

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL UNTUK KOMPETENSI DASAR TEKNIK MEMPEROLEH MODAL USAHA KELAS X PEMASARAN SMK

Masnur Hanif

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,
Email: masnurhanif@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan memanfaatkan media yang tepat dan bervariasi dapat mengurangi sikap pasif siswa, dengan kata lain siswa dapat memahami materi secara maksimal, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran buku saku digital berbasis *Android* merupakan salah satu pengembangan dari *Mobile Learning (M-Learning)* kelebihan dari aplikasi buku saku digital ini adalah *userfriendly* yaitu mudah digunakan dalam pengoperasiannya, praktis penggunaannya serta tidak terlalu banyak memakan ruang dalam sistem untuk menginstal aplikasi ini. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan dan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran buku saku digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi materi memperoleh skor sebesar 91.66%, validasi ahli bahasa sebesar 87.14%, validasi ahli media sebesar 88.57% dan respon siswa sebesar 93%. Secara keseluruhan didapatkan skor sebesar 90.09% yang artinya termasuk dalam kriteria sangat layak.

Kata kunci: Buku Saku Digital, Media Pembelajaran, Model Pengembangan ADDIE.

Abstract

Learning media is one of the factors that support the achievement of learning goals. It relates to the proper use of media and varied media to reduce the students' passivity, in other words students can understand the material optimally, so the learning goals can be reached effectively and efficiently. Android-based digital pocket book learning media is one of the development of Mobile Learning (M-Learning), the advantages of this digital pocket book's application are userfriendly which is easy to operate it, practically use and consuming less space in the system to install this application. This development model ADDIE. The purpose of this research is to investigate the process of development, feasibility and students' response to the development of digital pocket book learning media. The results showed that the material validation obtained score of 91.66%, linguists experts validation obtained 87.14%, media experts validation obtained 88.57% and students' response was 93%. Overall obtained a score of 90.09%, it means in the criteria of very decent.

Keywords: Digital Pocket Book, Learning Media, ADDIE Development Model.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam kehidupan karena mampu membuat setiap individu memiliki daya pikir yang berkemajuan untuk menciptakan berbagai perubahan yang bermanfaat bagi kehidupan individu itu sendiri serta baik bagi bangsa dan Negara. Negara Indonesia sebagai salah satu bangsa yang besar, perlu memperkuat pendidikan karakter agar mampu menjadi Negara yang lebih maju, menjadi bangsa yang beradab dan kompetitif di tengah persaingan globalisasi. Selain penguatan pendidikan karakter pada Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 juga ditekankan tentang penguatan budaya literasi. SMK Negeri 10 Surabaya sudah menerapkan Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 dengan kualifikasi yang sesuai dengan Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017, dalam hal ini guru membantu siswa dalam proses pengembangan

diri dengan cara mengoptimalkan bakat dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Salah satu faktor yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yakni dengan memanfaatkan media. Hardianto (2005:102) dalam penelitiannya menyatakan bahwa memanfaatkan media yang tepat dan bervariasi dapat mengurangi sikap pasif siswa, dengan kata lain siswa dapat memahami materi secara maksimal, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pengemasan media pembelajaran harus dibuat lebih menarik, dengan harapan supaya siswa betah meluangkan waktu yang lama dalam belajar. Kusumadewi (2016:104) dalam penelitiannya menyatakan Salah satu media pembelajaran yang sering guru pakai dalam mengatasi masalah kurangnya minat siswa membawa buku ke sekolah adalah dengan mengembangkan buku saku. Pengoptimalan perkembangan teknologi harus bisa dimanfaatkan oleh

