retail di SMK Negeri 1 Jombang.
3. Validasi ahli Media oleh dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam pengembangan media di penelitian ini menggunakan Angket. Analisis data akan dihitung dengan instrumen yang diperoleh datanya pada skala likert seperti berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Hasil/Angka Presentase
 f = Frekuensi yang ingin Diketahui
 n = Total Responden

P/ Hasil Akhir yang diperoleh dari hasil perhitungan rumus diatas akan dihitung menggunakan rumus dibawah ini, untuk dapat diketahui presentase yang diperoleh.

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

- x = Rata – rata Skor
 $\sum x$ = Hasil Akhir Skor Masing – masing
 n = Jumlah Ahli Penilai

Hasil akhir X yang ditemukan akan digunakan sebagai patokan untuk menentukan layak tidaknya presentase perhitungan dari Media dengan tabel di bawah ini :

Tabel 1 Kriteria Skala Likert

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

(Sugiyono & Anwar)

Layak atau tidaknya media dapat ditentukan dari hasil perhitungan akhir, dan tabel diatas akan menjadi pedoman untuk dapat menentukan kelayakan. Jika nilai perhitungan akhir lebih dari 61% maka media dapat dikategorikan baik dan dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, namun bila di bawah 61% media tidak layak digunakan dan harus dilakukannya revisi agar dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

ADDIE adalah model pengembangan Media yang digunakan dalam penelitian ini. Tahap – tahap yang ada pada ADDIE dapat membantu penlit

untuk mengembangkan Multimedia interaktif pada platform personal computer & android materi sales promotion mata pelajaran pengelolaan bisnis retail kelas XI SMK Negeri 1 Jombang.

1. Analyze (Analisis)

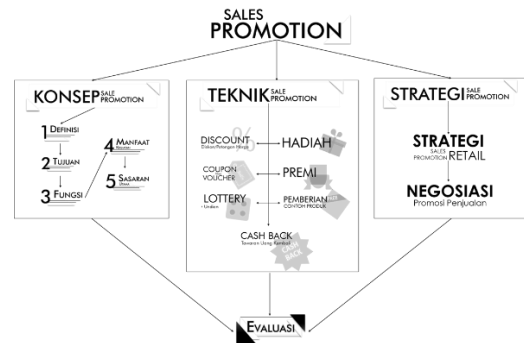
Pada tahap pertama pada model ini adalah untuk mendeteksi dan mencari kebutuhan atau informasi yang diperlukan untuk mengemabangkan produk. Tahap analisis mencakup berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pengembangan media Multimedia Interaktif. Informasi yang diambil oleh peneliti akan disimpan dan digunakan sebagai bahan pertimbangan serta bahan dasar untuk pembentukan multimedia inetraktif.

Peneliti melakukan Analisis :

- Karakteristik peserta didik SMK Negeri 1 Jombang kelas XI yang belajar Sales Promotion,
- Menggali kendala dan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik tersebut,
- Melakukan Anlisis RPP,
- Menganalisis faktor yang mempengaruhi kendala,
- Menentukan gambaran media yang akan dikembangkan.
- Menentukan faktor usia dari peserta didik adalah Remaja dengan tingkat kemampuan berfikir yang sudah matang untuk dapat menguasai teknologi ataupun aplikasi pada zaman saat ini.
- kondisi saat ini peserta didik kelas XI sedang menerapkan pembelajaran daring dengan dominan menggunakan WA Grup, dimana nilai ujian, ulangan, dan tes lainnya mengalami penurunan karena kompetensi yang belum tercapai.
- Gaya belajar peserta didik SMK pastinya mengacu pada psikomotorik.
- Kognitifnya tidak terlalu tinggi, tetapi itu tidak untuk semua peserta didik.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini peneliti membuat Naskah & Skema rancangan/flowchart Pengembangan Multimedia Interaktif yang dilampirkan pada lampiran sebagai rancangan/gambaran awal sebelum membuat atau mengembangkan produk multimedia interaktif.



