

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ADOBE FLASH BERBASIS ANDROID PADA KOMPETENSI DASAR KONSEP PEMASARAN ONLINE DI KELAS X PEMASARAN SMK NEGERI 1 SURABAYA

Zainul Arifin

Program Studi S1 Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email : 1

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang sangat penting bagi guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, karena penggunaan media akan membantu peserta didik dalam memahami materi, sehingga mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran. Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Adobe Flash Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya". Tujuan dari penelitian ini adalah menyajikan tentang (1) bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual yang dibuat dengan aplikasi Adobe Flash CS6 berbasis Android, (2) kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis Android yang divalidasi oleh validator materi dan validator media, (3) respons peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Android kompetensi dasar konsep pemasaran. Penelitian ini mengadopsi teori pengembangan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Pemasaran 1 dan 2 SMK Negeri 1 Surabaya. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Pengambilan data menggunakan angket terbuka untuk telaah materi dan angket tertutup untuk validasi materi, validasi media dan respons peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan "Sangat Layak" karena berdasarkan hasil validasi materi memperoleh hasil persentase sebesar 92% dan hasil validasi media memperoleh hasil persentase sebesar 90%. Sedangkan untuk dari respons peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 87.83%, sehingga dapat dikatakan media audio visual berbasis Android mendapat respons yang "Sangat Baik" dari peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Pemasaran Online

Abstract

Learning media is a very important tool for teachers to deliver material to learners, because the use of media will help learners in understanding the material, thus facilitating the implementation of the learning process. The purpose of this study is to present about (1) the development of audio-visual learning media created with Adobe Flash CS6 application based on Android, (2) the feasibility of the Android based audio-visual learning media, as validated by material and media validator, and (3) the students' response after using the Android-based audio visual learning media on Basic Competence of Marketing Concepts. This research adopts the theory of developing 4D model (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). The subjects of this study are students of class X Marketing 1 and 2 SMK Negeri 1 Surabaya. Data type in this research is qualitative and quantitative data. Data collection uses an open questionnaire for material review and closed questionnaires for material validation, media validation and student response.

The results showed that the learning media developed marked "Very Feasible" based on the percentage of material validation results by 92% and the media validation results by 90%. Meanwhile, the percentage of the students' response is 87.83%, so it can be said that the Android based audio-visual learning media received a "very good" response from students.

Keywords: Learning Media, Android, Online Marketing

PENDAHULUAN

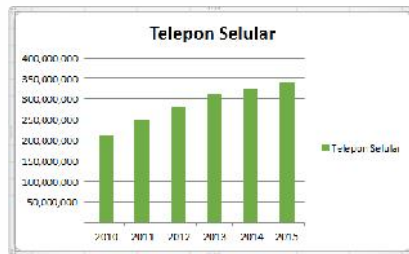
Pendidikan memiliki peran yang cukup penting dalam perkembangan suatu negara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar memiliki kepribadian dan daya saing, saat ini Indonesia melakukan berbagai inovasi yang berfungsi untuk memperbaiki sistem pendidikan baik dari segi kualitas tenaga pengajar, kurikulum atau media pembelajaran. Hal tersebut merupakan faktor penunjang pendidikan yang menyebabkan pendidikan di Indonesia berjalan secara

dinamis, perbaikan sistem pendidikan dimaksudkan untuk terwujudnya tujuan nasional Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa (UUD 1945).

Dalam proses pembelajaran bisa dikondisikan agar peserta didik mampu belajar dengan baik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pendidikan harus berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berperan aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa,

keaktivitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Salah satu yang mempengaruhi pendidikan adalah teknologi, di mana perkembangan teknologi di dunia sangatlah pesat, kemajuan teknologi memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif di bidang pendidikan (Figuro dan Bidarra, 2015), berbagai inovasi baru bermunculan dalam dunia teknologi, dalam waktu yang singkat begitu banyak model dan spesifikasi telepon genggam, perkembangan jumlah pengguna telepon genggam disajikan pada gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Pengguna Telepon Seluler

Sumber: www.bps.go.id diadopsi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Perusahaan Penyelenggaraan Jaringan Telekomunikasi, data dikutip dari Publikasi Statistik Indonesia 2016.

