

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Kegiatan Bisnis Ekonomi Kreatif Mahasiswa Politeknik Negeri Banjarmasin

Development Of Local Wisdom-Based Interactive Learning Media For Creative Economic Business Activities Of Politeknik Negeri Banjarmasin

Oleh: Rully Rezki Saputra*, Helda Yuliani, dan Lastaria*****

e-mail: rullysaputrapoliban.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tahun 2022, mendapatkan hasil bahwa penerima dana hibah Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) Politeknik Negeri Banjarmasin, mayoritas tidak mengangkat atau mengambil tema kearifan lokal Kalimantan Selatan. Beberapa peserta didik atau mahasiswa juga mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui apa saja kearifan lokal yang ada di Kalimantan selatan. Selibhnya, tidak adanya media pembelajaran sebagai pemantik mahasiswa untuk mengajukan dana hibah PMW berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Kegiatan Bisnis Ekonomi Kreatif Mahasiswa di Politeknik Negeri Banjarmasin. Selibhnya, penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang digunakan, yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development & Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, serta mahasiswa Program Studi D-IV TRPE Politeknik Negeri Banjarmasin. Prosedur pengembangan media pembelajaran terdiri dari: (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan dan implementasi, (4) tahap evaluasi. Instrumen penilaian yang digunakan untuk melihat kelayakan media pembelajaran. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan ahli atau validator, aspek isi tampilan, penyajian materi, dan aspek bahasa memperoleh jumlah skor rata-rata 92% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian atau respon mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif, yaitu kriteria sangat layak dengan persentase 93,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, Ekonomi kreatif, Kearifan lokal.

ABSTRACT

*Based on the results of observations carried out in 2022, the results showed that the majority of Banjarmasin State Polytechnic Student Entrepreneurship Program (PMW) grant recipients did not highlight or adopt the theme of local wisdom from South Kalimantan. Several students or students also said that they did not know what local wisdom existed in South Kalimantan. Moreover, there is no learning media to motivate students to apply for PMW grant funds based on local wisdom. This research aims to describe the development of interactive learning media based on local wisdom in creative economic business activities for students at the Banjarmasin State Polytechnic. Moreover, this research is a type of development research (*Research and Development*) with the development model used, namely ADDIE (*Analysis, Design, Development & Implementation, and Evaluation*). The research subjects consisted of media experts, material experts, and students of the D-IV TRPE Study Program at the*

Rully Rezki Saputra*, Helda Yuliani**, dan Lastaria***

Politeknik Negeri Banjarmasin^{1,2}

Universitas Muhammadiyah Palangka Raya³

Banjarmasin State Polytechnic. The learning media development procedure consists of: (1) analysis stage, (2) design stage, (3) development and implementation stage, (4) evaluation stage. The assessment instrument used to see the suitability of learning media. The research results show that based on experts or validators, aspects of display content, presentation of material and language aspects received an average score of 92% with very adequate criteria. The results of the assessment or student response to interactive learning media are very feasible criteria with a percentage of 93.6%. So it can be concluded that interactive learning media for creative economic activities based on local wisdom can be used as a support in the learning process.

Keywords: *Development, learning media, creative economy, local wisdom.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa atau negara. Pendidikan juga menjadi salah satu indikator dalam mengukur kesejahteraan suatu masyarakat. Hal tersebut sejaklan dengan tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana termuat dalam Pasal 3 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu, sejalan dengan Peraturan Pemerintah No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan. Setiap satuan pendidikan secara bertahap harus melaksanakan pengelolaan penyelenggaraan pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan yang sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan merupakan kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan adanya kriteria minimal tentang sistem pendidikan, diharapkan dapat dijadikan parameter kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan yang baik, tentunya akan membuat masyarakat di Indonesia

semakin sejahtera.

