

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MIA (MULTIMEDIA INTERACTIVE AND AUTOMATIC) BERBASIS HYPERCONTENT MATA PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH AL AMIRIYYAH
PONDOK PESANTREN BLOKAGUNG BANYUWANGI**

Irnawati¹, Nurmida Catherina Sitompul², Nunung Nurjati³
Email: irnawati.wirna99@gmail.com

Sekolah Pascasarjana, Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ABSTRACT

This study aims to develop hypercontent-based Multimedia Interactive and Automatic (MIA) Learning Media for Economics subjects at Madrasah Aliyah Al Amiriyah, Blokagung Islamic Boarding School, Banyuwangi. MIA is designed to utilize communication and information technology, with the aim of presenting interactive and automatic materials to increase student engagement in learning. With hypercontent-based MIA, it is expected that students can access materials in an interesting and efficient manner and improve their understanding of the material being taught. The research model used is Research and Development (R&D) with the Dick and Carey approach, which involves ten development steps. These steps include analysis of objectives, context, and students, material development and evaluation, and field trials after the product is completed. The assessment was carried out by material, media, and learning design experts, as well as small group and field trials with learning outcome tests. The results of the expert assessment showed that this product was interesting, fun, and interactive, with a score of 92% for learning design, 96% for material, and 90% for media. The results of the study indicate that hypercontent-based MIA is effective in increasing student motivation, engagement, and understanding of economic concepts. The analysis showed a significant difference between classes using MIA and those without, with higher average test scores in classes using the product. In conclusion, hypercontent-based MIA is effective and worthy of further development to support independent and interactive learning, and is relevant for improving the quality of education in Islamic boarding schools and other educational institutions.

Keywords: *Dick and Carey Model, Economy, Economics Subject, Hypercontent, Learning, Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Pembelajaran MIA (Multimedia Interactive and Automatic) berbasis hypercontent untuk mata pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyah, Pondok Pesantren Blokagung, Banyuwangi. MIA dirancang untuk memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi, dengan tujuan menyajikan materi yang interaktif dan otomatis agar siswa lebih terlibat dalam

pembelajaran. Dengan MIA berbasis hypercontent, diharapkan siswa dapat mengakses materi dengan cara yang menarik, efisien, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Model penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan Dick and Carey, yang melibatkan sepuluh langkah pengembangan. Langkah-langkah tersebut mencakup analisis tujuan, konteks, dan siswa, pengembangan materi dan evaluasi, serta uji coba lapangan setelah produk selesai dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, media, dan desain pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil dan lapangan dengan tes hasil belajar. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa produk ini menarik, menyenangkan, dan interaktif, dengan penilaian 92% untuk desain pembelajaran, 96% untuk materi, dan 90% untuk media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MIA berbasis hypercontent efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi. Analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan MIA dan yang tidak, dengan rata-rata skor tes lebih tinggi pada kelas yang menggunakan produk. Kesimpulannya, MIA berbasis hypercontent efektif dan layak dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung pembelajaran mandiri dan interaktif, serta relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di pesantren dan lembaga pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Ekonomi, Model Dick and Carey, Mata Pelajaran Ekonomi, Pembelajaran, Hypercontent, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang diimbangi dengan pesatnya laju teknologi saat ini telah membuat metode-metode pengajaran dalam pendidikan mulai bergeser ke arah yang lebih mengandalkan peran teknologi. Adaptasi teknologi yang berkembang menjadi pembelajaran digital telah menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan era ini yang dapat memberikan layanan dan sumber pembelajaran yang mudah dan cepat diakses dalam proses pembelajaran. Pembelajaran digital dikembangkan demi terwujudnya sistem pendidikan

yang secara terpadu untuk membangun konektivitas antar komponen yang ada dalam pendidikan sehingga pendidikan menjadi lebih dinamis dan fleksibel bergerak dalam mengadakan komunikasi guna memperoleh dan meraih peluang-peluang yang ada untuk pengembangan pendidikan. Perlunya kesiapan seluruh komponen sumber daya manusia baik dalam cara berpikir, orientasi, perilaku, sikap dan sistem nilai yang mendukung pemanfaatan pembelajaran digital untuk kemaslahatan manusia di era yang serba digital ini (Finamore et al., 2021).

