

KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MARKET LEARNING* BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN

Nabilah Hamudiana Sasaki

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
nabilahsasaki16080324051@mhs.unesa.ac.id

Tri Sudarwanto

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
trisudarwanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* ditinjau berdasarkan validitas dan kepraktisan. Validitas diketahui berdasarkan pada hasil validasi konstruk dan validasi isi, sedangkan kepraktisan berdasarkan pada angket respon peserta didik. subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Tata Niaga angkatan 2018 semester 4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D yakni *define, design, develop, disseminate*), dan dibatasi sampai pada tahapan pengembangan (*develop*). Hasil validasi ahli materi sebesar 80% dan validasi ahli media sebesar 88,8%. Hasil respon peserta didik sebesar 81,8% untuk uji coba kelompok kecil dan 78,7% untuk uji coba kelompok besar. Sehingga media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital dapat dikatakan layak berdasarkan pada validitas dan kepraktisan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Market Learning*, Media Berbasis Digital, Pengembangan Media, *Articulate Storyline 3*.

Abstract

This research aims to determine the feasibility of digital-based Market Learning media developed using Articulate Storyline 3 reviewed based on validity and practicality. Validity is known based on the results of construct validation and content validation, while practicality is based on students' questionnaire responses. The subjects in this research were 4th semester students from 2018 class of the Business Administration Education study program. The method used in this research was 4D namely define, design, develop, disseminate), and be limited to the development stage. The results of the content expert validation were 80% and the media expert validation was 88.8%. The results of students' responses amounted to 81.8% for small group trials and 78.7% for large group trials. So that learning media based on Market Learning can be said to be feasible based on validity and practicality.

Keywords:. *learning media, market learning, digital based media, media development, articulate storyline 3.*

PENDAHULUAN

Dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang bermutu diperlukan peran Pendidikan. Pendidikan memberikan sebuah pengalaman belajar dalam pemahaman pemikiran, pandangan (*insight*), serta penyesuaian diri bagi seseorang dalam sebuah perkembangannya (Chomaidi & Salamah, 2018). Di era globalisasi dan industri 4.0 pendidik menjadi salah satu jembatan atau perantara bagi pengetahuan dan teknologi untuk dapat digunakan secara optimal oleh peserta didik. Salah satu tantangan nyata kompetensi abad ke-21 adalah bahwa pendidikan hendak menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi penuh (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016). Di abad ke dua puluh satu juga dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), dimana semua alternatif upaya memenuhi kebutuhan hidup dalam berbagai aspek lebih mendasarkan pada pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan dalam bidang pengembangan pengetahuan berbasis ekonomi (*knowledge based economic*), pengetahuan berbasis pendidikan (*knowledge based education*), pengetahuan

dan pengembangan berbasis pemberdayaan masyarakat (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*) Perkembangan teknologi saat ini (Kunci, 2013). Indeks pembangunan teknologi informasi dan komunikasi Indonesia (IP-TIK) yang meningkat dari tahun 2015 sampai dengan 2016, IPT-ITK Indonesia tahun 2015 sebesar 3,88 tahun 2016 IP-TIK terjadi peningkatan sebesar 4,34 kemudian tahun 2017 meningkat menjadi 4,99 (Badan Pusat Statistik, 2018). Artinya tingkat melek teknologi masyarakat Indonesia terbilang baik.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran terwujud adalah dengan mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Kata media diambil dari dari bahasa Latin yakni "*medius*" yang memiliki arti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab media disebut "*wasail*" bentuk jama dari "*wasilah*", yakni persamaan dari "*al-wast*" yang