guru untuk menciptakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Jadi, sistem pembelajaran yang monoton dan membosankan tidak sepenuhnya karena kesalahan guru, akan tetapi karena kurangnya memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 1 SMK Negeri 10 Surabaya terhitung ada sebanyak 95% dari 36 siswa menggunakan *smartphone Android* dan sebanyak 5% dari 36 siswa yang memiliki *smartphone iPhone*. Diketahui di kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 1 SMK Negeri 10 Surabaya saat ini telepon selular belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Laptop dan buku manual masih mendominasi untuk menunjang pembelajaran, hasilnya sebanyak 14% dari 36 siswa membawa laptop kesekolah, sedangkan sebanyak 75% dari 36 siswa membawa buku pelajaran kesekolah, sisanya 25% dari 36 siswa mengeluhkan lupa atau malas dalam membawa buku pelajaran ke sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berupa laptop atau buku manual dirasa cukup sulit dan kurang praktis bagi siswa untuk dibawa kemanapun karena ukuran yang cukup besar dan berat. Sebisanya mungkin pengembangan media pembelajaran bisa dimanfaatkan dan diterapkan pada seluruh mata pelajaran disekolah, salah satunya mata pelajaran perencanaan bisnis dengan mencakup kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha.

Penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Kusumadewi (2016), Widhoasih (2016) dan Yaqin (2017). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis *Android* dikatakan layak untuk digunakan dan mendapat respon baik dari siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti termotivasi mengembangkan media pembelajaran Buku Saku Digital berbasis *Android* Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Kompetensi Dasar Teknik Memperoleh Modal Usaha Kelas X Pemasaran SMK.

Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media Buku Saku Digital berbasis *Android* pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis Kompetensi Dasar menganalisis teknik memperoleh modal usaha di kelas X Pemasaran SMK?
2. Bagaimana kelayakan media Buku Saku Digital berbasis *Android* berdasarkan penilaian validator pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis

Kompetensi Dasar menganalisis teknik memperoleh modal usaha di kelas X Pemasaran SMK?

3. Bagaimana respon siswa menggunakan media Buku Saku Digital berbasis *Android* pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis Kompetensi Dasar menganalisis teknik memperoleh modal usaha di kelas X Pemasaran SMK?

Tujuan Penelitian

Atas dasar rumusan masalah yang telah disebutkan, maka berikut ini tujuan penelitiannya:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa media Buku Saku Digital berbasis *Android* pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis Kompetensi Dasar menganalisis teknik memperoleh modal usaha di kelas X Pemasaran SMK.
2. Mengetahui kelayakan media Buku Saku Digital berbasis *Android* berdasarkan penilaian validator pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis Kompetensi Dasar menganalisis teknik memperoleh modal usaha di kelas X Pemasaran SMK.
3. Mengetahui respon siswa menggunakan media Buku Saku Digital berbasis *Android* pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis Kompetensi Dasar menganalisis teknik memperoleh modal usaha di kelas X Pemasaran SMK.

METODE PENELITIAN

Media buku saku digital ini merupakan pengembangan media pembelajaran dengan jenis *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2011:297) *Research and Development* adalah metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan menciptakan suatu produk yang kemudian hasil produk tersebut akan diuji kelayakannya. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang tahapannya meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Marribe Branch (2009).

Peneliti telah melakukan tahap pengembangan model ADDIE, yang terdiri dari analisis untuk memunculkan masalah, yaitu pembelajaran disekolah yang belum memanfaatkan telepon selular dengan didominasi laptop dan buku manual. Kemudian dari analisis masalah dan analisis kebutuhan sehingga muncul tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan subjek uji coba yang terdiri dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli bahasa, satu dosen ahli media dan 20 siswa sebagai responden. Data dari penelitian ini berjenis data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan media pembelajaran buku saku digital ini dinilai kelayakannya oleh ahli materi dari segi kualitas isi, kualitas tujuan dan kualitas instruksional. Sedangkan

penilaian oleh ahli bahasa dinilai dari segi kesesuaian dengan perkembangan siswa, keterbacaan, kelugasan, kohorensi, kemampuan memotivasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia dan penggunaan simbol. Kemudian penilaian oleh ahli media dinilai dari segi kegunaan, keterbacaan, tampilan kepraktisan dan pengelolaan program. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli maka dilakukan uji coba terbatas dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa dari segi kualitas isi, tujuan, instruksional dan teknis terhadap media pembelajaran buku saku digital.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar anget terbuka untuk telaah dan tertutup untuk validasi dan respon siswa. Peneliti melakukan analisis lembar telaah ahli materi, ahli bahasa dan ahli media secara deskriptif kualitatif, yang kemudian lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh berupa skor tersebut, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Maksimal Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor maksimal kriteria = Skor tertinggi x jumlah aspek x jumlah reponden