Dari Gambar 1.1 menunjukkan bahwa pengguna Telepon Seluler setiap tahunnya meningkat (2010-2015), dan diperkirakan akan meningkat di tahun berikutnya, melihat hal tersebut terdapat dampak cukup besar yang ditimbulkan pesatnya perkembangan teknologi terhadap dunia pendidikan, contohnya seperti mudahnya dalam mengakses informasi-informasi terbaru dari segala penjuru dunia hanya dengan menggunakan telepon genggam kapan pun dan di mana pun berada, dan hampir semua orang memiliki telepon genggam baik dari kalangan atas, kalangan menengah dan kalangan bawah, berbeda dengan komputer telepon genggam saat ini mempunyai harga yang lebih terjangkau, selain penggunaan telepon genggam dengan perangkat tambahan sudah jarang adanya, karena pembeliannya sudah dalam bentuk paket, tidak hanya itu telepon genggam juga mudah dalam pengoperasiannya hal tersebut membuat semua kalangan mampu belajar cepat. Itu merupakan dampak positif dari teknologi.

Telepon genggam terdapat pembaruan atau inovasi menjadi bersistem operasi Android, yaitu ponsel pintar. Dalam waktu dekat ini akhirnya setiap orang memiliki ponsel pintar atau tablet yang bisa digunakan di kelas untuk tujuan pendidikan (Figuro & Bidarra, 2015). Menristekdikti menyebutkan angka pengguna ponsel pintar di Indonesia 25% dari total penduduk atau sekitar

65 juta orang (sumber: ristekdikti.go.id). Berdasarkan data dari IDC (*International Data Corporation*) pada tahun 2017 Android menduduki peringkat yang pertama dengan *market share* sebesar 85%, diikuti oleh iOS *market share* sebesar 14.7%, posisi ketiga ditempati oleh *Windows Phone* dengan *market share* sebesar 0.1%. Telepon genggam tersebut lebih canggih menyebabkan peserta didik lebih asyik dengan ponsel pintar yang mereka miliki itu, sehingga ketika pelajaran berlangsung mereka menyalahgunakan tersebut, dan pada akhirnya mereka tidak fokus dalam menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Apalagi ketika guru dalam pembelajaran hanya menggunakan model ceramah, peserta didik lebih cepat bosan pada akhirnya tidak memahami materi yang disampaikan.

Dalam konteks ini bijaksana untuk mempertimbangkan integrasi media *digital* dan perangkat *mobile* (*iPad, iPod, tablet, smartphone*) memungkinkan untuk menetapkan tujuan pribadi peserta didik, mengelola konten pendidikan dan berkomunikasi dengan orang lain dalam konteks yang tepat. Penting juga untuk diketahui peserta didik ini adalah generasi *digital*, mereka tidak lagi sama dengan sistem pendidikan yang dirancang beberapa dekade yang lalu. Para peserta didik tumbuh di lingkungan teknologi baru dengan budayanya sendiri, dan mereka akan hidup di dunia yang lebih menuntut, kompetitif dan kompleks (Figuro & Bidarra, 2015). Dunia pendidikan diharapkan selalu berupaya untuk dapat melakukan pembaruan serta memanfaatkan teknologi yang ada. Menurut Rayandra (dalam Asih, 2016) kemajuan serta perkembangan bidang ilmu yang kuat, tidak hanya materi pembelajaran didasarkan pada pengetahuan pendidik atau buku acuan saja. Materi pembelajaran yang disampaikan yang hanya berdasarkan pengetahuan dapat membuat kompetensi yang akan dituju tidak tercapai dikarenakan pengetahuan akan kadaluwarsa, mengingat tersedianya berbagai informasi yang melimpah. Dimungkinkan peserta didik lebih mengetahui informasi memperbarui pengetahuannya. Kompetensi serta kemampuan lulusan juga menjadi hal yang pokok dikarenakan persaingan yang ketat di era kemajuan teknologi informasi. Peserta didik membutuhkan pembekalan banyak pengalaman melalui sumber belajar yang bervariasi. Hampir segala aspek dan jenis pekerjaan didukung oleh berbagai model teknologi sehingga di perlukan pengalaman yang cukup menggunakan internet, komputer, multimedia, dan teknologi lainnya. Inilah peran penting pendidik dalam memfasilitasi peserta didik dalam belajar seperti sumber belajar, alat peraga dan media pembelajaran.

