

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA KELAS X DI SMK PARIWISATA TRIATMA JAYA SINGAJARA TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Ni Made Naranda Iswari <sup>1</sup>, I Nyoman Wiryana <sup>2</sup>, I Kadek Suartama <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [gex\\_nara@ymail.com](mailto:gex_nara@ymail.com) <sup>1</sup>, [wiryanyoman@gmail.com](mailto:wiryanyoman@gmail.com) <sup>2</sup>,  
[tamat\\_tp@yahoo.com](mailto:tamat_tp@yahoo.com) <sup>3</sup>

## **Abstrak**

Penelitian ini dilaksanakan karena adanya permasalahan mengenai keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif dan mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah Hannafin and Peck. Tahapannya meliputi fase analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Setelah melalui tahap tersebut dihasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang kemudian direview oleh seorang ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji coba siswa yaitu uji coba perorangan dengan 3 siswa, uji coba kelompok kecil dengan 12 orang, dan uji coba lapangan dengan 30 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis diskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif pada siswa kelas X di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. Hasil validasi data menunjukkan tingkat pencapaian multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek isi bidang studi kewirausahaan berkualifikasi sangat baik dengan persentase 93,33%, aspek desain pembelajaran berkualifikasi sangat baik dengan persentase 90%, aspek media pembelajaran berkualifikasi sangat baik dengan persentase 92,85%, uji coba perorangan berkualifikasi sangat baik dengan persentase 91,33%, uji coba kelompok kecil berkualifikasi sangat baik dengan persentase 95%, dan uji coba lapangan berkualifikasi sangat baik dengan persentase 96,07%. Dari perolehan data tersebut, menunjukkan multimedia yang dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai karena sudah valid.

**Kata-kata kunci : pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, kewirausahaan**

## **Abstract**

This study was conducted because of concerns about the limitations of instructional media on the subjects of entrepreneurship in vocational Tourism Triatma Jaya Singaraja. This study aims to describe engineering process multimedia interactive learning and determine the feasibility of multimedia interactive learning on entrepreneurship subjects of class X in SMK Tourism Triatma Jaya Singaraja. Development of research models used are Hannafin and Peck. Stages include requirements analysis phase, the design, development and implementation. After going through the stages of the product produced in the form of multimedia interactive learning which is then reviewed by an expert subject matter content, instructional design expert, and

expert instructional media. Students then performed the test trials with 3 individual students, small groups of trials with 12 people, and a field trial with 30 students. Data analysis technique used is descriptive analysis techniques diskriptif quantitative and qualitative analysis. Results of this study was to produce a multimedia interactive learning in class X in SMK Tourism Triatma Jaya Singaraja. Data validation results indicate the level of achievement in terms of multimedia interactive learning content aspect of entrepreneurship field of study is very well qualified with 93.33% percentage, instructional design aspects are very well qualified with a percentage of 90%, qualified instructional media aspect very well with the percentage of 92.85%, trials are very well qualified individual with a percentage of 91.33%, a small group of qualified testing very well with the percentage of 95%, and field trials are very well qualified with a percentage of 96.07%. Of the acquisition of these data, showing the resulting multimedia can be considered unsuitable for use because it is invalid.

**Keywords: development, multimedia interactive learning, entrepreneurship**

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup berbangsa dan bernegara. Dengan semakin cepatnya arus globalisasi, dunia pendidikan sekarang ini menghadapi berbagai tantangan. Dunia pendidikan dituntut agar dapat mendorong dan mengupayakan peningkatan kemampuan dasar untuk menjadi individu yang unggul dan memiliki daya saing kuat secara cepat. Sementara pandangan masyarakat pada umumnya mengenai pendidikan masih bersifat konvensional yaitu mengkaitkan penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang terjadi hanya berlangsung di dalam kelas, di mana sejumlah peserta didik atau siswa secara bersama-sama memperoleh pelajaran dengan menggunakan metode ceramah dari seorang guru tanpa memperhatikan adanya interaksi antara guru, peserta didik dan sumber belajar yang ada. Praktik pendidikan yang berorientasi pada persepsi semacam ini adalah bersifat induktif, sehingga akan berdampak pada penjinakan kognitif para siswa, menghalangi perkembangan kreativitas siswa, dan memenggal peluang siswa untuk mencapai *higher order thinking* (Daryanto, 2010:2). Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini sering dialami guru yang tidak

