



Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa

Renny Dwijayanti¹, Novi Marlana², Muhammad Edwar^{3*}

¹ *Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*

² *Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*

³ *Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*

Article Info

Article history:

Received: 5 February 2018;

Accepted: 22 February 2018;

Published: 1 March 2018.

Keywords:

Learning Media; Learning Outcomes; Student Learning

Abstract

This type of research is the development of research. Development using a modification model Borg and Gall (2003), the data collection techniques through technical documentation and questionnaires. Data analysis techniques were the data results of the review and testing of the products as the basis for improvement of media. Then, questionnaire respondents assessment of the effectiveness of media related learning on student results. From the overall stages of the study showed that there are significant differences in student learning outcomes by using powerpoint compared with the results of classical learning of students by using interactive media flash

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Tata Niaga angkatan 2014 berjumlah 66 mahasiswa. Pengembangan menggunakan modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall (2003), Teknik pengumpulan data melalui teknik dokumentasi dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan: data hasil review dan uji coba produk sebagai dasar perbaikan media. Selanjutnya angket penilaian responden terkait tingkat keefektifan media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa. Dari keseluruhan tahapan penelitian didapatkan hasil terdapat perbedaan signifikan hasil belajar klasikal mahasiswa dengan menggunakan *powerpoint* dibandingkan dengan hasil belajar klasikal mahasiswa dengan menggunakan media interaktif flash

How to Cite:

Dwijayanti, R., Marlana., N., & Edwar, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, 6(1), 46-51. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPEB.006.1.5>

* Corresponding Author.

rennydwijayanti@unesa.ac.id (Reni Dwijayanti)

novimarlena@unesa.ac.id (Novi Marlana)

muhammedwar@unesa.ac.id (Muhammad Edwar)

ISSN

2302-2663 (online)

DOI: doi.org/10.21009/JPEB.006.1.5

PENDAHULUAN

Pergeseran sudut pandang dalam pembelajaran ke arah konstruktivisme telah terjadi belakangan ini. Pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran tidak begitu saja dapat disampaikan oleh dosen ke mahasiswa, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksikan kedalam pikiran mahasiswa itu sendiri. Dosen bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi mahasiswa (*teacher centered*), tetapi yang lebih diharapkan adalah bahwa pembelajaran berpusat pada mahasiswa (*student centered*). Dalam hal ini, dosen lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Jadi, mahasiswa secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, berupa lingkungan. Lingkungan yang dimaksud adalah dosen itu sendiri, mahasiswa lain, kepala sekolah, petugas perpustakaan, bahan atau materi ajar (berupa buku ajar, media pembelajaran, majalah, rekaman video, atau audio, dan yang sejenis), dan berbagai sumber belajar serta fasilitas penunjang yang lain (Arsyad, 2002).

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (mahasiswa atau mungkin juga dosen). Pada situasi tertentu proses penafsiran tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan. Kegagalan ini bisa saja disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya adanya hambatan psikologis (menyangkut minat, sikap, kepercayaan, inteligensi, dan pengetahuan), hambatan fisik berupa kelelahan, keterbatasan daya alat indera, dan kondisi kesehatan penerima pesan (Sadiman, 2009). Faktor lain yang juga berpengaruh adalah hambatan kultural, dan hambatan lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi keadaan sekitar.

Untuk meminimalkan hambatan-hambatan yang muncul selama proses penafsiran dan supaya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka diusahakan dalam penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dibantu dengan menggunakan media

pembelajaran. Dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses penyampaian komunikasi dalam proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Media dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik (Crichton & Kopp, 2006).

Media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2009). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran juga diartikan sebagai sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Media mempunyai fungsi sebagai alat bantu yang mempunyai peran penting. Dalam perkembangan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa untuk dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi informasi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran semula sebagai sumber belajar bergeser menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar.

