

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENGELOLAAN BISNIS RITEL**



Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana program studi
Pendidikan Bisnis

Oleh :

LATIFAH CAHYANI

NIM : 1707622046

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN BISNIS

TAHUN 2026

***DEVELOPMENT OF WEBSITE-BASED INTERACTIVE
LEARNING MEDIA TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION
IN THE RETAIL BUSINESS MANAGEMENT SUBJECT***



*Submitted as one of the requirements for obtaining a Bachelor's degree in the
Business Education study program*

By:

LATIFAH CAHYANI

Student ID: 1707622046

STATE UNIVERSITY OF Jakarta

FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS

BUSINESS EDUCATION STUDY PROGRAM (S1)

YEAR 2026

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227
Lamanunj.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR BENTUK: SKRIPSI

Nama Mahasiswa : LATIFAH CAHYANI
NIM : 1707622046
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik
Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Retail

ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian
tugas akhir.

Jakarta, 3 Agustus 2026
Pembimbing I

Prof. Dr. Corry Yohana, M.M.
NIDN/NUPTK. 0018095907

Pembimbing II

Kusworo, S.Pd., M.Pd.
NIDN/NUPTK. 0428128901

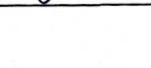
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Latifah Cahyani
NIM : 1707622046
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Bisnis/Ekonomi dan Bisnis
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta
Didik Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Retail

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/ Tidak Lulus**
Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 20 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua	Dita Puruwita, S.Pd., M.Si., Ph.D	
	NIP. 198209082010122004	
Sekretaris	Dr. Annisa Lutfia, S.Pd., M.Pd	
	NIP. 198802142022032001	
Penguji Ahli	Daru Putri Kusumaningtyas, S.E., M.Han	
	NIP. 199504122023212041	
Pembimbing 1	Prof. Dr. Corry Yohana, M.M.	
	NIP. 195909181985032011	
Pembimbing 2	Kusworo, S.Pd., M.Pd	
	NIP. 198912282024061001	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis,


Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M
NIDN/NUPTK. 0027067204

Koordinator Program Studi
S1 Pendidikan Bisnis,


Dita Puruwita, S.Pd., M.Si., Ph.D
NIDN/NUPTK. 0008098205

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Latifah Cahyani
NIM : 1707622046
Program Studi : Pendidikan Bisnis
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Retail

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 10 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Latifah Cahyani
1707622046

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Latifah Cahyani
NIM : 1707622046
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis / Pendidikan Bisnis
Alamat email : latifahcyn@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENGELOLAAN BISNIS RETAIL

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 AGUSTUS 2026

Penulis

(LATIFAH CAHYANI)
nama dan tanda tangan

ABSTRAK

LATIFAH. 1707622046. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel kelas XI, serta mengetahui kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Multimedia interaktif ini dirancang dengan pendekatan interaktif dan kontekstual yang mengintegrasikan elemen multimedia seperti video, audio, gambar, serta kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang dilaksanakan di SMK Negeri 50 Jakarta pada kelas XI Bisnis Ritel. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 86,6% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 96,2% dengan kategori sangat layak, dan uji desain pembelajaran 83,3% dengan kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak digunakan. Hasil uji coba terhadap 34 peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari rata-rata 48,41 (69,2%) pada pretest menjadi 61,12 (87,3%) pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,54 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, hasil uji kepraktisan (TAM) menunjukkan tingkat penerimaan peserta didik terhadap media sebesar 82,4% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, serta dapat menjadi solusi atas kurangnya media pembelajaran interaktif di sekolah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, SMK, Pengembangan Media Pembelajaran, Pengelolaan Bisnis Retail

ABSTRACT

LATIFAH. 1707622046. *Development of Website-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Motivation in the Retail Business Management Subject*

