

UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL* PADA MATERI SOP PENATAAN PRODUK

Ranie Fentiyani

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya,
email : raniefentiyani@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penggunaan modul cetak pada mata pelajaran penataan barang dagangan kompetensi dasar SOP Penataan Produk selama ini belum mampu membentuk kognitif siswa. Dari fenomena tersebut dapat diatasi menggunakan media pembelajaran modul *virtual* untuk mata pelajaran penataan barang dagangan yang dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran modul *virtual* pada mata pelajaran penataan barang dagangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Datanya didapatkan melalui beberapa sumber kepustakaan (*study literature*) dan observasi. Berdasarkan hasil *review* diperoleh temuan sebagai berikut : pengembangan media *virtual* yang semakin baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan menghadirkan multimedia pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa diberi kebebasan memilih bahan pembelajaran sendiri dan belajar sesuai dengan kadar diri sendiri. Melalui media *virtual* sebagai media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran lebih praktis, menarik, interaktif, serta mengefektifkan waktu penyampaian materi, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan penggunaan media pembelajaran modul *virtual* SOP Penataan Produk dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sebagai bagian dari kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: model pengembangan, media pembelajaran, modul *virtual*

Abstract

The use of print module on the subject of the display of the basic competency SOP display of product has not been able to form cognitive students. From the phenomenon can be overcome by using virtual module learning media for the subjects structuring of the basic competency that is developed. The purpose of this research is to know the improvement of learning quality through learning media of virtual module in the subject of display. The method used in this research is qualitative method. The data obtained through literature sources (*study literature*) and observations. Based on the results of the review obtained the findings as follows: the development of virtual media expected to improve will increase the quality of learning, by presenting multimedia learning centered on students because they were given the freedom to choose the basis material itself and learn according to the level of self. Through the virtual media as a learning media can create more practical, interesting, interactive, and effective learning process of material delivery, so that the quality of learning can be improved and the use of learning media virtual module SOP display of product can raise motivation to student learning as part of the quality of learning.

Keywords: development model, instructional media, virtual module

PENDAHULUAN

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah selalu berupaya untuk melakukan berbagai reformasi dalam bidang pendidikan. Dimana pendidikan menjadi ujung tombak dalam meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan arti pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi peserta didik dengan memperhatikan dan mengaplikasikan ilmu terkait etika, logika, estetika, agama, pendidikan kewarganegaraan, pendidikan pancasila, dan fenomenologi berdasarkan nilai-nilai kemanusiaan yang diwujudkan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Sesuai dengan definisi tersebut, dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran memiliki peranan menjadi ujung tombak proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang kurang inovatif dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Sanjaya (2006:162), menyatakan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Hal ini pula mempengaruhi kualitas pembelajaran siswa di kelas.

Adapun kebutuhan manusia terhadap teknologi sangat didukung oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu adanya media *virtual* seperti *Electronic Book (E-Book)*. Dimana implementasi *Electronic Book (E-Book)* yang lebih praktis yaitu dalam sebuah *Electronic Modul (E-Modul)* yang merupakan salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer atau handphone sebagai media pembelajaran dengan tampilan menyerupai fisiknya yang lebih tepat disebut modul *virtual*.

Sehingga melalui pengembangan media pembelajaran modul *virtual* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong siswa lebih berminat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Adapun peningkatan kualitas pembelajaran yang dimaksud disini adalah peningkatan pengetahuan (kognitif) siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran modul *virtual* pada mata pelajaran penataan barang dagangan kompetensi dasar SOP Penataan Produk.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar ini, penggunaan modul *virtual* pada Kompetensi Dasar SOP Penataan Produk akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari setiap materi SOP Penataan Produk yang notabene diperlukan penampilan gambar dan video untuk memahami secara keseluruhan materi, sehingga informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik, selain itu penggunaan modul *virtual* ini lebih ramah lingkungan dan gambar atau foto yang disajikan dapat diperbesar dan lebih jelas dibandingkan modul cetak. Sehingga dapat dijadikan sebagai bekal peserta didik kelas XI yang akan menjalankan praktek kerja industri dan mengerjakan penugasan yang tidak lain pasti berhubungan dengan penataan barang dagangan, selain itu juga akan menjadi bekal siswa kelas XII yang menjadikan Penataan Barang Dagangan sebagai salah satu penilaian pada saat ujian praktek sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pengembangan