Gambar 2 Skema Rancangan Multimedia Interaktif

Tujuan pembelajaran adalah patokan ketercapaian keseluruhan kegiatan pembelajaran. Maka kegiatan pembelajaran yang dibuat atau dirancang harus khusus dan jelas serta mengandung satu KKO untuk dapat dilakukan peserta didik. Audience, Behavior, Condirion, Degree harus mengandung ke 4 Unsur tersebut dalam setiap Tujuan Pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga pada dasarnya dirancang bagaimana peserta didik dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan, bukan bagaimana tujuan pembelajaran itu akan dicapai. Penetapan tujuan pembelajaran ini adalah untuk capaian peserta didik dalam penggunaan media terutama dalam Capaian/Tujuan pembelajaran Teori K1 – K5. Mengacu Tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP yang dikembang oleh Guru pengampu materi Sales Promotion akan dibuat menjadi Tujuan Aplikasi Media Interaktif (Tidak harus semua tujuan pembelajaran yang ada di RPP).

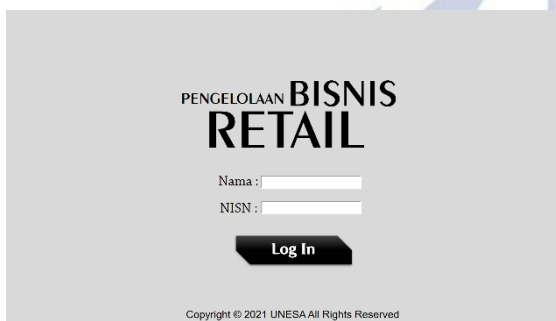
Melakukan pengelompokan tujuan diperlukan karena pemilihan metode serta media juga cara mengevaluasinya tergantung pada setiap tujuan yang ada pada RPP. Meskipun terdapat banyak sekali maksud dalam tujuan Pembelajaran, domainnya hanya ada 3, Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Untuk Pengklasifikasian Tujuan pembelajaran dari RPP yang akan menggunakan Aplikasi Multimedia Interaktif ini akan mengasumsi tujuan pembelajaran domain Kognitif dan Afektif. Dimana peserta didik mampu menguasai logika teori untuk mampu menerapkannya pada domain Psikomotorik.

3. Development (Pengembangan)

Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang telah terkumpul sesuai dengan tujuan pembuatan media. Materi dimodifikasi pada

proses pengembangan pembuatan Aplikasi Multimedia, tentunya modifikasi di selaraskan bagaimana penyampaian materi yang berbeda pemaparannya dari buku. Maka dari itu prinsip dan unsur dalam penempatan yang ada di Aplikasi Multimedia interaktif nanti akan berbeda dengan yang ada di buku (Pokok Bahasan, Naming, dan Inti tetap sama, hanya model penyajian yang berbeda).

Materi Sales Promotion akan disusun kembali oleh peneliti dan disesuaikan penyampaian informasi pada Aplikasi Multimedia Interaktif serta Penambahan Fitur dan juga visual akan dibuahkan dengan desain sesuai prinsip Teknologi Pendidikan.



Gambar 3 Tampilan Halaman Log-in Media



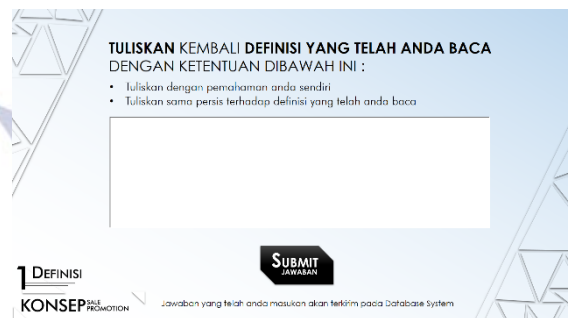
Gambar 4 Tampilan Halaman Awal Media



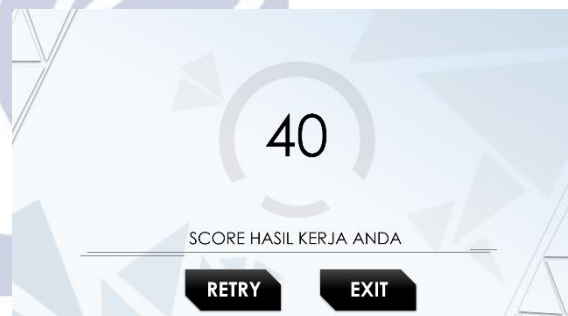
Gambar 5 Tampilan Pemaparan Materi Media