artinya juga “tengah”, kata “tengah” itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut sebagai “perantara” atau “mengantarai kedua sisi” (Munadi, 2013). Yudhi Munadi (2013:7) lebih lanjut menjelaskan yakni sesuatu yang menyalurkan dan menyampaikan pesan secara sistematis dari sumber pesan untuk membuat suasana belajar yang baik dimana penerima pesan dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pendidikan Tata Niaga adalah salah satu program studi yang ada di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya (UNESA), dan memiliki akreditasi A. Pendidikan Tata Niaga adalah studi yang mempelajari prinsip-prinsip bisnis, menerapkan dan mengembangkan kemampuan dalam melaksanakan perniagaan. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan melalui studi pendahuluan, dalam menunjang proses pembelajaran Fakultas Ekonomi UNESA memiliki fasilitas yang cukup lengkap fasilitas yang ada di Fakultas Ekonomi terutama untuk program studi Pendidikan Tata Niaga antara lain *wifi* yang dapat di akses oleh seluruh warga kampus, lab komputer, lab pemasaran, lab praktek perniagaan, perpustakaan, ruang kelas yang dilengkapi dengan AC, *white board*, dan LCD proyektor. Pendidikan Tata Niaga dalam memahami prinsip-prinsip perniagaan, salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa adalah strategi pemasaran. Mata kuliah strategi pemasaran membahas konsep dasar pemilihan strategi penentuan pasar dan proses pemasaran strategik mencakup analisis situasi strategik, penyusunan strategi pemasaran, pengembangan program pemasaran, implementasi dan pengendalian strategi pemasaran. Mata kuliah strategi pemasaran dipelajari oleh mahasiswa pada semester 4, sebanyak tiga sks (3×45 menit) tiap minggunya. (Dalam pedoman penyelenggaraan sistem kredit semester (SKS) oleh Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Atas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017) pemberian beban belajar dalam satu SKS adalah 45 menit dalam satu mata kuliah mencakup kegiatan tatap muka, kegiatan ter-organisir dan kegiatan mandiri (Atas, 2017).

Dalam proses pembelajaran, dosen memberikan penjelasan di awal dan mahasiswa mengembangkan pemahaman secara mandiri materi untuk pertemuan berikutnya dengan membagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling bertukar opini. Dari hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan 15-20 mahasiswa yang kurang memahami materi dan kurang aktif dalam kerja kelompok. Kemampuan penguasaan materi setiap mahasiswanya juga berbeda, kemampuan penguasaan materi dengan cepat pada umumnya dikuasai oleh mahasiswa yang giat mendengarkan penjelasan dosen dan duduk di bangku deretan depan. Mahasiswa yang duduk di bangku deretan tengah kebelakang pada umumnya kurang dalam penguasaan materi, hal ini disebabkan karena mahasiswa banyak yang sibuk melakukan aktivitasnya sendiri, kurang jelasnya suara dosen pada saat menyampaikan materi, dan sebagainya. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman materi secara keseluruhan yang disampaikan pada saat presentasi. Intensitas pertemuan dosen dengan mahasiswa secara tatap muka di kelas juga kurang optimal, dikarenakan jam mengajar dosen yang tinggi, tidak hanya mengajar di

kelas prodi Pendidikan Tata Niaga, tetapi juga mengajar di kelas prodi lain di Fakultas Ekonomi. Dosen prodi Pendidikan Tata Niaga umumnya memiliki jam mengajar pada jenjang pasca dan sarjana S1, jika dilihat melalui peta kelas pasca dengan kelas sarjana S1 tidak berada dalam satu lokasi. Kelas sarjana S1 Fakultas Ekonomi berada di daerah Ketintang, sedangkan kelas pasca berada di daerah Lidah Wetan dengan jarak 7,1 km, sehingga terbaginya fokus dosen untuk dua kelas (pasca dan sarjana S1) yang membuat pengajaran menjadi kurang optimal. hal tersebut berpengaruh terhadap banyak sedikitnya materi yang tersampaikan kepada mahasiswa, kenyataan inilah yang menyebabkan perlu untuk diberikan jalan keluar agar kenyataan seperti ini tidak berlarut-larut dan proses pembelajaran dapat dioptimalkan.

Media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran yakni *Power Point*, *Prezi*, dan *Vi-leraning*. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran lebih dominan pada aplikasi presentasi dan berbasis *online*. Untuk aplikasi *Vi-learning* digunakan sebagai daring menerima materi dalam format (*pptx*, *doc* dan *pdf*) dari dosen dan mengumpulkan tugas mandiri. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran digital secara *offline* yang berisi materi sekaligus soal evaluasi dengan adanya gambar atau ilustrasi yang menarik serta dapat membantu peserta didik lebih memahami materi.

