

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BISNIS ONLINE KELAS XI BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMKN 10 SURABAYA

**Anisah Risqi**

S1 Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
Email : anisahrisqi@mhs.unesa.ac.id

**Saino**

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
Email : saino@unesa.ac.id

### Abstrak

Tujuan Penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis digital mengetahui kelayakan dari ahli dan respon peserta didik pada mata pelajaran Bisnis Online kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 10 Surabaya. Dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* akan tetapi penelitian dilakukan hanya sampai tahap implementasi. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas XI BDP 3 di SMK Negeri 10 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Bisnis Online kelas XI BDP 3 termasuk dalam kategori sangat layak dari segi aspek materi dan grafis. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis digital pada Mata Pelajaran Bisnis Online Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 10 Surabaya mendapatkan hasil pengembangan yang sangat layak dan sangat menarik sehingga bisa digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Berbasis Digital, Bisnis Online, Adobe Flash CS 6, Bisnis Daring dan Pemasaran.

### Abstract

*The reseacrh aims are to develop learning media in the form of digital-based learning media to determine the feasibility od experts and students responses in the subject of Online Business Class XI Online Business and Marketing at SMK Negeri 10 Surabaya. It was developed using the ADDIE development model, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation but this research was carried out only to the implementation stage. The research subject were 20 students of claa XI BDP 3 at SMK Negeri 10 Surabaya. The result showed that the learning media developed in the subject of Online Business class XI BDP 3 was include in the very workable in terms of material and graphic aspect. The development of digital-based Learning Media on Online Business Subjects in Class XI of Online Business and Marketing at SMKN 10 Surabaya has very decent and very attractive development that can be used by students in learning activities .*

**Keywords:** *Digital Based Learning Media, Online Business, Adobe Flash CS 6, Online Business and Marketing.*

### PENDAHULUAN

Dalam mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pemerintah terus melakukan upaya memperbaiki sistem Pendidikan di Indonesi, menurut UU Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional kurikulum.

Pada tahun ajaran 2013 - 2014 kurikulum 2013 atau K13 dijalankan. Sistem kurikulum 2013 mengalami beberapa kali revisi. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki beberapa aspek yang ada dalam K13. Diantaranya terkait dengan metode pembelajaran, perangkat pembelajaran, penilaian.

Sesuai tuntutan kurikulum 2013, yang juga terdapat di Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 (Mendikbud, 2013), disebutkan bahwa pola pembelajaran peserta didik berubah, yang awalnya mengaplikasikan pola pembelajaran searah, menjadi pembelajaran interaktif yang salah satunya melibatkan

guru, peserta didik. Jadi salah satu aspek yang patut diperbaiki adalah media pembelajaran untuk perantara agar siswa dapat aktif pada pembelajaran.. maka dari itu proses pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum pada segala aspek. Maka dari itu aspek yang perlu dibenahi salah satunya media pembelajaran.

Dalam proses kegiatan belajar merupakan hal yang sangat penting. Biasanya pembelajaran dibantu dengan adanya sebuah media pembelajaran seperti papan tulis, laptop/PC, dan lain sebagainya. Media pembelajaran sendiri menurut (Sadiman 2008:7) sesuatu yang bisa dipakai sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima. Pada proses ini pembelajaran bisa berjalan karena adanya proses merangsang perhatian, perasaan, pemikiran, juga minat siswa.

Pelajaran Bisnis Online adalah salah satu pelajaran baru pada Kurikulum 2013 revisi 2017 yang diampu

siswa kelas XI Binis Daring dan Pemasaran. Media pembelajaran berbasis digital ini akan dikembangkan dengan menggunakan KD 3.15 yaitu menerapkan membuat blog. Dari sub bab tersebut siswa diharapkan mampu memahami dan membuatnya. Karena saat kerja praktik maupun dikehidupan sehari-hari materi ini tentu sangat dibutuhkan oleh para siswa. Dan pada materi ini tentu siswa mempelajarinya bukan hanya melalui teks atau ceramah melainkan menambahkan menggunakan video tutorial agar siswa lebih paham dan bisa melihat gambaran membuat yang baik dan benar. Di dalam media pembelajaran berbasis digital terdapat petunjuk media, materi, contoh video, rangkuman materi dan soal. Berdasarkan teori Danim, (2008) proses pembelajaran di kelas terbantu dengan penggunaan teknologi sebagai alat bantu. Jadi media pembelajaran ini dikembangkan.

Maka dari itu para siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa membantu prosedur pembelajaran agar mereka bisa lebih memiliki minat agar aktif dan memperhatikan penjelasan guru di kelas. Karena berkaitan dengan kurikulum 2013 revisi 2017 terdiri dari penerapan pembelajaran menggunakan 4 C (*Critical thinking / Berpikir kritis, Creativity / Kreatifitas, Collaboration / Kerjasama*). SMK Negeri 10 Surabaya menggunakan K13 revisi 2017, salah program pembelajaran yang ada yaitu Program Bisnis Daring dan Pemasaran. Salah satu mata pelajaran yang diampu adalah mata pelajaran Bisnis Online.

Peneliti melaksanakan studi pendahuluan terlebih dulu sebelum melakukan pengembangan media melalui *interview* pada guru mata pelajaran Bisnis Online kelas XI BDP 3 di SMK Negeri 10 Surabaya menjelaskan ada beberapa hal yang membuat pembelajaran kurang maksimal di kelas diantaranya masih banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran, misalnya siswa tidak mau bertanya jika dirasa ada yang kurang di pahami ataupun saat guru menjelaskan pelajaran dengan kurang jelas siswa hanya diam saja malah cenderung ada yang tidak menghiraukan dengan asik berbicara dengan temannya sendiri, tidur di kelas, bahkan ada yang bermain handphone saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menggambarkan keaktifan siswa dalam kelas masih rendah sehingga berdampak pada tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran tersebut.

Perkembangan dan pemanfaatan kemajuan bidang teknologi komputer dan informasi, dalam hal perancangan bahan ajar dapat disusun menjadi program berbentuk digital karena visual dan catatan pesan mampu ditampilkan melalui tombol yang ada pada komputer (Miarso, 2009:490). Media pembelajaran dikatakan digital karena penggunaannya menggunakan PC/laptop dan hendak mendapat interaksi dan bersikap dengan aktif antara lain: aktif melihat gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna, animasi dan video dan suara. Sehingga adanya feedback secara langsung. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang disusun untuk menjadikan proses belajar mengajar lebih terfokuskan ke siswa, agar peserta didik aktif dan partisipatif untuk membangun pengetahuannya melalui penyelidikan pada pertanyaan

yang mereka ajukan sendiri (Majid,2014:84). Sehingga harapannya, dimana peserta didik akan memikirkan dan menyampaikan pendapat mereka melalui pertanyaan yang diajukan sehingga peserta didik perlu menyelidiki atas pertanyaan tersebut, berdasarkan penyelidikannya tersebut peserta didik secara langsung memperoleh pengetahuan baru yang didapat dari kontruksinya pribadinya.

Sedangkan saat ini bisnis online sudah mulai diminati oleh para masyarakat. Hal ini dikarenakan berjalan melalui media online dirasa masyarakat cukup praktis, mudah, dan efisien. Sehingga siswa pemasaran kini di tuntut bisa menguasai strategi pemasaran online dan juga cara membuat maupun mengoprasikan macam media penjualan yang notabennya mampu menampung para penjual untuk memasarkan produk yang dimilikinya. Pada mata pelajaran Bisnis Online siswa akan diajarkan tentang teori dan tata cara pembuatan maupun penggunaan bagaimana cara memasarkan suatu produk melalui media platform yang ada. Selain mempelajari materi, siswa akan dilatih untuk mengoprasikan cara membuat macam- macam platform sosial media untuk berjalan. Salah satunya membuat blog. Jadi diharapkan dengan adanya media ini siswa dapat terbantu untuk melakukan pembelajaran yang bisa efisien antara pembelajaran materi dan juga praktik.

Penjelasan alasan yang dipaparkan diatas, maka peserta didik memerlukan media pembelajaran berbasis digital dengan adanya audio video yang komunikatif, menarik, aktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien. komunikatif yang dimaksud adalah siswa dapat melakukan interaksi dengan teman maupun guru saat dilakukannya proses pembelajaran agar suasana pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Sehingga peneliti tertarik mengembangkan media ini untuk keberlangsungan pembelajaran yang lebih baik. Serta dapat membuat pengalaman yang menyenangkan bagi siswa maupun pengajar.

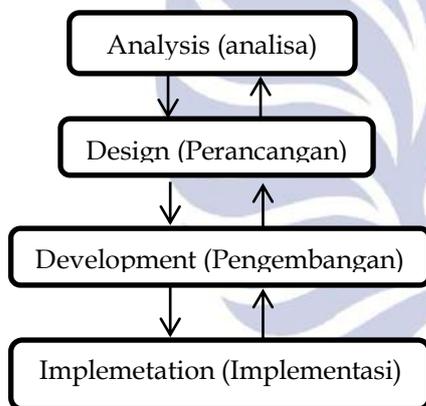
Pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini dirancang sesuai kebutuhan peserta didik di sekolah tempat penelitian dan juga sesuai dengan tuntutan K13. Media yang dikembangkan berbentuk digital dengan bantuan *software Adobe Flash Professional CS6* dan di desain secara menarik. Menurut Rezeki, (2018) *software Adobe Flash Professional CS6* digunakan karena memiliki fitur berinteraksi tinggi sehingga media bisa tersimpan di dalam *PC atau Laptop* dengan format *.swf*. Alasan dari media berbasis digital yang dikembangkan dalam bentuk *Adobe Flash Profesional CS6* adalah persentase sekolah di Indonesia yang telah menggunakan komputer sebesar 73% dan sisanya belum menggunakan komputer sebagai alat belajar mengajar. Sedangkan penggunaan internet di lingkungan sekolah baru 55%.(Kominfo, 2013). Diartikan sekolah saat ini cukup banyak yang menggunakan teknologi dan informasi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran didalam kelas maupun luar kelas. karena saat ini penggunaan media digital seperti laptop, PC, atau smartphone pada anak usia remaja sangat tinggi, dan melihat kondisi peserta didik zaman sekarang yang menginginkan semua serba praktis dan mudah, dengan

media pembelajaran berbasis digital, peserta didik diharapkan lebih mudah mengaksesnya serta alasan lainnya adalah karena media pembelajaran yang ada di SMKN 10 kurang berinovasi dan kurang memanfaatkan adanya teknologi yang berkembang. Fitur yang dilengkapi pada media pembelajaran berbasis digital yang menggunakan Adobe Flash Profesional CS6 dapat menstimulus peserta didik lebih aktif adalah adanya petunjuk penggunaan media, materi, contoh video tutorial, soal, rangkuman materi. Media pembelajaran berbasis digital ini juga dikembangkan untuk menjadi alternatif dan sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Karena fitur yang dilengkapi pada media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan video tutorial, soal, yang dapat menstimulus siswa untuk aktif saat kegiatan pembelajaran.

**METODE**

Metode yang digunakan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Namun, pengembangan media pembelajaran berbasis digital hanya sampai tahap implementasi saja dikarenakan keterbatasan waktu yang ada.

Berikut merupakan tahapan-tahapan model ADDIE:



**Gambar 1. Tahapan Model ADDIE**

Sumber: diadaptasi oleh peneliti dari Steven J. Mc.Griff (2000:2)

Tahap Analisa guna menentukan problem dan solusi yang sesuai, tahap desain guna menjawab permasalahan yang dianalisis sebelumnya dan menghasilkan Storyboard yang akan dikembangkan peneliti, tahap pengembangan guna menentukan metode serta strategi proses pembelajaran yang tepat, tahap implementasi guna uji coba kelayakan pada peserta didik.

Dilibatkan beberapa ahli pada penelitian ini diantaranya materi dan kegrafikan. Sedangkan untuk respon siswa peneliti memilih 20 peserta didik kelas XI BDP 3 SMK Negeri 10 Surabaya.

Lembar validasi para ahli digunakan dalam instrument pengumpulan data sebagai penilaian kelayakan yaitu kompoen materi dan kegrafikan. Selanjutnya respon siswa dilandaskan agar peneliti tahu

tanggapan dari peserta didik pada media yang dikembangkan.

Kriteria penilaian dalam lembar validasi ahli materi, ahli kegrafikan memakai skala Likert. Skalanya sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Skala Likert**

Nilai/Skor	Kriteria
1	Tidak layak
2	Kurang layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat layak

Sumber : (Riduwan, 2015)

Untuk tanggapan siswa pada media memiliki kisi-kisi yang terdapat pada angket respon berikut ini:

**Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Respon Peserta Didik**

Dimensi	Indikator
Kognitif	Pemahaman Media
	Kejelasan Petunjuk Media
	Kesesuaian Tampilan
Afektif	Motivasi
	Kemenaarikan
	Rasa Ingin Tahu
Konatif	Bertanya
	Menanggapi Pertanyaan

Angket respon peserta didik menggunakan skala Guntman. Sebagai berikut :

**Tabel 3. Kriteria Skala Guntman**

Nilai/Skor	Kriteria
0	Tidak
1	Ya

Sumber : (Riduwan, 2015)

Data hasil validasi serta respon peserta didik dianalisis dengan rumus :

$$Persentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Total}{Skor\ Maksimal} \times 100$$

Setelah memperoleh hasil dari rumus tersebut maka ditentukan kelayakan media pembelajaran berbasis digital menggunakan kriteria interpretasi skala validasi berikut :

**Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skala Validasi**

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak layak

21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Sumber : (Riduwan, 2015)

Berdasarkan kriteria tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis digital bisa dikatakan layak jika memperoleh persentase sebesar  $\geq 61\%$  dengan kriteria kuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bisnis Online Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 10 Surabaya.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS 6*. Proses pengembangan memakai model ADDIE. Hasil data disajikan untuk dijadikan pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Dengan melalui validasi ahli materi, validasi grafis dan respon siswa. Harapannya media yang dihasilkan dapat layak digunakan pada proses pembelajaran. Berikut penyajian datanya:

Tahap *Analysis* (analisa) memiliki 3 tahapan yaitu. Tahap pertama analisis kurikulum sekolah telah memakai kurikulum 2013 revisi 2017 sedangkan media yang dipakai materinya kurang sesuai dengan silabus kurikulum yang ada. Tahap kedua analisis siswa, yaitu siswa lebih tertarik mempelajari materi melalui media digital yang dikembangkan. Media ini menggunakan bantuan PC/Laptop. Tahap ketiga analisis kebutuhan, media pembelajaran berbasis digital salah satu yang diperlukan di SMK Negeri 10 Surabaya. Khususnya pada Mata pelajaran baru. Karena belum terdapat media yang sesuai dengan mata pelajaran. Siswa masih pasif saat proses kegiatan pembelajaran, serta memanfaatkan lab komputer yang dimiliki sekolah.

*Design* (perancangan) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital terdiri dari penyusunan garis besar media adalah mendesain isi media pembelajaran, membuat instrument penelitian, isi dari media terdiri dari loading media, awal media, isi materi. Yang berisikan: loading media, halaman depan, kata pengantar, petunjuk penggunaan media, profil penulis, isi materi tentang blog, video tutorial, latihan soal dan evaluasi, rangkuman. Tahapan perancangan terdiri dari beberapa bagian, antara lain :

#### a. Perancangan Materi

Isi dari materi pada media pembelajaran ini mengikuti acuan pada silabus. Berikut kisi-kisinya:

**Tabel 5. Kisi-kisi Materi**

Isi	Materi
Pengertian	1. Pengertian tentang blog secara singkat namun jelas
Manfaat	1. Sebagai media pribadi 2. Sebagai media berbisnis 3. Sebagai media untuk berbagi informasi
Identifikasi	1. Berisikan macam-macam identifikasi website penyedia blog, beserta penjelasannya

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

#### b. Pemilihan Format

Memfaatkan bantuan program *adobe flash professional CS6*. Format untuk produk ini adalah *.swf* jadi bisa diakses melalui *PC/Laptop* tanpa menggunakan internet.

#### c. Desain Awal

Penentuan desain awal media pembelajaran berbasis digital, terdiri dari tiga bagian utama yaitu pembuka atau *loading screen*, awal media, dan isi materi.



Gambar 2. Halaman awal media  
(Sumber : Dokumen peneliti, 2020)

Bagian dari awal media ini berisikan tentang kata pengantar, materi blog, petunjuk penggunaan media, profil penulis.

Bagian isi materi berisikan kompetensi dasar dan uraian materi seperti pengertian blog, manfaat blog, identifikasi, video tutorial, tes formatif (latihan, dan evaluasi soal) serta rangkuman.



Gambar 3. Isi Materi  
(Sumber : Dokumen peneliti, 2020)

Desain awal media pembelajaran berbasis digital ini disesuaikan dengan format media pembelajaran digital dari Prastowo, (2014) dan juga standar penyusunan media pembelajaran dalam kurikulum 2013. Pada tahap perencanaan desain awal ini, masih dilakukan tahap telaah atau perbaikan oleh para ahli sehingga pada akhirnya akan didapatkan hasil desain media pembelajaran berbasis digital yang layak.

*Develop* (pengembangan) Tahap pengembangan merupakan tahap untuk memilih dan menentukan rancangan isi dan penyajian media yang dikembangkan. Terdiri dari bagian penulisan draft media pembelajaran, penyuntingan dan validasi dan penilaian. Berikut hasil telaah para ahli:

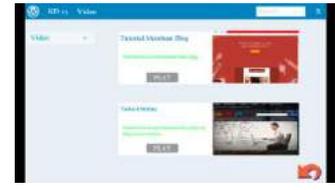
**Tabel 6. Hasil Telaah Para Ahli**

Validator	Revisi
Ahli materi	Ditambahkan materi dari buku sebagai penguat acuan, pemilihan kata dibuat sederhana agar mudah dipahami
Ahli kegrafisan	Judul yang dipakai berbahasa Indonesia, beberapa tombol disesuaikan, pemilihan kosa kata yang tepat, ditambahkan sumber pada setiap halaman, profil penulis yang lebih informative

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Berikut hasil revisi setelah telaah dari para ahli:

**Tabel 7. Hasil Revisi**

Hasil Revisi	Keterangan
	Judul menggunakan Bahasa Indonesia.
	Isi materi disesuaikan, serta kosa kata yang mudah dimengerti.
	Adanya tombol "back" disetiap halaman.



Ditambahkan sumber materi pada semua halaman.



Informasi penulis ditambahkan.

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Setelah revisi media pembelajaran siap diuji cobakan pada peserta didik. Desain media tersebut disesuaikan dengan diadaptasi dari teori Prastowo, (2014). Desain media tidak hanya berisi materi saja juga terdapat beberapa fitur lain yaitu; latihan soal, video tutorial yang dapat menimbulkan adanya interaksi didalam kelas serta dapat membantu untuk mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

*Implementation* (Implementasi) Tahap implemementasi adalah penerapan media pembelajaran berbasis digital kepada peserta didik, untuk mengetahui seberapa layak dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan di kelas XI BDP 3 sejumlah 20 peserta didik yang terdiri beberapa siswa yang tidak mengikuti kerja praktek. Penerapan uji coba produk peserta didik berlangsung selama 90 menit di laboratorium sekolah dengan mengambil waktu yang sama sesuai dengan mata pelajaran Bisnis Online.

*Evaluation* (Evaluasi) Pada Tahap evaluasi penulis tidak melanjutkannya dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki.

Media pembelajaran berbasis digital telah divalidasi oleh validator yaitu dosen pendidikan tata niaga sebagai ahli materi dan dosen teknologi pendidikan sebagai ahli kegrafikan. Semua merupakan dosen UNESA. Berikut analisisnya:

**Tabel 8. Analisis Validasi Kelayakan**

No.	Aspek yang dinilai	Skor (%)	Kriteria
1	Ahli Materi	77,14	Layak
2	Ahli Keagrafikan	95,71	Sangat Layak
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>86,42</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2020)

Rata-rata skor keseluruhan kelayakan yakni 86,42% kesimpulannya media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan peneliti layak digunakan.

### **Respon Peserta Didik pada Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bisnis Online Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 10 Surabaya.**

Subjek pada penelitian ini sejumlah 20 peserta didik kelas XI BDP 3 SMK Negeri 10 Surabaya Sesuai dengan yang disampaikan Sadiman (2014:184), “untuk melakukan evaluasi suatu produk yang dikembangkan, diperlukan 10-20 peserta didik untuk mewakili target populasi.”

Dilaksanakan dengan didampingi guru mata pelajaran Bisnis Online kelas XI BDP 3 yang dilakukan pada jam pelajaran Bisnis Online yaitu jam 10.00 - 12.00 WIB di lab komputer. Saat uji coba terbatas yang utama peneliti menyampaikan tujuan penelitian, kemudian peneliti mengarahkan siswa untuk membuka PC yang sudah terdapat file media pembelajaran berbasis digital didalamnya dengan angket respon peserta didik. Setelah itu peneliti menjelaskan cara penggunaan dari media pembelajaran berbasis digital tersebut lalu peserta didik diberi waktu setengah jam untuk memahami dan membaca isi dari media. Setelah itu peneliti menjelaskan isi dari media pembelajaran berbasis digital serta menampilkan semua yang ada seperti video, latihan soal, dsb. Setelah itu sesi tanya jawab dengan para peserta didik lalu menunjukkan cara mengisi angket respon peserta didik. Setelah itu mereka diseri waktu 15 – 20 menit untuk mengisi angket respon.

Penilaian yang sudah didapat dianalisis secara kuantitatif. Respon peserta didik dikategorikan baik atau sangat baik jika hasilnya mendapatkan hasil  $\geq 61\%$ .

Nilai interpretasi data hasil angket respon siswa yang didapat sebesar 93,75% dengan interpretasi sangat baik. Jadi dengan interpretasi tersebut bisa dikatakan media pembelajaran berbasis digital layak digunakan.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Sesuai dengan penelitian yang sudah dilaksanakan, kesimpulannya adalah:

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dilakukan pada siswa SMKN 10 Surabaya, kelas XI BDP 3 dengan pengaplikasian menggunakan ADDIE. Hasil validasi materi memperoleh 77,14% kriteria kuat, dan grafis memperoleh 95,71% kriteria sangat kuat. Dapat diartikan jika media layak digunakan. Hasil respon siswa dilakukan uji terbatas yaitu pada 20 peserta didik. Isi komponen dari respon siswa adalah kelayakan kognitif, afektif, konatif. Hasilnya rata-rata

yang didapat adalah 93,75% kriteria sangat baik. Jadi kesimpulannya media digital yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat baik digunakan pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bisnis online kelas XI BDP 3 SMKN 10 Surabaya.

#### **Saran**

Sesuai pemaparan penelitian yang dilaksanakan, ada beberapa saran yang diajukan. Berikut saran yang bisa dianjurkan:

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dapat dikembangkan dan dilanjutkan pada mata pelajaran lainnya, komputer yang difasilitasi oleh sekolah diharapkan memperbarui prosesornya agar media pembelajaran dapat diakses pada semua komputer yang dimiliki oleh sekolah, produk media pembelajaran berbasis digital bisa dikembangkan dalam bentuk penelitian eksperimen ada tau bagaimana efektifitas dari media itu sendiri untuk siswa, serta untuk media digital yang dikembangkan selanjutnya diharapkan video tutorial pada media dapat memiliki tombol dipercepat atau diperlambat sehingga guru dapat langsung menuju video yang ingin dijelaskan pada siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- BNSP. 2014 Tentang Instrumen Penilaian Buku Teks Kelompok Permintaan Ekonomi. Jakarta: BNSP.
- BNSP. 2014 Tentang Instrumen Penilaian Buku Teks Kelayakan Kefrafikan. Jakarta.
- Danim, S. (2008). Media Komunikasi Pendidikan Pelayanan Professional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasyim, A. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah. Yogyakarta: Media Akademi.
- Majid, Abdul. 2014. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- McGriff, Steven J. 2000. Instructional System Design: Using the ADDIE model. Pennsylvania: Penn State University.
- Mendikbud. (2013). Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum
- Miarso, Y. 2009. Menyamai Benih Pendidikan. Jakarta: Kencana Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. 2013–2015.
- Prastowo, A. (2014). Pengembangan bahan ajar tematik tinjauan teoretis dan praktik (Pertama). Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. Pendidikan Tambusai, 2(4), 856–859.
- Riduwan. 2015. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif dkk. 2008. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief S, dkk. 2014. Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan Pemanfaatannya). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Kementrian Pendidikan Nasional. 2008 Tentang Kompetensi Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Kemkominfo. 2013. Pengguna Internet di Indonesia 63 Jutra Orang. Jakarta (Online). [http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker#.VZSiYv48o4Q](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker#.VZSiYv48o4Q), (diakses 19 Februari 2018).