Gambar 6 Tampilan Quiz/Pilihan Ganda Media



Gambar 7 Tampilan Soal Esai Media



Gambar 8 Tampilan Nilai/Skor setelah mengerjakan Media

Penyeleksian materi yang basisnya 80% diperlukan teori yang mampu membangun pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Sales Promotion yang dipilih sebagai materi yang dikembangkan dalam Aplikasi multimedia interaktif ini akan didampingi dengan Visual dan Audio dalam pemaparan materi yang ditampilkan dalam layar pada saat aplikasi multimedia interaktif ini digunakan nantinya. Pengembangan ini sudah direncanakan dengan guru pengampu materi Sales Promotion karena pertimbangan yang guru juga membutuhkan adanya media sebagai solusi untuk meningkatkan belajar dan kemampuan peserta didik dalam materi tersebut.

Selanjutnya peneliti akan mengoreksi ulang hasil pembuatan media sebelum diajukan untuk

divalidasi. Jika sudah sesuai dengan tahapan, produk selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli.

a) Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang berkompeten dalam mata pelajaran Penelolan Bisnis Retail. Ahli materi dalam penelitian ini adalah guru yang bertanggung jawab pada mata pelajaran Pengeloaan Bisnis Retail kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang, guru tersebut dianggap berkompeten dan sesuai dengan kriteria di bawah ini :

- Kualifikasi Pendidikan Minimal S-1 Pengelolaan Bisnis Retail.
- Guru Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Retail.

Dari Penghitungan Uji Validasi Materi yang didapatkan adalah 93.3% yang mengartikan, materi yang berada di dalam Media dapat dinyatakan Layak.

b) Ahli Desain Pembelajaran RPP

Ahli desain pembelajaran merupakan seseorang yang berkompeten dalam bidang desain pembelajaran serta untuk melakukan uji validitas RPP. Adapun kriteria dari ahli desain pembelajaran sebagai berikut:

- Dosen desain pembelajaran.
- Kualifikasi Pendidikan minimal S-2 Teknologi Pendidikan.

Dari Penghitungan Uji Validasi Materi yang didapatkan adalah 80.7% yang mengartikan, materi yang berada di dalam Media dapat dinyatakan Layak.

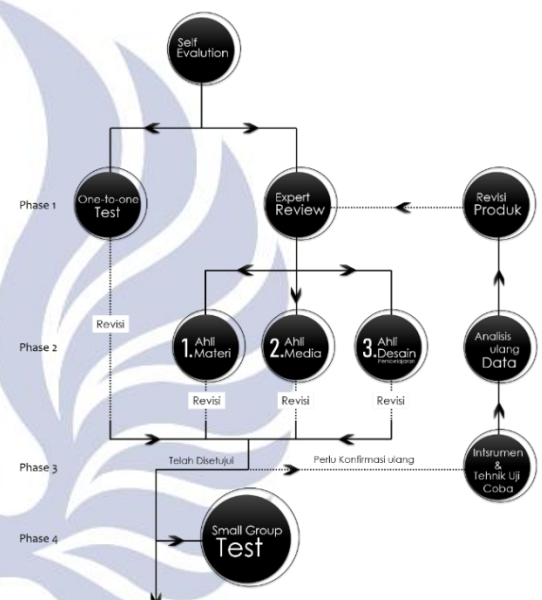
c) Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang berkompeten serta dapat menguasai desain dan teknis dalam bidang media pembelajaran multimedia interaktif. Kelayakan media akan di evaluasi oleh ahli media. Adapun kriteria dari ahli media sebagai berikut:

- Kualifikasi Pendidikan Minimal S-2 yang berkaitan dengan media pembelajaran
- Dosen Teknologi Pendidikan

Dari Penghitungan Uji Validasi Materi yang didapatkan adalah 85.7% yang mengartikan, materi yang berada di dalam Media dapat dinyatakan Layak.