memahami kebutuhan siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Tidak hanya itu, memasuki era Teknologi dan Komunikasi sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang optimal. Rusman (2011:5) menyatakan bahwa melalui TIK dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan. Pernyataan Rusman diperkuat oleh Stine (2006:6) bahwa melihat perkembangan saat ini maka bukan saatnya lagi guru memberikan pengajaran konvensional (*teacher center*) karena akan menyebabkan keburukan bagi siswa. Penerapan konsep belajar konvensional ini ternyata masih berlaku di Sekolah SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja pada mata pelajaran kewirausahaan. Hal ini ditandai dengan masih digunakannya metode ceramah, tanya jawab dalam proses pembelajaran dan keterbatasan media. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kewirausahaan, yaitu Dra. Ni Made Swandewi pada hari Senin 28 Mei 2012, diketahui bahwa banyaknya kendala yang dihadapi pada tahap persiapan mengajar, kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran, tidak adanya media pembelajaran selain media presentasi pembelajaran yang mampu mengkolaborasikan gaya belajar siswa

dengan karakteristik yang berbeda, rendahnya kemampuan atau keterampilan dalam merancang media pembelajaran, dan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar yang optimal. Hal ini pula yang menyebabkan pada evaluasi formatif masih saja ditemukan siswa yang belum mampu mencapai kompetensi standar minimal mata pelajaran kewirausahaan dengan nilai standar 7.50. Menanggapi kendala-kendala tersebut, keberadaan media sangat dirasakan penting pengaruhnya dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi syarat-syarat tersebut yaitu multimedia pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan beberapa unsur seperti gambar, *audio*, *text* dan *video* diharapkan mampu menjembatani gaya belajar siswa yang berbeda. Pernyataan tersebut diperkuat Vaughan (dalam Binanto, 2012:p1) pengertian multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan *video* yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*), disajikan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh siswa secara mandiri, sehingga siswa dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses pembelajaran selanjutnya. Adapun manfaat dari media ini adalah mampu menyajikan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi konkret, selain itu tidak banyak dibutuhkan peran guru dalam membelajarkan siswa, karena siswa dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun mereka inginkan. (Daryanto, 2010:64) menyatakan, pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadi suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik. Jadi dapat disimpulkan dari pernyataan Daryanto bahwa multimedia dapat membantu meningkatkan kualitas belajar siswa yang dilakukan di kelas. Pendidik dapat menumbuhkan gaya belajar yang kreatif dan inovatif ditengah

kesibukannya dan menggantikan ataupun sebagai pelengkap pembelajaran konvensional. Pernyataan tersebut jika dikaitkan dengan hasil wawancara guru mata pelajaran kewirausahaan sangatlah relevan jika dijadikan solusi permasalahan yang dihadapi dengan melakukan pengembangan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif. Soenarto (2005) mengartikan pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai solusi dari permasalahan belajar tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Siswa Kelas X di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Pemilihan model Hannafin dan Peck didasarkan atas pertimbangan yaitu, model ini berorientasi pada produk pembelajaran, biasanya produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran, salah satunya multimedia pembelajaran. Hannafin and Peck merupakan model desain pembelajaran yang penyajiannya dilakukan secara sederhana, sehingga tidak memakan waktu lama mulai dari analisis kebutuhan, desain/perancangan, pengembangan dan implementasi, dan tiap fase harus mengalami evaluasi serta revisi sebelum melanjutkan ke fase berikutnya sehingga memperkecil kelemahan-kelemahan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Model hannafin and Peck terdiri dari tiga fase yakni fase analisis kebutuhan, desain dan pengembangan implementasi. Pada fase analisis kebutuhan diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk didalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang

dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini ialah dokumen *story board*. Selanjutnya fase terakhir yaitu pengembangan dan implementasi ialah menghasilkan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen *story board* akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alur yang dapat membantu proses pembuatan multimedia pembelajaran interaktif. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan *link*, penilaian, dan pengujian dilaksanakan pada fase ini (Hannafin dan Peck dalam Supriatna dan Mochamad, 2009:18).

Prosedur pengembangan mengacu pada model pengembangan Hannafin dan Peck. Pada tahap pertama, dilakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui apakah media multimedia pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sekolah khususnya di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. Di samping itu, menganalisis sumber daya manusia dan fasilitas sekolah apakah mendukung pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terutama dalam hal pemanfaatannya. Cara yang digunakan untuk mengetahui adanya kebutuhan di sekolah adalah metode wawancara, dan instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara. Subjek yang diwawancarai yaitu guru mata pelajaran kewirausahaan, dan siswa.

Pada tahap kedua analisis desain, membuat *flowchart* dan *storyboard*. Pada multimedia pembelajaran interaktif, *storyboard* disesuaikan dengan alur dalam *flowchart*. Penyajian *storyboard* secara struktur akan lebih memudahkan pada saat implementasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap ketiga pengembangan dan implementasi, yang dilakukan adalah pengumpulan bahan untuk pembuatan multimedia pembelajaran interaktif seperti: gambar, animasi, *audio*, *music*, *clip-art image dan video*. Kemudian dilanjutkan pada *programming* yaitu

mengolah, memanipulasi dan menggabungkan unsur-unsur multimedia (gambar, animasi, *audio*, *music*, *clip-art image dan video*) secara komputerisasi sehingga menghasilkan file digital. Dalam hal ini akan dilakukan kembali *review* oleh para ahli yaitu ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Ahli isi menilai aspek isi dan aspek pembelajaran, ahli desain menilai aspek desain pembelajaran, dan ahli media menilai aspek tampilan media. Sehingga sebelum diujicobakan media telah di-*review*, karena tugas *reviewer* mengkaji kelemahan-kelemahan yang masih ada dan memberikan saran-saran perbaikan. Bila produk masih ada kelemahan, maka perlu dilakukan revisi atau perbaikan. Multimedia pembelajaran interaktif berangsur-angsur akan di-*review*, sehingga menjadi produk multimedia pembelajaran interaktif yang siap diujicobakan.

Selanjutnya dilakukan uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Ketiga uji coba tersebut dilakukan secara bertahap. Pertama, dilakukan uji coba perorangan dan bila ada saran revisi maka media direvisi sebelum di lanjutkan ke uji coba kelompok kecil. Kedua, hasil revisi dari uji coba perorangan selanjutnya diterapkan pada uji coba kelompok kecil, dan dilakukan perbaikan jika ada masukan revisi. Ketiga, hasil revisi kelompok kecil kemudian diterapkan pada uji coba lapangan. Jika pada uji lapangan terdapat saran revisi maka multimedia pembelajaran interaktif direvisi terlebih dahulu sebelum dinyatakan selesai. Perlu diketahui bahwa evaluasi menurut Hannafin dan Peck menekankan pada dua jenis evaluasi yakni, formatif dan sumatif. Evaluasi formatif ialah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan. Karena penelitian merupakan penelitian pengembangan dan tidak sampai menguji efektivitas media, maka evaluasi akan dinyatakan selesai pada tahap evaluasi formatif.

Data yang diperoleh melalui evaluasi formatif dikelompokkan menjadi dua

bagian. Pertama, data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Kedua, data dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, komentar, dan saran tertulis oleh validator maupun peserta didik (siswa). Sedangkan data kuantitatif merupakan data pokok, yang dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala penilaian 1 sampai 5 yaitu, 1: sangat kurang/sangat kurang sesuai, 2: kurang/kurang sesuai, 3: cukup/cukup sesuai, 4: baik/sesuai, dan 5: sangat baik/sangat sesuai. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan kuesioner. Agung (2010:62) menyatakan “metode wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis, dan hasil tanya jawab dicatat secara cermat”. Metode wawancara digunakan pada saat fase analisis kebutuhan. Melalui wawancara tersebut dapat diketahui kebutuhan sekolah akan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada fase analisis kebutuhan adalah pedoman wawancara. Menurut Hannafin dan Peck (dalam Supriatna dan Mochamad, 2009:18) fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk didalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan. Wawancara ditujukan kepada guru mata pelajaran kewirausahaan kelas X dan tiga orang siswa kelas X.

Agung, (2010:64) menyatakan “metode kuesioner adalah cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan memberikan daftar pertanyaan/pernyataan-pernyataan secara tertulis kepada responden/subjek penelitian”. Sedangkan instrumen yang digunakan mengumpulkan data adalah perangkat kuesioner. Arikunto, (2005:128) menyatakan “kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi kuesioner bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna” Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Upaya memastikan validitas kuesioner dilakukan kegiatan: 1) pembuatan tabel kisi-kisi, 2) konsultasi dengan dosen pembimbing, dan 3) penulisan instrument.

Kuesioner digunakan pada fase pengembangan dan implementasi. Pada fase ini, penilaian dilakukan terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Penilaian dilakukan oleh para ahli dan siswa. Selanjutnya dilakukan analisis data, Instrumen yang sudah diisi responden kemudian dikembalikan kepada peneliti. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu perlu diadministrasi secara jelas untuk memudahkan peneliti melakukan analisis, dengan melakukan skoring dan tabulasi (Sukardi, 2008:84). Kegiatan analisis data dibedakan menjadi dua macam yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif (Agung, 2010b:67). Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan dalam penelitian, digunakan ketetapan seperti tabel 02. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek menurut Tegeh dan Kirna, (2010:26) sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum$  = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Rerata persentase} = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan minimal “cukup”, sebagai hasil penilaian dari ahli isi, ahli desain, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Jika hasil penilaian akhir “cukup”, maka multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan sebagai media, mata pelajaran kewirausahaan pada siswa kelas X di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, bahwa multimedia pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja, khususnya untuk siswa kelas X pada mata pelajaran kewirausahaan. Selain itu ditetapkan pula standar kompetensi yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif, yakni “menunjukkan sikap pantang menyerah dan ulet”. Pada Fase desain dihasilkan *flowchart* dan *storyboard* sebagai acuan dalam merancang multimedia pembelajaran interaktif. Setelah multimedia pembelajaran interaktif telah diproduksi, langkah selanjutnya melaksanakan uji kelayakan untuk menentukan kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikaji dari aspek bidang studi kewirausahaan, desain pembelajaran, media pembelajaran, dan uji coba yang meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Pada tahap uji ahli bidang studi mata pelajaran kewirausahaan, multimedia pembelajaran interaktif memperoleh tingkat validitas yang sangat baik dengan pencapaian persentase sebesar 93,33%. Perolehan kualifikasi sangat baik ini dikarenakan tujuan pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif disesuaikan dengan silabus dan RPP mata

pelajaran kewirausahaan. Materi pelajaran diambil dari modul dan LKS kewirausahaan yang merupakan buku pegangan guru bidang studi kewirausahaan. Akan tetapi, demi penyempurnaan multimedia pembelajaran interaktif, ahli bidang studi kewirausahaan memberikan masukan yaitu kurangnya video yang disajikan pada materi pelajaran dan pada cuplikan akhir video “Bu Beru” perlu diperbaiki lagi. Masukan ini akan dijadikan bahan revisi sehingga lebih menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif. Dikaji dari aspek desain pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif memperoleh tingkat validitas yang sangat baik dengan pencapaian persentase sebesar 90%. Perolehan kualifikasi sangat baik ini dikarenakan desain multimedia pembelajaran interaktif sudah menyesuaikan dengan karakteristik siswa SMK, indikator pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sudah sesuai, terdapat petunjuk belajar yang memudahkan siswa belajar secara mandiri dan tersedia unsur-unsur multimedia seperti audio, musik, gambar dan video yang sudah disesuaikan dengan materi pelajaran. Akan tetapi, demi penyempurnaan multimedia pembelajaran interaktif, ahli desain pembelajaran memberikan masukan yaitu, 1) tampilan *template* yang bergelombang agar diluruskan, 2) tombol menu silabus dan RPP dihilangkan, 3) *video* diletakkan pada *frame*, 4) tombol yang masih menggunakan bahasa Inggris seperti *home*, *next* dan *previous* diganti dengan bahasa Indonesia, 5) mengisi sumber pada gambar dan *video*, serta 6) memberikan deskripsi pada tombol *toolbar*. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif sehingga layak untuk digunakan pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X. Dikaji dari aspek media pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif memperoleh tingkat validitas yang sangat baik dengan pencapaian persentase sebesar 92,85%. Perolehan kualifikasi sangat baik ini dikarenakan unsur-unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video mampu memotivasi siswa dalam memahami materi. Akan tetapi, untuk lebih menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif dari segi aspek media pembelajaran, ahli media,

memberikan masukan yaitu, (1) cover CD yang belum diberikan identitas pengembang dan (2) pada tampilan awal/home kata semester salah ketik. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif perlu direvisi sesuai masukan tersebut. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif sehingga layak untuk digunakan pada pembelajaran kewirausahaan kelas X.

Selanjutnya dikaji dari aspek uji coba, multimedia pembelajaran interaktif memperoleh tingkat validitas yang sangat baik yang meliputi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Perolehan predikat sangat baik tersebut dapat dirinci menjadi tiga yaitu, uji coba perorangan memperoleh tingkat persentase sebesar 91,33%. Ditinjau dari uji coba kelompok kecil multimedia pembelajaran interaktif memperoleh tingkat persentase sebesar 95%. Ditinjau dari uji coba lapangan multimedia pembelajaran interaktif memperoleh tingkat persentase sebesar 96,07%. Perolehan kualifikasi sangat baik ini, dikarenakan dalam multimedia pembelajaran interaktif sudah memiliki kejelasan petunjuk penggunaan yang memudahkan siswa untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif, isi/konten sudah mengandung materi pelajaran yang jelas karena diangkat dari sumber belajar yang mengacu pada kurikulum mata pelajaran kewirausahaan, isi/konten tersaji dalam bentuk *audio* (narasi/dialog/musik/efek suara) yang jelas dan tepat, dan memiliki daya tarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Akan tetapi, demi penyempurnaan multimedia pembelajaran interaktif, siswa memberikan saran atau masukan. Adanya saran perbaikan tersebut maka multimedia pembelajaran interaktif direvisi terlebih dahulu sebelum dapat dinyatakan selesai.