Berdasarkan definisi tersebut, teknologi pendidikan berperan dalam proses yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran untuk meningkatkan kinerja belajar yang baik dengan menggunakan perangkat teknologi. Sehingga dengan demikian pembelajaran digital dan teknologi pendidikan adalah satu kesatuan yang utuh dan menjadikan keduanya berlari maju sesuai dengan perubahan zaman di era digital society. Hal ini sesuai dengan bunyi surat edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease (covid-19) yang mengungkapkan bahwa: "Pembelajaran jarak jauh luar jaringan/offline (Luring), menggunakan televisi, radio, modul belajar mandiri dan lembar kerja, bahan ajar cetak, alat peraga dan media belajar dari benda di lingkungan sekitar" (Rahmawati, D., & Nugroho, 2021). Berdasarkan surat edaran tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kondisi yang serba tidak menentu salah satunya dengan semakin masifnya penyebaran virus, pendidikan di Indonesia harus tanggap terhadap tuntutan zaman agar proses pembelajaran dapat dilangsungkan oleh

siswa dan guru. Indonesia saat ini juga tengah memasuki era 4 digital society dimana digitalisasi telah diarahkan ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat. Kecakapan dalam dunia digital tentunya sangat diperlukan termasuk dalam dunia pendidikan khususnya penggunaan perangkat keras (hardware) berupa PC/computer, laptop, atau notebook dan perangkat lunak (software) seperti aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Bentuk implementasi dari penggunaan perangkat-perangkat tersebut, salah satunya dapat diaplikasikan dalam pembuatan bahan ajar dalam bentuk digital (Syafi'i & Mariono, 2022).

Peran dan fungsi bahan ajar dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting dikarenakan dapat menunjang proses belajar mengajar baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dimuat dalam definisi bahan ajar menurut (Tohidi et al., 2021) yang menyatakan bahwa bahan pembelajaran (learning materials) merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh

karena itu, dengan adanya bahan ajar yang dikolaborasikan dengan teknologi sehingga menjadi sebuah produk digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik secara kelompok maupun individu. Menurut pendapat tersebut, alat yang dimaksud dapat dijelaskan sebagai sesuatu yang menyampaikan pesan pembelajaran dan memanfaatkan berbagai perangkat pendukung, termasuk sumber belajar yang mudah diakses melalui internet. Dengan kombinasi ini, terciptalah kekayaan referensi dari berbagai informasi yang dapat diakses oleh siswa (Finamore et al., 2021).

Pembelajaran ekonomi di kelas XI memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan mengembangkan keterampilan analisis. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah pengembangan modul pembelajaran berbasis *hypercontent*. *Hypercontent* adalah desain pembelajaran yang memanfaatkan berbagai media seperti teks, audio, grafik, gambar, dan video untuk menyampaikan materi. Dengan *hypercontent*, siswa dapat mengontrol sendiri topik yang ingin mereka pelajari

dan membangun pemikiran imajinatif (Gunawan et al., 2024).

Perkembangan pesantren di zaman digital memberikan tantangan dan peluang yang besar. Di satu sisi, teknologi digital bisa membantu pesantren untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas. Namun, di sisi lain, menurut Kholifah (2022) penggunaan teknologi digital juga bisa mengancam keberlangsungan pesantren yang lebih tradisional. Tantangan utama yang dihadapi oleh pesantren di era digital adalah adaptasi dengan teknologi yang terus berkembang. Pesantren harus mengikuti perkembangan teknologi dan mampu memanfaatkannya untuk kepentingan pendidikan dan dakwah (Rizaldi et al., 2022). Hal ini memerlukan perubahan *mindset* dari para pengelola dan pengajar pesantren, serta investasi dalam infrastruktur dan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi di bidang teknologi.