Berdasarkan beberapa kenyataan dan permasalahan yang terjadi baik secara universal maupun secara spesifik di program studi Pendidikan Tata Niaga UNESA, dibutuhkan jalan keluar guna mengatasinya. Jalan keluar yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang penggunaannya diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, aktif, dan membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta dapat menjadi salah satu variasi model pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital akan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa program Pendidikan Tata Niaga UNESA sesuai dengan pedoman RPS. Media pembelajaran diciptakan dalam bentuk digital menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Menurut (Rivers, 2017) *Articulate Storyline 3* adalah sebuah alat (*software*) *e-learning* yang difungsikan sebagai pembuat konten pembelajaran yang interaktif dan diproduksi oleh perusahaan *Articulate* yang bergerak di bidang *e-learning* dan *software* media dengan format *.swf* dan *.exe* yang dapat disimpan pada laptop atau komputer. Alasan media pembelajaran dikembangkan dengan *software Articulate Storyline 3* adalah karena mudah dalam diprogram dengan tampilan *interface* sehari-hari seperti tampilan pada *Power Point*, dapat digunakan secara *offline*, dengan ukuran aplikasi yang ringan kurang dari 100mb sehingga dapat digunakan oleh komputer atau laptop dengan kemampuan standar. Karena mayoritas mahasiswa memiliki laptop atau komputer dalam menunjang perkuliahan sehari-hari, tetapi tidak semua mahasiswa memiliki laptop atau komputer dengan kemampuan tinggi. Menurut (Sudjana & Rivai, 2012) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah peserta

didik dapat terlibat dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan minat belajar, memperoleh pemahaman tentang hakikat pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih memahami dan melaksanakan konsep pembelajaran. Tujuan pembelajaran mencakup pembelajaran dengan cara yang berbeda, bukan hanya Bahasa verbal. Akibatnya peserta didik tidak memiliki kemampuan manajemen kelas. *Market Learning* berbasis digital terdapat gambar atau animasi dan penjelasan materi dan kuis, sehingga dengan dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan mampu digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, diperlukan kriteria kelayakan media. Menurut (Mais, 2016) terdapat tiga kriteria kelayakan media pembelajaran berikut : (1) Kualitas praktis didasarkan pada kemudahan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media, seperti keakraban pengguna mengoperasikan atau menggunakan media tersebut, dapat diperoleh atau kemudahan mengakses dan menjangkau media, mudah dibawa dan mudah untuk mengelolanya (2) Kelayakan teknis adalah kemampuan media yang berkaitan dengan kualitas media. ada beberapa faktor dalam menentukan keefektifan, seperti keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dalam memberikan kejelasan informasi, dan susunan sistematis. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila dapat memberikan informasi yang cukup bagi pengguna. (3) Kelayakan biaya pada media pembelajaran, terletak pada efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran, dengan menggunakan biaya yang dapat menghemat. Untuk mengukur layak atau tidaknya media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital menggunakan lembar telaah dan lembar validasi dengan menggunakan kriteria interpretasi skala Likert (Riduwan, 2012). Lembar telaah digunakan guna mendapatkan komentar, kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media agar lebih baik. lembar validasi digunakan guna mengetahui kelayakan media yang akan dikembangkan dari penilaian ahli materi dan ahli media sebelum media pembelajaran diuji cobakan. Adanya penilaian validasi materi dan media agar media pembelajaran yang dihasilkan relevan dengan materi dan kebutuhan peserta didik serta sebagai tolak ukur nilai media yang akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran menurut para ahli materi dan ahli media.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan pedoman RPS mata kuliah strategi pemasaran pada sub materi Segmentasi Pasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3* ini berhasil diterapkan dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu oleh (Pratama, 2018) dengan jumlah hasil validasi 87,3%, uji coba peserta didik memperoleh hasil 90,83% pada kelompok kecil dan uji coba peserta didik kelompok besar memperoleh hasil 88,13% yang semuanya masuk kategori sangat kuat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model 4D Thiagarajan atau dikenal juga sebagai penelitian *Research and Development* (R&D)

penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk ataupun untuk mengetahui efektifitas produk (Sugiyono, 2011). Pada penelitian ini memiliki tahapan yang terdiri dari tahapan *Define, Design, Develop dan Disseminate* (Trianto, 2009). Akan tetapi dibatasi hanya sampai pada tahap *Develop*.

Subjek pada penelitian ini adalah 11 mahasiswa Pendidikan Tata Niaga angkatan 2018 Universitas Negeri Surabaya untuk uji coba terbatas dan 25 mahasiswa Pendidikan Tata Niaga angkatan 2018 Universitas Negeri Surabaya untuk uji coba lapangan.