Media multimedia interaktif merupakan suatu media yang menggabungkan berbagai macam media yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun bukan (Crichton & Kopp, 2006). Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video, dan grafik. Gabungan dari beberapa komponen tadi bila disinergikan menjadi sebuah satu kesatuan dan apabila pengguna atau user bisa mengontrolnya maka hal ini disebut multimedia interaktif. (Winarto, 2009). Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia, yaitu : (1) sebagai alat untuk mengenalkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada mahasiswa, (2) Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun

mahasiswa, (3) dapat digunakan untuk mengejar ketertinggalan pengetahuan iptek di bidang pendidikan, (4) pemanfaatan multimedia interaktif dapat menumbuhkan motivasi belajar para pembelajar, karena dengan adanya multimedia membuat kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, (5) multimedia dapat digunakan membantu pembelajaran membentuk model mental yang akan memudahkan memahami suatu konsep, (6) mengikuti perkembangan iptek (Ariani & Haryanto, 2010).

Pada penelitian ini menggunakan *software* Camtasia Studio 7.1. Camtasia studio merupakan perangkat lunak (*software*) yang berupa program aplikasi yang dikemas untuk dapat melakukan *recording*, *editing*, dan *publishing* dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (*screen*) komputer. Camtasia Studio dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens. Camtasia Studio dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens. Camtasia Studio memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar, termasuk kegiatan di desktop, presentasi powerpoint, narasi suara, dan webcam video. (Aripin, 2009). Media multimedia interaktif dirasa tepat jika digunakan pada materi yang menghendaki pengembangan kognitif dan psikomotor (Lin & Dwyer, 2010).

Pengembangan kognitif dan psikomotor peserta didik ada dalam ruang lingkup hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa sebagai perubahan tingkah laku dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2009:3). Pada penelitian ini, hasil belajar yang dijadikan sebagai dasar hasil penerapan media pembelajaran multimedia flash adalah nilai ujian akhir semester (UAS) mahasiswa Program Studi (prodi) Tata Niaga yang menempuh mata kuliah manajemen ritel.

Manajemen ritel merupakan salah satu mata kuliah yang ada di program studi

Tata Niaga. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajari bagaimana cara membuat perencanaan dalam manajemen ritel sehingga dapat mengelola bisnis dengan baik. Selain itu mahasiswa diajari bagaimana menjadi peritel yang berhasil sehingga harus memahami karakter manusia, trend dalam bisnis ritel, dan teknik penyajian barang dagangan serta bagaimana menciptakan suasana dalam bisnis ritel. Untuk itu perlu dikembangkan suatu media interaktif yang bisa membantu peserta didik dalam memahami materi dan membantu dosen dalam menyampaikan materi sehingga diharapkan semua peserta didik nantinya berkompeten menguasai materi manajemen ritel.

Telah banyak penelitian yang telah dilakukan untuk mengkaji pengaruh pengembangan media multimedia interaktif. Rahmatullah (2011), Kingsley & Boone (2006). Kedua peneliti tersebut menggunakan variabel yang sama yaitu pengembangan media multimedia interaktif. Hasil temuan menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sesudah perlakuan. Lebih lanjut, ditemukan hasil yang lain yaitu kendala yang ditemui terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran film animasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan multimedia interaktif yaitu Lin & Dwyer (2010) serta Thatcher (2006), hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran komputer animasi sesudah perlakuan dengan usia rata-rata populasi dalam penelitian adalah 16-21 tahun.

Menelaah fenomena ini dan berdasarkan kajian terdahulu, penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang di dalamnya mahasiswa diajari bagaimana cara membuat perencanaan dalam manajemen ritel sehingga dapat mengelola bisnis dengan

baik. Selain itu mahasiswa diajari bagaimana menjadi peritel yang berhasil sehingga harus memahami karakter manusia, trend dalam bisnis ritel, dan teknik penyajian barang dagangan serta bagaimana menciptakan suasana dalam bisnis ritel. Cara yang dilakukan agar tercapai tujuan itu adalah dengan mendesain sebuah pola pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa sehingga mahasiswa dapat memahami dengan benar materi yang diajarkan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Tata Niaga angkatan 2014 berjumlah 66 orang mahasiswa. Pengembangan yang dilakukan adalah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *flash* untuk mahasiswa.

Pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan modifikasi dari model

pengembangan Borg & Gall (2003), antara lain: (1) Studi pendahuluan; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan produk awal; (4) Uji coba lapangan awal (terbatas); (5) Revisi hasil uji lapangan terbatas; (6) Uji lapangan lebih luas; (7) Revisi hasil uji lapangan; (8) Uji kelayakan; (9) Revisi hasil uji kelayakan; (10) Diseminasi dan sosialisasi produk akhir. Sepuluh kegiatan penelitian pengembangan tersebut secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima prosedur pengembangan, yaitu: (1) studi pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan; (4) uji coba produk, dan (5) diseminasi. Berikut ini adalah model pengembangan media pembelajaran berbasis *flash*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik dokumentasi dan kuesioner (tabel 1). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah: (1) data hasil review dan uji coba produk untuk tanggapan dan saran yang menjadi dasar



Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Modifikasi teori Borg dan Gall, 2003)

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik	Instrumen	Luaran yang dicapai
Telaah dokumentasi	Silabus Mata Kuliah	Hasil telaah kurikulum
Kuesioner	Instrumen telaah ahli dan lembar validasi	Telaah ahli dan validasi oleh ahli media dan ahli bahasa

perbaikan media, yang menghasilkan data kualitatif, diolah dan dianalisis secara kualitatif; (2) Angket penilaian responden yang menghasilkan data kuantitatif, diolah dan dianalisis secara kuantitatif. Angket penilaian tersebut untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa selama tengah semester, dengan kata lain menggunakan hasil belajar sebagai bahan acuan tingkat keberhasilan produk berupa media pembelajaran berbasis *flash*.

Batasan penelitian ini adalah substansi materi yang dikembangkan hanya sampai pertengahan semester. Materi yang akan disusun sebagai media pembelajaran pada penelitian ini antara lain: (1) Metode operasi ritel; (2) Prinsip pengelolaan toko, dan (3) menyusun *layout*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall (2003) dengan menggunakan lima tahapan, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan, (4) uji coba produk, dan (5) diseminasi.

Tahap pertama, studi pendahuluan. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan studi pendahuluan lanjutan dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan melakukan analisis pembelajaran. Identifikasi tujuan pembelajaran dilakukan dengan merumuskan tujuan umum pembelajaran (Standar Kompetensi). Ada tiga kompetensi dasar (KD) yang diangkat pada penelitian pengembangan ini, yaitu (1) Metode operasi ritel; (2) Prinsip pengelolaan toko, dan (3) Menyusun *layout*.

Pemilihan ketiga materi itu karena KD tersebut cocok jika diaplikasikan dalam sebuah media pembelajaran, dan akan lebih memahamkan mahasiswa pada saat proses belajar mengajar. Tujuan umum yang harus dicapai oleh mahasiswa pada mata kuliah manajemen ritel adalah setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* mahasiswa diharapkan mampu melakukan analisa dan perencanaan kegiatan ritel dan mengembangkan kemampuan dasar dalam manajemen ritel.

Tahap kedua, perencanaan. Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis pembelajaran untuk mengidentifikasi kompetensi atau keterampilan yang harus dipelajari. Hal yang harus dilakukan adalah dengan menganalisis kebutuhan mahasiswa dengan membagikan kuesioner mengenai spesifikasi media pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa.

Tahap ketiga, pengembangan produk awal. Pada tahapan ini pengembangan produk dilakukan dengan: (1) membuat desain produk yang akan dikembangkan, dan (2) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan digunakan. Desain produk yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

Tahap keempat, uji coba produk. Pada tahapan ini, produk awal yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji coba produk untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Uji coba dalam bentuk desain uji coba yaitu evaluasi formatif terdiri dari tiga tahap, antara lain: (1) Review oleh ahli media dan ahli bahasa; (2) Uji lapangan terbatas, dan

Tabel 2. Saran dan Komentar Umum Para Ahli

Ahli Media	Saran :
	1. Tujuan pembelajaran belum ada
	2. Narator hendaknya dikondisikan terlebih dahulu, sehingga pada saat eksekusi materi dapat lancar
	3. Lebih ditambah variasinya
	4. Animasi atau gambar perlu ditambah

(3) Uji lapangan lebih luas. Tabel 2 merupakan saran dari ahli media.

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan diketahui dari hasil validasi para ahli. Validasi dilakukan oleh ahli bahasa, dan ahli grafis. Para ahli diminta untuk mengisi angket tertutup yang telah disediakan. Skala penilaian yang digunakan dalam angket adalah skala likert dengan ketentuan skor 5 kriteria “sangat baik”, skor 4 kriteria “baik”, skor 3 kriteria “sedang”, skor 2 kriteria “tidak baik”, dan skor 1 kriteria “sangat tidak baik”. Hasil validasi dari masing-masing ahli kemudian diolah menggunakan teknik persentase untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah uji coba produk yang dilakukan dalam dua tahapan, yaitu: (1) uji coba terbatas, dan (2) uji coba lebih luas. Untuk tahapan yang pertama yaitu uji coba terbatas dilakukan terhadap 5 orang mahasiswa dari kelas lain (kelas B), mahasiswa yang digunakan sebagai subyek uji coba adalah mahasiswa yang mempunyai karakteristik yang sama dengan mahasiswa yang akan diberlakukan untuk uji coba lebih luas. Kemudian untuk uji coba lebih luas, uji coba dilakukan pada mahasiswa, mahasiswa diperlihatkan video dalam media pembelajaran berbasis *flash* tentang manajemen ritel. Di akhir kegiatan, mahasiswa diminta untuk memberikan penilaian dan pendapat terhadap media yang dikembangkan dengan mengisi angket respon mahasiswa.

Tahap kelima, diseminasi hasil. Setelah media diujicobakan, kemudian dilakukan pengujian efektivitas dengan cara melakukan eksperimen. Pengujian efektivitas dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Kelas yang di eksperimenkan adalah kelas Pendidikan Tata Niaga 2014 (A) berjumlah 32 mahasiswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media flash, dan kelas Pendidikan Tata Niaga 2014 (B) berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan media powerpoint. Eksperimen ini menggunakan metode *quasi eksperiment*. Data yang terkumpul kemudian diuji menggunakan Uji t.

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa nilai t hitung 7.874 dan nilai t tabel 1.667. kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil Uji t di atas adalah terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media flash dengan mahasiswa yang belajar dengan menggunakan media powerpoint. Hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media flash lebih baik daripada mahasiswa yang belajar menggunakan media *powerpoint*.

Tahap pertama, studi pendahuluan. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan studi pendahuluan lanjutan dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan melakukan analisis pembelajaran. Identifikasi tujuan pembelajaran dilakukan dengan merumuskan tujuan umum pembelajaran (standar kompetensi). Ada tiga kompetensi dasar (KD) yang diangkat pada penelitian pengembangan ini: (1) metode operasi ritel; (2) prinsip pengelolaan toko, dan 3) menyusun *layout*. Ketiga materi yang dikembangkan berhubungan langsung dengan pengembangan tingkatan kognitif dan psikomotor peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu Lin & Dwyer (2010) yang berpendapat bahwa tingkat pengembangan pengetahuan dan psikomotor

Tabel 4. Hasil Uji t

		Levene's Test for Equality of variances				
		F	Sig	t	df	Sig (2- tailed)
Post Gabungan	Equal variances assumed	1.580	.213	7.874	71	0.000
	Equal variances not assumed			7.913	64.147	0.000

dapat distimulus melalui perlakuan yang dapat membuat peserta didik tertarik. Sehingga pemilihan ketiga materi itu karena KD tersebut cocok jika diaplikasikan dalam sebuah media pembelajaran, dan akan lebih memahami mahasiswa pada saat PBM.

