



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *LIFE SKILL* PADA PELATIHAN PENYIAPAN KEHIDUPAN REMAJA BAGI PENDIDIK SEBAYA DI BALAI DIKLAT KEPENDUDUKAN KELUARGA BERENCANA (KKB) GARUT

Luthfi Zulfikar Ariep¹

¹Teknologi Pendidikan Indonesia Garut
¹lutfizulfikar06@gmail.com



<https://doi.org/10.36052/andragogi.v9i2.236>

Diterima: 11 Oktober 2021 | Disetujui: 29 November 2021 | Dipublikasikan: 31 Desember 2021

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar *life skill* dengan cara yang mudah dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 30 (tiga puluh) peserta didik di Balai Diklat Kependudukan Keluarga Berencana (KKB) Garut. Teknik pengambilan data menggunakan lembar validasi. Terdapat tiga tahap validasi, yaitu: validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi pengguna. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar *life skill* berbasis *hypermedia* ini sangat layak dengan rerata persentase penilaian 88,57%. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran *life skill* berbasis *hypermedia* ini sangat layak dengan rerata persentase penilaian 94,17%. Hasil penilaian pengguna menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran *Life Skill* berbasis *hypermedia* ini adalah layak, dengan persentase 76,44%.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *E-Learning*, *Hypermedia*, *Life Skill*, Pelatihan

Abstract

The purpose of this research is to produce Life Skills teaching materials easily and appropriately to be used in learning activities. This type of research is Research and Development with the ADDIE model. The research subjects were students at Balai Diklat KKB Garut of 30 students. The data collection technique uses a validation sheet. There are three stages of validation, namely: media expert validation, material expert validation, and user validation. The results of media expert validation show that this hypermedia-based Life Skills teaching material is very feasible with an average rating percentage of 88.57%. The results of material expert validation show that this hypermedia-based Life Skill learning multimedia is very feasible with an average rating percentage of 94.17%. The results of the user assessment show that this hypermedia-based Life Skill learning multimedia is feasible, with a percentage of 76.44%. Keywords: teaching materials, hypermedia, Life Skill.

Keywords: Teaching Materials, *E-Learning*, *Hypermedia*, *Life Skills*, Training



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

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara (1994) adalah pembudayaan buah budi manusia yang beradab dan buah perjuangan manusia terhadap dua kekuatan yang selalu mengelilingi hidup manusia yaitu kodrat alam dan zaman atau masyarakat. Jadi, pendidikan itu sifatnya hakiki bagi manusia sepanjang peradabannya, seiring perubahan zaman, dan berkaitan dengan usaha untuk memerdekakan manusia. Pendidikan membantu setiap manusia untuk dapat hidup lebih baik. Daryanto (2010) menyatakan bahwa pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain sedemikian rupa guna memberikan pemahaman, serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Salah satu produk integrasi Teknologi Informasi ke dalam pengajaran adalah *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Saat ini *e-learning* telah mulai mengambil perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademik, profesional, perusahaan maupun industri. Di Balai Kependudukan Keluarga Berencana (KKB) Garut misalnya, *e-learning* telah membuka cakrawala baru dalam proses belajar mengajar. *e-learning* dapat mampu membantu proses peningkatan kompetensi pegawai atau sumber daya manusia dalam hal ini pengelola program Pembangunan Keluarga Berencana yang kemudian disebut "Bangga Kencana" di BKKBN.

Menurut Anwas (dalam Darmawan, 2017), *e-learning* perlu diciptakan seolah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Keunggulan *e-learning* yang paling menonjol adalah efisiensinya dalam penggunaan waktu dan ruang. Dengan *e-learning*, pengajar dan peserta didik tidak lagi

harus selalu bertatap muka dalam ruang atau kelas pada waktu bersamaan.