This research aims to develop interactive multimedia for the Retail Business Management subject in grade XI, as well as to determine its feasibility and effectiveness in improving students' learning motivation. This interactive multimedia was designed using an interactive and contextual approach that integrates multimedia elements such as video, audio, images, and interactive quizzes to enhance students' active engagement. This research employed the Research and Development method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), conducted at SMK Negeri 50 Jakarta in the XI Retail Business class. The material expert validation results showed a feasibility level of 86.6% in the "very feasible" category, while the media expert validation showed a feasibility level of 96.2% in the "very feasible" category, and the instructional design test showed 83.3% in the "very feasible" category. Thus, the interactive learning media was declared feasible for use. The trial results involving 34 students showed an increase in learning motivation from an average of 48.41 (69.2%) at pretest to 61.12 (87.3%) at posttest, with an N-Gain value of 0.54, classified as moderate. In addition, the practicality test (TAM) results showed a student acceptance rate of 82.4%, categorized as very good. Based on these results, it can be concluded that the website-based interactive learning media is feasible and effective for use as a learning medium, and can serve as a solution to the lack of interactive learning media in schools.

Keywords: *Interactive Learning Media, Vocational High School, Learning Media Development, Retail Business Management*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat serta karunia-Nya, sehingga perancangan laporan tugas akhir berbasis proyek ini dapat diselesaikan dengan baik. Proyek akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat akademis guna meraih gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menaruh harapan besar agar karya ini tidak hanya memberikan kontribusi keilmuan bagi khalayak umum, tetapi juga menjadi sarana pengembangan diri bagi penulis.

Keberhasilan penyusunan proyek ini tentunya tidak terlepas dari uluran tangan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mohamad Rizan, M.M. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
2. Dita Puruwita, S.Pd., M.Si., Ph.D selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bisnis.
3. Prof. Dr. Corry Yohana, M.M. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu untuk mengarahkan dan membimbing jalannya proyek ini.
4. Kusworo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan serta arahan selama penyusunan berlangsung.
5. Kepala Sekolah beserta Wakil bidang Kurikulum SMK Negeri 50 Jakarta atas perizinan yang diberikan untuk melaksanakan uji coba proyek di sekolah tersebut.
6. Kusnadi, S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel atas bantuan dan izin yang telah diberikan selama proses uji coba.
7. Siswa-siswi Kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 50 Jakarta yang dengan sukarela meluangkan waktu untuk berpartisipasi sebagai responden.
8. Kedua orang tua tercinta, Harisah dan Marodji, yang senantiasa mencurahkan doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan moril maupun materil tanpa henti.

9. Rekan-rekan PKM (Cinta Mauli AD, Dian Nirmalasari, Fahmawati Siti Zubaedah, dan Salma Fauziyyah) atas sumbangsih ide serta semangat yang diberikan.
10. Sahabat-sahabat terdekat (Kayla Azizah, Salma Adelia Handjaya, Maria Phoebe, Destya Cahya Ramadhani, Afia Gauss Baruna, Deandra Maharani, Layla Hanifah, Fawazkha Salsa binha Viary, Ghina Garlika, dan Dini Septi Aulina) yang selalu mendampingi dan menguatkan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
11. Keluarga besar Pendidikan Bisnis Angkatan 2022 yang selalu solid dan saling memotivasi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan proyek ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik yang membangun serta saran yang sifatnya perbaikan sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan manfaat nyata bagi dunia pendidikan serta pihak-pihak yang memerlukan.

Jakarta, 10 Juli 2026

Latifah Cahyani

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Pertanyaan Penelitian	9
1.3. Tujuan Pengembangan	9
1.4. Pentingnya Pengembangan.....	9
1.5. Spesifikasi Produk Pengembangan	11
1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
1.6.1 Asumsi Pengembangan.....	13

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Konsep yang dikembangkan	15
2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	15
2.1.2 Video Pembelajaran Interaktif	17
2.1.3 Pembelajaran Interaktif.....	19
2.2 Landasan Teori	21
2.2.1 Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran.....	21
2.2.2 Motivasi Belajar.....	26
2.2.3 Model ARCS	28
2.2.4 <i>Teori Acceptance Model (TAM)</i>	29
2.3 Model Pengembangan Media Pembelajaran	30
2.4 Penelitian Terdahulu.....	40
2.5 Kerangka Berpikir	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
3.1 Subjek, Tempat, dan Waktu Pengembangan.....	46
3.2 Pendekatan dan Metodologi Penelitian	47
3.3 Prosedur Pengembangan	48
3.4 Teknik Pengumpulan data	53
3.5 Teknik Analisis Data	56

4.1	Hasil Pengembangan	63
4.1.1	Hasil Analisis	63
4.1.2	Hasil <i>Design</i>	64
4.1.3	Uji Kelayakan Ahli Materi.....	68
4.1.3.1	Hasil Uji Kelayakan Ahli materi.....	68
4.1.4	Uji Ahli Media	72
4.1.4.1	Hasil uji kelayakan ahli media	72
4.1.2.1	Hasil revisi uji Ahli media	75
4.1.5	Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	77
4.1.6	Uji Coba Perorangan	81
4.1.7	Uji Coba Kelas Kecil	83
4.1.8	Uji Coba Kelas Besar	86
4.1.9	Uji Keefektifan.....	88
4.2	Pembahasan	92
5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Implikasi	99
5.3	Keterbatasan Pengembangan.....	100
5.4	Rekomendasi Bagi Peneliti Selanjutnya.....	100
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN.....		108

DAFTAR GAMBAR

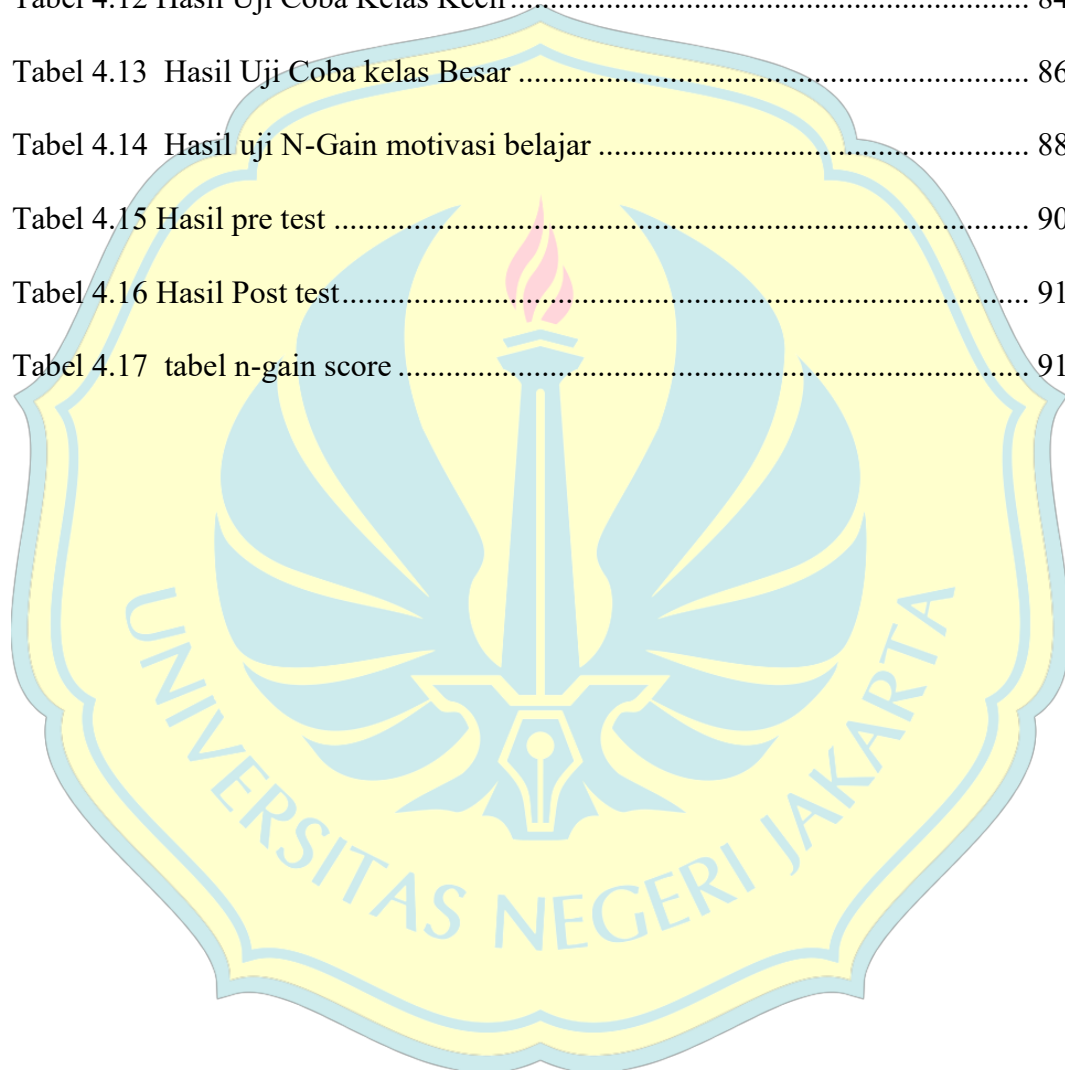
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	44
Gambar 3.1 Waktu Penelitian	47
Gambar 4.1 Hasil Revisi Bagian Landing Page	76
Gambar 4.2 Hasil Revisi Bagian Petunjuk Belajar	77
Gambar 4.3 Hasil Revisi Bagian Menu	81
Gambar 4.4 Hasil Revisi Bagian Latihan	81