Tujuan umum yang harus dicapai oleh mahasiswa pada mata kuliah manajemen ritel adalah setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* mahasiswa diharapkan mampu melakukan analisa dan perencanaan kegiatan ritel dan mengembangkan kemampuan dasar dalam manajemen ritel. Selanjutnya, analisis pembelajaran dilakukan dengan mengklasifikasi rumusan tujuan, dan mengenali teknik analisis pembelajaran yang cocok untuk memeriksa secara tepat *threatment* yang sebaiknya dilakukan. Sesuai dengan karakteristik mata kuliah manajemen ritel yang menjadi objek penelitian, pencapaian tujuan difokuskan pada pencapaian keterampilan intelektual.

Tahap kedua, perencanaan. Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis pembelajaran untuk mengidentifikasi kompetensi atau keterampilan yang harus dipelajari. Hal yang harus dilakukan adalah dengan menganalisis kebutuhan mahasiswa dengan membagikan kuesioner mengenai spesifikasi media pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa diketahui bahwa rata-rata mahasiswa diatas 18 tahun. Menurut perkembangan kognitif Piaget (Nursalim, dkk, 2007:26) anak pada usia tersebut mampu berpikir abstrak, dapat menganalisis masalah secara ilmiah, dan kemudian menyelesaikan masalah. Menurut guru, semangat dan kemandirian belajar siswa masih kurang karena lebih banyak bergantung pada penjelasan guru dan cenderung selalu ingin dituntun dalam mengerjakan. Siswa masih sulit diajak belajar mandiri, menemukan, dan membangun konsepnya sendiri. Dalam hal ketersediaan media untuk pembelajaran, mahasiswa menginginkan media ajar yang menarik dari segi tampilan, yaitu didukung penggunaan warna-warna dan gambar.

Lebih lanjut, berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa diperlukan pengem-

banan media pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa belajar secara mandiri dengan bimbingan dosen yang minimal, tetapi bisa memudahkan mahasiswa dalam memahami materi manajemen Ritel. Materi dalam media dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari untuk membantu mahasiswa memahami konsep tentang materi manajemen ritel. Sehingga materi yang diperoleh mahasiswa akan menjadi lebih bermakna. Selain itu media flash disajikan secara menarik dengan penggunaan warna dan gambar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Tahap tiga, pengembangan produk awal. Pada tahapan ini pengembangan produk dilakukan dengan: (1) membuat desain produk yang akan dikembangkan, 2) Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan digunakan. Desain produk yang akan dibuat menurut Riyana (2007:11). Dalam pembelajaran menggunakan media *flash* yang dikembangkan, diharapkan pada nantinya dosen tidak lagi banyak menjelaskan materi di depan kelas. Tetapi dosen lebih banyak mengarahkan atau membimbing mahasiswa agar mempelajari media flash secara bertahap. Dosen diharapkan mampu mendorong mahasiswa untuk belajar secara mandiri sehingga tercipta pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.

Selain penggunaan warna, media pembelajaran *flash* yang dirancang juga diberi gambar-gambar sebagai ilustrasi untuk menambah daya tarik, meningkatkan motivasi dan memperjelas materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastowo (2014:99) yang menyatakan bahwa alasan digunakan gambar dalam pembuatan media pembelajaran antara lain: (1) gambar dapat menjadi hiasan yang membuat media pembelajaran semakin menarik; (2) gambar mampu memberikan motivasi, dan (3) dengan gambar, informasi yang ingin disampaikan dapat lebih jelas untuk dipahami.

Tahap empat, uji coba produk. Pada tahapan ini, produk awal yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji coba produk untuk memperoleh data yang digunakan se-

bagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Uji coba dalam bentuk desain uji coba yaitu evaluasi formatif terdiri dari tiga tahap, antara lain: (1) review oleh ahli media dan ahli bahasa, (2) uji lapangan terbatas, dan (3) uji lapangan lebih luas. Pada tahap ini dilakukan telaah, revisi, validasi dan uji coba terbatas. Draf media *flash* yang dihasilkan ditelaah oleh ahli bahasa dan ahli grafis menggunakan lembar telaah yang disediakan. Ahli grafis menyarankan menambah tujuan pembelajaran, menambahkan animasi dan gambar yang bervariasi agar lebih menarik, serta memperbaiki narasi yang diletakkan di media.

Setelah dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan media. Validasi ahli ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yunita dan Hakim (2014) yang menggunakan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Para ahli diminta untuk menilai media dengan mengisi skor pada lembar validasi yang disediakan. Hasil penilaian dari para ahli dianalisis dengan teknik presentase kemudian diinterpretasikan hasilnya.

Kelayakan media manajemen ritel ini diukur menggunakan lembar validasi para ahli. Para ahli terdiri atas satu orang ahli bahasa (dosen bahasa Indonesia) yang menilai media berdasarkan kriteria kelayakan bahasa, satu orang ahli grafis (dosen teknologi pendidikan) yang menilai media berdasarkan kriteria kelayakan kegrafikaan. Angket validasi ahli diadaptasi dari instrumen yang dikeluarkan oleh BSNP (2014). Penelitian yang dilakukan oleh Yunita dan Hakim

(2014) juga menggunakan kriteria kelayakan isi, penyajian, bahasa dan kegrafikaan yang divalidasi oleh ahli bahasa dan ahli grafis untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Data hasil validasi ahli di analisis dengan teknik presentase kemudian diinterpretasikan hasilnya. Rekapitulasi hasil validasi para ahli untuk setiap komponen dapat dilihat pada tabel 5.

Komponen penyajian mendapatkan mendapat presentase 85% dengan kriteria sangat layak. (Riduwan, 2013:15). Hal ini karena penyajian media telah sesuai dengan aspek-aspek pada kriteria kelayakan penyajian menurut BSNP (2014). Yaitu meliputi: teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran dan kelengkapan penyajian. Kalimat-kalimat dalam media juga disajikan secara komunikatif sehingga seolah-olah terjadi komunikasi antara penulis dengan mahasiswa. Peserta didik yaitu mahasiswa dengan usia rata-rata 17-21 tahun adalah tahapan usia produktif dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan adanya stimulus berupa penyajian yang menarik disertai dengan kalimat-kalimat interaktif yang mudah dipahami oleh mahasiswa maka materi yang disampaikan akan mudah diterima oleh mahasiswa.

Komponen bahasa mendapat presentase 87,14% dengan kriteria sangat layak (Riduwan, 2013:15). Hal ini karena bahasa yang digunakan telah sesuai dengan aspek- aspek pada kriteria kelayakan bahasa menurut BSNP (2014a), yaitu meliputi: kesesuaian dengan tingkat perkembangan mahasiswa, keterbacaan, kemampuan memotivasi, kelugasan, koherensi dan

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No	Komponen	Persentase	Kriteria
1.	Penyajian	85%	Sangat Layak
2.	Bahasa	87,14%	Sangat Layak
3.	Kegrafikaan	96%	Sangat Layak
	Rata - rata	88,95%	Sangat Layak

keruntutan alur pikir, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia dan penggunaan istilah dan simbol atau lambang. Bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional mahasiswa, mampu memotivasi mahasiswa dan mendorong mahasiswa berfikir kritis. Rata-rata persentase seluruh validasi ahli adalah 88,95% dengan kriteria sangat layak (Riduwan, 2013:15). Artinya, media *flash* manajemen ritel layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Yunita dan Hakim (2014) kelayakan penyajian sebesar 84,82%, kelayakan bahasa sebesar 86,61% dan kelayakan kegrafikan sebesar 84,72%. Sehingga rata-rata seluruh aspek adalah 85,07% dengan kriteria sangat layak.

Setelah media mendapat interpretasi layak atau sangat layak dilakukan uji coba pada mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga 2014A Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh respon mahasiswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil respon mahasiswa terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 6.

Berdasarkan tabel 6, mahasiswa memberi komentar bahwa media sangat menarik yang mudah dipahami sesuai pendapat Prastowo (2014:107) yaitu media sebagai bahan ajar harus mampu menjelaskan materi penjelasan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka. Mahasiswa termasuk dalam usia pebelajar, mereka akan dengan senang hati menerima segala sesuatu yang dapat membuat mereka senang (Thatcher, 2006). Suasana hati yang senang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang mereka terima. Dengan

adanya media yang menarik dalam hal penyajian akan dapat menumbuhkan minat belajar yang kemudian meningkatkan hasil belajar mereka.

Komponen bahasa mendapat persentase 90% dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2013:15). Hal ini karena semua mahasiswa yang mengikuti uji coba ini menganggap bahwa bahasa dalam media mudah untuk dipahami. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media sesuai dengan karakteristik media menurut Daryanto (2013:9) yaitu untuk memenuhi karakteristik *self instruction*, maka media harus menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Komponen penyajian mendapat persentase 94,44% dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2013:15). Hal ini karena sebagian besar mahasiswa menganggap bahwa penyajian materi dapat meningkatkan motivasi belajar.

Komponen kegrafikan mendapatkan persentase 94,44% dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2013:15). Menurut sebagian besar mahasiswa, media memiliki desain cover dan kombinasi warna yang menarik, serta huruf yang digunakan mudah untuk dibaca. Selain itu, gambar dan ilustrasi dan ilustrasi dalam media, menurut mahasiswa dapat mempermudah pemahaman terhadap materi.

Rata-rata keseluruhan komponen pada tabel 6 sebesar 95,83% dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2013:15). Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut mahasiswa media *flash* manajemen ritel yang dikembangkan sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Novita (2014) memperoleh hasil respon siswa untuk aspek

Tabel 6 Rekapitulasi Respon Mahasiswa

No	Komponen	Persentase	Kriteria
1.	Penyajian	94,44%	Sangat Layak
2.	Bahasa	90%	Sangat Layak
3.	Kegrafikaan	94,44%	Sangat Layak
	Rata - rata	95,83%	Sangat Layak

isi materi sebesar 91% dengan kriteria sangat kuat, penyajian sebesar 95,5% dengan kriteria sangat kuat, bahasa sebesar 88,33% dengan kriteria sangat kuat, kegrafikan sebesar 90% dengan kriteria sangat kuat, dan rata-rata seluruh komponen sebesar 90,67% dengan kriteria sangat kuat.

Tahap kelima, diseminasi hasil. Pada tahapan ini hasil uji coba produk yang telah dilakukan akan diujicobakan utk mengetahui apakah produk pengembangan berupa media pembelajaran flash efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan hasil belajar ditinjau dari perbedaan hasil belajar klasikal mahasiswa dengan menggunakan powerpoint dibandingkan dengan hasil belajar klasikal mahasiswa dengan menggunakan media interaktif flash.

Hasil eksperimen menunjukkan ada perbedaan signifikan antara hasil belajar klasikal mahasiswa dengan menggunakan powerpoint dibandingkan dengan hasil belajar klasikal mahasiswa dengan menggunakan media interaktif flash. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 7.874.