Beberapa tantangan yang dihadapi pesantren dalam mengembangkan diri di era digital adalah kurangnya ketersediaan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan bagi guru dan tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi, dan kurangnya pemahaman tentang

pentingnya literasi digital (Ningrum, S. H., & Maulana, 2021). Selain itu, pesantren juga menghadapi tantangan dalam memperluas jangkauan dan meningkatkan daya tariknya terhadap masyarakat yang semakin cenderung menggunakan teknologi (Hasmiza & Muhtarom, 2022). Tetapi di balik tantangan tersebut, terdapat peluang besar bagi pengembangan pesantren di era digital. Salah satu peluang tersebut adalah kemampuan untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas melalui media sosial dan platform digital lainnya. Pesantren bisa memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi dengan para alumni, masyarakat sekitar, bahkan untuk menarik siswa baru dari luar daerah.

Teknologi digital dapat membantu pesantren dalam manajemen data siswa, administrasi, dan keuangan. Dengan penerapan sistem informasi manajemen, pesantren dapat memaksimalkan proses administrasi dan meningkatkan efisiensi pengelolaan (Baharun et al., 2021). Era digital juga menawarkan kesempatan bagi pesantren untuk mengembangkan program pendidikan yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Pesantren dapat menggabungkan pembelajaran dengan teknologi seperti video pembelajaran,

pembelajaran online, dan sistem manajemen pembelajaran berbasis cloud.

Dalam konteks pembelajaran ekonomi kelas XI, pengembangan modul pembelajaran berbasis *hypercontent* dapat membantu siswa untuk menarik minat belajar ekonomi dan memberikan kemudahan dalam belajar konsep ekonomi ini sehingga mata pelajaran ekonomi tidak menakutkan. Modul ini bisa disajikan dalam berbagai format, seperti video, gambar, dan teks, sehingga memungkinkan siswa memilih metode pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka (Bariyyah, 2024).

Penelitian ini mengkaji peran teknologi digital dalam mendukung pengembangan bahan ajar berbasis *hypercontent* pada pembelajaran ekonomi kelas XI, menganalisis tantangan yang dihadapi dalam pengembangan dan implementasi modul pembelajaran berbasis *hypercontent* di pesantren era digital, serta mengevaluasi pengaruh penggunaan modul tersebut terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga untuk mengidentifikasi strategi yang dapat diterapkan dalam

meningkatkan literasi digital di pesantren guna menunjang pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan menilai efektivitas modul berbasis hypercontent dalam meningkatkan keterampilan analisis dan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi.

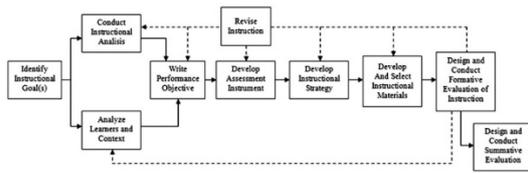
B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitiannya ini menggunakan model pengembangan *Research & Development* (R&D), Dick and Carey. Model Dick and Carey, (Sugiyono, 2017) menekankan di setiap tahapannya yaitu perbaikan secara keseluruhan pada model desain sistem pembelajaran yang bersifat prosedural. Peneliti memilih model pengembangan Dick dan Carey karena sesuai dengan judul peneliti yaitu mengembangkan *Multimedia Interactive and Automatic* (MIA) berbasis *hypercontent* sebagaimana yang diungkapkan oleh (Sugiyono, 2017) model Dick dan Carey dengan tahap proses pengembangan *Multimedia Interactive and Automatic* (MIA) berbasis *hypercontent* ini termasuk model yang terbanyak digunakan oleh perancang pembelajaran kebanyakan.

Prosedur penelitian Model Dick dan Carey ini memiliki sepuluh tahapan pengembangan Dick & Carey, (2009)

menyatakan terdiri dari 10 tahapan, yakni: (1) *identify instructional goals* (mengidentifikasi tujuan), (2) *conduct instructional analysis* (menganalisis pembelajaran), (3) *analyze learners and contexts* (menganalisis pembelajar dan konteks), (4) *write performance objectives* (merumuskan tujuan khusus), (5) *develop assessment instruments* (mengembangkan instrumen penilaian), (6) *develop instructional strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran), (7) *develop and select materials* (mengembangkan dan memilih materi pembelajaran), (8) *design and conduct formative evaluation of instruction* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif pembelajaran), (9) *revise instruction* (merevisi pembelajaran), (10) *design and conduct summative evaluation* (mendesain dan melakukan evaluasi summative). Alur proses Pengembangan *Multimedia Interactive and Automatic* (MIA) berbasis *Hypercontent* Pada Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Blokagung Banyuwangi Kelas XI. Gambat 3.1 menjelaskan tahapan-tahapan pada Model Dick and Carey.

Menurut *Dick and Carey*, (2009) dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 1 Model Penelitian dan Pengembangan (Dick & Carey, 2015)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Data yang disajikan berikut ini adalah (1) data evaluasi tahap pertama yaitu data tinjauan ahli desain pembelajaran (2) data evaluasi tahap ke dua yaitu data tinjauan ahli isi bidang studi (3) data evaluasi tahap ketiga yaitu data tinjauan ahli media, (4) data evaluasi tahap ke empat yang terdiri dari data uji coba perorangan, (5) data evaluasi tahap kelima kelompok kecil (6) data evaluasi tahap keenam yaitu data uji coba lapangan yang diberikan kepada siswa, dan (7) data evaluasi tahap ketujuh yang terdiri dari data uji coba rekan sejawat.

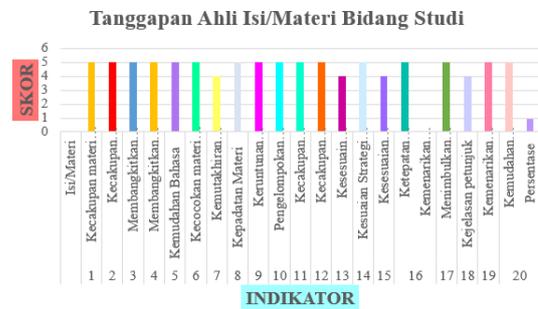


Gambar 2 Grafik Tanggapan Ahli Desain Pembelajaran

Hasil validasi Ahli Desain Pembelajaran sebesar 92%, maka

dapat dikatakan bahwa produk Pengembangan Media Pembelajaran *Multimedia Interactive and Automatic* (MIA) Berbasis *hypercontent* Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi ini menarik dan menyenangkan karena bersifat interaktif. Sehingga para pengguna tidak merasa bosan. Selain itu media ini bisa digunakan sebagai sarana belajar dimana saja dan kapan saja tanpa terikat waktu.

Hasil data tinjauan ahli pembelajaran ini dapat diperhatikan pada table 4.2 berikut ini:



Gambar 3 Grafik Tanggapan Ahli Desain Pembelajaran

Hasil validasi ahli isi/materi dengan prosentase nilai sesuai 96% maka dapat dikatakan bahwa produk Pengembangan Media Pembelajaran *Multimedia Interactive and Automatic* (MIA) Berbasis *hypercontent* Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren

Blokagung Banyuwangi ini sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

Hasil data tinjauan ahli media pembelajaran ini dapat diperhatikan pada table berikut ini:



Gambar 4 Grafik Tanggapan Ahli Desain Pembelajaran

Hasil validasi ahli media dengan prosentase nilai sesuai 90% maka dapat dikatakan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran MIA (*Multimedia Interactive and Automatic*) Berbasis *hypercontent* Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi ini sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

Berikut ini dipaparkan data yang diperoleh dari uji coba perorangan yang penyajiannya meliputi penyajian data, analisis data dan revisi produk.

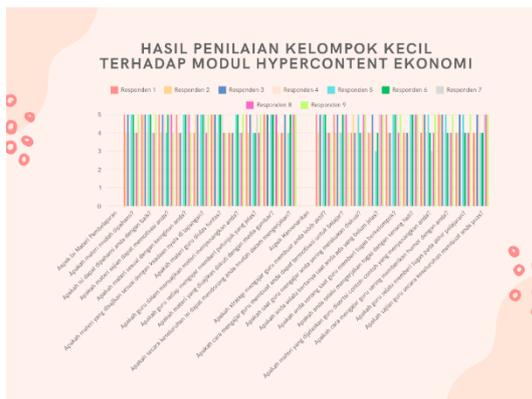


Gambar 5 Grafik Hasil Penilaian Perorangan terhadap Modul *Hypercontent* Ekonomi

Data-data yang dikumpulkan melalui kegiatan uji coba perorangan, selanjutnya dianalisis. Dari gambar 5 diketahui bahwa rerata persentase Modul *hypercontent* Pengembangan Media Pembelajaran *Multimedia Interactive and Automatic* (MIA) Berbasis *hypercontent* Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi sebesar 91% yang menunjukkan Modul *hypercontent* Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi berada pada kualifikasi baik.

Data-data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil berupa Modul *hypercontent* Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi yang disajikan oleh pengembang atau peneliti.

Penilaian terhadap Modul *hypercontent* Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi Papua melalui angket dalam uji kelompok kecil sebagai berikut:

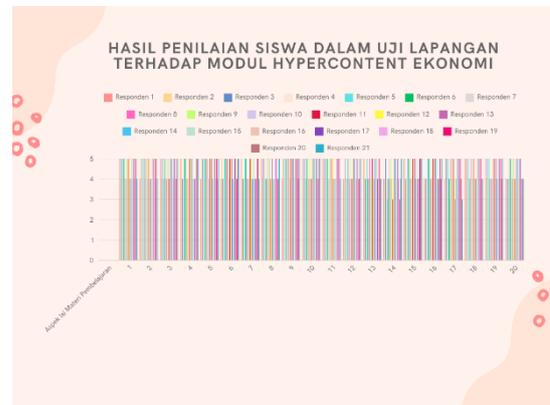


Gambar 6 Grafik Hasil Penilaian Kelompok Kecil terhadap Modul *Hypercontent* Ekonomi

Data-data yang dikumpulkan melalui kegiatan uji coba kelompok kecil, selanjutnya dianalisis. Dari gambar 6 diketahui bahwa rerata persentase Modul *hypercontent* Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi sebesar 90% yang menunjukkan Modul *hypercontent* Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi berada pada kualifikasi baik.

Hasil angket penilaian siswa terhadap Modul *hypercontent* Ekonomi Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi di

dalam uji coba lapangan disajikan dalam gambar 7 berikut:



Gambar 6 Grafik Hasil Penilaian Siswa dalam Uji Lapangan terhadap Modul *Hypercontent* Ekonomi

Data-data yang dikumpulkan melalui kegiatan uji coba lapangan, selanjutnya dianalisis. Dari gambar 7 diketahui bahwa rerata persentase Modul *hypercontent* Ekonomi Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi sebesar 90% yang menunjukkan Modul *hypercontent* Ekonomi Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi berada pada kualifikasi sangat baik.

Sedangkan hasil penilaian teman sejawat terhadap Modul *hypercontent* Ekonomi Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi diperoleh data seperti pada gambar 8 berikut:



Gambar 8 Grafik Hasil Penilaian Teman Sejawat terhadap Modul *Hypercontent* Ekonomi

Hasil penilaian siswa dan Teman sejawat dalam uji lapangan jika dirata-rata 95%. Rerata ini menunjukkan bahwa Modul *hypercontent* Ekonomi Madrasah Aliyah Al Amiriyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi berada pada kualifikasi baik, pengembang tidak melakukan revisi mengingat tidak ada saran dari Teman sejawat.

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi Media Pembelajaran MIA (Multimedia Interactive and Automatic) berbasis *hypercontent* untuk mata pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyah, Pondok Pesantren Blokagung, Banyuwangi. Pengembangan media ini didorong oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan

mempermudah pemahaman materi pelajaran, terutama di era digital yang serba cepat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa MIA memperoleh validasi yang sangat baik pada berbagai tahapan, mulai dari tinjauan ahli desain pembelajaran (92%), ahli materi (96%), hingga ahli media (90%). Selain itu, uji coba perorangan dan kelompok kecil juga menunjukkan hasil yang memuaskan, dengan rerata skor 91% dan 90% yang menunjukkan kualifikasi baik. Uji coba lapangan dan penilaian rekan sejawat menunjukkan hasil yang lebih tinggi, yakni 95%, menunjukkan bahwa MIA berbasis *hypercontent* ini sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi yang sangat positif ini dapat dijelaskan dengan teori konstruktivisme yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan lebih efektif. Dalam hal ini, MIA sebagai media pembelajaran berbasis *hypercontent* menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, dan audio. Menurut (Adami & Nurzaelani, 2023; Nurpratiwi et al., 2023; Purba et al., 2023), pembelajaran yang

aktif dan kontekstual akan memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. MIA menyediakan akses materi yang mudah dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat, yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian oleh (Hotimah et al., 2023; Indah Simamora et al., 2023; Pratiwi & Dewi, 2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti modul hypercontent, mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini juga sejalan dengan temuan dari Prastowo (2013), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan MIA berbasis hypercontent pada penelitian ini membuktikan bahwa teknologi pendidikan dapat

memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan pemahaman mereka, dan mendorong mereka untuk berpikir kritis.

Namun, meskipun hasil penelitian ini mendukung banyak temuan sebelumnya, terdapat beberapa perbedaan jika dibandingkan dengan penelitian lain yang membahas efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran digital terkadang tidak efektif dalam konteks tertentu, terutama jika siswa tidak terbiasa dengan teknologi atau jika infrastruktur pendukung tidak memadai (Febrianti et al., 2023; Marisda et al., 2023; Mulyadi et al., 2023). Namun, dalam penelitian ini, MIA berbasis hypercontent berhasil diterima dengan baik oleh siswa dan guru di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah, menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, media berbasis teknologi dapat berhasil diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan.

Implikasi teoretis dari temuan ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis hypercontent dapat memperkaya pendekatan teoritis dalam pendidikan, terutama yang berfokus pada penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran

yang lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, media seperti MIA dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran yang lebih inovatif.

Implikasi praktisnya adalah MIA dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran Ekonomi kepada siswa, dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami. Guru dapat memanfaatkan MIA untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas atau sebagai bahan ajar untuk pembelajaran mandiri. Dengan demikian, penggunaan MIA dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah atau sekolah-sekolah lain yang membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan era digital.

Implikasi metodologisnya adalah bahwa penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan evaluasi formatif, yang terbukti efektif dalam mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk melakukan revisi berdasarkan umpan balik dari ahli, siswa, dan rekan sejawat. Oleh karena itu, pendekatan R&D

dengan evaluasi formatif dapat menjadi metode yang bermanfaat dalam penelitian pengembangan media pembelajaran di masa depan.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa MIA berbasis hypercontent merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Ekonomi. Oleh karena itu, MIA layak untuk dikembangkan lebih lanjut dan diterapkan di berbagai sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. Pengembangan media serupa di masa depan dapat dilakukan dengan memperhatikan konteks lokal dan kebutuhan spesifik siswa agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal. Penelitian ini juga mengimplikasikan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan sebagai cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam jangka panjang, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu strategi untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan di era digital, di mana siswa diharapkan memiliki keterampilan digital yang baik. Oleh karena itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi

dalam upaya meningkatkan keterampilan digital siswa di lingkungan pesantren maupun di sekolah-sekolah umum, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tuntutan zaman yang semakin berkembang

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disusun kesimpulan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran *Multimedia Interactive and Automatic* (MIA) Berbasis *hypercontent* Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi ini layak digunakan untuk menjawab persoalan yang sudah ada sebelumnya di latar belakang. Dimana untuk melayani Pembelajaran Ekonomi Eksklusif Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi belum menerapkan Modul *hypercontent* Mata Pelajaran Ekonomi Pada Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi sebagai media alternatif. Maka diperlukan suatu Modul *hypercontent* Mata Pelajaran Ekonomi Pada Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi yang dapat meningkatkan efektifitas kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu perlu dikembangkan Modul

hypercontent Mata Pelajaran Ekonomi, dan (2) Media pembelajaran *Multimedia Interactive and Automatic* (MIA) berbasis *Hypercontent* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan produk pengembangan dan kelas yang tidak menggunakan produk. Rata-rata skor tes hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan produk pengembangan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan produk. Hal ini membuktikan bahwa produk Pengembangan *Multimedia Interactive and Automatic* (MIA) berbasis *Hypercontent* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, K., & Nurzaelani, M. M. (2023). Pengembangan Modul *Hypercontent* Berbasis Karakter (Kreatif) Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Cetak. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan (Jtp)*, 8(1).
- Bariyyah, K. (2024). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Hypercontent Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sma Kelas Xi*.
<https://doi.org/10.21009/03.1201.Pf39>

- Dick, W., & Carey, L. (2015). The Systematic Design Of Instruction. 8th. In *Boston, Ma*.
- Febrianti, E., Vilda, D. A., & Pranata, R. (2023). Pengembangan Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Hypercontent Dengan Canva Di Kelas Iv Sd Negeri 06 Pontianak Kota. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Finamore, P. Da S., Kós, R. S., Corrêa, J. C. F., D, Collange Grecco, L. A., De Freitas, T. B., Satie, J., Bagne, E., Oliveira, C. S. C. S., De Souza, D. R., Rezende, F. L., Duarte, N. De A. C. A. C. D. A. C., Grecco, L. A. C. A. C., Oliveira, C. S. C. S., Batista, K. G., Lopes, P. De O. B., Serradilha, S. M., Souza, G. A. F. De, Bella, G. P., ... Dodson, J. (2021). No Title. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(February), 2021.
- Gunawan, W., Atiqoh, A., Fatirul, A. N., Rahmawati, R. D., Sabariah, S., Rufii, R., Sitompul, N. C., & Kurniawan, A. (2024). Hypercontent Development Training For Rich And Renewable Learning Resources At State Senior High School 1 Driyorejo, Gresik. *Maju: Indonesian Journal Of Community Empowerment*, 1(6), 484–492.
<https://doi.org/10.62335/997qq254>
- Hotimah, H., Raihan, S., Amrah, A., Atjo, S. E. P., & Ap, N. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Inovatif Berbasis Hypercontent Bagi Guru Sd. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2).
<https://doi.org/10.53624/Kontribusi.V3i2.223>
- Indah Simamora, N., Simamora, E., & Dewi, I. (2023). *Development Of Learning Tools Based On Realistic Mathematics Approach Using Hypercontent For Improving Student's Problem Solving Ability And Learning Independence At Vii Grade*.
<https://doi.org/10.4108/Eai.1-11-2022.2326214>
- Marisda, D. H., Rahmawati, Ma'ruf, & Bancong, H. (2023). Preliminary Research On The Development Of Digital Hypercontent Modules In Mathematical Physics Subjects. *Aip Conference Proceedings*, 2540.
<https://doi.org/10.1063/5.0105890>
- Mulyadi, Widyaningrum, R., Imbar Nursetyo, K., & Ardiansyah, A. A. (2023). Pengembangan Buku Hypercontent Untuk Mata Kuliah Evaluasi Program Di Prodi Teknologi Pendidikan Fip Unj. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2).
<https://doi.org/10.21009/Jpi.062.05>
- Ningrum, S. H., & Maulana, A. (2021). "Transformasi Pendidikan Pesantren Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang". *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 8(2), 23-35.
- Nurpratiwi, S., Amaliyah, A., & Hakam, A. (2023). *Development Of Digital Hypercontent Teaching Material To Improve Students' Understanding Of Pedagogical Concept*.
<https://doi.org/10.4108/Eai.28-10-2022.2326398>
- Pratiwi, S. Y., & Dewi, N. R. (2023). Development Of Hypercontent-Based Probability Teaching Materials With Problem-Based Learning Model. *Unnes Journal Of Mathematics Education*, 11(3).
- Purba, P. E., Simamora, E., & Dewi, I. (2023). Development Of

Hypercontent-Based Open-Ended Approach-Based Learning Devices To Improve Smk Students' Creative Thinking Abilities. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(1).
<https://doi.org/10.24114/Paradikma.V16i1.42621>

Rahmawati, D., & Nugroho, W. (2021). "Pemanfaatan Media Luring Dalam Pembelajaran Di Daerah 3t". *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 9(1), 120-130.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (25th Ed.). Alfabeta.

Syafi'i, N. I. M. N., & Mariono, A. (2022). Pengembangan Media E-Modul Untuk Materi Pendapatan Nasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Negeri 19 Surabaya. *Journal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(2).

Tohidi, E., Faqih, A., & Narasati, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Dan Interaktif Pada Matakuliah Akuntansi Keuangan. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)*, 9(2), 139.
<https://doi.org/10.25157/Je.V9i2.6275>

1.