Menurut Darmawan (2012:12), menyatakan bahwa Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang mencakup berbagai variasi teknologi dalam proses belajar. Pengembangan terhadap media pembelajaran dapat

dikerjakan sendiri oleh guru. Menurut Sudjana (Trianto, 2014:221), bahwa untuk melaksanakan pengembangan perangkat pengajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Oleh sebab itu, dalam upaya pengembangan pada media pembelajaran diperlukan rancangan siklus melalui tahapan model pengembangan yang dimulai dari tujuan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Secara umum setiap model terdiri dari empat tahap, yaitu: *Pertama*, tahap pendefinisian (*define*), yaitu tahapan yang bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran. *Kedua*, tahap perancangan (*design*), yaitu perancangan prototipe perangkat pembelajaran. *Ketiga*, tahap pengembangan (*develop*), yaitu yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. *Keempat*, tahap penyebaran (*disseminate*), yaitu tahap penggunaan perangkat yang dikembangkan (Trianto, 2014:221). Adapun beberapa model pengembangan adalah sebagai berikut :

- a. Model Pengembangan Menurut Kemp
Pengembangan perangkat menurut Kemp (Trianto, 2014) memberi kesempatan kepada pengembang agar dapat memulai dari komponen manapun. Namun karena kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia dan berorientasi pada tujuan, maka proses pengembangan itu dimulai dari tujuan.
- b. Model Pengembangan Pembelajaran Menurut Dick & Carey
Menurut pendekatan model Dick & Carey (Trianto, 2014) terdapat beberapa komponen yang akan dilewati dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut yang berupa urutan langkah-langkah.
- c. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D
Model pengembangan ini disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Trianto, 2014) adalah model 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Modul Virtual

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *electronic modul* (e-modul) sebagai salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer atau handphone untuk media pembelajaran. Modul *virtual* merupakan modul pembelajaran yang dikemas dalam bentuk interaktif *flash* dilengkapi audio-video dengan tampilan menyerupai bentuk fisiknya. Jadi, tampilan yang disajikan pada modul *virtual* yang dikembangkan disajikan melalui media elektronik dan dilengkapi gambar dan video. Dimana tidak dapat dipegang secara langsung oleh pengguna seperti layaknya modul cetak, namun

penggunaannya diaplikasikan dengan cara di *flip* menggunakan bantuan komputer/laptop dan *handphone*

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Datanya didapatkan melalui beberapa sumber kepustakaan (*study literature*) dan observasi. Berdasarkan kajian dari sumber kepustakaan diperoleh fakta bahwa secara umum media *virtual* sebagai media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran lebih praktis, menarik, interaktif, serta mengefektifkan waktu penyampaian materi, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengkaji dari berbagai referensi, pendapat, dan uraian terkait dengan upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media *virtual* dapat dijelaskan bahwa Media pembelajaran telah mengalami perkembangan konsep sejalan dengan berkembangnya teknologi pembelajaran saat ini. Sebab, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran Sanjaya (2006:162). Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT), teknologi pembelajaran merupakan sebuah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari pemecahan masalah, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan yang terkontrol. Dengan adanya teknologi pembelajaran akan semakin mudah menghasilkan sebuah multimedia pendidikan atau yang sering disebut sebagai media pembelajaran.

Multimedia adalah suatu kombinasi dari berbagai media, dimana kombinasi tersebut dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2013:162) multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, audio, suara, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran. Sedangkan Gayeski (Surasmi:2016) mengartikan multimedia ialah suatu system hubungan komunikasi interaktif melalui komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, memindahkan, dan mencapai kembali data dan maklumaat dalam bentuk teks, grafik, animasi, dan sistem audio. Sehingga Surasmi (2016) menyimpulkan bahwa multimedia adalah suatu teknik yang digunakan untuk menggabungkan data, teks, gambar, grafik, animasi, bunyi, dan video yang memanfaatkan tools serta link untuk bernavigasi, komunikasi, serta berinteraksi dengan media tersebut. Dari beberapa referensi tersebut

salah satu wujud multimedia ini yaitu berupa *electronic book* (*e-book*).

Dimana menurut perkembangan teknologi e-book mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah modul. Modul dapat ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga diberi istilah modul elektronik atau modul *virtual*. pengertian modul *virtual* seperti yang dikemukakan Sugianto (2013) dalam penelitiannya bahwa modul *virtual* adalah modul yang dilengkapi dengan materi-materi sesuai dengan silabus yang ditampilkan melalui media elektronik serta berfungsi untuk mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dalam penelitian tersebut modul *virtual* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena siswa merasa lebih mudah memahami materi dan dapat menghilangkan rasa kejenuhan pada saat pembelajaran. Modul *virtual* ini memiliki cakupan materi yang sesuai dengan silabus dan tampilan modul *virtual* ini cukup menarik dan inovatif namun harus lebih disempurnakan kembali karena masih terdapat kekurangan. Karena untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik dibutuhkan proses dan waktu yang cukup panjang. Dimana untuk implementasi pembuatan media dituntut untuk lebih variatif dan mengikuti perkembangan, dan yang lebih penting ruhnya adalah berpusat pada siswa, sehingga harus interaktif dan tepat guna. Tetapi skill yang dimiliki guru pemasaran sangatlah terbatas pada bidang teknologi untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis IT, sebagaimana yang dikemukakan Ivanovic (2014) bahwa :

“The biggest problem is insufficient eligibility of teachers and provision of study materials. In addition to the above, there is a problem about the position of media education in the curriculum and school’s focus on print media, cognitive skills and their reservation towards audio-visual materials.”

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dalam kegiatan belajar mengajar di kelas yang salah satunya yaitu bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dimana jika diterapkan akan memengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang semakin baik. Seperti yang dikemukakan oleh Titis Dwipantra (2011:63) dalam penelitiannya bahwa melalui proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang semakin baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pencapaian kualitas pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dan siswa dalam kelas yang saling berpartisipasi aktif. Akan tetapi, kenyataan yang ditemukan adalah guru lebih banyak mendominasi proses pembelajaran atau guru sebagai pusat pembelajaran, sedangkan keaktifan

siswa masih belum tampak akibatnya terjadi kemacetan komunikasi. Belajar akan lebih bermakna bila siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya seperti yang dikemukakan oleh Bruner (Ramadhani, 2013) bahwa belajar dilakukan dengan usaha sendiri untuk menemukan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran di sekolah siswa dituntut belajar lebih secara mandiri sesuai dengan tuntutan dalam Kurikulum 2013. Namun peran guru tetap dibutuhkan, hanya saja fungsinya sebagai fasilitator dan motivator untuk siswa. Sehingga dalam pembelajaran bukan guru yang lebih aktif melainkan siswa.

Hal ini dirasakan saat pembelajaran pada materi SOP Penataan Produk untuk mata pelajaran penataan barang dagangan kelas XI Pemasaran jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. Dimana untuk mencapai tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar SOP Penataan Produk seperti memahami materi SOP penataan produk, tata letak (*layout*) toko, peralatan peralatan dalam *display* produk, dan teknik pemajangan barang sesuai standar perusahaan tidak hanya diperlukan penjelasan saja melainkan membutuhkan gambaran dan contoh teknik Penataan Barang Dagangan, yang dapat digunakan sebagai bekal siswa kelas XI dalam kegiatan praktek kerja industri yang berhubungan dengan penataan barang dagangan, dan menjadi bekal siswa kelas XII yang menjadikan Penataan Barang Dagangan sebagai salah satu penilaian pada saat ujian praktek sekolah. Dengan penggunaan modul *virtual* pada Kompetensi Dasar SOP Penataan Produk akan memudahkan siswa dalam mempelajari setiap materi SOP Penataan Produk yang notabene diperlukan penunjukan gambar dan video untuk memahami secara keseluruhan materi penataan produk, peralatan *display* dan teknik pemajangan sesuai standar perusahaan sehingga informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik, selain itu penggunaan modul *virtual* ini lebih ramah lingkungan dan gambar atau foto yang disajikan dapat diperbesar dan lebih jelas dibandingkan modul cetak. Dengan media pembelajaran interaktif seperti modul *virtual* yang digunakan dalam suasana kelas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikan siswa berkualitas pada aspek kognitif (pengetahuan) terhadap materi SOP Penataan Produk. Sehingga guru tidak harus mengajarkan teknologi terkait keterampilan baru untuk siswa, tetapi mengintegrasikan pengetahuan yang ada dengan keterampilan yang perlu dikembangkan melalui penggunaan teknologi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Binod (2014) bahwa :

“...teachers do not have to teach any new technology related skills for these learners, Integrate their existing

knowledge and skills that they have developed through the personal use and experience of technology”

Pengembangan modul *virtual* ini salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *3D PageFlip* yang dibuat menggunakan komputer atau laptop sesuai dengan konsep atau rancangan modul yang telah dibuat pada format doc. atau pdf. yang selanjutnya ditambahkan audio video pada modul yang dibuat dan disimpan dalam format .3DP untuk laptop serta di convert dalam format .apk agar dapat digunakan pada handphone android. Menurut Ramdania (2013) Penggunaan media *Flash Flipbook* dapat menambah motivasi belajar siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa, hal ini membuktikan meningkatnya kualitas pembelajaran. Nazeri (2013) menyatakan bahwa Penggunaan *Flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar sebagai bagian dari kualitas pembelajaran. Fauzi (2015) menyatakan bahwa, kelebihan media pembelajaran berbasis *e-modul* adalah (1) Dapat diintegrasikan melalui tayangan suara, grafik, gambar, animasi, maupun *movie* sehingga informasi yang disajikan lebih bervariasi, (2) Dapat dikelola menggunakan pencarian halaman sehingga lebih memudahkan pengguna apabila dibandingkan dengan modul cetak, dan (3) Ditampilkan lebih ringkas, jadi dapat memudahkan pembaca untuk memahami isi buku.

Berdasarkan analisis kelebihan dan kelemahan media pembelajaran *e-modul*, dilakukan penyempurnaan terhadap penyajian media pembelajaran modul *virtual* yang dikembangkan yaitu: cakupan materi diperlengkap dengan setiap subpokok bahasan diberi contoh implementasi penataan produk yang diterapkan untuk produk supermarket atau produk fesyen dalam menata produk sesuai SOP (Standar Operasional Perusahaan), Digunakan tampilan gambar dan video untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Dimana kelebihan video di dalam multimedia adalah memaparkan keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian. Selain itu, digunakan bahasa yang mudah dipahami dalam penyampaian materi pada modul *virtual* sehingga dirancang seolah-olah guru sedang memberikan pengajaran kepada siswa di dalam kelas. Dengan penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi di dalam kelas. Sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan serta kualitas pembelajaran meningkat dengan pengembangan media pembelajaran modul *virtual*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil review yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran dan hasil belajar melalui pengembangan media *virtual* yang semakin baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Multimedia memudahkan pembelajaran yang berpusatkan pada siswa karena siswa diberi kebebasan memilih bahan pembelajaran sendiri dan belajar sesuai dengan kadar diri sendiri.
- 3) Media *virtual* sebagai media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran lebih praktis, menarik, interaktif, serta mengefektifkan waktu penyampaian materi, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.
- 4) Penggunaan media pembelajaran modul *virtual* SOP Penataan Produk dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sebagai bagian dari kualitas pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil analisis dan simpulan yang telah dipaparkan. Maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan multimedia harus benar-benar dipilih sesuai kebutuhan. Sebab tidak semua materi membutuhkan media *virtual* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
- 2) Seluruh pengguna media *virtual* harus memahami dan mampu menguasai multimedia untuk pengembangan lebih lanjut terhadap modul *virtual* sebagai pembelajaran yang integral dan modern.

DAFTAR PUSTAKA

AECT (1977). *The definition of educational technology*, Washington DC: AECT, (Edisi Bahasa Indonesia dengan judul: *Definisi Teknologi Pendidikan*, Seri Pustaka teknologi Pendidikan No. 7, 1994). Jakarta: PAU-UT & PT Rajawali.

Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Ramadhani, Fadilah, dkk. 2013. *Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek*

(*Project Based Learning*). Surakarta. Jupe UNS, Vol. 1 No. 1 Hal. 01 s/d 12.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Sugianto, Dony, dkk. 2013. *Modul Virtual : Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. INVOTEC, Volume IX, No. 2, Agustus 2013 : 101-116.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.

Surasmi, Wuwuh Asrining. 2016. *Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran*. UPBJJ – UT Surabaya. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII.

Titis Dwipantra. 2011. *Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas XII IPS 2 MA Negeri Ngrambe Ngawit Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Kementerian Dalam Negeri