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan kekurangan model pengembangan	39
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	40
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen ahli media	54
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen ahli materi.....	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen ahli desain pembelajaran	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen angket peserta didik.....	56
Tabel 3.5 Kisi-Kisi instrumen angket motivasi belajar	56
Tabel 3.6 Skala Likert	57
Tabel 3.7 Interpretasi Data Kualitatif Kelayakan Media	57
Tabel 3.8 Kriteria Presentase angket respon	58
Tabel 3.9 Kriteria Penskoran Angket Motivasi Belajar	59
Tabel 3.10 Kategori N-Gain Score.....	59
Tabel 3.11 Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar	60
Tabel 3.12 Hasil analisis Validitas Angket Motivasi Belajar	61
Tabel 3.13 Hasil Uji Reliabilitas data angket Motivasi Belajar	62
Tabel 4.1 Storyboard media pembelajaran interaktif.....	64
Tabel 4.2 Penjelasan Media Pembelajaran Interaktif.....	66
Tabel 4.3 Hasil Review Ahli Materi	68
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Uji Ahli Materi	70
Tabel 4.5 Rentang Tingkat Kelayakan Materi	71
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Uji Ahli Media.....	73
Tabel 4.7 Hasil Review Ahli Media.....	75

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran	77
Tabel 4.9 interpretasi kelayakan media.....	78
Tabel 4.10 Hasil Review Uji Ahli Desain Pembelajaran	80
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Perorangan	82
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Kelas Kecil	84
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba kelas Besar	86
Tabel 4.14 Hasil uji N-Gain motivasi belajar	88
Tabel 4.15 Hasil pre test	90
Tabel 4.16 Hasil Post test.....	91
Tabel 4.17 tabel n-gain score	91



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen penilaian	108
Lampiran 2 Surat izin penelitian	123
Lampiran 3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian dari Lokasi	124
Lampiran 4 Surat Keterangan Hasil Pindah uji Kemiripan Naskah	124
Lampiran 5 Riwayat Hidup penulis	125