Pemasaran online merupakan mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan dalam bidang Bisnis dan Manajemen, sesuai dengan Peraturan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 70 Tahun 2013 Tentang kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan, bahwa materi dasar kejuruan disesuaikan dengan bidang keahlian Bisnis dan Manajemen, dalam hal ini Sekolah Menengah Kejuruan bidang keahlian Bisnis dan Manajemen mempunyai struktur kurikulum yang terdapat di Lampiran Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Menengah Nomor : 1464/D3.3/KEP/KP/2014. Mata pelajaran ini penting dan harus benar-benar dipahami oleh peserta didik SMK pemasaran, karena di era ini dan era yang akan datang persaingan dunia kerja sangatlah ketat, di mana SMK merupakan lulusan yang disiapkan untuk langsung terjun ke dunia kerja, sehingga kemampuan kompetensi pemasaran harus benar-benar dimiliki. Terlebih pemasaran online sangat sesuai dengan era modern saat ini.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Surabaya terhadap guru pemasaran online yaitu Ibu Dra. Bintary Purwaningsih., M.Si bahwasanya SMK Negeri 1 Surabaya belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT secara menyeluruh untuk semua mata pelajaran terkhusus mata pelajaran pemasaran online di sekolah tersebut masih sering menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti hasil cetakan *browsing* di internet, beberapa masalah lain yang didapat oleh peneliti dalam proses pembelajaran adalah peserta didik melakukan penyalahgunaan ponsel pintar yang dimilikinya seperti membuka media sosial, bermain *game*, bahkan foto *selfie* dan lain-lain. Penyalahgunaan tersebut terjadi dikarenakan peserta didik bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran, apalagi SMK Negeri 1 Surabaya juga sudah menerapkan *Fullday School*, peserta didik hampir 9 jam berada di sekolah. Berdasarkan kurikulum 2013 revisi, dalam kegiatan literasi teknologi di sekolah peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami serta menerapkan penggunaan teknologi dengan baik, yang hal ini dapat aplikasikan oleh guru pendidik melalui tahap pembelajaran dengan cara memanfaatkan teknologi (komputasi, *searching*, dan *share*) dalam setiap mata pelajaran, karena diharapkan peserta didik dapat mempelajari setiap materi menggunakan teknologi yang ada, teknologi yang dimaksud adalah ponsel pintar berbasis Android, di mana sekitar 94% peserta didik kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 1 Surabaya memiliki ponsel pintar berbasis Android. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis Android dimaksudkan agar peserta didik tidak terlena terhadap kecanggihan teknologi tersebut untuk sekedar berkomunikasi bahkan menjadikan kecanggihan teknologi sebagai zona baru untuk bersenang-senang sehingga menyebabkan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, tapi juga dapat

digunakan untuk media belajar untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Perkembangan teknologi diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih optimal, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat menawarkan berbagai kemudahan di dalam proses pembelajaran. Media berbasis Android ini diklasifikasikan dalam kelompok media audio yang diproyeksikan, diproyeksikan melalui layar ponsel pintar sangatlah cocok untuk diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan khususnya di SMK Negeri 1 Surabaya. Dengan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang ada secara maksimal dan inovatif, akan mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran tersebut juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran

Dengan adanya beberapa masalah dan berbagai fenomena kemajuan teknologi informasi, dalam bidang pendidikan maka peneliti termotivasi membuat sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, yaitu media pembelajaran audio visual adobe flash berbasis Android, di mana media pembelajaran dioperasikan menggunakan ponsel pintar Android yang fitur-fiturnya di antaranya materi disajikan dalam bentuk tulisan dikombinasikan dengan gambar-gambar ilustrasi dikreasikan dengan animasi gerak, video dengan narator, serta diiringi musik. Selain itu tampilan visualisasi yang menarik.

Berdasarkan pendahuluan yang telah dijabarkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual adobe flash berbasis Android pada kompetensi dasar konsep pemasaran online (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual adobe flash berbasis Android pada kompetensi dasar konsep pemasaran online (3) Bagaimana respons peserta didik kelas X pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya setelah menggunakan media pembelajaran audio visual adobe flash berbasis Android pada kompetensi dasar konsep pemasaran online.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (Trianto, 2014), model pengembangan 4D terdiri atas beberapa tahap di antaranya : *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran). Namun dalam penelitian tidak menggunakan tahap *Dissemination* (Penyebaran) dikarenakan terdapat keterbatasan biaya dan waktu.