Sumber: Riduwan (2013:13)

Hasil perhitungan nilai dari angket para ahli dan respon siswa diinterpretasikan. Berikut pada tabel 1 kriteria interpretasi angket:

Tabel 1
Kriteria Interpretasi Angket

Skor rata-rata	Kriteria respon
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2013:15)

Berdasarkan kriteria tersebut, media buku saku digital dapat dikatakan layak apabila mendapatkan tingkat persentase > 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE,

tahapannya terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Tahap analisis dilakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan yang kemudian dari dua hal tersebut akan dihasilkan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis masalah yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa kuerikulum yang digunakan di SMK Negeri 10 Surabaya adalah kurikulum 2013 edisi revisi 2017, dalam pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan telepon selular belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Laptop dan buku manual masih mendominasi untuk menunjang pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berupa laptop atau buku manual dirasa cukup sulit dan kurang praktis bagi siswa untuk dibawa kemanapun karena ukuran yang cukup besar dan berat. Kemudian pembelajaran konvensional dengan sistem ceramah masih diterapkan oleh Guru disekolah sehingga siswa kurang bersemangat dan mudah bosan.

Analisis kebutuhan yang peneliti temukan melalui tujuan pembelajaran mata pelajaran perencanaan bisnis khususnya kompetensi dasar 3.6 teknik memperoleh modal usaha. Oleh karena itu peneliti melakukan analisis terhadap pengetahuan dan ketertarikan guru dan siswa terhadap media pembelajaran buku saku digital yang dijadikan sebagai bahan pengamatan serta mengkaji kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi untuk kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha. Kemudian sesuai dengan silabus tujuan pembelajaran dari Kompetensi Dasar teknik memperoleh modal usaha ialah setelah berdiskusi dan menggali informasi, siswa dapat memahami pengertian modal usaha, jenis-jenis modal usaha, sumber-sumber modal usaha. Kemudian siswa dapat mengidentifikasi teknik memperoleh modal usaha.

Berdasarkan analisis masalah, kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah dilakukan maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siswa memerlukan variasi media pembelajaran agar mampu mempermudah siswa dalam memahami suatu materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dikembangkanlah media pembelajaran buku saku digital pada kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha. Selanjutnya identifikasi karakteristik siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan proses indentifikasi karakter siswa yang telah dilakukan. Hasil dari identifikasi yakni jumlah siswa yang memiliki *smarphone* sebanyak 95% dari 36 siswa memiliki *smartphone Android* dan sebanyak 5% dari 36 siswa yang memiliki *smartphone iPhone*, total 36 siswa seluruhnya bisa menggunakan *smartphon*nya dengan baik. Setelah itu dilakukan proses identifikasi sumber daya yang dibutuhkan. Hasilnya yakni sumber belajar seperti buku perencanaan bisnis, sumber daya

teknologi seperti *smartphone* dan sumberdaya manusia seperti guru dan siswa.

Tahap desain yang dilakukan peneliti yakni menyusun tujuan kinerja media. Proses penyusunan kinerja media digambarkan dalam bentuk *Flowchart* dan *Storyboard* media. *Flowchart* atau diagram alir yang menjelaskan tentang berbagai fitur yang ada didalam media buku saku digital dan *Storyboard* merupakan gambaran sederhana rencana dalam proses pembuatan aplikasi media buku saku digital. *Storyboard* berupa layer-layer yang berisi menu utama dari media tersebut. Setelah itu peneliti menghasilkan strategi pengujian merupakan penyusunan soal untuk tes kinerja siswa. Soal dan jawaban yang akan dimuat dalam buku saku digital ini merupakan materi mengenai modal usaha dengan kriteria soal pilihan ganda berjumlah 10 soal dan 4 pilihan jawaban.