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi suatu kebutuhan. Ditambah pesatnya perkembangan IPTEK peserta didik jauh lebih tertarik dengan media pembelajaran berbasis audio visual. Dengan hal itu, pengajar diharapkan menjadi agent of change yang semestinya tidak boleh gagap teknologi. Pengajar harus senantiasa memperbarui pengetahuan dan mengenali tren-tren baru dalam pembelajaran. Dengan begitu, peserta didik akan terpuaskan dan terlayani secara maksimal dalam layanan pembelajaran ataupun informasi yang disajikan. Di mana pada gilirannya, jika peserta didik nyaman dan senang dalam belajar, maka hasil pun akan optimal.

Media pembelajar interaktif yang diintegrasikan dengan kearifan lokal bertujuan mengenalkan kearifan lokal yang ada di daerah Kalimantan Selatan agar peserta didik tidak melupakan etika dan budaya seiring dengan perkembangan zaman. Selain itu Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tahun 2022, mendapatkan hasil bahwa penerima dana hibah Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) Politeknik Negeri Banjarmasin, mayoritas tidak mengangkat atau mengambil tema kearifan lokal Kalimantan Selatan. Beberapa peserta

Rully Rezki Saputra, Helda Yuliani**, dan Lastaria****

Politeknik Negeri Banjarmasin^{1,2}

Universitas Muhammadiyah Palangka Raya³

didik atau mahasiswa juga mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui apa saja kearifan lokal yang ada di Kalimantan selatan. Selebihnya, tidak adanya media pembelajaran sebagai pemantik mahasiswa untuk mengajukan dana hibah PMW berbasis kearifan lokal.

Berangkat dari ulasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Kegiatan Bisnis Ekonomi Kreatif Mahasiswa Politeknik Negeri Banjarmasin. Peneliti berharap media pembelajaran interaktif ini dapat membantu mahasiswa memahami secara mendalam tentang potensi kegiatan bisnis ekonomi kreatif kearifan lokal yang ada di Kalimantan Selatan. Selebihnya, dengan memahami hal tersebut, maka semakin banyak ide kreatif dengan mengambil tema kearifan lokal di samping mereka sebagai generasi muda melestarikan potensi kebudayaan yang ada di daerahnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada kegiatan bisnis ekonomi kreatif. Metode penelitian ini bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, menguji produk hingga dihasilkan suatu produk yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Penelitian ini lebih difokuskan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada kegiatan bisnis ekonomi kreatif mahasiswa Politeknik Negeri

Banjarmasin. Selebihnya, Model yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*), diadaptasi dari Lee & Owens. Pemilihan model ADDIE didasari oleh pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, selain itu juga ADDIE dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan yang teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif. Pengembangan media pembelajaran kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Politeknik Negeri Banjarmasin. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu lembar validasi dan angket respon.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu analisis, analisis dilakukan untuk mengetahui seberapa perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mereka ketahui. Tahapan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, yaitu dengan melakukan menggunakan angket kebutuhan. Berdasarkan hasil angket, menyatakan bahwa tidak mengetahui secara luas tentang kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal. Hasil angket analisis kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Mahasiswa

No.	Pertanyaan	Frekuensi	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda tertarik untuk mengikuti dana hibah kegiatan Program Mahasiswa Wirausaha (PMW)?	13	6
2.	Apakah Anda menyukai kegiatan ekonomi kreatif?	14	5
3.	Apakah Anda kesulitan dalam mencari informasi tentang kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal?	14	5
4.	Apakah Anda tidak memiliki buku pengetahuan tentang kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal?	19	0
5.	Apakah Anda tidak memiliki bahan atau media lainnya untuk mempelajari kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal?	19	0
6.	Apakah di Politeknik Negeri Banjarmasin tidak terdapat bahan atau media ajar berupa media interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal?	19	0
7.	Apakah Anda membutuhkan bahan atau media ajar yang dapat digunakan untuk mempelajari materi interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal?	19	0
8.	Apakah Anda setuju apabila dikembangkan bahan ajar berupa media interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal?	19	0
Jumlah Skor		136	16
Persentase		89,5%	10,5%