Subjek uji coba dalam penelitian adalah peserta didik kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya sejumlah 39 anak, sebelum dilakukan uji coba untuk

mengetahui respons peserta didik, dilakukan validasi materi kepada ahli materi terhadap aspek kualitas isi dan tujuan, aspek instruksional, dan kualitas teknik dan validasi media oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan media dari aspek kualitas pengelolaan program, kemudahan penggunaan dan kerapian dalam penyajian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar respons peserta didik, sedangkan jenis datanya menggunakan data kualitatif berupa narasi deskriptif dan data kuantitatif berupa angka (Riduwan, 2015).

Untuk menghitung nilai validasi dan hasil respons peserta didik menggunakan cara yang sama, yakni:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

Setelah dihitung menggunakan cara tersebut, hasil angka dari validasi dan respons peserta didik, untuk mengetahui kelayakannya selanjutnya diinterpretasikan dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber: di adaptasi dari Riduwan, (2015: 15)

Berdasarkan tabel 1, media pembelajaran audio visual adobe flash berbasis Android dapat dinyatakan layak apabila hasil nilai validasi dan respons peserta didik dinyatakan lebih dari 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Dalam penelitian ini diawali dengan tahap pendefinisian yang terdiri atas analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis spesifikasi tujuan.

Hasil pada analisis awal peserta didik kelas X pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya, (1) pada mata pelajaran pemasaran online terbatas belajar menggunakan buku teks serta hasil cetakan *browsing* dari *internet* sehingga pembelajaran dirasa kurang maksimal (2) dengan ponsel pintar Android yang dimiliki peserta didik, tidak menjadikannya sebagai alat bantu belajar, malah banyak peserta didik melakukan penyalahgunaan ponsel pintar Android untuk bermain *game*, membuka media sosial dan aktivitas lainnya di luar pelajaran, selanjutnya

(3) faktor bosan juga dialami peserta didik akibatnya tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam Analisis tugas peneliti memberikan beberapa soal pilihan ganda mengenai mata pemasaran online untuk mengukur pemahaman peserta didik, setelah mengetahui hasil perolehan nilai peserta didik, peneliti menentukan materi yang dimasukkan dalam pengembangan media audio visual berbasis Android, materi tersebut yaitu pengertian pemasaran online, manfaat dan keuntungan pemasaran online, komponen pemasaran online, cara kerja pemasaran online, strategi menarik calon pelanggan, semua materi tersebut merupakan kompetensi dasar 3.1 dan 4.1 konsep pemasaran online.

Peneliti menentukan konsep media pembelajaran yang dikembangkan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi terkini yaitu ponsel pintar atau telepon pintar berbasis Android. Dan memilih mata pelajaran online karena mata pelajaran tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran di dalam kelas,

Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran dengan cara menyesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Dasar mata pelajaran pemasaran online kurikulum 2013 revisi. Sehingga dalam setiap konten media pembelajaran yang dikembangkan akan termuat isi dari tujuan pembelajaran.

Selanjutnya tahap perancangan, dalam tahap ini peneliti mulai menyusun materi merancang media dengan menentukan konsep dan format media pembelajaran. Konsep media pembelajaran dibuat menarik, materi dikemas dalam bentuk tulisan, gambar-gambar ilustrasi, video dan juga terdapat menu kuis. Untuk formatnya yaitu format (.Apk), di mana format tersebut yang dapat di *instal* dan digunakan di ponsel pintar Android.

Tahap terakhir yakni tahap pengembangan. Peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan hasil perancangan dengan mengaktifkan tombol-tombol dengan bahasa pemrograman *action script 3 adobe flash* lalu memasukkan konten-konten menunya seperti, menu petunjuk, menu tujuan, menu video, materi dan menu kuis. Kemudian menambahkan animasi, iringan musik. Tidak ketinggalan juga dilakukan *testing* untuk memastikan media pembelajaran telah selesai dan sempurna, setelah tahap pembuatan media. Selanjutnya dilakukan uji validasi materi dan media untuk mengetahui kelayakan media.