Tahap pengembangan awal yang dilakukan yakni menghasilkan konten. Konten dalam penelitian adalah RPP karena merupakan titik fokus dalam keterlibatan siswa selama konstruksi pengetahuan adalah adanya konten tersebut. Selanjutnya memilih mengembangkan media, peneliti mengembangkan media buku saku digital menggunakan *software App Inventor* dan pembuatan icon serta background dibuat menggunakan Coreldraw X4. Setelah itu yang dilakukan yakni melakukan revisi formatif. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah telaah dan validasi media dengan tujuan untuk menilai tingkat kelayakan suatu media sehingga media akan diperbaiki sesuai saran dari para ahli. Prosesnya dilakukan oleh dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Setelah produk selesai dinilai oleh para ahli kemudian dilakukan uji coba, produk media buku saku digital diujicobakan secara terbatas kepada 20 siswa sekaligus penyebaran angket untuk mengukur dan mengetahui pendapatan siswa mengenai media buku saku digital.

Tahap implementasi yang dilakukan peneliti yakni mengujicobakan produk media secara terbatas kepada 20 siswa. Pertama sebelum memulai ujicoba, peneliti meminta siswa memperhatikan penjelasan mengenai tujuan dilakukan uji coba ini, setelah itu peneliti menjelaskan cara penyebaran dan menggunakan aplikasi buku saku digital yang dikembangkan. Kemudian selama satu jam peneliti menjelaskan media buku saku digital dengan kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha sambil siswa memperhatikan dengan menyimak materi dalam aplikasi dan mengerjakan soal didalamnya. Setelah itu peneliti menyebarkan angket yang kemudian meminta siswa untuk mengisinya. Tujuannya untuk mengetahui respon atau pendapat siswa setelah menggunakan media buku saku digital

Tahap evaluasi setelah media selesai diujicobakan secara terbatas kepada 20 siswa maka diketahui hasil komentar dan saran dari para siswa sebagai acuan evaluasi terhadap media. Bila diperlukan adanya revisi berdasarkan komentar dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini nantinya akan dipertimbangkan komentar dan saran dari para ahli supaya tidak bertentangan dengan perbaikan sebelumnya. Hasilnya secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa senang menggunakan buku saku digital dan secara keseluruhan menurut siswa tidak ada revisi atau perbaikan secara khusus terhadap media.

Kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Digital berdasarkan Penilaian Validator

Berikut ini adalah hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media terhadap media pembelajaran buku saku digital:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Kualitas isi & tujuan	91.11%
2.	Kualitas instruksional	94%
Total Rata-Rata		91.66%

Sumber: Data diolah Penulis (2018)

Berasarkan tabel 2 hasil validasi ahli materi diperoleh total persentase sebesar 91.66% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 3 Hasil Validasi Bahasa

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	80%
2.	keterbacaan	80%
3.	Kelugasan	80%
4.	Kohorensi	90%
5.	Kemampuan memotivasi	90%
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	80%
7.	Penggunaan simbol	100%
Total Rata-Rata		87.14%

Sumber: Data diolah Penulis (2018)

Berasarkan tabel 3 hasil validasi ahli bahasa diperoleh total persentase sebesar 87.14% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 4 Hasil Validasi Media

No.	Indikator	Skor
1.	Kegunaan	90%
2.	Keterbacaan	80%

3.	Tampilan	92%
4.	Kepraktisan	80%
5.	Pengelolaan program	90%
Total Rata-Rata		88.57%

Sumber: Data diolah Penulis (2018)

Berasarkan tabel 4 hasil validasi ahli media diperoleh total persentase sebesar 88.57% dengan kriteria sangat layak.

Respon Siswa

Peneliti melakukan uji coba produk untuk mendapatkan respon siswa. Prosesnya pertama siswa dijelaskan tentang produk media pembelajaran buku saku digital kemudian peneliti membagikan produk tersebut kepada siswa. Setelah itu meminta siswa untuk memberikan penilaian dan pendapat terhadap produk dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Hasil respon siswa terdapat pada tabel 3:

Tabel 5 Hasil Respon Siswa

No	Keterangan	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	97.5%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	87.5%	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	90%	Sangat Baik
Total Rata-rata		93%	Sangat Baik

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2018)

Berasarkan tabel 5 komponen kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 97.5% dengan kriteria sangat baik, sedangkan komponen kualitas instruksional memperoleh persentase 87.5% dengan kriteria sangat baik dan komponen kualitas teknis memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat baik. Hasil analisis skor respon siswa secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat baik

Pembahasan

Proses Pengembangan

Secara keseluruhan dalam proses pengembangan media pembelajaran buku saku digital untuk kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha kelas X pemasaran SMK telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang dikembangkan oleh Robert Marribe Branch. Menurut Sugiyono (2011:297) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan menciptakan suatu produk yang kemudian hasil produk tersebut akan diuji kelayakannya.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan yang kemudian dari dua hal tersebut akan dihasilkan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis masalah yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa kuerikulum yang digunakan di SMK Negeri 10 Surabaya adalah kurikulum 2013 edisi revisi 2017, dalam pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan telepon selular belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Laptop dan buku manual masih mendominasi untuk menunjang pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berupa laptop atau buku manual dirasa cukup sulit dan kurang praktis bagi siswa untuk dibawa kemanapun karena ukuran yang cukup besar dan berat. Kemudian pembelajaran konvensional dengan sistem ceramah masih diterapkan oleh Guru disekolah sehingga siswa kurang bersemangat dan mudah bosan.

Analisis kebutuhan, dari analisis kebutuhan yang peneliti temukan melalui tujuan pembelajaran mata pelajaran perencanaan bisnis khususnya pada kompetensi dasar menganalisis teknik memperoleh modal usaha. Berdasarkan analisis masalah peneliti menyimpulkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa adalah media pembelajaran buku saku digital. Oleh karena itu peneliti melakukan analisis terhadap pengetahuan dan ketertarikan guru dan siswa terhadap media pembelajaran buku saku digital yang dijadikan sebagai bahan pengamatan serta mengkaji kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi untuk kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha. Kemudian sesuai dengan silabus tujuan pembelajaran dari Kompetensi Dasar teknik memperoleh modal usaha ialah setelah berdiskusi dan menggali informasi, siswa dapat memahami pengertian modal usaha, jenis-jenis modal usaha, sumber-sumber modal usaha. Kemudian siswa dapat mengidentifikasi teknik memperoleh modal usaha.

Berdasarkan analisis masalah, kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah dilakukan maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siswa memerlukan variasi media pembelajaran agar mampu mempermudah siswa dalam memahami suatu materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dikembangkanlah media pembelajaran buku saku digital pada kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha. Selanjutnya identifikasi karakteristik siswa. Menurut Hardianto (2005:97) menyatakan bahwa identifikasi karakter seorang siswa perlu dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam mencapai suatu tujuan atau dengan kata lain tidak salah sasaran. Hasil dari identifikasi yakni jumlah siswa yang memiliki *smartphone* sebanyak 95% dari 36 siswa memiliki *smartphone Android* dan

sebanyak 5% dari 36 siswa yang memiliki *smartphone iPhone*, total 36 siswa seluruhnya bisa menggunakan *smartphonenya* dengan baik. Setelah itu dilakukan proses identifikasi sumber daya yang dibutuhkan. Hasilnya yakni sumber belajar seperti buku perencanaan bisnis, sumber daya teknologi seperti *smartphone* dan sumberdaya manusia seperti guru dan siswa.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain yang dilakukan peneliti yakni menyusun tujuan kinerja media. Proses penyusunan kinerja media digambarkan dalam bentuk *Flowchart* dan *Storyboard* media. *Flowchart* atau diagram alir yang menjelaskan tentang berbagai fitur yang ada didalam media buku saku digital dan *Storyboard* merupakan gambaran sederhana rencana dalam proses pembuatan aplikasi media buku saku digital. *Storyboard* berupa layer-layer yang berisi menu utama dari media tersebut. Setelah itu peneliti menghasilkan strategi pengujian merupakan penyusunan soal untuk tes kinerja siswa. Soal dan jawaban yang akan dimuat dalam buku saku digital ini merupakan materi mengenai modal usaha dengan kriteria soal pilihan ganda berjumlah 10 soal dan 4 pilihan jawaban.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan awal yang dilakukan yakni menghasilkan konten. Konten dalam penelitian adalah RPP karena merupakan titik fokus dalam keterlibatan siswa selama konstruksi pengetahuan adalah adanya konten tersebut. Selanjutnya memilih mengembangkan media, peneliti mengembangkan media buku saku digital menggunakan *software App Inventor* dan pembuatan icon serta background dibuat menggunakan *Coreldraw X4*. Setelah itu yang dilakukan yakni melakukan revisi formatif. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah telaah dan validasi media dengan tujuan untuk menilai tingkat kelayakan suatu media sehingga media akan diperbaiki sesuai saran dari para ahli. Prosesnya dilakukan oleh dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Penilaian media oleh para ahli perlu dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu media (Azizah, 2016:287).

Setelah produk selesai dinilai oleh para ahli kemudian dilakukan uji coba, produk media buku saku digital diujicobakan secara terbatas kepada 20 siswa sekaligus penyebaran angket untuk mengukur dan mengetahui pendapatan siswa mengenai media buku saku digital.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yang dilakukan peneliti yakni mengujicobakan produk media secara terbatas kepada 20

siswa. Pertama sebelum memulai ujicoba, peneliti meminta siswa memperhatikan penjelasan mengenai tujuan dilakukan uji coba ini, setelah itu peneliti menjelaskan cara penyebaran dan menggunakan aplikasi buku saku digital yang dikembangkan. Kemudian selama satu jam peneliti menjelaskan media buku saku digital dengan kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha sambil siswa memperhatikan dengan menyimak materi dalam aplikasi dan mengerjakan soal didalamnya. Setelah itu peneliti menyebarkan angket yang kemudian meminta siswa untuk mengisinya. Tujuannya untuk mengetahui respon atau pendapat siswa setelah menggunakan media buku saku digital

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi setelah media selesai diujicobakan secara terbatas kepada 20 siswa maka diketahui hasil komentar dan saran dari para siswa sebagai acuan evaluasi terhadap media. Bila diperlukan adanya revisi berdasarkan komentar dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini nantinya akan dipertimbangkan komentar dan saran dari para ahli supaya tidak bertentangan dengan perbaikan sebelumnya. Hasilnya secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa senang menggunakan buku saku digital dan secara keseluruhan menurut siswa tidak ada revisi atau perbaikan secara khusus terhadap media.. Hal tersebut sependapat dengan Widhoasih (2016:62) yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan perlu diujicobakan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon atau tanggapan tentang media tersebut.

Kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Digital

Berdasarkan hasil dari perhitungan validasi oleh ahli materi dari indikator kualitas isi dan tujuan yang mencakup aspek ketepatan, keseimbangan, minat dan perhatian masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini karena pemilihan materi pada media buku saku digital sudah sesuai dengan materi pembelajaran perencanaan bisnis khususnya KD 3.6 teknik memperoleh modal usaha. Selain itu penyajian antara isi materi dan konsep buku saku digital sudah seimbang, serta penyajian antara isi materi dan gambar dalam media buku saku digital sudah mampu menarik minat siswa untuk mempelajari suatu materi. Indikator kualitas instruksional yang mencakup aspek memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar dan kualitas memotivasi fleksibilitas instruksional masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini karena materi yang tersaji dalam media buku saku digital dapat membantu siswa untuk mengembangkan kecakapan berfikir mandiri.