Berdasarkan hasil penilaian pada aspek bidang studi kewirausahaan, aspek desain pembelajaran dan aspek media pembelajaran bahwa kualitas multimedia pembelajaran interaktif berada pada kualifikasi sangat baik. Selain itu juga diperoleh kualitas multimedia pembelajaran interaktif pada kualifikasi sangat baik pada uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan. Data berupa komentar dan saran

dari para ahli dan siswa digunakan sebagai dasar melakukan perbaikan multimedia pembelajaran interaktif dari aspek bidang studi kewirausahaan, aspek desain pembelajaran, aspek media pembelajaran, maupun pada saat uji coba siswa. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan akan mendekati sempurna, tervalidasi, dan layak digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan siswa kelas X di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

## PENUTUP

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan model Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi dalam mengembangkan produk. Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif dengan sasaran siswa kelas X pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan analisis terhadap isi mata pelajaran yang digunakan pada multimedia pembelajaran interaktif, pengetahuan siswa dalam mengoperasikan komputer dan keperluan peralatan untuk pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap fase desain dilakukan perancangan *flowchart* dan *storyboard*. Fase Pengembangan dan Implementasi dilakukan pengumpulan bahan untuk pembuatan multimedia pembelajaran interaktif seperti: gambar, animasi, *audio*, *music*, *clip-art image* dan *video*. Pengumpulan bahan-bahan ini diperoleh melalui pembuatan sendiri, arsip pribadi, dan *download* melalui internet. Kemudian dilanjutkan pada *programming* yaitu mengolah, memanipulasi dan menggabungkan unsur-unsur multimedia (gambar, animasi, *audio*, *music*, *clip-art image* dan *video*) secara komputerisasi sehingga menghasilkan file digital berupa multimedia pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan naskah *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Tahapan tersebut menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang siap diujicobakan ahli isi mata pelajaran

kewirausahaan, ahli desan pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Hasil uji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek isi mata pelajaran kewirausahaan memiliki tingkat validitas yang sangat baik dengan pencapaian persentase sebesar 93,33%. Multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek desain pembelajaran memiliki tingkat validitas yang sangat baik dengan pencapaian persentase sebesar 90%. Multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek media pembelajaran memiliki tingkat validitas yang sangat baik dengan pencapaian persentase sebesar 92,85%. Multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari uji coba perorangan memiliki tingkat validitas yang sangat baik dengan pencapaian persentase sebesar 91,33%. Multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari uji coba kelompok kecil memiliki tingkat validitas yang sangat baik dengan pencapaian persentase sebesar 95%. Multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari uji coba lapangan memiliki tingkat validitas yang sangat baik dengan pencapaian persentase sebesar 96,07%.

Saran bagi siswa, agar media ini digunakan juga sebagai sumber belajar mandiri di rumah. Kapan pun dan di mana pun siswa dapat mempelajari materi/isi multimedia pembelajaran interaktif. Dengan demikian akan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran kewirausahaan. Saran bagi guru agar penggunaan multimedia pembelajaran agar benar-benar dimanfaatkan karena hal ini akan memberikan kebermaknaan multimedia pembelajaran interaktif dalam jangka panjang. Tidak hanya itu, disarankan agar menggunakan sumber belajar yang berbeda dari yang telah digunakan sebelumnya, sehingga siswa dapat termotivasi belajar dan iklim belajar siswa pun menjadi menyenangkan pada saat proses pembelajaran. Saran bagi kepala sekolah, agar keberadaan sarana dan prasarana yang memadai, harus diiringi pula dengan metode belajar yang mengikuti

perkembangan zaman. Ditengah-tengah era globalisasi, keberadaan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan berkembang semakin pesat. Sekolah sebagai salah pusat pendidikan, idealnya mampu mengakomodasi perkembangan tersebut. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan dengan sarana yang memadai di sekolah seperti komputer dan laptop. Hal ini tidak mengurangi peran guru sebagai pendidik, melainkan guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan dirinya untuk belajar secara mandiri dan saran terakhir yakni bagi pembelajaran untuk kedepannya agar pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat dilakukan sampai uji efektivitas sehingga dapat memperkaya khasanah teoretis pengembangan media pembelajaran di Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2010a. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Sadiman, Arief., dkk. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta