

Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Bahan Ajar dalam Kompetensi Dasar Perdagangan Internasional dengan Menggunakan Media Berbasis Android

Hijratul Husna ¹, Yulhendri ²

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang

*Corresponding Author: hijratulhusna@gmail.com

ARTICLE INFO

Received 23 November 2022

Accepted 26 Desember 2022

Published 27 Desember 2022

Keywords: lesson plans, teaching materials, learning media, android international trade, ADDIE

DOI :

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v5i4.1402>

6

ABSTRACT

COVID-19 has had an impact on health and education crises. One of the perceived impacts is in learning economics on international trade material which contains a lot of material which makes learning boring. Efforts are made to carry out interesting learning by utilizing lesson plans and teaching materials using android-based learning media. The research method is Research & Development, with the ADDIE model, this research is limited to the Development stage. The research objective is to analyze the level of validity and practicality of lesson plans and teaching materials using Android-based media. The research instrument in the form of a questionnaire given to 10 validator lecturers consisting of 3 Lesson plan experts with an average score of 90.36%, 3 material experts with an average score of 86.86%, 1 evaluation expert lecturer with an average score 97.5% and 3 media experts with an average score of 95.29%, from the overall assessment of the validators categorized as very valid. Practicality tests were conducted on 3 economics teachers with an average score of 90.24% including the very valid category and students with an average score of 86.08% including the very valid category.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

PENDAHULUAN

COVID-19 telah berdampak terhadap krisis kesehatan dan pendidikan. Dimana kebijakan pemerintah mengharuskan pembelajaran dilakukan secara *online* di berbagai jenjang pendidikan. Aktivitas pembelajaran *online* telah terjadi di hampir seluruh dunia selama pandemi COVID-19. Hal ini diungkapkan Goldschmidt & Msn yang dikutip oleh (Herliandry,

Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). Hal ini berkaitan dengan perkembangan teknologi revolusi industry 4.0 yang mampu mengatasi permasalahan peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Perkembangan serta kemajuan pendidikan dapat dicapai dengan berbagai cara, salah satunya melalui perkembangan teknologi. Hal tersebut mengharuskan pendidik melakukan inovasi dengan pemanfaatan teknologi yang ada guna mendukung proses pembelajaran (Wardi, Yulhendri, & Kurniawati, 2019).

Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran merupakan cara baru yang digunakan dalam proses pembelajaran. E-learning adalah alternatif baru yang dihasilkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Darmawan, 2014). Dengan pembelajaran elektronik berbasis web maupun online merupakan cara baru yang telah dipraktekkan dalam dunia pendidik dan pembelajar dalam situasi sekarang ini. Dalam proses pelaksanaan atau pemanfaatan pembelajaran elektronik, mampu memberikan pemahaman peserta didik dalam memperoleh materi serta melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan fasilitas internet (Darmawan, 2014).

Menurut pendapat Anggoro dalam (Darmawan, 2014) Pembelajaran elektronik atau pembelajaran *online* juga sering dimanfaatkan sebagai alternatif untuk belajar jarak jauh (*Distance Learning*). Dalam situasi pandemi Covid-19, pembelajaran jarak jauh sangat berperan penting dikarenakan adanya keterpisahan fisik antara pendidik dan peserta didik. Pendidik dapat memantau kemajuan belajar siswa dengan tugas atau ujian yang diberikan kepada peserta didik. Respon peserta didik dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan peserta didik, namun respon peserta didik tersebut tidak memperlihatkan bagaimana cara belajar siswa dan apakah mereka memberikan respon dengan benar.

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai salah satu faktor yang berpengaruh dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Perencanaan pembelajaran dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai, hal ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran agar lebih sistematis dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada sebuah satuan pendidikan. Pada dasarnya definisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu suatu rancangan pembelajaran dari mata pelajaran per unit yang dijadikan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Tanpa adanya perencanaan yang matang, maka target pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal (Bararah, 2017).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu pengorganisasian dan prosedur yang menggambarkan rencana pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai kompetensi dasar sesuai dengan standar isi yang kemudian dijabarkan dalam silabus, Kunandar dalam (Zendrato, 2016). Fungsi suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai sebuah pedoman bagi guru dalam melaksanakan suatu kegiatan belajar mengajar agar dapat berjalan efektif dan lebih terarah. Dengan suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), seorang guru mempunyai persiapan yang berupa persiapan mental, persiapan tertulis, membangun situasi emosional, lingkungan belajar yang lebih produktif serta memastikan pembelajaran supaya terlibat secara penuh.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru harus bersifat fleksibel agar guru dapat beradaptasi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sebelum mengajar akan mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Callahn dan Clark dalam (Zendrato, 2016) RPP yang disusun secara sistematis, profesional dan efisien memungkinkan guru untuk melihat, mengamati, menganalisis, serta memperkirakan program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan sistematis sehingga akan lebih mudah dilakukan. Apabila seorang guru tanpa persiapan rancangan pembelajaran akan menimbulkan ketidak-efektifan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dikarenakan guru tidak memperkirakan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain mempersiapkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), hal lainnya yang diperlukan dalam pembelajaran yaitu bahan ajar. Menurut (yani, 2016) bahan ajar merupakan komponen yang memuat isi pesan dalam kurikulum yang harus dipahami siswa. Komponen-komponen tersebut berbentuk pesan, fakta, konsep, prinsip, prosedur, problema dan lainnya. Komponen-komponen tersebut memiliki peran sebagai isi maupun materi yang harus dikuasai terlebih dahulu oleh siswa dalam proses pembelajaran. Cakupan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis sesuai dengan struktur organisasi kurikulum pendidikan dan pelatihan. Sedangkan menurut (Suparman, 2012) penyusunan bahan ajar didasarkan oleh beberapa aspek diantaranya tujuan pembelajaran khusus, tingkah laku peserta didik, serta strategi pembelajaran untuk setiap tujuan pembelajaran. Bahan ajar juga merupakan alat, informasi dan teks yang dibutuhkan guru untuk perencanaan dan implementasi pembelajaran. Dengan adanya perencanaan dan evaluasi yang baik maka dapat mencapai pembelajaran yang berkualitas (Kantun & Budiawati, 2015).

Menurut (Pratiwi, Widiyanto, & Sakitri, 2018) Dalam proses pembelajaran ekonomi, banyak ditemui kesulitan yang dialami siswa, yang mana tujuan belajar tidak selalu tercapai. Ada kalanya siswa mengalami permasalahan pada saat belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tidak tercapai. Kesulitan yang dihadapi siswa akan berdampak kepada hasil belajar siswa. Nilai yang rendah menandakan bahwa proses belajar tidak dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Begitupun sebaliknya, siswa dapat dikatakan berhasil apabila tujuannya telah tercapai, hal ini ditandai dengan nilai tinggi yang diperoleh oleh siswa. Berikut data yang menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran ekonomi.

Tabel 1. Persentase siswa yang menjawab benar pada Ujian Nasional ekonomi di SMAN 2 Bukittinggi Tahun 2017-2019

Materi yang diuji	Tahun			Rata-rata
	2017	2018	2019	
Konsep Ekonomi	73,96	57,07	72,89	67,97
Konsep Pembangunan	62,85	57,08	68,36	62,76
Manajemen Perekonomian Internasional	66,41	56,87	57,5	60,26
Akuntansi Perusahaan Jasa	64,74	59,75	71,33	65,27
Akuntansi perusahaan Dagang	55,81	59,3	42,67	52,59

Sumber: Pusat Penilaian Pendidikan (KEMENDIKBUD) 2019

Data diatas menjelaskan bahwa banyak siswa yang masih minim pemahaman terhadap mata pelajaran ekonomi, yang digambarkan dari perolehan nilai rata-rata per kelompok materi. Nilai tertinggi diperoleh dari materi konsep ekonomi dengan nilai rata-rata 67,97. Dan nilai terendah yaitu pada materi akuntansi perusahaan dagang dengan nilai rata-rata 52,59 dan diikuti dengan nilai manajemen perekonomian internasional dengan nilai rata-rata 60,26. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai siswa SMA 2 Bukittinggi yang bermasalah yaitu pada kelompok materi akuntansi perusahaan dagang dan juga pada kelompok materi manajemen perdagangan internasional.

Pada data diatas menggambarkan bahwa materi perdagangan internasional merupakan salah satu materi pembelajaran yang nilainya bermasalah. Materi ini cukup rumit yang menuntut siswa agar dapat memahami konsep dan mampu menerapkan materi tersebut pada kehidupan sehari-hari. Materi ini memuat tentang pengertian, faktor pendorong, faktor penghambat, manfaat, dampak positif dan negatif adanya perdagangan internasional di Indonesia.

Melihat perolehan nilai ekonomi diatas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menunjang suatu pembelajaran yang diharapkan maka diperlukan sebuah alternatif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan peran penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta dapat mengurangi sikap pasif peserta didik. (Hardiyanto, 2005).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berperan penting membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, baik itu pembelajaran online maupun pembelajaran tatap muka. Media berfungsi sebagai alat yang digunakan agar pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut (Sadiman, 2003) fungsi media dibagi menjadi empat antara lain: (1) penyajian pesan yang jelas agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, (3) mengatasi sikap pasif peserta didik, (4) mengatasi perbedaan sikap siswa ditambah lagi dengan pengalaman dan lingkungan yang berbeda.

Media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam proses belajar dan mengajar menjadikan proses pembelajaran menjadi membosankan. Guru yang masih menggunakan papan tulis dan buku mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa kurang tertarik dalam memperhatikan pembelajaran. Media dapat dirancang dan dibuat sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi saat sekarang ini. Media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi berperan dalam menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memberikan dampak positif lainnya pada proses pembelajaran berupa motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Chuang, 2014). Saat ini, sistem Android sangat populer di kalangan masyarakat umum, terutama di kalangan pelajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar dalam kompetensi dasar perdagangan internasional dengan menggunakan media berbasis android

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu permasalahan. Pengetahuan yang dihasilkan peneliti dapat berupa konsep, fakta, generalisasi, dan teori. Pengetahuan yang ada dapat meningkatkan kemampuan untuk menjelaskan, memprediksi, dan mengontrol fenomena yang terjadi disekitarnya (Mustami, 2015).

Jenis penelitian ini adalah pengembangan (Research & Development). Produk yang akan dikembangkan dan diuji kelayakan pada penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Bahan Ajar dengan menggunakan media berbasis Android. Pada metode penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa jenis model pengembangan. Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu model pengembangan ADDIE. Menurut Ahmad dan Badarudin dalam (Hakky, Wirasmita, & Uska, 2018) model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahap yaitu: Analysis (analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Objek penelitian ini adalah Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dan Bahan ajar dengan menggunakan media berbasis Android pada materi Perdagangan internasional kelas XI.

Berikut penjelasan tahap pengembangan ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya, tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Tahap desain yaitu tahapan merancang RPP dan bahan ajar sesuai dengan analisis yang telah dilakukan, serta merancang media yang akan digunakan. Tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam penyusunan RPP, bahan ajar, soal latihan dan media pembelajaran. Tahap pengembangan pada penelitian ini yaitu tahap validasi RPP dan bahan ajar yang dilengkapi dengan soal latihan yang telah dibuat sesuai dengan desain yang direncanakan, serta membuat media berbasis android oleh validator. Dalam proses validasi, validator menggunakan instrument yang telah disiapkan dan diminta mengisi angket berdasarkan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 4 dengan ketentuan sebagai berikut: skor 4 (Sangat Setuju), skor 3 (Setuju), skor 2 (Tidak Setuju), skor 1 (Sangat Tidak Setuju). Setelah hasil validasi dan praktikalitas didapatkan kemudian hasil tersebut diinterpretasikan sesuai dengan kriteria validitas dan praktikalitas produk pengembangan. Setelah dilakukan validasi dan dinyatakan efektif, akan dilakukan uji praktikalitas terhadap RPP dan bahan ajar yang menggunakan media berbasis Android kepada beberapa guru mata pelajaran ekonomi kelas XI dan beberapa siswa kelas XI.

Tabel 2. Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas.

Bobot Nilai	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: (Sugiono,2012)

Tabel 3. Kriteria Validitas Produk Pengembangan.

Persentase	Kriteria
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sumber: (Sugiono,2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan bahan ajar berbasis Android menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluating (Evaluasi), namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap Development.

Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis (*Analysis*) merupakan tahap awal dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini hal yang dilakukan terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Analisis kebutuhan dilihat dari perolehan nilai Ujian Nasional siswa SMA N 2 Bukittingi dari tahun 2017-2019 berdasarkan data Pusat Penilaian Pendidikan (KEMENDIKBUD) 2019, data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang minim pemahamannya terhadap mata pelajaran ekonomi. Analisis kurikulum yaitu melakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan Kurikulum 2013. Materi pembelajaran mencakup Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi. Analisis peserta didik didasarkan pada kebutuhan siswa akan Android sebagai sarana hiburan, serta juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.

Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya yaitu merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan bahan ajar yang dilengkapi dengan soal latihan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan, serta merancang media yang akan digunakan. Tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, bahan ajar, soal latihan dan media pembelajaran. Perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan model pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator-indikator pencapaian kompetensi pada materi perdagangan internasional. Penyusunan RPP berdasarkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan memperhatikan prinsip efisiensi, efektif, dan berorientasi pada murid. Dalam perancangan materi, langkah awal yang dilakukan yaitu menyesuaikan materi pembahasan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Materi yang disusun diperoleh dari berbagai sumber, diantaranya dari buku ekonomi SMA kelas XI, modul, jurnal, artikel. Langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran yaitu, pembuatan bagan alur aplikasi,

pengumpulan unsur-unsur dan ikon yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi, dan pembuatan media pembelajaran.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, produk yang telah dibuat di validasi oleh validator, kemudian di revisi sesuai dengan saran serta masukan dari validator. Tahap ini meliputi validasi oleh dosen validator dan uji praktikalitas produk pengembangan oleh guru dan beberapa orang siswa. Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan revisi produk sehingga produk yang disusun benar-benar valid. Penilaian diperoleh dari rata-rata skor penilaian yang diberikan validator yang kemudian dikonversikan melalui tabel skala likert untuk mengetahui kriteria kelayakan produk, sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek-aspek yang akan di uji kevalidannya yaitu:

Hasil Validasi Ahli Produk Pengembangan

Validasi RPP

Untuk menguji kelayakan RPP yang akan dimuat dalam media ini divalidasi oleh tiga orang Dosen Pendidikan Ekonomi. Penilaian ahli RPP meliputi aspek perumusan tujuan pembelajaran, aspek isi dan aspek kebahasaan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli RPP.

Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
Perumusan tujuan pembelajaran	86,1%	Sangat Valid
isi	93,33%	Sangat Valid
Bahasa	91,67%	Sangat Valid
Rata-rata	90,36%	Sangat Valid

Sumber : Data Olahan

Penilaian produk RPP yang dimuat dalam media berbasis android terbagi atas tiga aspek penilaian. Setiap aspek memiliki rata-rata skor yang berbeda. Pada aspek perumusan tujuan pembelajaran rata-rata skor yang diperoleh 86,1%. Aspek isi dengan rata-rata skor yang diperoleh 93,33%. Aspek bahasa dengan rata-rata skor yang diperoleh 91,67%. Rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan aspek penilaian RPP yaitu 90,36% dengan kategori "Sangat Valid".

Validasi Materi

Untuk menguji kelayakan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran berbasis android ini divalidasi oleh tiga orang dosen. Penilaian ahli materi meliputi aspek materi, aspek latihan soal dan aspek kebahasaan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi.

Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
Materi	85,71%	Sangat Valid
Latihan/Soal	87,5%	Sangat Valid
Bahasa	86,67%	Sangat Valid
Rata-rata	86,86%	Sangat Valid

Sumber : Data Olahan

Penilaian produk Materi yang dimuat dalam media berbasis android berdasarkan penilaian ahli materi terbagi atas 3 bagian aspek penilaian. Setiap aspek mendapat rata-rata skor yang berbeda-beda. Aspek materi dengan rata-rata skor yang diperoleh 85,71%. Aspek Latihan/ Soal dengan rata-rata skor yang diperoleh 87,5%. Aspek bahasa dengan rata-rata skor yang diperoleh 86,67%. Rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan aspek penilaian materi yaitu 86,86% dengan kategori "Sangat Valid".

Validasi Evaluasi

Validasi evaluasi juga disertakan dalam uji validitas dikarenakan media yang digunakan disertai dengan tes evaluasi ketercapaian pembelajaran. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka soal yang digunakan juga divalidasi oleh satu orang dosen validator evaluasi. Penilaian evaluasi meliputi aspek materi, aspek konstruksi, dan aspek bahasa.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Evaluasi.

Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
Materi	100%	Sangat Valid
Konstruksi	97,5%	Sangat Valid
Bahasa	95%	Sangat Valid
Rata-rata	97,5%	Sangat Valid

Hasil validasi soal secara keseluruhan oleh ahli evaluasi terdiri dari aspek materi, aspek konstruksi dan aspek bahasa. Untuk aspek materi diperoleh rata-rata sebesar 100%, aspek konstruksi diperoleh rata-rata sebesar 97,5%, serta pada aspek bahasa diperoleh rata-rata sebesar 95%. Rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan aspek penilaian sebesar 97,5% dengan kategori "Sangat Valid" untuk digunakan sebagai tes evaluasi untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Validasi Media

Untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis android yang dibuat ini divalidasi oleh tiga orang dosen. Penilaian ahli media meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media.

Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
Rekayasa Perangkat Lunak	94,44%	Sangat Valid
Komunikasi Visual	96,30%	Sangat Valid
Rata-rata	95,29%	Sangat Valid

Penilaian produk media berbasis android yang dikembangkan terbagi atas 2 bagian aspek penilaian. Setiap aspek mendapat rata-rata skor yang berbeda-beda. Pada aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh rata-rata skor 94,44%. Aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata skor 96,30%. Rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan aspek penilaian sebesar 95,29% dengan kategori "Sangat Valid".

Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Guru

Uji praktikalitas dilakukan kepada tiga orang Guru Ekonomi SMAN 2 Bukittinggi. Uji praktikalitas meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual.

Tabel 8. Hasil Praktikalitas Guru.

Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
Rekayasa Perangkat Lunak	87,5%	Sangat Valid
Desain Pembelajaran	92,19%	Sangat Valid
Komunikasi Visual	90%	Sangat Valid
Rata-rata	90,24%	Sangat Valid

Penilaian produk media pembelajaran berbasis android terbagi atas 3 bagian aspek penilaian. Setiap aspek mendapat rata-rata skor yang berbeda-beda. Aspek rekayasa perangkat lunak dengan skor rata-rata 87,5%. Aspek desain pembelajaran dengan skor rata-rata 92,23%. Aspek komunikasi visual dengan skor rata-rata 90%. Rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan aspek penilaian sebesar 90,24% dengan kategori "Sangat Praktis" dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Siswa

Uji praktikalitas juga dilakukan kepada beberapa orang siswa jurusan IPS SMAN 2 Bukittinggi. Uji praktikalitas meliputi Uji praktikalitas meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual.

Tabel 9. Hasil Praktikalitas Siswa.

Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
Rekayasa Perangkat Lunak	87,5%	Sangat Valid
Desain Pembelajaran	86,25%	Sangat Valid
Komunikasi Visual	84,5%	Sangat Valid
Rata-rata	86,08%	Sangat Valid

Penilaian produk media pembelajaran berbasis android pada beberapa siswa SMAN 2 Bukittinggi terbagi atas 3 bagian aspek penilaian. Setiap aspek mendapat rata-rata skor yang berbeda-beda. Aspek rekayasa perangkat lunak dengan skor rata-rata 87,5%. Aspek desain pembelajaran dengan skor rata-rata 86,25%. Aspek komunikasi visual dengan skor rata-rata 84,5%. Rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan aspek penilaian sebesar 86,08% dengan kategori "Sangat Praktis" dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan bahan ajar pada kompetensi dasar perdagangan internasional menggunakan media pembelajaran berbasis android menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap *Development* (Pengembangan). Produk pengembangan media pembelajaran berbasis android hanya memuat kompetensi dasar perdagangan internasional. Untuk mengukur kelayakan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan bahan ajar menggunakan media pembelajaran berbasis android dilakukan uji validitas dan uji praktikalitas. 1) Hasil validasi masing-masing produk pengembangan oleh

validator. Perolehan skor rata-rata pada validasi RPP mendapatkan persentase skor sebesar 90,36% dengan kategori sangat valid, skor rata-rata pada validasi materi dengan persentase skor 86,86% dengan kategori sangat valid, skor rata-rata pada validasi evaluasi mendapatkan persentase skor 97,5% dengan kategori sangat valid, serta skor rata-rata pada validasi media dengan persentase skor 90,24%. 2) Hasil praktikalitas yang dilakukan dengan menyebar angket kepada guru dan 10 orang siswa. Skor rata-rata yang diperoleh dari guru dengan persentase skor 90,24% dengan kategori sangat praktis dan skor rata-rata yang diperoleh dari siswa dengan persentase skor 86,08% dengan kategori sangat praktis..

DAFTAR PUSTAKA

- Bararah, I. (2017). Efektifitas Perencanaan Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 131–147. Retrieved from <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/1913>
- Chuang, Y.-T. (2014). Increasing Learning Motivation and Student Engagement through the Technology- Supported Learning Environment. *Creative Education*, 05(23), 1969–1978. <https://doi.org/10.4236/ce.2014.523221>
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Hakky, M. K., Wirasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Hardiyanto, D. (2005). Media dlm Pembelajaran. *Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 1, p. 98.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Kantun, S., & Budiawati, Y. S. R. (2015). Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi yang Digunakan Oleh Guru di SMA Negeri 4 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 129–146.
- Mustami, M. K. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aynat Publishing.
- Pratiwi, R. J. A., Widiyanto, & Sakitri, W. (2018). *Economic Education Analysis Journal*. 3(1).
- Sadiman, A. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Suparman, M. A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Wardi, Y., Yulhendri, & Kurniawati, T. (2019). Implementing flipped learning in microeconomics course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012078>
- Wirawan, P. W. (2012). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web Ke Dalam M-Learning. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 2(4), 21–26. <https://doi.org/10.14710/jmasif.2.4.21-26>
- yani, ramdani. (2016). *Jurnal 3. Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 1-undefined.
- Zendrato, J. (2016). TINGKAT PENERAPAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI KELAS Suatu Studi Kasus di SMA Dian Harapan Jakarta. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 58. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p58-73>