Berdasarkan hasil penilaian angket kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media interaktif pada tabel 1 diperoleh persentase sebesar 89,5% dengan kategori setuju. Mahasiswa membutuhkan tambahan bahan atau media ajar untuk dapat memudahkan dalam mempelajari kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal, dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mahasiswa dalam mengikuti dana hibah kegiatan Program Mahasiswa Wirausaha (PMW). Pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan melihat hasil angket kebutuhan mahasiswa terhadap kebutuhan media pembelajaran interaktif.

a. *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka tahap selanjutnya, yaitu perancangan. Tahapan perancangan merupakan tahapan kedua pada

pengembangan media pembelajaran interaktif. Hasil pada tahap desain media ini meliputi: cover (sampul), halaman pembuka, halaman petunjuk, kompetensi, materi, video, dan penutup. Langkah pertama yang dilakukan peneliti, yaitu dengan mendesain cover media pembelajaran interaktif semenarik mungkin. *Cover* media di *desain* dengan menggunakan aplikasi power point yang memuat judul media pembelajaran, kalimat pembuka, dan logo Politeknik Negeri Banjarmasin. Latar yang dipilih berwarna hitam, hal ini bertujuan memberikan fokus pada teks pada tampilan halaman. Implementasi pemrograman terdapat pada tombol skip. Perintah ini bertujuan untuk melewati halaman ini. Cover media dapat di lihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Cover Media Pembelajaran Interaktif

Pada halaman pembuka media pembelajaran interaktif ditambahkan juga kalimat sapaan disertai dengan tombol navigasi. Adanya tombol navigasi ini bertujuan untuk mempermudah mahasiswa untuk menuju ke bagian atau materi yang diinginkan. Halaman pembuka dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:

Rully Rezki Saputra*, Helda Yuliani**, dan Lastaria***

Politeknik Negeri Banjarmasin^{1,2}

Universitas Muhammadiyah Palangka Raya³



Gambar 2. Halaman Pembuka

Media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang dapat membantu mahasiswa dalam menggunakan media, seperti menjelaskan fungsi-fungsi tombol navigasi yang tersedia di media tersebut. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Halaman Petunjuk

Tahap awal pembelajaran disajikan tentang kompetensi dari kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal. Hal ini bertujuan agar mahasiswa memahami pokok-pokok pembelajaran yang harus dipahami. Tampilan awal pembelajaran dapat di lihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Halaman Kompetensi

Halaman daftar materi memuat materi yang harus dipelajari mahasiswa. Tampilan halaman pilihan menu baba tau materi terdiri dari teks judul materi yang terkoneksi langsung pada menu bab yang dituju, seperti

(1) materi 1, untuk menuju ke halaman materi 1 yang berisi materi Pengertian dan sejarah ekonomi kreatif; (2) materi 2, untuk menuju ke halaman materi 2 yang berisi jenis-jenis ekonomi kreatif; (3) materi 3, untuk menuju halaman materi 3 yang berisi materi Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia; dan (4) materi 4, untuk menuju halaman materi 4 yang berisi materi Ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal Kalsel. Daftar materi dapat di lihat pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Halaman daftar materi

Halaman materi berisi teks yang menjelaskan materi yang akan dipelajari. Implementasi pemrograman terdapat pada tombol navigasi. Perintah ini bertujuan untuk memanggil halaman selanjutnya atau uraian materi. Hasil dari pembuatan halaman penyajian materi dapat di lihat pada gambar 6 di berikut.



Gambar 6. Halaman Penyajian Materi

Pada bagian halaman penyajian video, memberikan penjelasan tambahan dari materi yang dijelaskan pada halaman yang sebelumnya. Selebihnya, video terhubung langsung hyperlink ke alamat URL yang dituju. Implementasi pemrograman terdapat

Rully Rezki Saputra*, Helda Yuliani**, dan Lastaria***

Politeknik Negeri Banjarmasin^{1,2}

Universitas Muhammadiyah Palangka Raya³

pada tombol klik video. Perintah ini bertujuan untuk membuka video. Hasil dari pembuatan halaman penyajian video dapat di lihat pada gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. Halaman Penyajian Video

Halaman penutup berisi kalimat harapan agar materi yang sudah dibaca dan dipelajari dapat bermanfaat untuk kegiatan lainnya. Hasil dari pembuatan halaman penutup dapat di lihat pada gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8. Halaman Penutup

b. Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan ini merupakan tahapan lanjutan dari tahapan perancangan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pada tahapan ini media dikembangkan berdasarkan draft media yang telah disusun. Peneliti mencari dan mengumpulkan materi yang terkait dengan sumber yang relevan, seperti buku, video, dan jurnal. Setelah media selesai dikembangkan, maka media divalidasi oleh tim ahli (tiga orang validator) yang menilai aspek media, materi, dan bahasa yang terdapat di dalam media. Hasil validasi media pembelajaran interaktif dapat di lihat pada tabel 2 berikut.

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Validator		
			I	II	III
1	Tampilan	Desain cover media menarik untuk di lihat.	3	4	
2		Tampilan warna dan gambar media menarik.	5	4	
3		Ukuran font media sesuai dan jelas terbaca.	5	5	
4		Jenis huruf yang digunakan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi.	4	5	
5		Pemilihan gambar mendukung penyampaian materi pembelajaran.	4	4	
6		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan.	4	5	
7		Petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami.	5	5	
8	Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi.	3	4	
9		Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.	4	4	
10		Isi media sesuai dengan materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal.	5	5	
11		Isi media menunjukkan contoh kegiatan ekonomi kreatif yang bisa dikembangkan di Kalimantan Selatan.	5	4	
12		Keterkaitan materi ekonomi kreatif dengan kearifan lokal.	4	5	
13		Media pembelajaran kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	5	5	
14	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5	
15		Penyampaian kalimat dalam media jelas.	5	5	
16		Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.	5	5	
Jumlah			71	74	6
Persentase			88,7%	92,5%	5%
Tingkat Persentase			81-100%	81-100%	1-100%
Kriteria			Sangat Layak		

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran interaktif

Dari hasil penilaian ketiga validator diatas dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

No.	Validator	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kriteria
1	I	71	88,7%	Sangat layak
2	II	74	92,5%	Sangat layak
3	II	76	95%	Sangat layak
	Rata-rata	73,7	92%	Sangat layak

Tabel 3. Hasil Penilaian Validator I, II, dan III

Hasil validasi dari ketiga validator, persentase yang diperoleh terhadap pengembangan media dari validator I sebesar 88,7%, validator II sebesar 92,5%, dan validator III sebesar 95%. Sehingga diperoleh rata-rata sebesar 92% dengan kriteria sangat layak.

c. Implementation (Implementasi)

Setelah media pembelajaran dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator, tahap selanjutnya, yaitu melakukan uji coba kepada mahasiswa di Politeknik Negeri Banjarmasin. Proses uji coba ini dilakukan dengan membagikan media kepada mahasiswa yang berjumlah 19 orang serta lembar angket. Kemudian peneliti memberikan waktu kepada mahasiswa untuk membaca media terlebih dahulu. Selanjutnya, peneliti meminta mahasiswa untuk mengisi lembar angket respon yang telah peneliti bagikan. Lembar angket yang diberikan berisi 10 daftar pernyataan dengan skala penilaian 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (kurang setuju), 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju). Data yang diperoleh melalui angket ini selanjutnya diolah berdasarkan kriteria penilaian. Pemberian angket kepada mahasiswa bertujuan untuk melihat tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan. Hasil respon atau penilaian mahasiswa terhadap media dapat di lihat pada tabel 4 berikut ini.

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media pembelajaran interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal menarik.	0	0	2	5	12
2	Materi yang terdapat dalam media menarik minat baca saya.	0	0	4	1	14
3	Adanya media memudahkan saya dalam mempelajari materi kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal.	0	0	2	5	12
4	Adanya video membantu saya dalam mengingat kembali materi yang disajikan.	0	0	0	4	15
5	Gambar dalam media memudahkan saya memahami materi.	0	0	5	2	12
6	Materi dalam media menunjukkan contoh-contoh kegiatan ekonomi kreatif. Berbasis kearifan lokal.	0	0	0	3	16
7	Materi dalam media memberikan saya informasi baru mengenai ekonomi kreatif yang dihubungkan dengan kearifan lokal.	0	0	3	3	13
8	Media pembelajaran interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	0	0	0	0	19
9	Materi dalam media menambah wawasan baru saya.	0	0	0	2	17
10	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah saya pahami.	0	0	0	4	15
	Jumlah frekuensi	0	0	16	29	145
	Jumlah skor	0	0	48	116	725
	Total jumlah skor	889				
	Persentase	93,6%				
	Kriteria	Sangat Baik				

Tabel 4. Hasil Penilaian Mahasiswa

Hasil penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif, yaitu sebesar 93.6% dengan kriteria sangat baik.

d. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi telah dilakukan pada setiap tahapan pengembangan ADDIE, pada tahapan analisis dilakukan evaluasi terhadap hasil analisis kebutuhan, tahapan desain pembuatan media tahapan pengembangan dilakukan berdasarkan hasil keterbacaan media.

2. Pengolahan Data

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa, dimana pada setiap jawaban Ya diberi skor 1 dan tidak diberi skor 0. Pada tabel 1 jumlah skor peserta sebesar 136. Jumlah tersebut dibagi dengan jumlah mahasiswa dikali dengan banyaknya butir pertanyaan yaitu, $19 \times 8 = 152$. Sehingga apabila dimasukkan dalam rumus maka diperoleh hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{136}{152} \times 100$$
$$P = 85,5\%$$

b. Lembar Validasi Media

Pada tabel 2, jumlah skor yang diperoleh validator I, yaitu sebesar 71. Jumlah skor ideal diperoleh dari banyaknya butir pernyataan dikali dengan jumlah skala likert, yaitu $16 \times 5 = 80$. Sehingga apabila dimasukkan ke dalam rumus, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$P = \frac{71}{80} \times 100$$
$$P = 88,7\%$$

Jumlah skor yang diperoleh validator II pada tabel 1 yaitu sebesar 74. Jumlah skor ideal yaitu $16 \times 5 = 80$. Sehingga apabila dimasukkan ke dalam rumus, maka akan diperoleh hasil sebagai berikut.

$$P = \frac{74}{80} \times 100$$
$$P = 92,5\%$$

Jumlah skor yang diperoleh validator III pada tabel 1, yaitu sebesar 76. Jumlah skor ideal yaitu $16 \times 5 = 80$. Sehingga apabila dimasukkan ke dalam rumus, maka akan diperoleh hasil sebagai berikut.

$$P = \frac{76}{80} \times 100$$
$$P = 95\%$$

c. Lembar Respon Penilaian Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif diperoleh sebesar 889. Kemudian jumlah tersebut dibagi dengan skor maksimum yaitu jumlah mahasiswa dikali jumlah skala likert dikali jumlah pernyataan maka $19 \times 5 \times 10 = 950$. Sehingga apabila dimasukkan ke dalam rumus, maka diperoleh persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{889}{950} \times 100$$
$$P = 93,6\%$$

3. Interpretasi data

a. Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh 3 orang validator pada tabel 3 diperoleh skor rata-rata persentase sebesar 92%. Selanjutnya hasil tersebut diinterpretasikan, sehingga diperoleh kriteria "sangat layak". Berdasarkan tabel 2 media dikatakan layak dan dapat dipakai dalam proses pembelajaran apabila skor yang diperoleh antara 61-100%, apabila skor yang diperoleh antara 41-60%, maka media harus direvisi atau diperbaiki terlebih dahulu, dan apabila skor yang diperoleh antara 0-40%, maka media harus disusun kembali.

