Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan, 1(12), 2021, 1232-1238
ISSN: 2798-1193 (online)
DOI: 10.17977/um066v1i122021p1232-1238

Pengembangan multimedia interaktif remi berbasis lectora inspire pada materi koperasi

Yoan Tatang Pratiwi, Ro'ufah Inayati*
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Penulis korespondensi, Surel: roufah.inayati.fe@um.ac.id

Paper received: 20-11-2021; revised: 25-11-2021; accepted: 01-12-2021

Abstract

The corona virus in Indonesia has led the application of social restrictions in the school environment. The purpose of this research and development is to produce a practical and valid product, namely interactive multimedia REMI (Learning Independent Economy). This research and development uses the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data analysis technique uses quantitative and qualitative analysis by validator experts and test subjects. The results of research and development obtained an average of 97.651% with a feasible category.

Keywords: development; lectora inspire; cooperatives; economics

Abstrak

Maraknya virus korona di Indonesia dan penerapan pembatasan sosial di lingkungan sekolah. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk yang praktis dan valid yaitu multimedia interaktif REMI (Belajar Ekonomi Mandiri). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode ADDIE (Anilisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif teknik analisis kualitatif oleh para ahli validator dan subyek uji coba. Hasil penelitian dan pengembangan memperoleh rata-rata 97,651% dengan kategori layak digunakan.

Kata kunci: Pengembangan*; Lectora Inspire*; Koperasi; Ekonomi

1. Pendahuluan

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA). Ekonomi juga menjadi salah satu mata pelajaran yang penting karena ruang lingkupnya berhubungan langsung dengan masyarakat dan kehidupan sehari-hari, meliputi ilmu ekonomi itu sendiri serta perilaku para pelaku ekonomi turut dipelajari di dalamnya. Meskipun demikian, tidak semua materi ekonomi dapat diterima dengan mudah oleh siswa SMA, melihat dari isi materi ekonomi yang terdiri dari teori dan ilustrasi yang sangat beragam membuat siswa harus benar-benar dapat mengaitkan teori ekonomi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari, sehingga diperlukan cara agar mudah memahami materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Kamis 30 Januari 2020 dengan salah satu guru Ekonomi di SMAN 4 Malang diketahui, bahwa materi ekonomi merupakan materi yang berisi teori-teori non eksak bersifat analisis maupun matematis. Dalam mempelajari materi ekonomi, siswa harus menghafal sedemikian rupa teori dengan menghubungkan pengalaman di kehidupan sehari hari. Sedangkan menurut pernyataan siswa kelas 10 IPS 1 yang diperoleh melalui wawancara di kelas, diketahui bahwa kesulitan dalam mempelajari ekonomi adalah mengharuskan mereka untuk menghafal sekian banyak teori yang berbeda- beda selain itu banyak rumus-rumus sistematis sepanjang mempelajari ekonomi, serta kurangnya praktek

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

secara langsung untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya di lapangan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Materi Perkoperasian merupakan salah satu materi yang rata-rata memerlukan jumlah pertemuan lebih banyak saat di kelas dibandingkan materi yang lain. Hal tersebut disebabkan karena karakteristik materi koperasi yang cukup banyak, seperti membahas tentang sejarah koperasi hingga jenis-jenis koperasi itu sendiri. Materi Koperasi bukan hanya membutuhkan pemahaman yang sistematis, selain menghafal juga bersifat matematis. Disamping karakteristik materi koperasi di atas, kendala yang terjadi pada saat ini adalah maraknya virus corona atau yang disebut *Corona Virus Disease 19 (Covid-19)* dan penerapan pembatasan sosial di lingkungan sekolah, mengharuskan pemerintah daerah untuk mengeluarkan peraturan pemberlakuan pembelajaran di rumah secara daring bagi seluruh peserta didik di seluruh jenjang di Indonesia menurut surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 yaitu, ditiadakannya pembelajaran tatap muka di sekolah dan digantikan dengan pembelajaran secara jarak jauh atau daring (dalam jaringan). Berdasarkan salah satu sudut pandang siswa kelas X IPS 1 mengatakan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran dari rumah, minat dan antusias dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi mengalami penurunan, hal ini disebabkan selama proses belajar mengajar siswa berkomunikasi melalui grup *whatsapp* yang berisi guru mata pelajaran dan siswa dalam satu kelas, dari sana siswa lebih sering menerima materi berupa media *power point,* gambar, video dan soal soal evaluasi, guru juga menggunakan portal aplikasi pembelajaran daring berupa *Zoom Meeting* pada saat jam pelajaran. hal ini menyebabkan tingkat interaktivitas siswa berkurang dibandingkan dengan bertatap muka secara langsung.

Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat mendukung proses pembelajaran lebih sistematis dan interaktif, sehingga siswa benar-benar dapat mengingat materi dengan mudah seolah-olah sedang menjadi pelaku yang berperan dalam koperasi melalui audio visual yang disajikan, agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan kompetensi dasar (KD) 3.8 yaitu mendeskripsikan perkoperasian dalam perekonomian Indonesia. Siswa dituntut untuk memahami konsep perkoperasian, yaitu pengertian koperasi, landasan dan tujuan koperasi, asas dan prinsip koperasi, hingga jenis-jenis koperasi.

Pada zaman revolusi 4.0 sangat erat dan serba digital, termasuk dalam pemanfaatan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan merupakan satu terobosan yang bisa membawa sebuah paradigma baru khususnya pada bahan ajar dan media pembelajaran. Diawali sejak bahan ajar dan media pembelajaran yang bersifat *printed material* seperti halnya bahan ajar berupa buku, modul, makalah, hingga terus berkembang sampai saat ini konsep yang kita kenal dalam determinologi dengan istilah pembelajaran berbasis komputer atau CBI (Computer Based Instruction). Pembelajaran interaktif berbasis komputer mempunyai nilai lebih, dibanding bahan ajar dan media pembelajaran cetak. Disamping pembelajaran interaktif mampu menstimulus siswa agar aktif belajar dengan motivasi tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi.

Media pembelajaran perlu dikembangkan agar memudahkan siswa dalam memahami materi, misalnya multimedia interaktif. Selain itu multimedia dapat membangun antusias

siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif dapat ditampilkan pada kegiatan inti pembelajaran. Disamping dapat meningkatkan pemahaman siswa, multimedia interaktif juga dapat menarik minat dan antusias siswa untuk belajar. Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa rata-rata seseorang mampu mengingat 20 % dari apa yang dilihat dan 30 % dari apa yang didengar. Sedangkan seseorang mampu mengingat 50 % dari apa yang dilihat dan didengar bahkan 80 % dari apa yang dilihat, didengar serta dilakukan sekaligus dengan dikomunikasikan (Munir, 2012).

Multimedia yang diterapkan pada pembelajaran memungkinkan siswa memproses informasi secara visual maupun verbal, serta dapat memanfaatkan potensi otak siswa dalam belajar. Pembuatan multimedia interaktif dapat menggunakan salah satu aplikasi yaitu Adobe Lectora Inspire. Multimedia interaktif menggunakan Adobe Lectora Inspire dapat mengurangi metode ceramah yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran (teacher centered). Lectora Inspire dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia. Menurut hasil penelitian Rahmawati (2013), penggunaan Lectora Inspire dapat meningkatkan hasil belajar. Pemanfaatan Lectora sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan antusiasme dan keaktifan siswa pada proses pembelajaran ditandai peningkatan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, dikembangkan media dengan memanfaatkan Lectora Inspire sebagai multimedia interaktif pada materi Perkoperasian kelas X SMA.

Maka penelitian yang dilakukan ini untuk mengembangkan multimedia interaktif pada materi Koperasi untuk mempermudah pemahaman siswa tentang konsep materi Koperasi. Dengan demikian judul penelitian ini adalah Pengembangan Multimedia Interaktif Remi Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Koperasi Kelas X IPS di SMAN 4 Malang.

2. Metode

Pengembangan model pembelajaran dalam penelitian ini adalah model desain pembelajaran ADDIE dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model pembelajaran yang tepat sasaran, efektif, dan praktis dalam membantu pengembangan pembelajaran bagi guru.

Model desain instruksional ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010:46). Tahap-tahap penelitian dan pengembangan ADDIE, yaitu (1) Analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*develop*), (4) Implementasi (*implement*), dan (5) Evaluasi (*evaluate*) (Pribadi, 2014:23). Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab dari permasalahan, termasuk identifikasi kebutuhan dan kompetensi dasar. Tahap perancangan bertujuan untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi multimedia interaktif. Tahap implementasi bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan pada tahap implementasi ini melibatkan siswa. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses mengevaluasi baik sebelum dan sesudah implementasi. Pada tahap evaluasi ini mengoreksi seluruh proses ADDIE. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan mengklasifikasikan data ke dalam dua kelompok data

yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menarik kesimpulan data yang diperoleh dari siswa sebagai subjek penelitian dan para ahli berupa saran, masukan, dan komentar yang telah diberikan. Hal tersebut diolah dan dideskriptifkan bagi penyempurnaan pemanfaatan produk multimedia interaktif remi berbasis Lectora inspire, karena akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari Analisa data. Analisis kuantitatif dilakukan dengan cara melihat skor penilaian pada lembar penilaian data yang diperoleh siswa, ahli media, serta ahli materi. Skor tersebut di analisis dengan menggunakan Teknik deskriptif presentase. Hal ini dilakukan dengan cara mengubah data kuantitatif ke dalam bentuk presentase agar dapat menyajikan data kualitatif mengenai seberapa besar kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

3.1. Analisis

Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis berupa mencari permasalahan yang terjadi di kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Malang pada saat melakukan kegiatan KPL di sekolah tersebut. Pelaksanaan observasi dilakukan pada saat guru menjelaskan topik materi lain. Pada saat guru menjelaskan materi dan siswa mulai belajar melalui sumber belajar mereka yakni buku paket yang dipinjam dari perpustakaan dan melihat power point yang disajikan oleh guru, di saat yang bersamaan mereka sangat bermalas malasan dan cenderung banyak dari mereka bermain *handphone.* Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dan memasuki kegiatan refleksi dan evaluasi dapat diketahui bahwa para siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena para siswa yang hanya bisa meminjam buku ketika kegiatan jam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi saja dan jumlah nya hanya 1 untuk sebangku, dalam hal ini keterbatasan sumber belajar siswa menjadikan permasalahan yang harus diselesaikan oleh peneliti atau pengembang, selain itu maraknya virus corona atau yang disebut *Corona Virus Disease 19 (Covid-19)* dan penerapan pembatasan sosial di lingkungan sekolah, mengharuskan pemerintah daerah untuk mengeluarkan peraturan pemberlakuan pembelajaran di rumah secara daring bagi seluruh peserta didik di seluruh jenjang di Indonesia menurut surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 yaitu, ditiadakannya pembelajaran tatap muka di sekolah dan digantikan dengan pembelajaran secara jarak jauh atau daring (dalam jaringan). Berdasarkan salah satu sudut pandang siswa kelas X IPS 1 mengatakan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran dari rumah, minat dan antusias dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi mengalami penurunan, hal ini disebabkan selama proses belajar mengajar siswa berkomunikasi melalui grup *whatsapp* yang berisi guru mata pelajaran dan siswa dalam satu kelas, dari sana siswa lebih sering menerima materi berupa media *power point,* gambar, video dan soal soal evaluasi, guru juga menggunakan portal aplikasi pembelajaran daring berupa *Zoom Meeting* pada saat jam pelajaran. hal ini menyebabkan tingkat interaktivitas siswa berkurang dibandingkan dengan bertatap muka secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat mendukung proses pembelajaran lebih sistematis dan interaktif, sehingga siswa benar-benar dapat mengingat materi dengan mudah seolah-olah sedang menjadi pelaku yang berperan dalam koperasi melalui audio visual yang disajikan agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan.

3.2. Perancangan

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa keterbatasan sumber belajar menjadi permasalahan yang harus diselesaikan oleh peneliti, hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan dari siswa Ketika peneliti menanyakan permasalahan tentang sumber belajar. Dengan demikian peneliti memilih menggunakan multimedia interaktif remi berbasis lectora inspire sebagai solusi atas permasalahan yang ada. Diharapkan siswa dapat memiliki sumber belajar yang dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan ketika berfokus pada *handphone* di saat pembelajaran berlangsung yang dibuka adalah sumber belajar.

3.3. Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini validasi yang dilakukan dengan menggunakan angket validasi yang akan diisi oleh ahli materi, ahli media dan siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Malang untuk menguji kelayakan dari media. Dengan demikian, dapat diketahui apakah multimedia interaktif remi berbasis lectora inspire layak untuk diterapkan di kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Malang. Validator dipilih sesuai dengan ahli di bidangnya. Dalam hal ini validasi ahli materi guru dilakukan oleh Ibu Ngesti Baju Ratwati M.Pd., ahli materi dosen pendidikan ekonomi oleh Ibu Annisya' M.Pd., dan ahli media oleh Bapak H. dr. Henry Praherdiono, M.Pd., para ahli validator mengisi angket validasi yang telah disediakan oleh peneliti untuk menilai media yang telah dikembangkan oleh peneliti, sebelum mendapatkan validasi produk dan dikatakan layak oleh para validator, maka peneliti merevisi kembali produk untuk menyesuaikan sebelum di uji cobakan kepada para siswa kelas X SMA Negeri 4 Malang.

3.4. Implementasi

Setelah mendapatkan validasi dari para validator, multimedia interaktif remi berbasis lectora inspire di uji cobakan kepada 35 siswa kelas X SMA Negeri 4 Malang untuk mengetahui tanggapan dari para siswa mengenai multimedia remi. Perolehan skor keseluruhan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kategori hasil prosentase validator

NO.	VALIDATOR/PENGGUNA PRODUK	PROSENTASE	Kategori
1.	Ahli Materi Dosen	100%	Valid
2.	Ahli Materi Guru	94,737%	Valid
3.	Ahli Media	100%	Valid
4.	Pengguna Kelompok Kecil	96,967%	Valid
5.	Pengguna Kelompok Besar	96,552%	Valid
	Rata-rata Keseluruhan	97,651%	Valid

Sumber: Hasil olah peneliti

Setelah ditemukan prosentase hasil uji coba, selanjutnya dilakukan pemaknaan dari hasil tersebut.

Tabel 2. Kategori hasil prosentase validator

Prosentase	Keterangan
80%-100%	Valid / digunakan
60-79%	Cukup valid / digunakan
50-59%	Kurang valid / disarankan tidak digunakan karena memerlukan banyak revisi
<50%	Tidak valid / diganti

Apabila hasil yang diperoleh dari validasi minimal telah mencapai 60% ke atas, maka pengembangan multimedia interaktif remi berbasis *lectora inspire* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran, karena pada prosentase tersebut, media sudah dikatakan cukup valid. Sebaliknya bila hasil yang diperoleh kerrang dari 59% maka pengembangan multimedia interaktif remi berbasis *lectora inspire* dinilai kurang valid sehingga diperlukan revisi untuk memperbaiki, sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3.5. Evaluasi

