

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU  
PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI SOP PENATAAN PRODUK  
MATA PELAJARAN PENATAAN BARANG DAGANG  
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI PEMASARAN  
SMK KETINTANG SURABAYA**

**Dita Martha Ningrum**

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
Email : [ditaningrum@mhs.unesa.ac.id](mailto:ditaningrum@mhs.unesa.ac.id)

**Renny Dwijayanti**

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
Email : [rennydwijayanti@unesa.ac.id](mailto:rennydwijayanti@unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan berikut bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran buku saku pada kompetensi dasar mengidentifikasi SOP penataan produk mata pelajaran penataan barang dagang. Pengembangan media pembelajaran tersebut menggunakan model ADDIE yang ada sejak tahun 1990-an dan dikembangkan oleh Robert A. Raiser dan Michael Molenda. Terdapat lima tahapan pada model tersebut, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tetapi, di dalam penelitian ini terbatas pada tiga tahapan. Instrumen penelitian pengembangan yang dipergunakan adalah lembar penilaian telaah dan validasi oleh ahli materi dan media. Hasil penilaian validasi menunjukkan bahwa persentase kelayakan materi sebesar 76,3% dengan keterangan layak dan persentase kelayakan media sebesar 76% dengan keterangan layak. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran buku saku ini dapat dipergunakan pada proses belajar mengajar mata pelajaran penataan barang dagang (KD 3.4) pada kelas XI pemasaran di SMK Ketintang Surabaya.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Buku Saku, SOP Penataan Produk, Model ADDIE

**Abstract**

*The following development research aims to describe the development process and find out the feasibility of a pocket book learning media on basic competencies in identifying the SOP for structuring products in the arrangement of merchandise. The development of instructional media uses the ADDIE model that existed since the 1990s and was developed by Robert A. Raiser and Michael Molenda. There are five stages in the model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research is limited to three stages. The research development instrument used was a study assessment sheet and validation by material and media experts. The results of the validation assessment showed that the percentage of material eligibility was 76.3% with proper information and the percentage of media eligibility was 76% with proper information. Therefore, it can be stated that this pocket book learning media can be used in the teaching and learning process of structuring merchandise subjects (KD 3.4) in class XI marketing at SMK Ketintang Surabaya.*

**Keywords :** Learning Media, Pocket Book, Product Arrangement SOP, ADDIE Model

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Triwiyanto, 2014: 113). Pendidikan dapat dilaksanakan melalui proses pembelajaran. Pendidikan dapat berhasil jika didukung proses pembelajaran yang baik, salah satunya interaksi peserta didik dan sumber belajar dengan dukungan media yang digunakan. Sumber belajar melalui media pembelajaran dituntut untuk dapat mengoneksikan ilmu pengetahuan dengan

contoh di kehidupan nyata, agar mampu menjadi inspirasi perubahan bagi peserta didik.

Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses pembelajaran, serta memiliki fungsi memperjelas makna pesan yang diutarakan, sehingga mampu tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2013: 8). Media pembelajaran yang baik yaitu media yang memudahkan guru pada proses transfer materi.

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam kegiatan Praktik Ajar Nyata pada bulan Juli sampai September 2018 di SMK Ketintang Surabaya, diketahui penggunaan media pembelajaran kelas XI pemasaran adalah papan tulis dan *power point*. Melihat kondisi peserta didik, mereka cenderung mudah jenuh dan

belum dapat memahami materi sepenuhnya. Beberapa peserta didik beranggapan bahwa materi penataan barang dagang termasuk materi yang pemahamannya cukup sulit apabila materi tidak dijelaskan secara detail dan kurang adanya penggunaan contoh. Metode pembelajaran yang dipergunakan pun masih bersifat konvensional. Sedangkan dalam penyampaian materi, guru dituntut untuk dapat menyampaikan keseluruhan materi dengan waktu yang singkat. Pada proses belajar mengajar pun peserta didik justru sibuk dengan kegiatan lain dan pembicaraan di luar materi, dikarenakan kurangnya minat belajar di kelas. Kebanyakan dari mereka berkeinginan agar mampu belajar dengan media yang praktis digunakan kapan saja dan di mana saja (belajar secara mandiri).

Buku saku termasuk salah satu media praktis yang dapat dipergunakan dalam mengatasi permasalahan kelas XI pemasaran di SMK Ketintang Surabaya. Buku saku merupakan sumber belajar termasuk media cetak. Media ini menyajikan tampilan yang praktis, kemudian materi satu kompetensi dasar akan diulas dengan bahasa yang mudah dipahami, juga akan disertakan soal latihan guna mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi pada media pembelajaran tersebut. Pemilihan media pembelajaran buku saku dalam mengatasi permasalahan tersebut di atas disesuaikan dengan kebutuhan guru untuk memberikan materi secara menyeluruh dengan waktu yang singkat dan keinginan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mandiri. Buku saku ini memiliki kelebihan, seperti yang dinyatakan oleh Indrana (2011) dalam Pramesstianissa (2016: 25) :

1. Materi dapat dipelajari siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
2. Mudah dibawa ke manapun, sehingga dapat dipelajari kapan saja.
3. Tampilan menarik dilengkapi dengan gambar dan warna.

Buku saku yang hendak dikembangkan peneliti merupakan media pembelajaran yang mampu digunakan dalam kegiatan belajar mandiri oleh peserta didik. Seperti pernyataan dalam Saputra, dkk (2018: 2) bahwa penggunaan buku saku akan mampu mendorong peserta didik melakukan kegiatan belajar mandiri, serta meningkatkan hasil belajar. Buku saku ini berfungsi sebagai media pendukung atas beragam media yang telah dipergunakan guru SMK Ketintang Surabaya. Media pendukung dapat digunakan secara berdampingan dengan media lain. Bahkan buku saku ini juga dapat dijadikan media pelengkap dari media yang sudah ada dan digunakan guru saat ini. Keunikan media ini adalah materi tambahan dan video relevan yang diintegrasikan ke dalam *barcode* dan *link web*, serta dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik.

Pada kompetensi dasar mengidentifikasi SOP penataan produk yang dipilih peneliti, terdapat beberapa indikator pencapaian kompetensi, yaitu menjelaskan tentang pengertian *Standard Operational Procedure*, menjabarkan tentang SOP penataan produk, menyebutkan tentang *layout* atau tata letak

toko, menjelaskan tentang teknik pemajangan barang, dan tentang peralatan *display* yang akan dipakai.

Pengembangan media pembelajaran buku saku mata pelajaran penataan barang dagang (KD mengidentifikasi SOP penataan produk) merupakan pengembangan yang belum pernah ada sebelumnya. Pengembangan buku saku memang sudah banyak ditemukan, namun bukan terkait mata pelajaran hingga kompetensi dasar yang digunakan oleh peneliti. Adapun pengembangan media pembelajaran dengan kesamaan mata pelajaran dan KD tersebut, namun bentuk media pembelajarannya berbeda.

Pengembangan media pembelajaran ini didukung penelitian relevan oleh Putri dan Listiyadi (2014), Sholihah (2015), dan Primesstianissa (2016). Hal ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran buku saku dikategorikan layak untuk digunakan dan mendapat respon baik dari peserta didik.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan mengetahui kelayakan media buku saku pada KD mengidentifikasi SOP penataan produk mata pelajaran penataan barang dagang.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi SOP Penataan Produk Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang pada Peserta Didik Kelas XI Pemasaran SMK Ketintang Surabaya".

Dalam kajian teori, Kustandi dan Sutjipto (2013: 8) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses pembelajaran, serta memiliki fungsi memperjelas makna pesan yang diutarakan, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sedangkan arti buku saku menurut Setyono, Sukarmin, dan Wahyuningsih (2013) bahwa buku saku adalah suatu buku yang berukuran kecil yang mana berisi informasi yang dapat disimpan di saku, sehingga mudah dibawa ke mana-mana. Menurut Mona dan Azalea (2018: 761) mengutarakan bahwa buku saku hampir sama dengan buklet, tetapi dengan ukuran lebih kecil dan mampu masuk ke dalam saku.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan yakni *Research and Development* (R&D), sedangkan model pengembangan yaitu ADDIE yang ada sejak tahun 1990-an dan dikembangkan oleh Robert A. Raiser dan Michael Molenda. Model tersebut memiliki lima tahapan, antara lain analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tetapi, yang dilakukan peneliti terbatas pada tiga tahapan.

### A. Prosedur Pengembangan (Model ADDIE)

Tahap pengembangan model ADDIE oleh peneliti, antara lain :

Berdasarkan pernyataan dalam Mulyatiningsih (2011: 186), bahwa dalam **tahap analisis** terdapat kegiatan yang dilakukan, yaitu mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik,

tujuan belajar, materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan strategi penyampaian pembelajaran.

Pada **tahap desain**, sebelum melakukan penyusunan dan desain produk, diperlukan adanya rumusan penentuan kompetensi, indikator pencapaian kompetensi, dan judul materi yang hendak dicantumkan dalam buku saku.

Setelah adanya rancangan awal, selanjutnya pada **tahap pengembangan** akan disusun secara keseluruhan dan melengkapi seluruh konten yang akan dicantumkan dalam media. Konten tersebut hendaknya sejalan dengan silabus dan RPP. Selain itu, media yang dipilih dikembangkan agar mampu menarik minat belajar, baik teks atau video yang diintegrasikan dalam bentuk *barcode* yang dapat diakses dengan aplikasi *barcode scanner*. Pedoman media ini sangat mudah, karena penggunaannya sama dengan buku teks lainnya.

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan pada tahap ini adalah penilaian (telaah dan validasi) oleh para validator ahli, serta kritik saran tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Pada lembar telaah, validator ahli dapat mengisikan penilaian dalam bentuk verbal pada kolom yang tersedia. Sedangkan, teknik validasi dilakukan dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom penilaian. Setelah itu, validator dapat memberikan kritik saran kepada peneliti dan dilakukan revisi.