Setelah mendapat saran dari para ahli, maka media yang dikembangkan akan diketahui kelemahannya. Selanjutnya dari kelemahan tersebut akan dijadikan acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah diperbaiki dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut akan melalui tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.



Gambar 9 Skema Proses Pengembangan Media

4. Implementation (Implementasi)

Produksi Aplikasi Multimedia Interaktif ini akan dilakukan dengan mengimplementasikan 2 format sesuai masalah pada peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Jombang. Pada Platfrom Personal Computer software aplikasi akan menggunakan format atau ekstensi “.exe” atau executable yang dibuat dan dikembangkan oleh Microsofft sebagai dasar ekstensi PC. Lalu untuk Format Android akan diproduksi dengan format atau ekstensi “.apk” atau Application Package File yang selalu compatible pada Android.

Peneliti membuat peraturan untuk pengkondisian penggunaan pengaturan yang diungkapkan secara langsung kepada guru pengampu mata pelajara sales promotion dan

diungkap secara pengumuman pada peserta didik saat aplikasi ini sudah diluncurkan nantinya. Kondisi adalah keadaan yang diharapkan peneliti terhadap penggunaan aplikasi ini terutama peserta didik. Sebagai salah satu contoh atau kondisi dalam penggunaan, peserta didik diharuskan menuntaskan sub soal quis dalam setiap sub bab sebelum mengerjakan soal tes utama.

Peserta didik diharuskan mempersiapkan diri sebelum menggunakan aplikasi ini sebagai pendukung kegiatan belajar pada materi tersebut. Terutama alat/hanphone/PC yang digunakan oleh peserta didik harus mampu dan siap untuk mengoperasikan aplikasi ini. Sebagai salah satu contoh, peserta didik harus mengupdate versi Android pada tingak “Nougat/Nuget” atau “Android 7.0/7.1” setara atau lebih dari untuk sistem perangkat lunaknya.

No	Kriteria Penilaian	Skor					Total
		1	2	3	4	5	
1	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan kompetensi dasar/Buku pegangan Utama						
2	Materi dalam media interaktif membantu siswa memahami materi serta konsep mata pelajaran						
3	Materi yang disajikan terstruktur dan terkonsep						
4	Media interaktif ini durasi waktunya tidak terlalu panjang ataupun pendek						
5	Media interaktif yang dirancang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar						
6	Multimedia Interaktif dapat dengan mudah dipelajari kapan dan dimana saja						
7	Multimedia Interaktif dapat memberikan wawasan yang baru						
8	Penggunaan Backsound yang sesuai/cocok						
9	Segi tampilan multimedia secara keseluruhan						
10	Desain multimedia interaktif dari segi warna secara keseluruhan						
11	Kalimat dan kata dalam gaya bahasa mudah dimengerti						
12	Keterbacaan ukuran atau font						
Jumlah							60

Tabel 2 Instrumen Pertanyaan Uji Coba

Berikut adalah Hasil Uji Coba dari :

a) Uji Coba Perseorangan

Uji coba pada tahap ini dilakukan pada peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Jombang untuk mengetahui pendapat perorangan untuk soft launch media yang akan mereka gunakan nantinya. Kegunaan Uji Coba ini adalah mengetahui keadaan nyata terhadap peserta didik yang akan kita jadikan objek penelitian dengan pemberian subjek sebagai penialian yang dapat diamati pada analisis data nantinya.

Hasil dari uji perseorangan terhadap 2 peserta didik responden yang menjawab instrumen mendapatkan hasil rata – rata presentase adalah 84.2% dimana dalam tabel Likert presentase tersebut dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

b) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan sedikit lebih banyak dari uji coba perorangan. Peneliti melakukan uji kelompok kecil dengan 7 peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Jombang untuk melakukan pembelajaran “beta” dalam penggunaan aplikasi tersebut. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana aplikasi tersebut bekerja dengan banyaknya permasalahan setiap individu yang memiliki masalah berbeda dari individu lainnya. Peserta didik yang akan dipilih pada tahap ini haruslah memiliki kemampuan dari rendah ke tinggi. Maksudnya agar tercerminkan secara langsung bagaimana setiap keberagaman tersebut mencoba menggunakan aplikasi multimedia interaktif ini. Karena masih uji coba kelompok kecil, maka kontrol dan pengawasan dapat dilakukan dengan intensif dan dapat langsung dinilai dan diperbaiki.

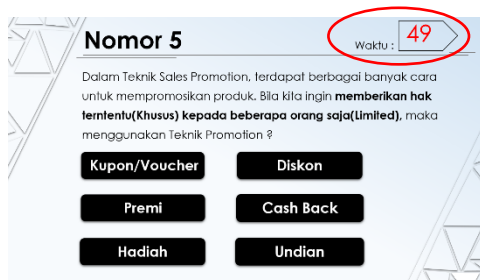
Hasil dari uji coba kelompok kecil terhadap 7 peserta didik responden yang menjawab instrumen mendapatkan hasil rata – rata presentase adalah 85.1% dimana dalam tabel Likert presentase tersebut dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Dari hasil validasi yang dilakukan maka presentase rata-rata sangat baik dengan nilai rentang presentase 80.7% 93.3%. Maka multimedia interaktif pada platform personal computer & android materi sales promotion mata pelajaran pengelolaan bisnis retail kelas XI SMK Negeri 1 Jombang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

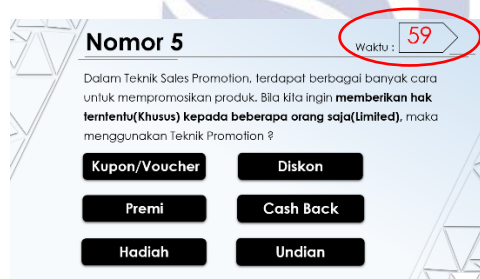
5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi media akan dilakukan dengan perhitungan presentase dari Instrumen yang digunakan untuk teknik pengumpulan data. Berguna untuk menilai media Aplikasi Multimedia Interaktif ini dapat dinyatakan layak untuk digunakan ataukah tidak. Dilakukan Evaluasi Sumatif terhadap para ahli Media dan Materi untuk menguji coba aplikasi multimedia interaktif sebelum di uji cobakan kepada peserta didik secara nyata. Ahli Media akan mengkoreksi/ mengevaluasi

tentang prinsip penggunaan fitur, kejelasan pesan materi yang disampaikan dan juga tentang compatibility media. Ahli Materi akan mengevaluasi konten tentang konsistensi materi yang dimodifikasi, penggunaan kalimat dan tata bahasa, dan Alat ukur evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik setelah belajar menggunakan aplikasi multimedia secara individu. Dengan dilakukan evaluasi sumatif akan dapat mengurangi resiko terjadinya masalah besar saat penerapan media aplikasi multimedia interaktif ini.



Gambar 10 Tampilan Waktu Tes/Quiz pada Media sebelum Revisi



Gambar 11 Tampilan Waktu Tes/Quiz pada Media setelah Revisi

Penambahan waktu dari 50 detik menjadi 60 detik untuk peserta didik mengerjakan tes tersebut.

2. Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Multimedia interaktif pada platform personal computer & android materi sales promotion mata pelajaran pengelolaan bisnis retail kelas XI SMK Negeri 1 Jombang.

Multimedia interaktif yang dihasilkan dalam pengembangan yaitu dual platform, memiliki ekstensi .Exe & .Apk yang artinya dapat digunakan di Computer dan juga di Android. Sehingga peserta didik dapat bebas memilih untuk menggunakan media ini di 2 platform tersebut.