Produk disempurnakan lagi sesuai dengan tanggapan dari para siswa kelas X SMA Negeri 4 Malang sebagai subjek coba terhadap multimedia interaktif remi berbasis lectora inspire. Setelah melalui tahap penyempurnaan di dapatlah hasil akhir suatu produk yakni multimedia interaktif remi berbasis lectora inspire. Media pembelajaran yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada bagian ini disajikan data hasil validasi yang diberikan oleh para validator. Validator terdiri dari ahli materi guru yakni Ibu Ngesti Baju Ratwati M.Pd., selaku guru ekonomi kelas X di SMA Negeri 4 Malang, ahli materi dosen Ibu Annisya' M.Pd selaku dosen pendidikan ekonomi Universitas negeri Malang, dan ahli media Bapak H. Dr. Henry Praherdiono M.Pd., selaku dosen teknologi pendidikan Universitas Negeri Malang. Selain itu, akan disajikan pula hasil uji coba produk dari 35 siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Malang.

4. Simpulan

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan media berbasis lectora inspire yang diberi nama Belajar Ekonomi Mandiri (REMI) untuk materi koperasi kelas X.

Uji validasi dilakukan kepada ahli materi (dosen) Ibu Annisya S.Pd., M.Pd. ahli materi (guru) Ibu Ngesti Baju Ratwati S.Pd., M.Pd. Ahli media Bapak H. Dr. Henry Praherdiono S.Pd., M.Pd. Serta uji pengguna produk oleh 35 siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Malang yang terbagi menjadi 6 siswa kelompok kecil dan 29 siswa kelompok besar, menyatakan produk pengembangan multimedia interaktif remi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4.2. Kelebihan

(1)Multimedia interaktif remi merupakan media pembelajaran yang mudah di akses melalui *personal computer* maupun ponsel pintar. (2) Multimedia interaktif remi merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sekaligus berlatih mengerjakan soal di dalamnya. (3) Multimedia interaktif remi merupakan media pembelajaran yang praktis, efektif, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja hanya dengan membuka alamat *link* melalui *website*. (4) Multimedia interaktif remi merupakan media pembelajaran yang hemat kuota dan penyimpanan tanpa harus *install* aplikasi khusus untuk membukanya. (5) Multimedia interaktif remi merupakan media pembelajaran yang tak terbatas waktu (kadaluwarsa) atau dapat diakses kapanpun selama terhubung dengan internet.

4.3. Kekurangan

(1)Multimedia interaktif remi penyebarannya hanya terbatas pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Malang. (2) Multimedia interaktif remi dapat dioperasikan hanya dalam keadaan *online* saja. (3) Multimedia interaktif remi tidak dapat diakses melalui ponsel berbasis IOS.

Daftar Rujukan

Adriantony, S. (2016). Kurikulum dan Pembelajaran. *Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada*.

Akbar, S. D. (2013). Instrumen Perangkat Perangkat Pembelajaran. *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset*.

Asyhar, R. (2021). Kreatif mengembangkan media pembelajaran.

Azhar, A. (2007). Media pembelajaran, Jakarta: PT. *Raja Grafindo Persada*, 15-85.

Darmawan, D. (2014). *Inovasi pendidikan: pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. PT Remaja Rosdakarya.

Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2).

Indonesia, P. R. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Indriana, D. (2011). Mengenal ragam gaya pembelajaran efektif. *Yogyakarta: Divapress*.

Kartasapoetra, G. (2007). Koperasi Indonesia. *Cetakan ketuju. Jakarta: PT Rineka Cipta*.

Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta Selatan.

Munir, P. D. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan.

Pargito. (2010). *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Universitas Lampung: Program Pasca Sarjana Pendidikan IPS.

Pribadi, Benny. (2014). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: implementasi model ADDIE.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Rahmawati, A., & Isroah, I. (2013). Penggunaan Media Lectora Inspire X. 6 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Smk Ma'arif 1. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *11*(2).

Rusijono, M. (2008). Penelitian Teknologi Pembelajaran. *Surabaya: University Pers*.