Tahap telaah dan validasi yang dilakukan oleh para ahli dilakukan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan uji coba produk. Untuk pengumpulan datanya digunakan adalah lembar telaah, validasi, dan respon peserta didik.

Angket respon peserta didik dibagikan kepada subjek penelitian dengan cara menyebarkan berupa *link google form* yang kemudian diisi oleh siswa setelah mengamati produk. *Link* untuk uji coba kelompok kecil yakni <https://forms.gle/YWYktQtFA4ge13H37> dan untuk link uji coba kelompok besar yakni <https://forms.gle/1Q95Vm9t21TRrjFb6>.

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli konstruk, dan lembar angket respon peserta didik., sedangkan data kualitatif diperoleh dari lembar telaah yang diperoleh dari ahli materi dan konstruk.

Kriteria penilaian dalam lembar validasi ahli, validasi ahli konstruk dan lembar respon peserta didik menggunakan skala Likert. Kriteria skala likert dapat dilihat pada table 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, 2012)

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa skor minimal 1 untuk kriteria tidak layak dan skor maksimal 5 untuk kriteria sangat layak.

Perolehan nilai untuk validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Setelah memperoleh hasil dari rumus diatas, selanjutnya dapat ditentukan layak atau tidaknya dengan menggunakan kriteria skala interpretasi sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Skala Interpretasi

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

(Sumber : Riduwan, 2012)

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis digital jika mendapatkan hasil persentase sebesar $\geq 61\%$ dinyatakan layak dengan kriteria kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran

Pada tahap proses pengembangan ini akan melalui tiga tahapan yang akan diuraikan sebagai berikut: Tahap Pendefinisian (*Define*) terdiri dari (a) *Form-end Analysis*. Terdapat fakta permasalahan yang menyebabkan perlunya dilakukan berdasarkan hasil observasi peneliti sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis digital: (1) Mata Kuliah Strategi Pemasaran dipelajari oleh mahasiswa Pendidikan Tata Niaga pada semester 4 sebanyak 3 SKS (3x45 menit) tiap minggu (2) Menggunakan pedoman RPS (Rencana Pembelajaran Semester) (3) Model Pembelajaran cenderung konvensional lebih dominan *teacher center learning*, kemudian dilanjutkan dengan pembagian tugas presentasi kelompok (4) Kurang optimalnya tatap muka pada setiap pertemuan antara mahasiswa dengan dosen karena jam mengajar dosen yang padat (5) Pemahaman mahasiswa pada materi segmentasi pasar kurang menyeluruh (6) Kurangnya variasi dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran membuat mahasiswa cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. (b) *Analysis of Student Characteristic*. Karakteristik mahasiswa antara satu dengan yang lainnya sangat berbeda. Subjek uji coba penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Angkatan 2018 yang berusia kisaran 20-21 tahun dengan kemampuan dan kecerdasan yang berbeda-beda (heterogen). Kemampuan penguasaan teknologi mahasiswa cukup baik dan merata dalam satu kelas. (c) *Task Analysis*. Mahasiswa mendapatkan tugas dari dosen berupa analisis materi secara berkelompok dan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya. Dalam menganalisis materi mahasiswa melakukannya secara mandiri, mahasiswa sering kali mencari materi kuliah dalam buku yang terdapat pada perpustakaan, akan tetapi terbatasnya buku yang dimiliki perpustakaan membuat mahasiswa harus bergiliran dalam menggunakan buku tersebut, tidak sedikit pula harus berebut untuk mendapatkannya terlebih dahulu. Mahasiswa juga mencari materi kuliah ke perpustakaan lain seperti perpustakaan kota dan perpustakaan kampus lainnya yang ada di Surabaya, selain itu bila mahasiswa juga lebih suka mencari materi kuliah melalui *searching* internet. (d) *Concept Analysis*. Konsep pembelajaran

yang diterapkan lebih didominasi oleh model pembelajaran *teacher center learning*, serta penggunaan *Power Point* sebagai media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, terkadang bila terjadi kendala dosen tidak dapat menghadiri kelas kepada mahasiswa. (e) *Specifying Instructional Objectives*. Perumusan tujuan pembelajaran antara lain: (1) Mahasiswa mampu memahami konsep segmentasi pasar (2) Mahasiswa mampu mengombinasikan ide atau gagasan konsep dasar pemasaran, proses dan fungsi kegiatan pemasaran, terutama segmentasi pasar (3) Mahasiswa memiliki kemampuan dasar dalam manajemen strategik (4) Mahasiswa mampu mengoperasikan media pembelajaran digital secara baik (5) Mahasiswa memiliki kemampuan *soft skill* penguasaan teknologi.

