



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Otoritas Jasa Keuangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA

Dyahsita Ulfi Triana^{1✉}, Norida Canda Sakti²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : dyahsitaulfi.20019@mhs.unesa.ac.id¹, noridacanda@unesa.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan terbatasnya materi yang ada dimuat pada buku pegangan siswa menyebabkan peserta didik kurang memahami materi dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Dari permasalahan peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu membantu peserta didik untuk memahami materi lebih lanjut dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, efektifitas, kepraktisan, respon peserta didik serta hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian yakni Research and Development (R&D) serta model penelitian 4D. Hasil validasi penelitian ini memperoleh simpulan sangat layak dengan rata-rata sebesar 85%. Peserta didik menghasilkan respon positif dengan hasil 95% dan memicu terjadinya peningkatan hasil belajar dengan rata-rata Gain Score 0,6 dengan ketuntasan klasikal posttest 85%. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini dapat mempermudah pemahaman peserta didik melalui media yang layak dengan respons positif dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Pembelajaran, Interaktif.

Abstract

This research was conducted based on the problem of limited material contained in the student handbook, causing students to lack understanding of the material and resulting in low learning outcomes. Based on the problem, researchers developed interactive learning media that is able to help students understand the material further and improve student learning outcomes. The aim of this research is to determine the feasibility, effectiveness, practicality, student responses and learning outcomes after using interactive learning media. This development research uses research types, namely Research and Development (R&D) and the 4D research model. The validation results of this research obtained very feasible conclusions with an average of 85%. Students produced a positive response with a result of 95% and this led to an increase in learning outcomes with an average Gain Score of 0.6 with posttest classical completeness of 85%. So, it can be concluded that this interactive learning media can facilitate students' understanding through appropriate media with positive responses and is able to improve learning outcomes.

Keywords: Development, Media, Learning, Interactive.

Copyright (c) 2024 Dyahsita Ulfi Triana, Norida Canda Sakti

✉ Corresponding author :

Email : dyahsitaulfi.20019@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7447>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang diciptakan oleh Nadiem Makarim sebagai Menteri Pendidikan Indonesia, yang mana menurutnya Kurikulum Merdeka ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan serta minatnya dengan lebih luas. Selain itu Kurikulum Merdeka ini juga dapat membantu sekolah dan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberi kebebasan kepada guru untuk berinovasi dalam metode pengajaran. Menurut (Sari Windi Astuti & Rukiyah, 2023) Kurikulum merdeka menekankan penggunaan teknologi yang canggih, mengakui bahwa kita sudah berada di era digital yang maju. Oleh karena itu, baik peserta didik maupun guru perlu terampil dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi digital, karena media pembelajaran akan lebih fokus pada platform-platform yang tersedia secara digital. Tujuannya adalah untuk memberikan variasi dalam pembelajaran yang selaras dengan apa yang disampaikan (Fisabilillah & Sakti, 2021) yang menyatakan bahwa dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, berbagai platform dan layanan digital ini memungkinkan guru diharapkan menjadi lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam suatu proses pembelajaran sesuai dengan metode belajar yang dipakai. Sehingga peran media pembelajaran sangat signifikan karena mampu mendukung proses pembelajaran peserta didik dengan efektif. Menurut Kemp dan Dayton dalam (Wasiyah., Mariati., Fitriana, Yeni., 2023) Menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memiliki tiga fungsi kunci saat digunakan untuk individu, kelompok, atau audiens besar, yakni: (1) Menginspirasi minat atau tindakan, (2) Mengkomunikasikan informasi, dan (3) Memberikan petunjuk atau instruksi." Seiring dengan berkembangnya kurikulum sekarang yang juga memfokuskan dalam penggunaan teknologi maka salah satu jenis media pembelajaran yang perlu digunakan saat ini adalah media pembelajaran interaktif. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa kata "interaktif" berarti saling melakukan aksi, saling terhubung, dan saling aktif. Media interaktif menurut Mintorogo dalam (Amalida & Halimah, 2023) adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi atau partisipasi aktif antara peserta didik dengan media yang digunakan.

Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran ekonomi salah satunya adalah tentang Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang termuat dalam bab Bank Dan Industri Keuangan Non Bank. Materi OJK dipilih karena pada buku pegangan siswa materi OJK ini hanya memuat materi yang singkat, hanya mengutamakan materi mengenai fungsi dan peran OJK saja tanpa disertai penjelasan mendetail terkait lingkup wewenang dari OJK itu sendiri seperti apa. Hal ini membuat peserta didik masih banyak yang kebingungan terkait bagaimana sebenarnya posisi OJK dalam perekonomian dan juga bagaimana otoritas atau kekuasaan dari lembaga ini. Maka dari itu peneliti memilih materi ini untuk membantu siswa lebih memahami materi OJK lebih mendalam dan membuat hasil belajar meningkat. Maka peneliti memilih materi ini dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep tersebut dan mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan hasil pengamatan saya selama bertugas mengajar dalam kegiatan PLP, diperoleh fakta bahwa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ekonomi di kelas X-4 masih sering menggunakan media pembelajaran berupa buku dan materi cetak. Jadi yang menjadi media belajar utama di kelas tersebut adalah buku paket dan buku kumpulan latihan soal yang berbasis AKM sesuai dengan kurikulum merdeka. Akan tetapi karena aturan kurikulum merdeka, buku paket yang berisikan materi ekonomi ini tergabung menjadi satu buku paket IPS, dimana buku paket ini memuat materi dari mata pelajaran ilmu sosial lain. Jadi karena satu buku paket tersebut tergabung dengan mata pelajaran lain, tentu akan membuat materi yang dimuat dalam buku tersebut hanya tertulis secara singkat dan tidak banyak penjelasan yang mendetail. Begitu pula dengan buku kumpulan latihan soal mereka, dimana buku latihan soal ekonomi juga tergabung dalam satu buku latihan soal IPS yang mana terdapat kumpulan soal dari mata pelajaran ilmu sosial yang lain juga.

Dengan adanya keterbatasan dari buku materi dan latihan yang ada menyebabkan peserta didik kurang memahami materi pembelajaran sehingga seringkali hasil belajar yang diperoleh peserta didik di kelas X-4 masih belum sampai pada ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 76. Dan itu selaras dengan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik yang mengatakan bahwa mereka menyadari hasil belajarnya masih dibawah rata-rata atau belum tuntas itu karena kurangnya pemahaman materi dengan baik yang disebabkan dari keterbatasan materi pada buku paket dan kurangnya latihan soal yang juga jarang dibahas pada saat kegiatan belajar mengajar.

Sesuai dengan masalah diatas peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu sebuah Media Pembelajaran Interaktif, yang mana media ini akan dibuat dari aplikasi Canva yang akan menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan tampilan menarik yang berisi materi Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Media pembelajaran interaktif berbasis Power Point yang dibuat dengan Canva ini akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran interaktif berbantuan Canva yang dikembangkan akan membantu melengkapi materi yang ada dalam buku paket dengan memuat materi secara ringkas disertai dengan penjelasan yang singkat, padat, jelas dan melengkapi latihan soal dari buku kumpulan latihan soal yang sudah ada dengan disertai pembahasan. Selain itu dari segi tampilan media interaktif ini akan didesain dengan menarik yang akan disertai dengan ilustrasi gambar ataupun video yang berkaitan yang akan memperjelas materi pembelajaran dan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih kuat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut didukung oleh pendapat dari (Rihani et al., 2022) bahwa salah satu media pembelajaran alternatif yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi akan menjadi sebuah inovasi yang akan mengembangkan media pembelajaran inovatif, kreatif, menarik serta berpusat kepada peserta didik yang akan berdampak pada hasil belajar yang diukur dari efisien dan efektif untuk mengetahui minat dan kemampuan peserta didik terhadap mata pelajaran. Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dapat diakses oleh semua peserta didik melalui link atau barcode yang dibagikan oleh peneliti yang dapat dibuka melalui handphone maupun laptop. Sehingga Media Pembelajaran Interaktif ini dapat mendukung open learning dan dapat dimiliki oleh peserta didik karena mudah dibagikan (*share*) misalnya melalui media sosial, hal ini sesuai dengan (Yulaika et al., 2020) yang mengatakan bahwa dengan media pembelajaran yang berbasis elektronik akan membuat peserta didik menjadi mengetahui kompetensi dasar apa yang harus dikuasainya pada setiap pelaksanaan pembelajaran dan sesuai dengan keterampilan pembelajaran abad 21.

Teori belajar yang mendukung media pembelajaran interaktif ini adalah teori belajar konstruktivisme yang menyatakan pembangunan kompetensi, keterampilan, atau pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik yang difasilitasi oleh pendidik melalui berbagai macam rancangan pembelajaran serta tindakan yang dibutuhkan untuk menghasilkan perubahan yang diperlukan oleh peserta didik. Salah satu tokoh yang berperan dalam pembentukan teori belajar konstruktivisme adalah Vygotsky yang menyatakan menekankan bagaimana proses-proses perkembangan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran melibatkan pembelajaran menggunakan temuan-temuan masyarakat seperti bahasa, sistem matematika, dan alat-alat ingatan.

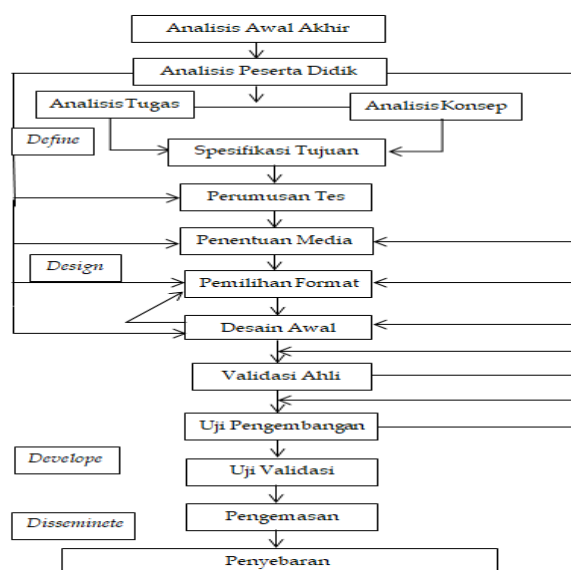
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Canva ini menjadi media pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar juga didukung oleh penelitian Rahma & Saputra, (2023) yang memperoleh hasil menunjukkan bahwa dengan penggunaan media power point interaktif pada pelajaran IPS dapat meningkatkan kefokuskan, keaktifan peserta. Respon peserta didik dari angket yang tersebarpun mendapat hasil yang positif. Bahkan, keberadaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan media interaktif dinyatakan valid menurut ahli. Adapun penelitian Pratama et al., (2022) yang juga menyatakan

bahwa efektivitas media menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang lebih dominan secara signifikan dibanding hasil ukur dengan media lain, dengan respons positif sejumlah 88% diberikan peserta didik pada media pengembangan ini. Sesuai juga dengan penelitian Cahyaningrum & Sakti, (2021) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android sangat layak serta peserta didik memberikan respon positif dengan hasil 97% dan dapat mendorong meningkatnya hasil belajar yang tinggi dengan ketuntasan klasikal posttest mencapai 95%. Jadi, media pembelajaran interaktif berbasis android mampu meningkatkan hasil belajar. Dari penelitian terdahulu tersebut masih terdapat keterbatasan dalam pembuatan media interaktif yang masih menggunakan *microsoft power point*, sehingga tampilannya cenderung lebih polos dan sederhana tanpa banyak tambahan fitur dan elemen. Sehingga kebaruan dari penelitian ini, peneliti akan menggunakan aplikasi *canva* sebagai pembuatan media pembelajaran interaktif yang akan membuat tampilannya lebih menarik.

Berdasarkan kenyataan yang sudah dipaparkan diatas, peneliti menetapkan melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Otoritas Jasa Keuangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA” Penelitian ini menghadirkan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *canva* yang juga dilengkapi dengan adanya kuis serta studi kasus yang akan membantu peserta didik dalam memahami materi. Penelitian ini penting dilakukan mengingat masih jarang pengguna media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran. Dengan pengembangan ini diharapkan pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.

METODE

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian pengembangan atau penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian dengan tujuan menciptakan sebuah produk, dan dilaksanakan uji kelayakan produk yang telah dihasilkan tersebut (Sugiyono, 2016). Model pengembangan yang dipakai adalah 4-D yang telah disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam buku Triyandono 2007 (Setyaningsih, A., & Sakti, 2020) terdapat empat tahap pengembangan yakni "Define, Design, Develop, dan Disseminate" atau lebih dikenal dengan sebutan 4-P, yaitu "Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran". Akan tetapi penelitian hanya dilakukan sampai tahap *develop* saja. Berikut prosedur penelitian dengan model 4D :



Gambar 1 : Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D

Desain uji coba pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group. Jenis desain *Pretest-Posttest Control Group* dilakukan dengan memilih dua kelompok secara random kemudian diberi tes awal berupa *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2016). Kemudian dalam kelas eksperimen diterapkan perlakuan atau *treatment* dengan menerapkan media pembelajaran interaktif sedangkan pada kelas kontrol tetap menerapkan pembelajaran konvensional kemudian dibandingkan. Penelitian ini dilakukan dengan memilih subjek uji coba pada peserta didik kelas X-4 SMA Hang Tuah 4 Surabaya sebanyak 20 peserta didik dari 36 jumlah peserta didik di kelas. Adapun gambaran desain ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Uji Coba

Kelompok	Pretest	Treatment	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan :

- O₁ dan O₂ : Nilai Pretest dan Posttest di kelas eksperimen
O₃ dan O₄ : Nilai Pretest dan Posttest di kelas kontrol
X : *Treatment* yang diberikan (penggunaan media pembelajaran interaktif)
- : Pembelajaran konvensional

Instrumen penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, lembar angket, lembar *pretest* dan *posttest*, dan juga beberapa instrumen kelayakan, yaitu berupa kelayakan media, kelayakan materi, dan juga grafis, serta instrumen respon peserta didik. Terdapat dua teknik analisis data pada penelitian ini yakni analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini yakni berupa wawancara tidak terstruktur serta lembar angket telaah yang diberikan kepada para ahlinya. Sedangkan analisis data kuantitatif dipakai menganalisis lembar validasi para ahli lembar angket respon peserta didik dan dengan adanya nilai pretest dan posttest dapat digunakan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik.

Lembar hasil validasi dari semua ahli dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif. Penilaian berupa hasil validasi oleh semua ahli menggunakan skala Likert. Berikut ini adalah kategori kelayakan media yang diperoleh setelah hasil presentase kelayakan dihitung :

Tabel 2. Kategori Kelayakan Media

Presentase (%)	Kategori
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber : (Riduwan, 2013)

Untuk menganalisis respon peserta didik peneliti menggunakan skala Guttman. kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari respon peserta didik seperti dibawah :

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik

Presentase (%)	Kategori
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak

41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber : (Riduwan, 2013)

Untuk melihat perbedaan hasil belajar dari uji coba pretest dan posttest dapat digunakan analisis dengan analisis *Gain Score* . Peningkatan hasil belajar dapat tercapai jika diketahui nilai gain score > 0,3 dengan kategori sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Gain Score

Presentase (%)	Kategori
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,7 > N\text{-gain} > 0,3$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Sumber : Archambault (Situmorang: 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Hasil yang diperoleh atas dasar penelitian pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan yakni tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari analisis ujung depan yang diketahui bahwa di kelas X-4 Hang Tuah 4 Surabaya pemahaman materi pembelajaran masih lemah, sehingga kebanyakan peserta didik hasil belajarnya pun rendah atau belum tuntas. Penyebab dari rendahnya hasil belajar tersebut salah satunya karena terbatasnya materi yang dimuat dalam buku yang dimiliki oleh peserta didik. Salah satunya materi OJK, dimana materi OJK hanya membahas secara garis besar saja mengenai fungsi dan peran saja.

Berikutnya pada langkah Analisis Peserta Didik, Berdasarkan pengamatan dan observasi, peserta didik di kelas X-4 ini sebenarnya memiliki kemampuan dan potensi yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas X lainnya. Jika dilihat dari karakteristik peserta didik di kelas ini sudah banyak mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi, sehingga peserta didik merasa pembelajaran akan menjadi lebih menarik jika dilakukan secara digital. Selain itu di tiap kelas banyak peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang membuat peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginannya.

Selanjutnya dilakukan tahap analisis tugas, dalam media pembelajaran interaktif ini yang perlu dilakukan peserta didik adalah membaca materi sesuai urutan, yaitu mulai dari sejarah, pengertian, fungsi, tujuan, lingkup wewenang, visi misi dan juga asas. Dalam tiap bahasan materi peserta didik awalnya akan diberikan materi yang sudah ditulis secara ringkas, lalu jika merasa kurang paham peserta didik dapat mengklik tombol panah untuk penjelasan dan pembahasan lebih lanjutnya. Setelah peserta sudah membaca dan memahami materi, peserta didik dapat mengerjakan kuis. Dalam pengerjaan kuis, peserta didik harus menjawab dengan benar agar dapat lanjut ke kuis selanjutnya, jika masih salah peserta didik diminta untuk mencoba kembali hingga benar. Setelah selesai mengerjakan kuis peserta didik untuk mengerjakan studi kasus.

Dan yang terakhir dilakukan analisis konsep dan tujuan pembelajaran, dimana pada tahap ini ditentukan mengenai bagaimana konsep yang terdapat dalam bab Lembaga Keuangan Non Bank, tentang Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Materi yang akan dibahas dalam Otoritas Jasa Keuangan (OJK) ini meliputi, Sejarah OJK, Pengertian OJK, Fungsi OJK, Tujuan OJK, Lingkup Wewenang OJK, Visi Misi OJK dan Asas OJK.

Tahap Perancangan (Design)

Dalam tahap ini hal pertama yang dilakukan adalah menyusun *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan pemahaman materi peserta didik. Disini peneliti lebih menekankan pemberian soal mengenai wewenang dan tugas atau peran dari lembaga OJK. Selanjutnya dilakukan pemilihan media sesuai tujuan pembelajaran, sesuai dengan apa yang sudah diketahui di awal bahwa kelas ini sudah banyak mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi, sehingga peserta didik merasa pembelajaran akan menjadi lebih menarik jika dilakukan secara digital. Selain itu di tiap kelas banyak peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang membuat peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginannya. Dan terakhir dilakukan pemilihan format, dalam tahap ini peneliti menyesuaikan desain-desain dari isi media sesuai dengan hasil di tahap perencanaan. Mulai dari desain cover yang sesuai dengan preferensi peserta didik kelas X-4 yang mana untuk hal yang berkaitan dengan sekolah, mereka lebih suka mendominasi hal-hal dengan warna biru karena mereka merasa lebih bersemangat, mengingat biru juga menjadi warna yang menjadi ciri khas sekolah mereka.

Media interaktif ini berisikan 7 slide utama yang memaparkan pokok bahasan materi. dan beberapa slide pendukung yang menampilkan penjelasan dari slide utama, yang hanya akan muncul jika pengguna mengklik sesuai petunjuk. Slide pendukung berisikan penjelasan dari bahasan di slide utama yang akan membantu siswa untuk lebih memahami maksud dari materi yang dipelajari. Sesuai dengan keluhan mereka, terutama dalam materi peran dan wewenang yang mana dalam buku hanya disajikan garis besarnya saja, sedangkan dalam media akan diberikan penjelasan detail terkait kegiatan apa saja yang dilakukan dalam OJK. Berikut beberapa format desain dari media pembelajaran interaktif :



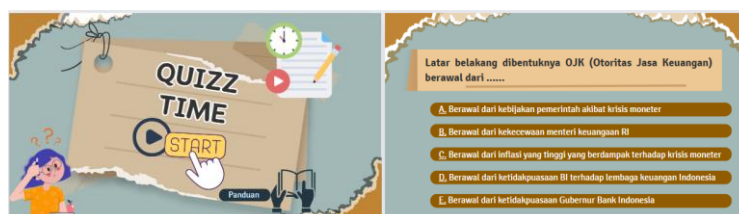
Gambar 2 : Desain Halaman Cover



Gambar 3 : Desain Beranda



Gambar 4 : Desain Isi Media Interaktif





Gambar 5 : Desain Kuis

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Di tahap ini dilakukan telaah dan uji validasi ahli materi, media, dan grafis pada media pembelajaran untuk mengetahui dan mengevaluasi kelayakan media yang terdapat dalam produk sebelum melakukan uji coba kepada peserta didik. Berikut beberapa hasil uji validasi pada media pembelajaran interaktif :

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Materi

No	Variabel	Skor
1.	Kualitas dan Tujuan	90%
2.	Kualitas Instruksional	93%
3.	Kualitas Teknis	80%
Rata- Rata		87%

Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi materi mendapatkan skor sebesar 87%, yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Dari hasil telaah juga diperoleh hasil tanpa catatan revisi atau perbaikan. Untuk hasil data uji validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Media

No	Variabel	Skor
1.	Kualitas dan Tujuan	80%
2.	Kualitas Instruksional	86%
3.	Kualitas Teknis	86%
Rata- Rata		84%

Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi media mendapatkan skor sebesar 84%, yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Dari hasil telaah diperoleh hasil bahwa beberapa kalimat ada yang typo (salah satunya pada bagian penjelasan ilustrasi) dan ada beberapa kata yang digaris bawah Untuk hasil data uji validasi ahli grafis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Hasil Uji Validasi Grafis

No	Variabel	Skor
1.	Keterbacaan	60%
2.	Mudah Digunakan	80%
3.	Kualitas Tampilan	90%
Rata- Rata		85%

Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi grafis mendapatkan skor sebesar 85%, yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Dari hasil telaah diperoleh hasil bahwa beberapa susunan huruf ada yang tidak rapi. Untuk hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik

No	Variabel	Skor
1.	Kualitas dan Tujuan	95%
2.	Kualitas Instruksional	93%
3.	Kualitas Teknis	96%
Rata- Rata		95%

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, dapat diketahui hasil perhitungannya menunjukkan sebesar 95%, yang mana ini artinya respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif ini dapat terbilang sangat positif dan termasuk dalam kategori sangat layak. Berikut hasil data *pretest* dan *posttest* yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 9. Hasil Belajar

No	Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain Score</i>
1.	Kelas Eksperimen	10%	85%	0,6
2.	Kelas Kontrol	15%	43%	0,4

Hasil perhitungan *Gain Score* menunjukkan bahwa kedua kelas sama-sama mencapai peningkatan hasil belajar, akan tetapi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil validasi materi dari ahli materi, media pembelajaran interaktif ini memiliki kriteria sangat layak. Sesuai dengan kriteria menurut (Riduwan, 2013) yang menyebutkan bahwa sebuah produk dianggap valid jika memenuhi antara 61%-80% dengan kriteria layak dan presentase sebesar 81%-100% dengan kriteria sangat layak. Kelayakan yang dilihat dari hasil validasi materi tersebut juga didukung dari beberapa penelitian, salah satunya (Cahyaningrum & Sakti, 2021) dengan perolehan presentase validasi hasil dengan kriteria sangat layak, sehingga dapat melengkapi bahan ajar yang ada.

Berdasarkan hasil validasi media dari ahli media menunjukkan bahwa media interaktif ini memiliki kriteria sangat layak. Kelayakan yang dilihat dari hasil validasi materi tersebut juga didukung dari beberapa penelitian yaitu (Cahyaningrum & Sakti, 2021) dengan perolehan presentase validasi hasil media yang memperoleh kriteria sangat layak dan juga penelitian (Pratama et al., 2022) dengan hasil uji media sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi media dari ahli grafis, menunjukkan bahwa media interaktif ini memiliki kriteria sangat layak. Kelayakan yang dilihat dari hasil validasi grafis tersebut juga didukung dari beberapa penelitian yaitu (Setyaningsih, A., & Sakti, 2020) dengan perolehan presentase validasi hasil media kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif layak untuk diterapkan di kelas X-4 SMA Hang Tuah 4 Surabaya.

Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif

Keefektifan media pembelajaran interaktif ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dan juga hasil *pretest posttest* peserta didik. Hasil validasi dari ahli media yang diperoleh sangat layak. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini terbilang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi dan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian

(Cahyaningrum & Sakti, 2021) yang menyatakan bahwa hasil efektivitas media menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat direkomendasikan dalam proses pembelajaran.

Selain itu keefektifan media pembelajaran interaktif ini juga dinilai dari hasil *pretest posttest* yang diberikan kepada peserta didik. Dari hasil *pretest posttest* ini digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman materi dari peserta didik yang telah menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil *pretest* atau sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif, kelas eksperimen ini masih sedikit yang hasil belajarnya tuntas. Dan untuk hasil *posttest*, yaitu hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif diperoleh hasil rata-rata bahwa lebih banyak peserta didik yang telah mencapai ketuntasan klasikal.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini terbilang efektif dan layak digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Selain itu ketuntasan pada hasil *pretest posttest* membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif bisa meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan penelitian (Muthoharoh & Sakti, 2021) yang mengatakan bahwa media interaktif telah terbukti efektif, praktis, dan bermanfaat dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar, serta berguna dalam konteks kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Kepraktisan media pembelajaran interaktif ini dapat dilihat dari hasil respon peserta didik. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif ini memperoleh kriteria sangat layak. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini terbilang praktis dan mudah digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Indriani & Sakti, 2022) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dinyatakan praktis apabila pertimbangan peserta didik pada perangkat belajar yaitu mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Ini sesuai dengan penelitian (Pratama et al., 2022), yang juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan basis mind mapping menghasilkan media yang sangat praktis menurut peserta didik. Ini juga selaras berdasarkan hasil respon peserta didik di kelas X-4 SMA Hang Tuah 4 Surabaya, respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif ini dapat terbilang sangat positif dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan penelitian (Pratama & Sakti, 2020) yang mengatakan bahwa media interaktif sangat efektif untuk digunakan membuat peserta didik merasa senang serta lebih fokus mengikuti pembelajaran sehingga pengondisian kelas saat pembelajaran menjadi lebih mudah.

Dapat disimpulkan bahwa kepraktisan yang diperoleh dari respon peserta didik kelas X-4 SMA Hang Tuah 4 Surabaya menunjukkan media pembelajaran interaktif ini praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dan mendapat respon positif dari peserta didik.

Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Penerapan Media Pembelajaran Interaktif

Hasil belajar peserta didik diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik. Dalam uji coba ini pemberian *pretest* dan *posttest* ini dilakukan di dua kelas, yaitu kelas X-4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-5 sebagai kelas kontrol. Hasil *pretest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dan hasil ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen sudah tercapai sedangkan pada kelas kontrol belum tercapai.

Dari data tersebut juga dapat diketahui hasil perhitungan *Gain Score* yang mengukur peningkatan hasil belajar, menunjukkan bahwa kedua kelas sama-sama mencapai peningkatan hasil belajar, akan tetapi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan pada pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan (Setyaningsih, A., & Sakti, 2020) yang terjadi peningkatan dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang lebih

inovatif dan juga dari penelitian (Cahyaningrum & Sakti, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android dapat mendorong peningkatan hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X-4 SMA Hang Tuah Surabaya.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu pada materi yang dibuat hanya memuat materi OJK saja, dan juga penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap develop saja dikarenakan keterbatasan waktu penelitian yang membuat peneliti tidak bisa melakukan tahap penyebaran produk media interaktif ini. Selain itu dalam metode penelitian ini untuk mengukur kelayakan peneliti hanya menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yang mana ini sebenarnya ini dinilai kurang signifikan untuk menilai kelayakan. Sehingga peneliti memberikan saran agar untuk penelitian selanjutnya agar menggunakan tambahan analisis menggunakan beberapa uji untuk hasil yang lebih signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli materi, media, dan grafis pada media pembelajaran interaktif ini dinyatakan cukup efektif dan praktis dan juga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dilihat dari hasil respons peserta didik kelas X-4 Hang Tuah Surabaya terhadap media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran interaktif tersebut. Sehingga penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi serta efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa di kelas X-4 SMA Hang Tuah 4 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, A., Pratiwi, S., Hariyani, Y., & Firmansyah, I. (2022). Workshop Pembuatan Ppt Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Di Uptd Sdn Pangeranan 1 Bangkalan. *Abdi Masyarakat*, 4(1), 1–4. <https://doi.org/10.58258/Abdi.V4i1.3707>
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Educational Journal*, 4(1), 54–60. <https://doi.org/10.29303/Pendas.V4i1.2082>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Cahyaningrum, M. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dan Efek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Ips Sma. *Efektor*, 8(1), 21–33. <https://doi.org/10.29407/E.V8i1.15804>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas Vii Smp. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/Delta.V8i2.1039>
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan Di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.562>
- Hanifah, F., Firdaus Muqarrob, T., & Satriawan, A. N. (2023). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Di Mi Yaspi3 Pocol Dan Mi Yasp I7 Sumbersari Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 1–7. <https://www.ejournal.stitmuahngawi.ac.id>
- Hariyanti, E. W., & Sakti, N. C. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Question Pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Porong. *Jupe: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 121.

- 3973 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Otoritas Jasa Keuangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA - Dyahsita Ulfi Triana, Norida Canda Sakti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7447>
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi. Pressindo.
- Kurnia, L. D., Octaria, D., & Nopriyanti, T. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint Pada Materi Relasi Dan Fungsi Di Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 07(01), 84–92. <https://Ejournal.Unib.Ac.Id/Index.Php/Jpmr>
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Journal Of Information Systems And Management (Jisma)*, 2(6), 85–88. <https://Jisma.Org/Index.Php/Jisma/Article/View/840>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran Ips Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V3i2.315>
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android Pada Materi Apbn Dan Apbd Kelas Xi Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 15–28.
- Pratama, D. P. A., Sakti, N. C., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mind Mapping Pada Era Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(1), 146–159. <https://Doi.Org/10.23887/Jjpe.V14i1.47710>
- Rahma, S. N., & Saputra, E. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 3(2), 167–175. <https://Doi.Org/10.32665/Jurmia.V3i2.1828>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistik*. Alfabeta.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jkpd (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://Doi.Org/10.26618/Jkpd.V7i2.7702>
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sari Windi Astuti, O., & Rukiyah, S. (2023). Tinjauan Literatur Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Dkk.) Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(9), 440–445. <https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.10058973>
- Setyaningsih, A., & Sakti, N. C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Fiskal Di Kelas Xi Ips 1 Man 1 Mojokerto Anis Setyaningsih Norida Canda Sakti*. 8(1).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar.
- Syarifudin, A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 9, 78–95.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Prestasi Pustaka.
- Wasiyah., Mariati., Fitriana, Yeni., Et Al. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <http://Www.Jurnaledukasia.Org/Index.Php/Edukasia/Article/View/227>
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jpeka: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://Doi.Org/10.26740/Jpeka.V4n1.P67-76>

- 3974 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Otoritas Jasa Keuangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA - Dyahsita Ulfi Triana, Norida Canda Sakti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7447>
- Yuliananda, Q. P., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas Xi Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)*, 7(2), 15–28.
- Yulianti, D. (2019). *Model Pembelajaran Ryleac*. Anugrah Utama Raharja (Aura).
<https://www.bing.com/ck/a?!&&P=D95902964a7634fbjmltdhm9mtY5ndq3njgwmczpz3vpzd0yzdnk mte2oc02zmy1ltzhnmqtmzk3ys0wmdfjnmulotziyzemaw5zawq9nte2oa&Ptn=3&Hsh=3&Fclid=2d3d1168-6ff5-6a6d-397a-001c6e596bc1&Psq=Tirtawaty-Abdjul-Buku-Model-Pembelajaran-Ryleac.&U=A1a>
- Ziliwu, D., Lese, S. N., Lese, P. E., & Zega, I. (2023). View Of Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal On Education*, 06(01), 4098–4105.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3531/3128>