Berikut ini hasil validasi materi dan media audio visual adobe flash berbasis Android

Tabel 2. Hasil validasi materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	92%

2	Kualitas Instruksional	95%
3	Kualitas Teknik	80%
Rata-rata keseluruhan		92%

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Tabel 3. Hasil validasi media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Kualitas Pengelolaan Program	86,7%
2	Kemudahan Penggunaan	90%
3	Kerapian dalam penyajian	93,4%
Rata-rata keseluruhan		90%

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan tabel 2 dan 3 menunjukkan hasil kelayakan materi sebesar 92% dan hasil kelayakan media sebesar 90%, dari hasil tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba media pembelajaran terhadap peserta didik untuk memperoleh responsnya, dalam hal ini peneliti mendapat dua kelas respons peserta didik yaitu dari uji coba kelompok kecil sejumlah 6 peserta didik (Gafur, 2012) kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Surabaya dan Uji coba Lapangan sejumlah 33 peserta didik kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 1 Surabaya, hanya 33 peserta didik (Gafur, 2012) yang memberikan respons karena jumlah tersebut yang memiliki *smartphone* Android yang yang dapat di *install* media pembelajaran, hasil dari uji coba kelompok kecil akan disajikan pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil respons peserta didik

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Uji coba kelompok kecil	Skor Uji coba Lapangan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	71,4%	86,3%
2	Kualitas Instruksional	70,67%	89,69%
3	Kualitas Teknik	68,67%	87,51%
Rata-rata keseluruhan		70,22%	87,83%

Berdasarkan tabel 4, hasil respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebesar 70,22% dapat diinterpretasikan baik, dan hasil respons peserta didik pada uji coba lapangan sebesar 87,83% dapat diinterpretasikan sangat baik.

Pembahasan

Proses Pengembangan

Beberapa pembahasan proses pengembangan media audio visual adobe flash berbasis Android pada

kompetensi dasar konsep pemasaran online disajikan sebagai berikut: Dalam proses pengembangan media, diawali dengan tahap pendefinisian Di tahap pendefinisian peneliti melakukan pra penelitian di SMK Negeri 1 Surabaya dalam kegiatan tersebut mendapatkan informasi bahwasanya peserta didik kelas X pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya, (1) pada mata pelajaran pemasaran online terbatas belajar menggunakan buku teks serta hasil cetakan *browsing* dari *internet* sehingga pembelajaran dirasa kurang maksimal (2) dengan ponsel pintar Android yang dimiliki peserta didik, tidak menjadikannya sebagai alat bantu belajar, malah banyak peserta didik melakukan penyalahgunaan ponsel pintar Android untuk bermain *game*, membuka media sosial dan aktivitas lainnya di luar pelajaran, selanjutnya (3) faktor bosan juga dialami peserta didik akibatnya tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan fakta dan permasalahan yang ada maka dibuat media pembelajaran audio visual adobe flash berbasis Android konsep pemasaran online, pemilihan media audio visual untuk membuat materi yang disampaikan guru menjadi lebih menarik sehingga dapat mengurangi kebosanan peserta didik, pemilihan konsep pemasaran online karena merupakan kompetensi dasar yang paling awal dalam KI dan KD pemasaran online, media dibuat dengan aplikasi adobe flash karena pembuatan akan lebih realistis sesuai dengan konsep peneliti, media dibuat berbasis Android karena sesuai dengan kondisi yang ada yakni banyak peserta didik yang memiliki ponsel pintar berbasis Android, serta mendukung pembelajaran yang lebih modern di era teknologi ini.

Di tahap perancangan dalam pengembangan media ini peneliti melakukan tahap-tahap perancangan seperti menyusun materi, pemilihan media, pemilihan format dan merancang media pembelajaran. Di tahap penyusunan materi kompetensi dasar konsep pemasaran online peneliti mengadopsi modul pemasaran online oleh Nirmala (2013) dengan rincian lima materi di antaranya: Pengertian pemasaran online, manfaat dan keuntungan pemasaran online, komponen pemasaran online, cara kerja pemasaran online, dan strategi menarik calon pelanggan, selain menyusun materi peneliti juga membuat soal beserta jawabannya sejumlah 15 soal yang keseluruhan soal tersebut dimasukkan di media pembelajaran pula untuk latihan peserta didik setelah mempelajari materi. Media pembelajaran audio visual ini desain tampilannya dirancang menggunakan aplikasi Coreldraw karena dengan menggunakan aplikasi Coreldraw hasil desain gambar lebih cerah dan halus. Karena media ini berbasis Android maka output yang dihasilkan adalah format (.apk), format ini dibuat pada

menggunakan bahasa pemrograman *actionsript 3.0* dengan versi AIR 24.0.0.180 for Android.

Dalam proses perancangan ini menghasilkan sebuah desain yang menarik, halaman utama dengan warna biru muda beserta kombinasi gambar-gambar ilustrasi tentang pemasaran online terdapat dua pilihan tombol menu yakni tombol menuju menu utama dan tombol menuju halaman profil pengembang dan dosen pembimbing serta tombol untuk mematikan dan menyalakan musik pengiring, kemudian di menu utama terdapat berbagai tombol untuk menuju berbagai menu, yakni menu petunjuk yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai media pembelajaran, kemudian menu kompetensi yang berfungsi memberikan informasi mengenai kompetensi serta tujuan pembelajaran yang ada di media pembelajaran, lalu menu video yang berisi video mengenai gambaran umum tentang pemasaran online dengan diiringi suara narator, tujuan pemberian menu video ini adalah membuat peserta didik tertarik sebelum mempelajari materi pemasaran online, kemudian masuk ke menu inti yaitu menu materi, berisi materi-materi tentang konsep pemasaran online yang dikemas bersama animasi-animasi bergerak dan gambar ilustrasi yang menarik, kemudian menu kuis di mana menu ini menyediakan berbagai soal pilihan ganda tentang pemasaran online yang harus dijawab oleh peserta didik tujuan adanya menu ini adalah untuk menguji pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi konsep pemasaran online. Dan yang terakhir ada tombol keluar untuk keluar dari media pembelajaran.

Di tahap pengembangan dalam penelitian ini merupakan tahap terakhir, peneliti melakukan pembuatan media, telaah, revisi, validasi media dan uji coba. Di langkah pembuatan media peneliti melanjutkan dari hasil perancangan yang sudah dibuat, yaitu mengaktifkan tombol-tombol, menambah musik pengiring, menggabungkan komponen serta mengisi konten-konten seperti konten petunjuk, kompetensi, video, materi dan kuis dengan bahasa pemrograman *actionsript 3.0* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Dalam langkah pengembangan ini peneliti juga sempat mengalami sering kegagalan dalam menyempurnakan rancangan media pembelajaran sehingga peneliti perlu melakukan tes media berulang kali untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam pembuatan media dan yang terakhir pemindahan media ke ponsel pintar sekaligus pemasangannya.

Selanjutnya adalah langkah telaah, baik materi maupun media, dalam tahap ini peneliti menerima saran dan masukan agar materi lebih ringkas dan disesuaikan dengan diberikan gambar-gambar ilustrasi yang lebih menarik kemudian untuk medianya lebih dibuat lebih sederhana warna *background* tidak sama dengan warna

tulisan dan ukuran media pembelajaran hendaknya diperkecil lagi, setelah memperbaiki atas masukan dan saran yang diterima. Langkah selanjutnya adalah validasi, dalam penelitian ini penelaah dan validator dilakukan oleh orang yang sama. Di langkah validasi ini peneliti mempraktekkan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan di ponsel pintarnya serta mempresentasikan tentang media pembelajarannya. Setelah itu validator mengisi lembar validasi yang telah disiapkan. Setelah mendapatkan hasil kelayakan Kemudian langkah terakhir adalah uji coba. Uji coba dilakukan dua kali untuk uji coba yang pertama adalah uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Surabaya sejumlah 6 anak, setelah mendapat hasil dari uji coba kelompok kecil peneliti melakukan revisi, setelah itu dilakukan uji coba lapangan di SMK Negeri 1 Surabaya kelas X Pemasaran 2 dengan jumlah peserta didik 35 anak namun peneliti hanya bisa menggunakan 33 anak untuk penelitian karena jumlah tersebut memiliki ponsel pintar yang dapat diinstal media pembelajaran berbasis Android. Setelah mendapatkan hasil respons peserta didik, peneliti melakukan pengolahan data untuk mengetahui presentasi tanggapan peserta didik menggunakan media pembelajaran audio visual *adobe flash CS6* berbasis Android konsep pemasaran online.