Tahap Perancangan (*Design*) pada tahapan ini didasarkan pada permasalahan pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis digital dan memiliki tiga bagian yang akan dijabarkan sebagai berikut: (a) *Material Design*. Materi yang akan digunakan adalah Segmentasi Pasar sesuai dengan pedoman RPS sesuai dengan pedoman RPS Strategi Pemasaran. Berikut kisi-kisi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan RPS:

Tabel 3. Kisi-kisi Materi Dalam Media Pembelajaran Berbasis Digital

Isi Media Pembelajaran Berbasis Digital	Materi
Menu dalam media pembelajaran	Dalam media pembelajaran berbasis digital yang akan di kembangkan dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pendahuluan berisi tampilan awal saat media pembelajaran dibuka yakni bagian menu tentang informasi yang memuat penjelasan mengenai aplikasi pembelajaran " <i>Market Learning</i> ", indikator materi yang akan dipelajari, dan panduan penggunaan aplikasi pembelajaran, bagian inti berisi menu materi (pengertian dan tujuan segmentasi, syarat dan manfaat segmentasi, dasar-dasar segmentasi dan prosedur segmentasi), menu kuis, bagian penutup berisi referensi dan profil penyusun.
Materi pembelajaran	Materi yang digunakan dalam media pembelajaran adalah Segmentasi pasar yakni : pengertian segmentasi pasar, tujuan segmentasi pasar, syarat segmentasi pasar, manfaat segmentasi pasar, dasar-dasar segmentasi pasar, dan prosedur segmentasi pasar.
Tujuan pembelajaran	1) Mahasiswa mampu memahami konsep segmentasi pasar. 2) Mahasiswa mampu mengombinasikan ide atau gagasan konsep dasar pemasaran, proses dan fungsi kegiatan pemasaran, terutama

segmentasi pasar.

- 3) Mahasiswa memiliki kemampuan dasar dalam manajemen strategik.
- 4) Mahasiswa mampu mengoperasikan media pembelajaran digital secara baik.
- 5) Mahasiswa memiliki kemampuan *soft skill* penguasaan teknologi

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Kemudian (b) *Format Selection*. Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk digital menggunakan *software Articulate Storyline 3* dengan hasil akhir berupa aplikasi *.swf* yang dapat digunakan melalui laptop atau komputer. (c) *Initial Design*. Desain awal media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yakni bagian pendahuluan yakni halaman utama, sub materi, dan panduan penggunaan. Bagian inti terdiri dari materi dan kuis. Bagian penutup yang berisi referensi dan profil pengembang.

Tahap Pengembangan (*Develop*). Tahapan ini dilakukan guna mendapatkan kritik dari para ahli kemudian dijadikan sebagai masukan dan selanjutnya dilakukan revisi sehingga tercapai media pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Tahapan ini harus dilakukan untuk mendapatkan media yang maksimal sesuai dengan kritik dari para ahli dibidangnya. Berikut hasil telaah:

Tabel 4. Hasil Telaah

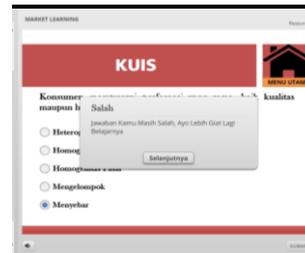
Validator	Revisi
Ahli Materi	Perlu ditambah penguat materi berupa gambar, animasi, dsb.
Ahli Media	Tombol navigasi (<i>correct</i> dan <i>incorrect</i>) dirubah menjadi bahasa Indonesia, agar keseluruhan media berbahasa Indonesia yang baik dan benar, animasi dan gambar media perlu ditambah agar lebih menarik.

(Sumber : Diolah Peneliti, 2020)

Setelah tahap telaah selesai, masukan yang diberikan dapat digunakan untuk melakukan perbaikan. Berikut hasil perbaikan

Tabel 5. Hasil Revisi Media Pembelajaran Berbasis Digital

Hasil Revisi	Keterangan
	Penguatan materi dilakukan dengan menambah gambar pada media pembelajaran.
	Tombol navigasi (<i>correct</i>)



dan *incorrect*) telah dirubah dalam bahasa Indonesia (benar dan salah)



Animasi dan gambar dalam media pembelajaran telah ditambah dan disesuaikan agar lebih menarik.

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Berdasarkan hasil revisi media pembelajaran tersebut, maka didapatkan desain media pembelajaran yang dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu *Computer Tecnology Research (CTR)* berpendapat bahwa manusia dari yang didengar mampu mengingat sebesar 30%, 20% dari apa yang dilihat, tetapi sebesar 50% dari pendengaran dan pengelihatatan, serta 30% dari proses pembelajaran (Suyanto, 2003). Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital diharapkan membantu peserta didik mengingat 30% dalam proses pembelajaran. Wandah Wibawanto menjelaskan dalam bukunya yang berjudul "Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif" diperlukan langkah-langkah dalam mendesain dan memprogram media pembelajaran sebagai berikut : *Design Treatment* merupakan analisis sebuah produk pembelajaran yang akan dibuat dan apa yang dibutuhkan seperti materi yang akan dimasukkan dalam media, target pengguna media dari segi umur, kalangan, dan kelompok, fitur yang akan disajikan dalam media, evaluasi media pembelajaran yang akan dikembangkan apakah pernah ada yang membuat media tersebut yang sejenis dan apa yang membedakannya. *Visual Development Phase* adalah tahap membangun aset-aset visual mencakup grafik yang akan dipakai sebagai objek dalam media, *typografi* (penggunaan guruf) dan grafik *interface* (antar muka). *Programming Phase* adalah menentukan program media pembelajaran yang akan dibuat, program yang dipakai dapat disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. *Testing Phase* adalah proses mengumpulkan informasi untuk memperbaiki segala kekurangan dan kesalahan pada desain ataupun *programming* sebagai *quality control* dari media pembelajaran yang akan dibuat (Wibawanto, 2017). Sehingga dengan menerapkan Langkah-langkah tersebut dapat diperoleh media pembelajaran yang jauh lebih maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kelayakan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital

Layak atau tidaknya media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital didapatkan dari skor penilaian

beberapa ahli yakni ahli dibidang materi, dan ahli dibidang media. berikut merupakan hasil rekapitulasi validasi para ahli:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Ahli	Peresentase	Kriteria
1	Materi	85%	Sangat layak
2	Media	88,8%	Sangat layak
	Rata-rata keseluruhan	86,9%	Sangat layak

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Penilaian materi dilakukan oleh Dr. Tri Sudarwanto, S.Pd., MSM selaku dosen program studi Pendidikan Tata Niaga UNESA. Berdasarkan tabel 6 diperoleh hasil validasi materi 85% masuk pada kriteria sangat layak. Adapun indikator kualitas isi dan tujuan 80%, kategori layak, kualitas kebahasaan 80% kategori layak, dan kualitas pembelajaran 95% pada kategori sangat layak. Penilaian media dilakukan oleh Yeni Anistyasari, S.Pd., M.Kom selaku dosen program Teknik Informatika UNESA. Berdasarkan tabel 6 diperoleh hasil validasi media 88,8% masuk pada kategori layak. Adapun indikator kualitas rekayasa perangkat lunak 96,67% kategori sangat layak, kualitas tampilan visual audio 90% kategori sangat layak, kualitas kebahasaan 80% kategori layak. Media pembelajaran berbasis digital ini disajikan beberapa kelengkapan yang dapat mendukung proses pembelajaran, terdapat kelengkapan penyajian ilustrasi, dan kuis. Penyajian fitur yang terdapat didalam media pembelajaran berbasis digital tersebut didukung dengan penelitian (Yumini, SIti & Rakhmawati, 2015) yang mendapatkan tanggapan positif dari validasi media pembelajaran oleh validator dan respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital menurut Pujiriyanto adalah menyajikan multisensori, karena terdapat multimedia, partisipasi peserta didik dan cocok digunakan untuk pembelajaran individual (ada pencabangan, pengayaan dan remedial), fleksibilitas memilih menu, dan bisa dipergunakan untuk simulasi (Pujiriyanto, 2012).

Hasil rata-rata keseluruhan validasi para ahli adalah 86,9% kriteria sangat layak. Sehingga kesimpulannya, berdasarkan jumlah keseluruhan hasil perhitungan yang diperoleh, media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital layak untuk digunakan guna membantu dalam kegiatan pembelajaran, menambah variasi media pembelajaran mendukung sumber belajar yang sudah ada, dan sesuai dengan pedoman RPS mata kuliah Strategi Pemasaran.

Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran yang dikembangkan juga perlu mendapatkan nilai atau respon dari penggunaannya yakni peserta didik. Kegiatan ini dilakukan dua kali. Diawali dengan uji coba kelompok kecil pada 11 peserta didik dan dilakukan uji coba kelompok besar kepada 25 peserta didik. Kedua tahapan uji coba dilakukan pada mahasiswa program studi Pendidikan Tata Niaga angkatan 2018 UNESA kelas A dan B. hasil keseluruhan

dari angket yang telah diisi oleh mahasiswa terangkum sebagai berikut :

Tabel 7. Rekapitulasi Respon Mahasiswa

No	Angket	Persentase	Kriteria
1	Uji Coba Kelompok Kecil	81,8%	Sangat layak
2	Uji Coba Kelompok Besar	78,7%	layak
	Rata-rata keseluruhan	80,2%	layak

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Mengacu pada tabel 7, uji coba pertama memperoleh hasil keseluruhan respon mahasiswa sebesar 81,8% kategori sangat layak, uji coba kedua memperoleh 78,7% kategori layak. Dari kedua uji coba tersebut memperoleh hasil dengan kriteria layak:

Mengacu pada penilaian tersebut, kesimpulannya adalah media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital mendapat respon yang baik dan mendapatkan kriteria layak karena memperoleh presentasi $\geq 61\%$. Hasil respon peserta didik ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh (Yumini, SIti & Rakhmawati, 2015) yang mendapatkan skor 83,9% dengan kategori sangat layak. Begitu juga dengan penelitian (Pratama, 2018) memperoleh skor 90,8% pada uji coba pertama yakni kategori sangat layak, dan pada uji coba kedua mendapatkan skor 88,1% yakni kategori sangat layak.

Seperti yang dapat diketahui dari perolehan nilai pada angket respon mahasiswa, media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital ini juga dikatakan layak karena memperoleh skor presentase pada dua kali tahap uji coba masing-masing $\geq 61\%$ sebagaimana teori (Riduwan, 2012) bahwa media pembelajaran dapat dikatakan layak serta dapat diterapkan jika mendapatkan persentase $\geq 61\%$.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat beberapa kesimpulan : (1) Pengembangan media pembelajaran dijadikan sebagai variasi model pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yakni model 4D dan sampai pada tahap *develop*. (2) Media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital dinyatakan layak dengan memperoleh hasil validasi materi sebesar 85%, validasi media sebesar 88,8%. Dari kedua penilaian para ahli tersebut diperoleh hasil rata-rata 86,9% yakni kategori sangat layak. (3) Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran *Market Learning* berbasis digital yang dikembangkan mendapatkan hasil sebesar 81,8% pada uji coba kelompok kecil, dan 78,7% pada uji coba kelompok besar. Dari keduanya didapatkan rata-rata sebesar 80,2% dan masuk pada kriteria layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Atas, D. P. S. M. (2017). Pedoman Penyelenggaraan Sistem Kredit Semester (SKS) di SMA, 1–36.
- Badan Pusat Statistik. (2018). Perkembangan Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK), (102), 1–8.

- Chomaidi, & Salamah. (2018). *Pendidikan Dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: Pt. Grasindo.
- Kunci, K. (2013). Sosok Manusia Indonesia Unggul Dan Berkarakter Dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup Di Era Globalisasi, 2(2), 115–136. <https://doi.org/10.21831/jpk.v2i2.1434>
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Pratama, R. A. (2018). Al Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2, 8(2), 185–197.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Riduwan. (2012). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rivers, D. (2017). Articulate Storyline 3. Retrieved July 31, 2020, from <https://www.lynda.com>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (K. M. G. Prenada (Ed.)). Jakarta: Prendamedia Group.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263–278.
- Yumini, Siti & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.