Dalam proses pengambilan data uji kelayakan materi, desain pembelajaran, media dan uji coba produk menggunakan instrumen angket. Hasil presentase yang didapatkan dari uji kelayakan materi, desain pembelajaran dan media, serta uji coba produk untuk perseorangan dan kelompok kecil dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Hasil presentase dari uji kelayakan Materi yakni sebesar 93.3%.
- 2) Hasil presentase dari uji kelayakan Desain Pembelajaran (RPP) yakni sebesar 80.7%.
- 3) Hasil presentase uji kelayakan Media yakni sebesar 85.7%.
- 4) Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Jombang, berikut adalah hasilnya:
 - a) Uji coba perseorangan yang dilakukan kepada 2 orang peserta didik mendapatkan presentase yakni sebesar 84.2%
 - b) Uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 7 orang peserta didik mendapatkan presentase yakni sebesar 85.1%

Dari hasil presentase yang didapatkan diatas dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa Media yang dikembangkan adalah “Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pembelajaran materi sales promotion mata pelajaran pengelolaan bisnis retail kelas XI SMK Negeri 1 Jombang.

PENUTUP

Simpulan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran tepatnya Multimedia Interaktif yang dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Retail. Melalui hasil uji kelayakan yang sudah dilakukan, adapun hasil yang diperoleh pertama dari uji ahli materi mendapatkan persentase sebesar 93.3% untuk materi Pengelolaan Bisnis Retail. Kedua, dari uji ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 80.7% untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), uji ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85.7% untuk multimedia interaktif, Uji coba perseorangan yang dilakukan kepada 2 orang peserta didik mendapatkan presentase yakni sebesar 84.2%, dan Uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 7 orang

peserta didik mendapatkan presentase yakni sebesar 85.1%. Melalui uji keseluruhan validitas yang telah dilakukan mendapatkan hasil persentase perantara 80.7%-93.3%.

Maka dari data presentase perhitungan yang diperoleh pengembangan dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif materi Pengelolaan Bisnis Retail untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang ini dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam menunjang tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Saran

a) Saran Bagi Pemanfaatan

Diharapkan kepada peserta didik bahwa multimedia interaktif dual platform ini dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru/pendidik dalam proses pembelajaran agar guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi serta dapat memotivasi peserta didik demi meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Multimedia interaktif Berbasis dual platform ini juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pengayaan, pembelajaran jarak jauh, dan belajar mandiri.

b) Saran Desiminasi

Untuk memudahkan akses dan meningkatkan pengalaman pengguna, diharapkan kedepannya multimedia interaktif dual platform ini dapat diunggah di Playstore oleh peneliti selanjutnya, agar dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak pengguna lagi dengan men-download multimedia interaktif berbasis android ini dengan gratis melalui Playstore, serta diperlukan identifikasi fasilitas sekolah yang memungkinkan untuk dapat digunakan oleh peserta didik.

c) Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk pengembangan produk lebih lanjut sebaiknya menggunakan aplikasi terbaru yang lebih sesuai untuk digunakan diberbagai smartphone termasuk pada iOS, agar semua dapat menggunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulhak, Ishak, darmawan. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ayu Rahma Illahi, Tiara. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis*

Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Bahrudin. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran*.
- Barbara B. Seels dan Rita C. Richey. (1995). *Instructional Technology : Definition and Domain of Field*. New York & London: Longman Inc.
- Dananjaya, Utomo. (2012). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Dedynggego, Mohammad, & Moh.Affan. (2015). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Peserta didik Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira*. Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer.
- Eva, R. (2012). *Pengaruh Aplikasi Model ADDIE Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Pasa Materi Kerusakan Lingkungan Hidup dan Upaya Pelestarian Lingkungan Hidup dalam Pembelajaran Geografi (Studi Quasi Eksperimen di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Cicalongwetan)*. Tesis. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Octaviani, Ana. N. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Kompetensi Dasar Stability Flight And Dynamics Peserta didik SMK*. Bandung.
- Yuliandari, S. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK).