

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KEWIRAUSAHAAN
(Studi Pada Kelas XI APK SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek
Organisasi)**

Muhammad Fahmi Tri Kurniawan¹, Lisa Rohmani²

1. Economic Education Program, Faculty of Economic, State University of Malang
2. Economic Education Program, Faculty of Economic, State University of Malang
Wawankurnia166@gmail.com, lisa.rohmani.fe@um.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is produced interactive learning media used for android which will be used for students class XI APK SMK Muhammadiyah 3 Singosari especially on the subject of entrepreneurship Lesson. Design in this research 4D model (Four D). The stages to be performed by the researcher include 1) Define, 2) Design, 3) Development, and 4) Disseminate. In these stages will be validated by a team of experts consisting of expert material, expert media, and trial to explore the effectiveness of the product developed. On the results of the validity of experts material obtained results 72.87%, quite valid, on the sheet of validity expert media obtained results 91.25%. In the user trial obtained the results of 83.42% and applies to the average overall repetition rate was found at 82.51% which can be concluded that the learning media based on android application on the Entrepreneurship lessons is valid and feasible to used.

Keywords : Interactive Learning Media, android, Entrepreneurship

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya suatu pembelajaran merupakan suatu proses atau aktivitas dalam memperoleh informasi berupa pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono, dkk, 2011 : 9). Menurut Suparyanto (2006), bahwa wirausaha berasal dari kata ‘wira’ (berani), dan ‘usaha’ (kegiatan mencari keuntungan. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan ilmu kewirausahaan berhubungan dengan cara agar siswa mampu dalam memulai usaha.

Pengetahuan tidak bisa kita dapatkan langsung dari seorang guru melainkan semua tergantung pada siswa dalam mengolah informasi dari siapapun dan dimanapun. Hal ini yang akan menjadi munculnya teroi konstruktivisme yang dimana siswa akan lebih mencari dan mencari mengenai apa yang telah dipelajari selaman ini. Sudut pandang belajar konstuktivistik ini beragam dala teerinya yang

dimana bahwa pandangan tentang konstruksi pengetahuan itu bervariasi dalam bukunya Imanuel Hipiteuw (Bruning et al. 1999; Greeno et al : 1996) “mengatakan sumber variasi yang utama berangkat dari penekanan pada beragam aspek dari proses knstruksi pengetahuan yang disandang oleh pakar-pakar teori, dan secara khusus dala aspek interaksi sosial”. Menurut Slavin (1997) dalam bukunya (Imanuel Hipiteuw 2009 : 87) menyatakan bahwa “dalam teori belajar konstruktivistik pebelajar adalah orang yang secara individual harus menemukan dan menstranformasi informasi secara kompleks, mengecek informasi yang baru terhadap aturan-aturan informasi yang lama, dan merevisi aturan-aturan informasi yang lama bila sudah tidak terpakai lagi.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang tersusun secara sistematis dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Menurut M. Ngalim Purwanto (2012:10) dalam bukunya Daryanto menjelaskan bahwa pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Menurut Daryanto (2013:5) menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan informasi sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Pendidikan pada saat ini memiliki peran yang sangat penting bagi peningkatan mutu dan kualitas sumber daya manusia yang ada pada negara tersebut. Sejalan dengan pentingnya pendidikan pada saat ini menuntut kepada lembaga atau institusi yang terkait dalam menyesuaikan kualitas pendidikan sejalan dengan perkembangan zaman yaitu teknologi dalam hal membuat media pembelajaran. enggunaan media dan metode pembelajaran pada proses pembelajaran sangatlah membantu siswa dalam menangkap materi pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah yang dimana guru hanya menjelaskan materi saja. Guru dengan menerapkan media pembelajaran bisa berupa tayangan *Power point*, *adobe flash player*, dan lain sebagainya akan memudahkan siswa dalam menyerap informasi.

Berdasarkan hasil dari observasi awal yang dilakukan peneliti dengan cara melakukan wawancara pada hari Rabu tanggal 9 Agustus 2017 di SMK Muhamammadiyah 3 Singosari, peneliti menemukan hasil pada saat pembelajaran kewirausahaan yang berfokuskan pada materi aspek organisasi siswa lebih cenderung menyukai pembelajaran berbasis aplikasi android. Sumber belajar yang seharusnya siswa memiliki disini didapati siswa tidak memiliki sumber belajar tersebut, sehingga hal ini mengakibatkan siswa kurang dalam memperoleh informasi/materi. Materi yang akan dikembangkan dalam pengembangan media ini adalah aspek organisasi. Aspek organisasi meliputi pembahasan mengenai tujuan dan sasaran usaha, bentuk-bentuk badan usaha, dan struktur organisasi..

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru Kewirausahaan kelas XII SMK Muhammadiyah 3 Singosari pada hari senin tanggal 14 Agustus 2017. Diperoleh informasi bahwa sekolah SMK Muhammadiyah 3 Singosari telah menerapkan Kurikulum 2013 baik yang lama ataupun revisi yang menekankan proses pembelajaran berpusat kepada siswa yang dimana pada kurikulum 2013 guru hanyalah sebagai fasilitator dalam penyampaian materi sedangkan siswa yang berperan aktif dalam memperoleh informasi baik dari perpustakaan, internet dan lain sebagainya. . Namun karena kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru saja menunjukkan proses pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Dari hasil wawancara sederhana peneliti terkait kendala yang dihadapi oleh siswa mereka mengatakan salah satu hal yang menyebabkan hal itu karena kurangnya bahan ajar dan media pembelajaran yang seharusnya dapat mendukung siswa dalam memperoleh informasi.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran Kewirausahaan SMK Muhammadiyah 3 Singosari memperoleh hasil bahwa guru di SMK Muhammadiyah ini sebagian besar belum menguasai dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar. . Hal ini membuat Siswa yang melaksanakan pembelajaran akan menjadi bosan dan membuat ketidak menarikannya dari pembelajaran guru yang bersangkutan.

Pada kali ini perkembangan teknologi semakin berkembang seiring perkembangan zaman. Indonesia juga dikenal sebagai negara konsumsi terbanyak dalam hal teknologi. Berdasarkan data dari *United Nation For Development* (UNDP) pada tahun 2013, menyatakan bahwa dalam hal teknologi Indonesia masuk urutan ke-60 dari 72 Negara yang telah menggunakan teknologi. Berbagai perkembangan yang diciptakan manusia seperti layanan internet, *Microsoft*, *Apple*, *Android*, dan lain sebagainya telah dirasakan oleh masyarakat Indonesia hingga saat ini. Dari hal inilah dapat dijadikan salah satu upaya dalam pemanfaatan teknologi yang bernilai positif misalnya dalam dunia pendidikan.

Dari hasil pengamatan peneliti mengenai penggunaan *Smartphone Android* dapat peneliti kembangkan untuk menjadi salah satu upaya dalam pembuatan materi dan sebagai kegiatan yang positif bagi siswa dalam menggunakan *Smartphone* ini. seperti yang telah disampaikan peneliti pada paragraph sebelumnya bahwa di sekolah SMK Muhammadiyah 3 Singosari ini siswa tidak memiliki buku acuan dalam melakukan pembelajaran sehingga hal ini membuat siswa bingung. . Dari penggunaan *Smartphone* ini peneliti akan membuat aplikasi yang dimana aplikasi ini berguna bagi siswa SMK Muhammadiyah 3 Singosari dalam belajar. . Seperti yang dikatakan Hamalik dalam bukunya Arsyad (2010:4) “mengatakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hal yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut komunikasi” dari ungkapan Hamalik dapat disimpulkan bahwa *Smartphone* yang pada awalnya hanya digunakan untuk SMS, Telepon, media Sosial, dan lain sebagainya dapat

dijadikan menjadi suatu media pembelajaran yang berisikan materi, soal-soal, dan dilengkapi dengan animasi yang dapat memicu motivasi belajar siswa.

Salah satu pertimbangan peneliti ketika akan mengembangkan media pembelajaran ini adalah *Smartphone* yang digunakan oleh siswa kebanyakan telah menggunakan system operasi Android, yang dimana *System Operating Android* sangat menunjang dalam penerapan media pembelajaran ini. Android merupakan system operasi yang berbasis linux sehingga pengguna yang menggunakan *smartphone* merasa nyaman dan mudah dalam mempelajarinya, oleh sebab itulah siswa ataupun masyarakat lebih banyak memilih *smartphone* ini.

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android merupakan salah satu bentuk variasi atau pengembangan dari buku-buku, modul, *hand out* dan lain sebagainya yang biasanya digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini karena dirasa buku, modul, *hand out* ataupun sejenisnya belum bisa membuat siswa menjadi nyaman dan dapat mempelajari materi dimana saja. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini yang diharapkan mampu dalam menunjang siswa mempelajari materi dimana saja dan kapanpun sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kewirausahaan**”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesai dan menyusun media pembelajaran interaktif sebagai pengganti bahan ajar dengan basis aplikasi android untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Mengetahui kualitas produk yang akan dikembangkan sehingga dapat diperoleh hasil dari kelayakan media untuk digunakan kepada siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran).

Data dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media pembelajaran. Adapun untuk menganalisisnya dapat dilakukan dengan cara analisis kelayakan media aplikasi android dan respon peserta didik. Penilaian kualitatif bahan ajar dilakukan melalui penilaian *checklist*. Hasil penilaian dari validator media dan materi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran aplikasi android dilakukan analisis data hasil belajar siswa menggunakan program *SPSS 16*. Mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran dilakukan uji T dengan metode *independent sample t Test*.

HASIL DAN PENGEMBANGAN

Pada uji ahli materi dilakukan pada tanggal 28 Januari 2018 oleh Bapak Sugeng Hadi Utomo selaku dosen Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. Pasda uji validitas ahli materi diperoleh hasil 71,42% sehingga materi dikatakan cukup valid, untuk aspek kelayakan penyajian ditemukan hasil 75% (cukup valid), dan untuk penilaian bahasa diperoleh skor 72,2% (Cukup valid). Dari rata-rata keseluruhan skor diperoleh hasil 72,87% sehingga untuk materi pembelajaran ini dapat dikatakan cukup valid dan layak untuk digunakan. Untuk uji validasi ahli media dilakukan pada tanggal 1 Februari 2018 oleh Bapak Eka Pramono Adi dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Pada penilaian aspek tampilan dan konten diperoleh hasil 95%, sedangkan pada aspek karakteristik diperoleh hasil 87,5%, sehingga rata-rata dari kedua aspek sebesar 92,8%, jadi media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI APK menurut ahli media dapat dikatakan layak digunakan. Uji coba pengguna ini dilakukan pada siswa-siswa SMK Muhammadiyah 3 Singosari kelas XI APK3 yang berjumlah 26 siswa. Dari hasil perhitungan rata-rata diperoleh hasil 83,31% sehingga media dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Dalam menguji keefektifan penggunaan media dilakukan uji *t Test*. Hasil analisis uji F menunjukkan bahwa nilai uji F kedua varian sebesar, 0,087 dengan signifikansi sebesar 0,770 yang berarti bahwa nilai signifikansi $>0,05$ maka H_0 diterima. Artinya tidak terdapat perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen (sama/homogen), maka untuk analisis uji t hitung sebesar 3,787 dengan signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dikatakan lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

KAJIAN DAN SARAN

Produk akhir dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa untuk bahan ajar dalam menunjang hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI APK. Produk media pembelajaran ini memiliki keunggulan yang dapat digunakan dimana saja dan tanpa terbatas oleh waktu karena media pembelajaran ini didesain sedenikian rupa agar siswa senang dalam menggunakan dan mampu mengambil materi yang telah dipaparkan pada aplikasi android ini. Hal ini sejalan dengan salah satu fungsi media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (1992 dalam Azhar 2013:28) terkait manfaat media.

Pada saat melakukan observasi lapangan diperoleh hasil bahwa di SMK Muhammadiyah 3 Singosari khususnya pada mata pelajaran Kewirausahaan belum memiliki buku lks sehingga siswa hanya mencari materi melalui internet. Hasil

penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran kewirausahaan yang diterapkan pada siswa kelas XI APK di SMK Muhammadiyah 3 Singosari dapat dinyatakan layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dikaji secara teoritis, menggunakan kajian terdahulu dan kajian empiris serta hasil dari observasi lapangan dan uji efektivitas menggunakan Uji t dapat dinyatakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran kewirausahaan layak dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar alternatif untuk media pembelajaran kewirausahaan.

Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini guru terlebih dahulu memahami materi dan media yang akan disampaikan kepada siswa, kemudian guru menyampaikan tata cara penggunaan media sehingga siswa tidak bingung dalam penggunaan media pembelajaran. Sedangkan untuk sekolah lebih mengupayakan dalam hal pelatihan kepada guru untuk terampil dalam pembuatan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar pembelajaran semakin menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran)*. Yogyakarta : Gava Media
- Hitipeuw, Imanuel. 2009. *Belajar & Pembelajaran*. Malang : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
- Purbasari, Rohmi Julia (2013). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pengembangan Media*. Dari <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel12C484B69ABB15E4060342947D84D09F8>. Diakses pada tanggal 29 September 2017
- Purwanto, M. Ngalim. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Samarudin, Izus. (2014). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Kelas XII SMA Berbasis Android. *Jurnal perancangan pembelajaran*. Dari <http://eprints.ums.ac.id/28094/>. Diakses pada tanggal 29 September 2017
- Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya