

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Tajinan

Lis Susilawati

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP Budi Utomo
lhissusilawati@gmail.com

Abstract

This study aims to: (1) produce interactive learning media for the static promotion subject in SMK N 1 Tajinan, (2) investigate the appropriateness of the interactive learning media as learning media for static promotion in SMK N 1 Pengasih, and (3) investigate the opinions of Grade XII students of the boutique clothing expertise program SMK N 1 Tajinan as users of the interactive learning media for the static promotion subject. The development of the interactive learning media for the SMK N 1 Tajinan used the research and development (R and D) method. The steps of the development taken in this study were those in the development procedure by Timpuslitjakov, consisting of: (1) needs analysis, (2) preliminary product development, (3) expert validation and revision, (4) small-scale field tryout, and (5) large-scale field tryout. The process of the needs analysis included analyzing the needs for media for the static promotion subject. The preliminary product development was a process of making the media based on the needs analysis. The expert testing or validation was conducted by 3 media experts and 3 subject matter experts to assess the preliminary product and to revise it based on their suggestions. The small- and large-scale field tryouts were conducted by involving, respectively, 12 and 32 Grade XII students of the boutique clothing expertise program in SMK N 1 Tajinan. The data were collected through observations, interviews, and a questionnaire. The research instruments included an observation, guide, an interview guide, and a questionnaire. The result of this research and development is a product of interactive learning media for the static promotion subject; in terms of its appropriateness, the product has been validated by media experts, subject matter experts, and students as the media users. The overall result of the tryout shows that the product is good and in the very appropriate category with the following details: (1) the media expert validation shows a score of 3.53 or 88.25%, which is very appropriate; (2) the subject matter validation shows a score of 3.51 or 87.75%, which is very appropriate; (3) the small-scale tryout involving the students shows a score of 3.56 or 89%, which is very appropriate; and (4) the large-scale tryout involving the students shows a score of 3.59 or 89.75%, which is very appropriate. Based on

Keywords: development, interactive learning media, static promotion

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK N 1 Tajinan, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif sebagai media pelajaran promosi statis di SMK N 1 Pengasih, (3) mengetahui pendapat siswa kelas XII program Bahasa Indonesia di SMK N 1 Tajinan sebagai pengguna media pembelajaran interaktif pada mata Bahasa Indonesia. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata Bahasa Indonesia di SMK N 1 Tajinan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and*

Development (R and D). Tahapan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dari Timpuslitjaknov yaitu meliputi : (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil, (5) uji coba lapangan skala besar. Proses analisis kebutuhan yaitu mengkaji kebutuhan media untuk mata pelajaran promosi statis. Pengembangan produk awal merupakan proses pembuatan media yang didasarkan pada analisis kebutuhan. Uji ahli atau validasi dilakukan oleh 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi untuk menilai produk awal serta merevisi produk awal sesuai saran para ahli. Uji lapangan skala kecil dilakukan oleh 12 siswa dan uji lapangan skala besar dilakukan oleh 32 siswa kelas XII program keahlian busana butik SMK N 1 Tajinan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitiannya berupa panduan observasi, panduan wawancara, dan angket. Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran promosi statis yang telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai pengguna media tersebut. Keseluruhan hasil uji coba menunjukkan hasil yang baik yaitu memperoleh kategori sangat layak dengan rincian: (1) uji ahli materi mendapatkan hasil 3,53 atau 88,25% sangat layak, (2) uji ahli media mendapatkan hasil 3,51 atau 87,75% sangat layak, (3) uji skala kecil oleh siswa memperoleh hasil 3,56 atau 89% sangat layak, (4) uji skala besar oleh siswa memperoleh hasil 3,59 atau 89,75% sangat layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan media tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran promosi statis di SMK N 1 Tajinan.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran interaktif, promosi statis

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik/guru, peserta didik/siswa, metode, media pembelajaran, situasi/lingkungan dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik/siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media tersebut. Salah satu standar kompetensi yang ada di SMK N 1 Tajinan program keahlian busana butik kelas XII semester 5 ialah promosi statis atau penataan busana. Proses pembelajaran mata pelajaran promosi statis yang terjadi di SMK N 1 Tajinan proses pembelajaran di kelas kurang kondusif, proses pembelajaran menggunakan metode ceramah berbantu modul cetak yang tampilan gambarnya kurang jelas dan kurang menarik, sehingga penyampaian materi ajar menjadi kurang jelas diterima oleh siswa, guru yang lebih aktif dibandingkan dengan siswa karena guru banyak berceramah dan siswa hanya mendengarkan serta proses belajar mengajar kurang efektif mengingat setiap ruang kelas memiliki fasilitas LCD

proyektor namun belum dimaksimalkan serta guru pengampu mata pelajaran promosi statis belum memiliki cukup kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran promosi statis. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

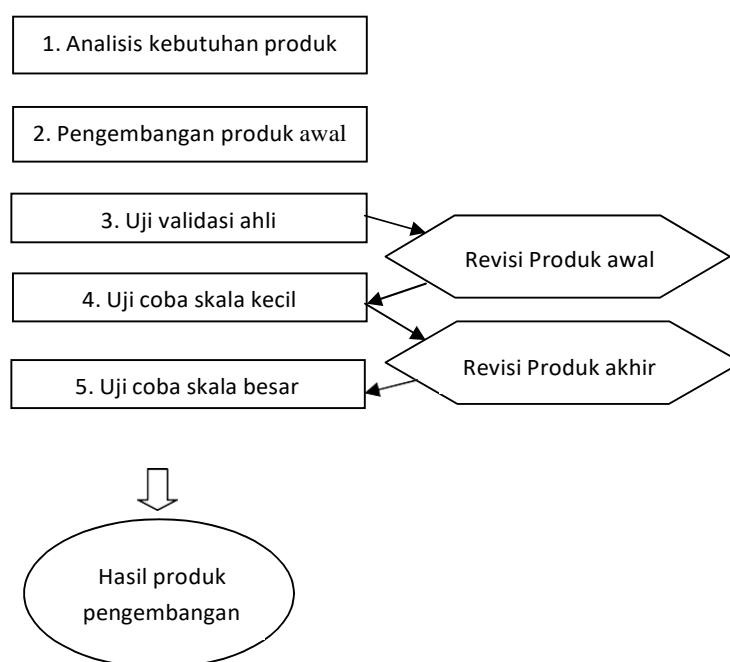
Berkaitan dengan dibutuhkannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif serta membantu siswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Bertolak dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran promosi statis di SMK N 1 Tajinan yang dirumuskan dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Promosi Statis di SMK N 1 Tajinan".

Berdasarkan judul yang diambil oleh peneliti, kajian teori yang dipakai antara lain mengenai media, kata media pada dasarnya berasal dari kata *medius* (latin) yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar sedangkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Azhar Arsyad, 2002: 3). Multimedia interaktif ialah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Niken Arini & Dany Haryanto, 2010: 25). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada prosedur penelitian pengembangan, peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan, menjelaskan secara analitis fungsi komponen dalam setiap tahapan pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antara komponen dalam sistem (Tim Puslitjaknov, 2008).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D karena dalam penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran

interaktif mata pelajaran Promosi Statis. Borg and Gall mengungkapkan ada 10 langkah dalam proses penelitian pengembangan, namun dalam Tim Puslitjaknov (2008: 11), prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama, yaitu. (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; (2) Mengembangkan produk awal; (3) Validasi ahli dan revisi; (4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk; (5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Langkah-langkah prosedur pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut. Prosedur pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian dilaksanakan SMK N 1 Tajinan yang berlokasi di Jalan Kawijo No. 11, Pengasih, Kulon Progo. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2012. Subyek penelitian pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 3 ahli media, 3 ahli materi, 12 siswa pada ujicoba lapangan skala kecil dan pada ujicoba lapangan skala besar terdiri dari seluruh siswa kelas XII program keahlian Busana Butik SMK N 1 Tajinan yang berjumlah 32 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan saat akan dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data sebagai sebuah dasar dilaksanakannya penelitian dan pengembangan. Wawancara dilaksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran promosi statis dan siswa untuk

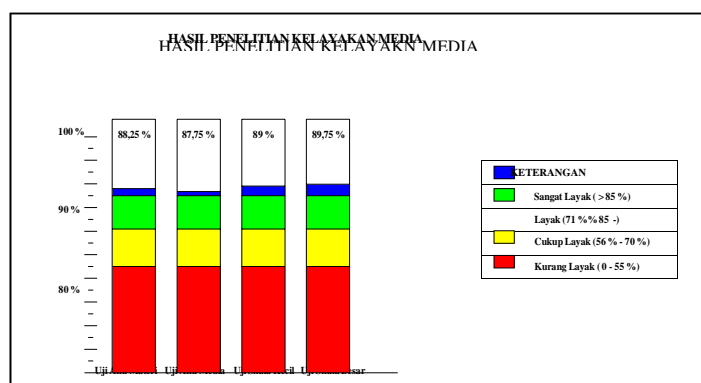
memperoleh data mengenai kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan media yang dikembangkan menurut ahli media, ahli materi dan siswa pada uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif mata pelajaran Promosi Statis standar kompetensi penataan busana yang meliputi dua kompetensi dasar membuat perencanaan penataan statis dan kegiatan promosi statis untuk peserta didik kelas XII program keahlian busana butik di SMK N 1 Tajinan dengan spesifikasi sebagai berikut, media interaktif ini disajikan dalam bentuk media audio visual menggunakan program aplikasi (*software*) *Macromedia Flash* yang dikemas dalam CD yang berisi materi pembelajaran promosi statis serta diuji kelayakannya melalui uji ahli, uji lapangan skala kecil dan uji lapangan skala besar. Berdasarkan keseluruhan hasil uji coba produk oleh para ahli dan pengguna untuk menilai kelayakan media yang berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran promosi statis diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Hasil uji ahli materi mendapatkan hasil 3,53 atau 88,25% → Sangat Layak
2. Hasil uji ahli media mendapatkan hasil 3,51 atau 87,75% → Sangat Layak
3. Hasil uji kelayakan menurut penggunaan oleh siswa, yaitu :
 - a. Uji skala kecil memperoleh hasil 3,56 atau 89,00% → Sangat Layak
 - b. Uji skala besar memperoleh hasil 3,59 atau 89,75% → Sangat Layak

Hasil penelitian kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran promosi statis di SMK Negeri 1 Pengasih dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 2. Diagram hasil penilaian kualitas media oleh para ahli dan pengguna

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat dirangkum kesimpulan sebagai berikut. (1) Penelitian pengembangan dilaksanakan untuk menghasilkan suatu produk baru berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran promosi statis untuk siswa kelas XII program keahlian busana butik di SMK N 1 Tajinan. (2) Hasil dari uji ahli materi dan ahli media untuk mengukur kualitas kelayakan media pembelajaran interaktif mata pelajaran promosi statis memperoleh kategori sangat layak. (3) Pendapat siswa sebagai pengguna media pembelajaran interaktif promosi statis memperoleh kategori sangat layak, hasil tersebut terlihat dari nilai yang didapat untuk mengukur kelayakan media dari sisi pengguna oleh siswa dalam uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Berdasarkan kesimpulan mengenai penelitian pengembangan di atas, ada beberapa saran yang hendaknya menjadi perhatian, antara lain : Media pembelajaran interaktif mata pelajaran promosi statis telah melalui beberapa tahap uji coba dengan hasil kualitas sangat layak sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas kelas XII semester program keahlian busana butik di SMK N 1 Tajinan serta para peneliti yang mengambil judul yang relevan dengan penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat mengembangkan multimedia interaktif lebih lanjut baik dari segi keluasaan, kedalaman, dan kemutakhiran materi dan komponen lainnya sehingga tetap dapat menjadi media yang relevan dengan proses pembelajaran yang terjadi.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Niken Ariani dan Dany Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi.
- Pustaka Publisher.\Timpuslitjaknov. (2008). *Metodologi Penelitian Pengembangan* : Departemen Pendidikan Nasional.