Hasil belajar mahasiswa banyak dipengaruhi oleh beberapa komponen diantaranya adalah motivasi belajar, gaya belajar, proses pembelajaran individu, serta efikasi diri (Kingsley & Boone, 2006). Proses pembelajaran individu terkait dengan proses pengolahan informasi yang masuk pada saat perkuliahan. Banyak informasi yang diterima dan kemudian diolah oleh mahasiswa. Pada saat inilah seringkali dorongan motivasi hadir sebagai penguatan atas materi yang disampaikan. Motivasi belajar dapat muncul ketika ada perlakuan khusus yang didapatkan oleh seseorang (Crichton & Kopp, 2006). Perlakuan atau *treatment* yang didapatkan mahasiswa dapat berasal dari media pembelajaran yang disampaikan oleh dosen. Disaat media tersebut dapat membuat peserta didik merasa senang dan menikmati pembelajaran, maka hasil belajar pun juga meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut: 1)

Proses pengembangan media pembelajaran Manajemen Ritel menggunakan model pengembangan modifikasi dari Borg and Gall (2003), antara lain (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) Uji coba produk, dan (5) diseminasi hasil. Dari keseluruhan tahapan penelitian didapatkan hasil terdapat perbedaan signifikan hasil belajar klasikal mahasiswa dengan menggunakan powerpoint dibandingkan dengan hasil belajar klasikal mahasiswa dengan menggunakan media interaktif *flash*.

Sedangkan saran yang dijukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall (2003) yang terdiri dari sepuluh tahapan. Maka perlu disarankan untuk menggunakan model pengembangan yang lain, sehingga didapatkan perbandingan penggunaan model pengembangan yang mana yang baik digunakan, 2) Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kurikulum KKNI, disarankan menggunakan pendekatan yang lain agar materi yang diajarkan lebih tersampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. dan Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Aripin. (2009). *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- Bovee, Courland. (1997). *Business Communication Today*. Prentice Hall: New York.
- Crichton, S. & Kopp, G. (2006). "Multimedia Technologies, Multiple Intelligences, and Teacher Professional Development in an International Education Project Innovate." *Journal of Online Education*, Vol. 2 (3): 1-6.
- Kingsley, Karla V. & Boone, R. (2006).

- “Effects of Multimedia Software on Achievement of Middle School Students in an American History Class.” *Journal of Research on Technology in Educational (US & Canada: JRTE*, 42 (2), 203-221. ISTE.
- Lin, H. and Dwyer, F.M. (2010). “The Effect of Static and Animated Visualization: A Perspective of Instructional Effectiveness and Efficiency.” Taiwan and USA: *Education Tech Research Dev*, Vol. 58 (1): 155–174.
- Muhson, Ali. (2010). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759>
- Nurseto, Tejo. (2011). “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19-35 <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/issue/view/138>
- Qomariah, S.S & Sudhiadirta, I.K.R. (2016). “Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, Dan Hasil Belajar Siswa: Studi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X IIS SMA Negeri 12 Jakarta.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis (Edisi Elektronik)*, 4(1), 33-47. <https://doi.org/10.21009/JPEB.004.1.3>
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Sardiman.(2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Raja-wali Pers
- Thatcher, J.D. (2006). “Computer Animation and Improved Student Comprehension of Basic Science Concepts.” Lewisburg: *Department of Structural Biology, West Virginia School of Osteopathic Medicine*, Vol. 106 (1): 12-13.
- Winarto, Triono Budi. (2009). “Peningkatan Kemampuan Membaca Jangka Sorong melalui Penggunaan Multimedia pada Mata Pelajaran Penggunaan dan Pemeliharaan Alat Ukur bagi Mahasiswa Kelas X C Teknik Mekanik Otomotif SMK Pelita Nusantara 2 Semarang Semester 1 Pada Tahun 2008/2009.” *Jurnal Adi Cendikia: jurnal pendidik dan tenaga kependidikan*, 2 (3), 11-15