Memanfaatkan teknologi untuk mengolah bahan ajar menjadi interaktif dengan cara menggabungkan berbagai elemen multimedia yang meliputi media visual, suara, musik, teks, gambar akan menjadi bahan ajar yang menarik, apabila didesain sedemikian rupa. Pemanfaatan multimedia interaktif untuk mengolah bahan ajar dengan teknologi komunikasi berbasis komputer dapat memudahkan penyampaian pengajar dan mudah pula dipahami oleh peserta didik. Pengguna multimedia dibekali dengan kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka dari itu moda ini disebut dengan Multimedia Interaktif. Apabila dalam aplikasi multimedia disediakan struktur dari elemen terhubung yang dapat dikendalikan oleh pengguna, maka multimedia Interaktif tersebut bertransformasi menjadi *hypermedia*. (Munir, 2012)

Metode dalam kegiatan belajar mengajar harus berkembang dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, sumber informasi bagi peserta didik tidak hanya dari buku saja. Pengajar sebaiknya memberikan pelajaran dengan cara yang berbeda. Penggunaan satu metode secara terus menerus akan membuat para peserta didik merasa jenuh. Hal ini tentu akan berpengaruh pada semangat peserta didik dalam menimba ilmu.

Selain kurangnya ketersediaan sumber daya manusia untuk melakukan proses transformasi teknologi, penyediaan infrastruktur telekomunikasi beserta perangkat hukum yang mengaturnya masih dirasakan belum optimal. Hal itu dikarenakan transfer ilmu dan pengetahuan belum memenuhi harapan. Kompetensi pengelola program Bangga Kencana diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap program yang lebih baik, serta dirasa masih perlu ditingkatkan. Sementara itu, menurut Benny



A. Pribadi (2019), pendidik memiliki kewajiban untuk menciptakan program pembelajaran sukses yang dapat membawa peserta didik memiliki kemampuan yang diperlukan setelah menempuh aktivitas belajar. Pembelajaran sukses di antaranya mampu mampu membawa peserta didik dalam mencapai kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membuat peserta didik mampu mengingat isi atau materi pelajaran lebih lama, dan membuat peserta didik dapat menerapkan atau mengamalkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari. Pembelajaran sukses memiliki beberapa indikator penting, yaitu: a) mampu membawa peserta didik dalam mencapai kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari; b) meningkatkan motivasi belajar peserta didik; c) membuat peserta didik mampu mengingat isi atau materi pelajaran lebih lama; dan d) membuat peserta didik dapat menerapkan atau mengamalkan, ilmu pengetahuan yang telah dipelajari. (Pribadi, 2019)

Bahan ajar yang digunakan di Balai Diklat KKB Garut masih konvensional. Hal ini tentu akan sedikit menghambat perkembangan setiap peserta didik. Pengajar pun akan merasa kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar karena fasilitas yang tidak memadai. Masalah utama dalam kurangnya lengkapnya fasilitas tersebut tentunya adalah dana, sehingga pihak Balai Diklat sulit untuk membeli media-media pembelajaran khusus bengkel, karena harganya mahal.

Proses pembelajaran *life skill* di Balai Diklat KKB Garut yang masih konvensional itu terlihat pada bahan ajar yang belum sepenuhnya yang mendukung pembelajaran secara *online* dalam pemberian teori dengan media pembelajaran yang terpadu antara teks, grafis, gambar, foto, audio dan video. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tentu dapat mengurangi minat belajar peserta didik. Hal ini ditandai dengan sikap peserta didik yang

mengalami penurunan fokus. Menurunnya fokus peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar tentu akan berpengaruh pada berkurangnya ilmu yang terserap oleh peserta didik. Selain itu, kegiatan belajar mengajar akan menjadi monoton.

Dibutuhkan alternatif lain dalam memecahkan permasalahan di Balai Diklat tersebut, yaitu membuat media pembelajaran yang terpadu yang menggabungkan antara teks, gambar dan video dalam sebuah media. Memanfaatkan teknologi saat ini, media pembelajaran dapat menggunakan komputer dan proyektor. Menggunakan bantuan *software* tertentu, pengajar dapat membuat media pembelajaran terpadu yang menarik dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang baru akan membuat peserta didik kembali menjadi fokus dan membantu pengajar.

Salah satu teknik pembuatan bahan ajar yang dapat digunakan adalah *hypermedia*. Teknik ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berisi teks, gambar, suara, dan video. Pembuatan media dengan *software* ini tidak terlalu sulit, namun butuh kesabaran dan ketelitian dalam membuatnya, sehingga, diharapkan dengan dibuatnya media pembelajaran *life skill* ini dapat membantu proses belajar mengajar. Media berbasis *hypermedia* ini dapat menjadi variasi lain dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini juga nantinya akan dengan mudah diberikan dan diakses oleh setiap peserta didik.

Sebagai penyelenggara, Balai Diklat KKB Garut melaksanakan Diklat di bidang kependudukan dan keluarga berencana kepada para pengelola program. Untuk mengambil kebijakan program yang tepat, penyelenggaraan diklat harus dipastikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga dapat mendukung program BKKBN secara keseluruhan. Akan tetapi, kenyataan saat ini menghadapkan kita

pada pandemi Covid-19 yang mengharuskan terjadinya perubahan metode pembelajaran yang signifikan.

Berdasarkan dari uraian tersebut, penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan, yaitu: bagaimana cara membuat multimedia pembelajaran *life skill* berbasis *hypermedia* yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar?

Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008), menyatakan bahwa: "Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies*, *skills*, dan *attitudes*". Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa kanak-kanak hingga masa lanjut usia melalui serangkaian proses belajar sepanjang hayat. Menurut Arsyad (2013), belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang di sepanjang hidupnya. Proses belajar tersebut terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungan. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar merupakan hal yang dilakukan seorang individu untuk merubah hidupnya lebih baik dengan cara melatih kemampuan, keterampilan dan sikap dengan berbagai cara dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya dari sejak lahir hingga menutup usia.

Menurut Azhar Arsyad (2013) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media yang akan dibuat merupakan sebuah media yang akan digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan ilmu melalui dua jalan, yaitu melalui indra pendengar dan indra penglihat.

Hamalik (1994) menyatakan, media alat komunikasi berguna untuk membuat proses belajar mengajar lebih efektif, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Hal ini menunjukkan pentingnya sebuah media dalam dunia pendidikan saat ini.

Menurut Rabiman (2015), media pembelajaran adalah semua alat bantu, baik yang berwujud *hardware* maupun *software* yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dua arah atau interaksi antara pengajar, sumber belajar dan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Dari beberapa pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah sebuah perantara atau pengantar pesan atau ilmu dari seorang pendidik ke peserta didik, baik *hardware* maupun *software*, yang menggabungkan beberapa unsur seperti teks, grafis, gambar, foto, audio dan video, sehingga mampu mengefektifkan proses kegiatan belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar. Yang dimaksud dengan sumber belajar ialah asal yang mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan. Seels and Richey (dalam Cahyadi, 2019) menyebutkan bahwa bahan ajar disusun berdasarkan tujuan pembelajaran khusus, karakteristik peserta didik dan strategi pembelajaran untuk setiap tujuan pembelajaran. Bahan Ajar merupakan komponen yang saling terkait erat dengan isi setiap mata pelajaran dan harus relevan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan strategi pembelajaran. Suparman (dalam Cahyadi, 2019) menjelaskan perihal bahan ajar yang berisikan informasi, baik cetak maupun elektronik, yang digunakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini mencakup

materi-materi ajar untuk tujuan umum pembelajaran (penyampaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan) dan beberapa materi tambahan sebagai pengayaan maupun untuk remedial.

Dick and L (1985) menjelaskan bahan ajar adalah apa saja yang digunakan guru untuk diberikan kepada siswa agar dapat mencapai kompetensi atau kemampuan tertentu. Untuk memperoleh pelajaran, diperlukan materi yang biasanya berbentuk rekaman pengetahuan yang tertulis di buku teks, referensi, atau bahan-bahan lain yang relevan dengan kebutuhan siswa (Kasihani dalam Cahyadi, 2019).

Teknologi *hypermedia* telah tersedia selama sekitar satu dekade. Dimulai dengan Douglas Engelbart, para peneliti menjadi tertarik untuk menerapkan konsep dan teknologi *hypermedia* untuk pengembangan perangkat lunak. *Hypermedia* telah memberikan kontribusi yang signifikan untuk pengembangan perangkat lunak di tiga bidang utama: mengatasi sejumlah besar informasi yang terkait dengan proyek pengembangan perangkat lunak; membangun dan memelihara hubungan antara berbagai jenis dokumen rekayasa perangkat lunak; dan memungkinkan insinyur pengembangan untuk merekam, mendokumentasikan, dan melestarikan pengetahuan tentang pemikiran, proses, dan alasan pengembangan (Roth dkk., 1994).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *research and development* (R&D). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji efektivitas produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, bukan semata menguji teori (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan tiga tahap validasi dalam penilaiannya. Ketiga validasi tersebut adalah Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Materi, dan Validasi Pengguna. Pada tahap validasi ahli media, terdapat tiga aspek penilaian, yaitu aspek tampilan media, aspek penggunaan gambar, suara, dan video, dan aspek sistem navigasi. Validasi ahli materi meliputi tiga aspek, yaitu aspek relevansi materi, aspek isi materi pembelajaran, dan aspek kemudahan pengoperasian multimedia. Validasi pengguna meliputi lima aspek, yaitu aspek relevansi materi, aspek isi materi pembelajaran, aspek kemudahan pengoperasian, aspek menu navigasi, dan aspek desain tampilan sistem. Penelitian ini dilakukan pada Juli 2021 hingga selesai. Sampel pengguna dari penelitian ini adalah peserta didik Diklat PKBR Bagi Pendidikan Sebaya yang berjumlah 30 (tiga puluh) orang.

Data yang telah didapat dari ahli media, ahli materi, dan pengguna kemudian dianalisis. Analisis data menggunakan skala *Likert*. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat layak sampai tidak layak.

Tabel 1. Pembagian skor terhadap jawaban responden

Jawaban Responden	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Setelah tabulasi data dilakukan, maka dibuatlah persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{skor interval}}{\text{skor interval maksimal}} \times 100\%$$

Berdasar rumus tersebut, interval kelas validasi materi media dan perangkat lunak media secara persentase dapat digambarkan dalam Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Interval Kelas Validasi Materi Media dan Perangkat Lunak Media

No	Interval Penilaian	Kriteria
1	84% < persentase ≤ 100%	Sangat Layak
2	68% < persentase ≤ 84%	Layak
3	52% < persentase ≤ 68%	Cukup Layak
4	36% < persentase ≤ 52%	Kurang Layak
5	20% ≤ persentase ≤ 36%	Tidak Layak

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Temuan

Hasil validasi ahli materi terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan melalui angket telah diisi oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi dari ahli media

No	Aspek	Poin ke-	Jumlah	%	Rerata
1	Tampilan	1	4	80	80
		2	4	80	
2	Penggunaan gambar, suara dan video	3	5	100	85,71
		4	4	80	
		5	5	100	
		6	4	80	
		7	4	80	
		8	4	80	
3	Sistem navigasi	9	4	80	100
		10	5	100	

Rerata persentase skor penilaian dari ahli media dari aspek tampilan media adalah 80%, dari aspek penggunaan gambar, suara, dan video adalah 85.71%, dan dari aspek sistem navigasi adalah 100%. Mengacu pada tabel interval persentase penilaian, maka hasil penilaian dari ahli materi dari aspek tampilan media adalah layak, dari aspek penggunaan gambar, suara, dan video adalah sangat layak, dan dari aspek sistem navigasi adalah sangat layak.

Selanjutnya, hasil validasi ahli materi terhadap multimedia pembelajaran *life skill* yang dikembangkan melalui angket telah diisi oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi dari ahli materi

No	Aspek	Poin ke-	Jumlah	%	Rerata
1	Kesesuaian materi dengan silabus	1	10	100	100
		2	10	100	
		3	10	100	
2	Relevansi Materi	4	8	80	92.5
		5	9	90	
		6	10	100	
		7	10	100	
		8	10	100	
		9	8	80	
		10	9	90	
3	Isi materi pembelajaran	11	9	90	90
		12	9	90	
		13	8	80	
		14	10	100	
		15	9	90	

Rerata persentase skor penilaian dari ahli materi dari aspek kesesuaian materi dengan silabus adalah 100%, dari aspek relevansi materi adalah 92,5%, dan dari aspek isi materi pembelajaran adalah 90%. Mengacu pada tabel interval persentase penilaian, maka hasil penilaian dari ahli materi dari aspek kesesuaian materi dengan silabus adalah sangat layak, dari aspek relevansi materi adalah sangat layak, dan dari aspek isi materi pembelajaran adalah sangat layak.

Data penilaian pengguna melibatkan peserta didik Diklat PKBR Bagi Pendidikan Sebaya yang berjumlah 30 (tiga puluh) orang di Balai Diklat KKB Garut. Pada penelitian ini peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap bahan ajar multimedia *life skill* berbasis *hypermedia* yang dikembangkan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Data hasil penilaian pengguna dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Data hasil penilaian pengguna

No	Aspek	Poin ke	Jml	%	Rerata
1	Relevansi materi	1	98	78.4	78.8
		2	99	79.2	
2	Isi materi pembelajaran	3	107	85.6	78.2
		4	87	69.6	
		5	109	87.2	
		6	88	70.4	
3	Kemudahan pengoperasian	7	95	76	76
4	Menu navigasi	8	94	75.2	75.2
5	Desain tampilan	9	98	78.4	74
		10	87	69.6	

Rerata persentase skor penilaian pengguna dari aspek relevansi materi adalah 78,8%, dari isi materi pembelajaran adalah 78,2%, dari aspek kemudahan pengoperasian adalah 76%, dari aspek menu navigasi adalah 75,2%, dan dari aspek desain tampilan sistem adalah 74%. Mengacu pada tabel interval persentase penilaian, maka hasil penilaian pengguna dari aspek relevansi materi adalah layak, dari isi materi pembelajaran adalah layak, dari aspek kemudahan pengoperasian adalah layak, dari aspek menu navigasi adalah layak, dan dari aspek desain tampilan sistem adalah layak.

Dari beberapa masukan ahli materi dan peserta didik di lapangan, terdapat beberapa revisi pada bahan ajar multimedia berbasis *hypermedia* yang dikembangkan. Beberapa revisi produk yang dilakukan adalah: (1) Penambahan suara pada tombol yang belum bersuara ketika di tekan; (2) Perubahan bentuk-bentuk dari tombol; dan (3) Perubahan warna dasar pada tampilan produk

2. Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia berbasis *hypermedia* ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) penggunaan yang mudah; (2) materi yang relevan; (3) bahan ajar dapat digunakan berulang-ulang; dan (4) bahan ajar dapat digunakan para peserta didik masing-masing.

Keunggulan tersebut tentu dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan memudahkan para peserta didik dalam belajar secara mandiri. Aktivitas kegiatan belajar mengajar menggunakan strategi pembelajaran lebih efektif karena pembelajaran berpusat pada peserta didik. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek dapat disajikan kepada masing-masing peserta didik. Media dapat lebih memungkinkan adanya interaksi peserta didik dengan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis. Media akan membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai abstrak.

PENUTUP

1. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian adalah pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *hypermedia* yang mudah dapat menggunakan program lunak presentasi. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran *life skill* berbasis *hypermedia* ini sangat layak dengan rerata persentase penilaian 88,57% yang mencakup tiga aspek penilaian, yaitu: aspek tampilan media, aspek penggunaan gambar, suara dan video, serta aspek sistem navigasi. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran *life skill* berbasis *hypermedia* ini sangat layak dengan rerata persentase penilaian 94,17% yang mencakup tiga aspek penilaian, yaitu: Aspek relevansi materi, aspek isi materi pembelajaran, dan aspek kemudahan pengoperasian multimedia. Hasil penilaian pengguna menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran *life skill* berbasis *hypermedia* ini adalah layak, dengan

persentase 76,44% yang mencakup 5 aspek, yaitu: aspek relevansi materi, aspek isi materi pembelajaran, aspek kemudahan pengoperasian, aspek menu navigasi, dan aspek desain tampilan sistem.

2. Rekomendasi

Media pembelajaran di masa pandemi Covid-19 perlu didukung oleh keberadaan bahan ajar yang memudahkan penggunaannya, baik peserta didik maupun pengajar. *Hypermedia* merupakan teknik yang direkomendasikan sebagai upaya penyampaian materi pembelajaran, dengan tidak menghilangkan relevansi sebuah materi yang ingin disampaikan, sehingga pembelajaran sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai.

Para praktisi pendidikan dan pelatihan sangat disarankan untuk menggunakan teknik ini, khususnya widyaiswara sebagai pengajar di BKKBN dan umumnya praktisi lainnya di dunia pendidikan di Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Radja Grafindo Persada.
- Bell-Gredler. (1986). *Pengertian Belajar*. Dalam Winataputra S. Putra. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewantara, Ki Hajar. (1994). *Dewantara II: Kebudayaan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamam Peserta didik.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Vol. 58, Issue 12). Alfabeta.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Roth, T., Aiken, P., & Hobbs, S. (1994). Hypermedia Support for Software Development: A Retrospective Assessment. *Hypermedia*, 6(3), 149–173. <https://doi.org/10.1080/09558543.1994.12031233>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development): Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik* (Edisi Ke-4). Alfabeta.
- Udin S. Winataputra. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.