Dari langkah-langkah pengembangan tersebut, peneliti mendapatkan banyak hal, bahwasanya dalam mengembangkan sebuah gagasan konsep, hendaknya dilakukan secara sistematis, menggunakan metodologi penelitian yang sesuai, agar permasalahan-permasalahan yang ada dapat dibuatkan solusi. Dalam hal ini media pembelajaran audio visual *adobe flash* berbasis Android konsep pemasaran online dibuat sebagai solusi bagi peserta didik X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya.

Kelayakan

Kelayakan media audio visual *adobe flash* berbasis Android didapatkan dari hasil perhitungan dari validasi materi dan validasi media, yang di dalamnya terdapat beberapa aspek yang dinilai, untuk validasi materi terdapat tiga aspek di antaranya aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknik, sedangkan untuk aspek yang dinilai di dalam validasi media di antaranya aspek kualitas pengelolaan program, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek kerapian dalam penyajian. Namun sebelum dilakukan validasi materi dan media, peneliti mengajukan proses telaah materi dan media terlebih dahulu dari proses telaah ini peneliti mendapat beberapa masukan dan saran, di antaranya, materi lebih disederhanakan, menambah gambar ilustrasi agar materi lebih menarik dan disarankan bahasa yang digunakan dalam materi

lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Kemudian selanjutnya adalah telaah media. Dalam hal ini dilakukan oleh penelaah sekaligus validator media yaitu Bapak Dwi Fatrianto., M.Kom, dari proses telaah tersebut peneliti mendapatkan masukan dan saran, berikut di antaranya seperti: *background* media disarankan diganti menjadi lebih gelap agar tulisan dapat terlihat dengan jelas, tombol kembali dan lanjut disarankan untuk diganti menjadi tombol berupa simbol arah panah kanan dan kiri untuk menyederhanakannya, untuk suara klik pada setiap tombol itu terdengar mengganggu pembelajaran sehingga perlu dihilangkan, ukuran media pembelajaran *installer* harap diperkecil lagi, di menu kuis diberi tombol kembali ke menu utama, dan penggunaan beberapa tombol maupun komponen harus konsisten dari awal tampilan hingga akhir tampilan media.

Setelah proses telaah yang dilakukan, peneliti merevisi sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan oleh penelaah materi dan media, lalu setelah dipastikan media pembelajaran lebih sempurna langkah selanjutnya adalah tahap validasi. Dalam tahap validasi secara objektif validator memberikan penilaian di lembar validasi yang sudah disiapkan peneliti. Setelah mendapat penilaian dari kedua validator yaitu validator materi dan validator media. Peneliti melakukan pengolahan data untuk dapat melihat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian dari validator materi secara keseluruhan materi dinyatakan masuk ke dalam kriteria sangat layak. Tahap validasi media. Validator memberikan penilaian di lembar validasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Hasil penilaian validator media didapat nilai keseluruhan aspek dinyatakan masuk dalam kriteria sangat layak. Hasil kelayakan dalam penelitian ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Prathamie (2016) dengan hasil kelayakan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator materi, validator media, dan didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Prathamie (2016), maka dapat disimpulkan bahwa Media Audio Visual Adobe Flash Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online dinyatakan sangat layak, sehingga media pembelajaran baru ini diharapkan dapat digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah yang ada.

Respons peserta didik

Respons peserta didik merupakan suatu tanggapan yang diberikan oleh peserta didik terhadap stimulus yang diterimanya. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan respons dari peserta didik kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya, dengan terdapat tiga aspek penilaian dalam lembar angket respons peserta didik, yaitu di antaranya aspek kualitas isi dan tujuan,

aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknis. Hasil respons peserta didik diperoleh peneliti dari kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan, untuk uji coba kelompok kecil dilakukan pada peserta didik kelas X Pemasaran 1 sejumlah 6 anak dipilih secara acak dan untuk uji lapangan dilakukan di kelas X Pemasaran 2 sejumlah 33 anak (satu kelas). Hasil yang didapat dari uji coba kelompok kecil nilai secara keseluruhan aspek sebesar 70.22%, maka hasil uji coba kelompok masuk dalam kriteria baik.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil peneliti melakukan revisi sesuai saran dan masukan peserta didik untuk menyempurnakan produk. Kemudian peneliti melakukan uji coba lapangan dengan mendapatkan hasil secara keseluruhan aspek sebesar 87.83%, maka uji coba lapangan masuk dalam kriteria sangat baik. Hasil ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2016) dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil uji lapangan terhadap peserta didik kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 1 Surabaya dan didukung penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2016), respons peserta didik kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya menggunakan media audio visual *adobe flash* berbasis Android pada kompetensi dasar konsep pemasaran online adalah sangat baik., tidak hanya dilihat dari hasil angket, namun dari tanggapan serta sikap menunjukkan bahwa peserta didik dapat menerima media pembelajaran baru dengan antusias. Hal positif ini akan berdampak pada semangat belajar peserta didik dan dalam memahami materi pemasaran online akan lebih mudah, sehingga masalah kebosanan serta ketiak tertarik dapat diatasi dengan melalui fasilitas teknologi yang sudah mereka miliki yakni ponsel pintar Android.

PENUTUP

Simpulan

Dalam penelitian ini dari proses pengembangan hingga uji coba yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Audio Visual Adobe Flash Berbasis Android pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran mengadopsi model pengembangan oleh Thiagarajan yaitu model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) atau Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Namun untuk tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Sehingga tahap yang dilakukan hanya tiga tahap yaitu Tahap Pendefinisian, Tahap Perancangan, dan Tahap Pengembangan.

2. Media Media Pembelajaran Audio Visual Adobe Flash Berbasis Android dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian oleh validator materi dan validator media dengan hasil kelayakan materi sebesar 92% dan hasil kelayakan media sebesar 90%.
3. Respons peserta didik terhadap Media Media Pembelajaran Audio Visual Adobe Flash Berbasis Android dinyatakan sangat baik, berdasarkan hasil penilaian yang diberikan yang diberikan oleh peserta didik kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya, dengan nilai uji coba kelompok kecil sebesar 70,22% dan nilai uji coba lapangan sebesar 87,83%.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat saran yang perlu di berikan terhadap penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Adobe Flash* Berbasis Android, dimaksudkan agar hasil yang diperoleh lebih baik lagi, antara lain:

1. Menambah kompetensi dasar selanjutnya agar materi di dalam media pembelajaran menjadi lebih banyak.
2. Ukuran *installer* media pembelajaran lebih kecil lagi untuk menghemat memori penyimpanan *smartphone* yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Menambah jumlah soal latihan untuk mengasah kemampuan peserta didik setelah mempelajari materi.
4. Menambah animasi atau gambar ilustrasi agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi.
5. Memvariasi media dengan menggunakan model usap layar untuk berpindah ke menu lainnya.
6. Kelemahan dari media pembelajaran ini adalah sulitnya guru untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam menggunakan ponsel pintar, sehingga dalam proses pembelajaran guru mengamati dengan keliling setiap saat di dalam kelas untuk memastikan peserta didik menggunakan ponsel pintarnya dengan semestinya. Selain juga memberikan pertanyaan sederhana untuk memastikan peserta didik menyimak materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

Figuro, Mauro., dan Bidarra, Jose. (2015). The Development of a Gamebook for education. *Procedia Computer Science* 67 , 322-331.

Gafur, Abdul. (2012). *Desain Pembelajaran : Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan*

Pelaksanaan Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Istiqomah, Nur. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Surabaya: Skripsi Tidak Dipublikasikan.

Nirmala, Endar. (2013). *Modul Pemasaran Online Kelas X*. Hak Cipta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2009 tentang Pendidikan Nasional diunduh di <https://kemenag.go.id/file/dokumen/PP1905.pdf> pada tanggal 11 Februari 2018

Prathamie, Rahayu. Rizky. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Materi Li'identity Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Mobile Application Bersistem Operasi Android Untuk Siswa Kelas X* . Yogyakarta: Skripsi Tidak di Publikasikan.

Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif, dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara .

2017. ponsel pintar OS. IDC (*International Data Corporation*):<https://www.idc.com/promo/ponsel-pintar-market-share/os>, di akses 15 Januari 2018.

12 Januari 2017. ponsel pintar Rakyat Indonesia. Ristekdikti. <https://ristekdikti.go.id/ponsel-pintar-rakyat-indonesia-2/>, di akses 20 Januari 2018.

20 Desember 2016. *Jumlah Pelanggan Telepon Menurut Jenis Penyelenggaraan Jaringan 2010-2015*. Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/statictable/2015/09/22/1844/jumlah-pelanggan-telepon-menurut-jenis-penyelenggaraan-jaringan-2010-2015.html>, di akses 11 Februari 2018.