b. Hasil Penilaian Mahasiswa

Berdasarkan tabel 4 hasil penilaian mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93,6%.. Selanjutnya diinterpretasikan sehingga diperoleh kriteria "sangat baik". Dengan demikian mahasiswa mendukung adanya penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai salah sumber belajar yang dapat

digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- a. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis* (Analisis), *design* (Perancangan), *development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *evaluation* (Evaluasi). Dalam hal ini pengembangan media pembelajaran interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal dan memantik agar mahasiswa tertarik untuk mengikuti Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) dengan mengangkat kearifan lokal Kalimantan Selatan.
- b. Hasil validasi oleh ketiga validator menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92% dengan kriteria “sangat layak”. Kriteria media dengan persentase 81-100% layak untuk diujicobakan. Dengan demikian media dapat diuji coba kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil penilaian mahasiswa, diperoleh persentase sebesar 93,6% dengan kriteria “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran.

SARAN

Berikut ini saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, di antaranya sebagai berikut.

- a. Bagi pihak kampus, media pembelajaran interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal ini dapat dijadikan sebagai bahan pemantik agar mahasiswa

tertarik untuk mengikuti Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) dengan mengangkat kearifan lokal Kalimantan Selatan.

- b. Bagi mahasiswa, dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif.
- c. Bagi peneliti, media yang dikembangkan oleh peneliti hanya menyajikan media pembelajaran interaktif kegiatan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal, sehingga untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan atau menambahkan materi serta memberikan contoh-contoh kearifan lokal lainnya agar tercipta pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, A., V. 2014. Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Akutansi Pada Pokok Bahasan Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akutansi*. 2(2): 2.
- Cahyani, Muis dan Afni Regita. 2019. *Ekonomi Kreatif Indonesia dalam Dinamika Perdagangan Internasional*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Damayanti, A, E, Imam, S., Happy, K., dan Resti, R. 2018. Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science an Mathematics Education*. 1(1), 66.
- Depdiknas Sistem. 2014. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, S. 2015. The Effect Pf Students’s Metacognition Ability to Their Reasoning by Using Realistic Mathematical Education Approach at Secondary School of Unggul Sakti Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. 15(3): 171.
- Moelyono, Mauled. 2010. *Menggerakkan*

Rully Rezki Saputra*, Helda Yuliani**, dan Lastaria***

Politeknik Negeri Banjarmasin^{1,2}

Universitas Muhammadiyah Palangka Raya³

- Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan dan Kebutuhan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Najuah, Pristi, S, L. dan Winni, W. 2020. Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ni'mah, N. (2023). Analisis Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bergaya Kognitif Impulsif Dalam Memecahkan Masalah Matematika: Critical Thinking Analysis Of Elementary School Teacher Education Students With Impulsive Cognitive Style In Solving Mathematical Problems. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 28–42. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v18i1.4745>
- Prastowo, Andi. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktis. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Rahmani, Naila Fauzia. 2014. Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman, dkk. 2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Year.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/RnD). Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul. 2017. Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Jember : CV Pustaka Abadi.
- Sunarto, Sunaryo, dkk. 2012. Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryana. 2013. Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang. Jakarta: Salemba Empat.
- Utami, M., Z., Iwan, S., Eko, R., dan Elsa, V. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-alat Optik. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana (PPS) Universitas PGRI Malang*, 347.
- Wijaya, Cahya Alim, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Pengendali Kecepatan dan Soft Starting Motor Listrik Berbasis Arduino Pada Mata Kuliah Penggunaan dan Pengaturan Motor. *Jupiter*. 2(2): 6.
- Yuniati, S. 2018. Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi Karakterkarakter Keislaman Melalui Pendekatan Kontekstual Di Provinsi Riau. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. 6(1), 112.

*Rully Rezki Saputra**, *Helda Yuliani***, dan *Lastaria****

Politeknik Negeri Banjarmasin^{1,2}

*Universitas Muhammadiyah Palangka Raya*³