Selain itu media buku saku digital dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam mempelajari suatu materi, serta materi dalam media buku saku digital ini fleksibel atau mampu digunakan kembali sewaktu-waktu.

Pada hasil dari perhitungan validasi oleh ahli bahasa dari indikator kesesuaian dengan perkembangan siswa masuk dalam kategori layak yang artinya penggunaan bahasa dalam media buku saku digital dengan perkembangan berfikir, emosional dan sosial siswa sudah sesuai. Indikator keterbacaan masuk dalam kategori layak yang artinya siswa mudah memahami pesan atau bahasa dalam media buku saku digital. Indikator kelugasan masuk dalam kategori layak yang artinya ketepatan struktur kalimat serta kebakuan istilah dalam media buku saku digital sudah sesuai. Indikator kohorensi masuk dalam kategori sangat layak yang artinya keteraturan antar bab, subbab, kalimat dan alinea yang tersajikan dalam media buku saku digital sudah sesuai. Indikator kemampuan memotivasi masuk dalam kategori sangat layak yang artinya penggunaan bahasa sudah mampu untuk mendorong siswa supaya berpikir kritis. Indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia masuk dalam kategori layak yang artinya ketepatan tata bahasa dan ejaan dalam media buku saku digital sudah sesuai. Indikator penggunaan simbol masuk dalam kategori sangat layak yang artinya media buku saku digital sudah mencakup konsistensi penggunaan istilah, konsistensi simbol/lambang.

Pada hasil dari perhitungan validasi oleh ahli media dari indikator kegunaan masuk dalam kategori sangat, hal ini karena buku saku digital sudah memiliki petunjuk yang tepat yang mudah dipahami serta mudah digunakan. Indikator keterbacaan masuk dalam kategori layak yang artinya penggunaan huruf pada media buku saku digital dan tata letak teks sudah sesuai serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Indikator tampilan dalam kategori sangat layak yang artinya desain dalam media buku saku digital sudah bagus, tata letak gambar, warna dan background sudah sesuai sehingga mampu menarik minat siswa dalam mempelajari suatu materi. Indikator kepraktisan masuk dalam kategori layak yang artinya kepraktisan dan ketahanan media buku saku digital mampu digunakan dalam jangka waktu yang lama. Indikator pengelolaan program masuk dalam kategori sangat layak yang artinya media buku saku digital memiliki kemampuan untuk dikelola sebagai media pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi, media buku saku digital dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran untuk kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha kelas X Pemasaran di Sekolah Menengah Kejuruan. Hal ini karena Media buku saku digital bersifat *userfriendly* yaitu cara menggunakannya sangat mudah dan praktis karena dalam pengoperasiannya tidak terlalu

membutuhkan ruang yang banyak pada sistem untuk memasang aplikasi pada *smartphone* pengguna. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Yaqin (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon Siswa

Respon siswa diperoleh melalui uji coba terbatas sebanyak 20 siswa menggunakan angket dengan 10 pertanyaan terkait indikator kualitas isi dan tujuan yang mencakup aspek ketepatan dan kesesuaian memperoleh respon sangat baik. Hal ini karena materi dan soal yang terdapat dalam media buku saku digital telah sesuai dengan silabus dan rpp pembelajaran khususnya KD 3.6 teknik memperoleh modal usaha. Selain itu materi yang tersaji dalam media buku saku digital memudahkan pemahaman siswa dalam belajar.

Pada indikator kualitas instruksional yang mencakup aspek memberikan bantuan belajar dan kemampuan memotivasi memperoleh respon sangat baik. Hal ini karena media media buku saku digital mampu memberikan kemudahan dalam belajar sehingga materi yang dipelajari didalamnya bisa diterima dengan baik. Selain itu belajar dengan menggunakan media buku saku digital dirasa siswa menarik dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Hal ini selaras dengan pendapat Firdha (2015:852) yang menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran akan mampu meningkatkan minat dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga pembelajaran dirasa siswa menarik dan menyenangkan.

Pada indikator kualitas teknis yang mencakup aspek keterbacaan, tampilan, pengelolaan program dan mudah digunakan memperoleh respon sangat baik. Hal ini karena menggunakan media buku saku digital memudahkan siswa dalam memahami suatu materi dan pemilihan warna dan desain media buku saku digital sudah sesuai. Selain itu media buku saku digital mudah dioperasikan dengan penempatan *button* yang sesuai. Hal tersebut selaras dengan pendapat putri (2017:88) bahwa media pembelajaran yang bagus sebaiknya memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya sehingga siswa mudah menggunakan media tersebut dalam belajar memahami suatu materi.

PENUTUP

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berikut merupakan simpulan yang dapat diuraikan berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab IV, diantaranya:

1. Pengembangan media buku saku digital pada mata pelajaran perencanaan bisnis teknik memperoleh modal usaha menggunakan model pengembangan ADDIE yakni analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan media buku saku digital pada mata pelajaran perencanaan bisnis teknik memperoleh modal usaha berdasarkan validasi oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh hasil persentase 91.66%, sedangkan ahli bahasa memperoleh hasil persentase 87.14% dan ahli media memperoleh hasil persentase 88.57%.
3. Uji coba dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya oleh 20 siswa dan menunjukkan respon positif karena semua menunjukkan persentase 93% yang artinya media buku saku digital dikemas dengan menarik, materi dan soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu dalam belajar dan menambah pemahaman tentang perencanaan bisnis khususnya kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha.

Saran

Berikut merupakan saran untuk penelitian pengembangan media selanjutnya, diantaranya:

1. Media buku saku digital perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas. Penyajian materi tidak hanya mencakup satu KD, namun dapat dikembangkan dengan memuat materi lebih luas atau lebih banyak KD.
2. Media buku saku digital sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dari segi *operating system* pada *smartphone*. Supaya media tersebut bisa digunakan pada banyak *operating system* seperti *Blackberry*, *Windows Phone* dan *Iphone Operating System*.
3. Bagi penelitian yang selanjutnya, diharapkan untuk melakukan ujicoba produk ke lebih banyak pengguna. Misalnya melakukan penelitian dua sekolah atau lebih. Sehingga hasilnya media yang dikembangkan bisa dimanfaatkan oleh banyak pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Azizah, Ilza Ma'azi. 2016. Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas Iv Min Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*, Vol.16 (02), hal.287.

Branch, Robert Marribe. 2009. *Instruction Design: The ADDIE Approach*. Departement of Education Psychology and Instructional Technology University of Georgia, New York, Usa: Springer.

Firdha, Amalia, & Rakhmawati, Lusya. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran TED untuk Siswa Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Jetis Mojoketo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol.04 (3), hal.851-852.

Hardianto, Deni. 2005. Media Pendidikan sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Penelitian*, Vol.01 (1), hal.97.

Kusumadewi, Wulandari Adi Putri. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK N 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, Vol.01 (1), hal.103-110.

Putri, Yeni Farina. 2017. Pengembangan Aplikasi Buku Saku berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan di Akademi Farmasi Surabaya. *IT- EDU*, vol.02 (02), hal.87-89.

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widhoasih, Dian. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran M- Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, Vol.01 (2), hal.58-64.

Yaqin, Ainul. 2017. Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Sebagai Pendukung Bahan Ajar pada Materi Pph Pasal 21. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol.05 (1), hal.1-2.