## B. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian pengembangan ini, yaitu lembar telaah dan validasi. Instrumen tersebut digunakan untuk penilaian media buku saku. Penilaian dilakukan oleh validator ahli.

Penelaah (materi) memiliki tugas melakukan penilaian berkaitan dengan isi materi. Sedangkan penelaah (media) memiliki tugas melakukan penilaian terkait dengan tampilan fisik buku saku.

Dalam kisi-kisi lembar penilaian materi, indikator yang dinilai adalah kesesuaian, keluasan, kedalaman, dan akurasi materi, pembangkit minat, membantu dalam proses belajar, pembangkit motivasi dan keaktifan, kemudahan penggunaan, efektivitas waktu penyampaian materi, bahasa, serta kelengkapan dan pendukung penyajian materi. Sedangkan dalam kisi-kisi lembar penilaian media, indikator yang dinilai adalah tampilan media, keserasian teks dan gambar, bahasa, prosedur penggunaan media, desain media, tata letak teks dan gambar, penggunaan warna, dan kepraktisan dalam penggunaan.

## C. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Validasi

Angket diberikan pada validator untuk penilaian kelayakan media pembelajaran. Pada analisis ini, diharapkan validator mampu memberikan persentase kelayakan sebesar  $\geq 61\%$  dengan penggunaan perhitungan Skala Likert. Menurut Riduwan (2012: 12) Skala

Likert dipergunakan dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial, dari skala 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju).

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah total skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber : Riduwan, 2012 : 15)

Keterangan :

Jumlah skor maksimal = Skor tertinggi setiap aspek atau indikator X jumlah aspek atau indikator X jumlah validator

Berdasarkan hasil persentase, dapat diketahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran oleh peneliti dengan penggunaan Skala Likert (penilaian validator) antara lain :

**Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Skala Penilaian**

Skor Rata-Rata (%)	Kriteria Respon
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Tidak Layak
0 – 20	Sangat Tidak Layak

(Sumber : Riduwan, 2012: 15)

Berdasarkan tabel di atas, media pembelajaran dinyatakan layak apabila tercapai kriteria interpretasi skor rata-rata  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media cetak buku saku. Media tersebut termasuk media pendukung dan pelengkap yang dapat digunakan berdampingan dengan media yang tersedia. Media ini berukuran kecil (11 x 17 cm), 61 halaman, *font Book Antiqua* dan *font size* 8, serta mudah dibawa. Media tersebut menyajikan materi pokok mata pelajaran penataan barang dagang (KD 3.4). Penyajian materi sesuai silabus dan RPP, serta K13 revisi 2017 yang telah diterapkan di SMK Ketintang Surabaya. Materi yang tercantum didapatkan dari sumber belajar yang relevan, dikemas lebih ringkas, dan bahasa yang mudah dipahami. Materi tidak hanya berupa teks, tetapi juga *barcode* dan *link web* yang di dalamnya terdapat PPT, sumber belajar lain, atau video relevan. Materi pada *barcode* dan *link web* merupakan tambahan sekaligus pelengkap, sebagai pendukung teori yang telah tercantum. Maka dari itu, penggunaan media ini memanfaatkan teknologi *handphone* yang dilengkapi aplikasi *barcode scanner*. Buku saku ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dan bantuan pada peserta didik dalam proses belajar, di kelas atau mandiri. Pedoman penggunaan mudah, sama dengan buku teks lain. Kemudahan lain yang ditawarkan, yaitu dapat digunakan berulang, kapan pun dan di mana pun.

### A. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media buku saku menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE yang dikemukakan Robert Marribe Branch dan Michael Molenda. Model pengembangan tersebut terdiri lima tahap, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun, penelitian ini terbatas pada tiga tahap.

Tahap pertama adalah **analisis**. Peneliti melakukan analisis masalah bahwa beberapa peserta didik kelas XI pemasaran SMK Ketintang Surabaya diketahui masih sukar memahami materi yang disampaikan guru secara konvensional. Media yang tersedia dan digunakan (buku teks dan PPT) juga kurang menarik, sehingga kurang menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dalam analisis kebutuhan, beberapa peserta didik memerlukan media menarik yang mampu digunakan dalam kegiatan belajar mandiri. Di sini peneliti memberikan solusi pengembangan media buku saku yang menarik, serta sederhana dalam pengaplikasiannya. Selain itu, media ini memanfaatkan penggunaan teknologi *handphone*.

Tujuan pembelajaran KD 3.4, yaitu diharapkan peserta didik dapat memahami materi terkait *Standart Operational Procedure* (SOP). Sedangkan, sumber daya yang diperlukan untuk adalah *handphone* dengan aplikasi *barcode scanner*.

sesuai silabus, RPP, dan kurikulum, serta kegiatan perancangan awal. Pada media ini terdapat bagian : 1) *cover*, 2) kata pengantar, daftar isi, KI dan KD, tujuan pembelajaran, dan daftar materi, 3) isi materi 5) latihan soal, dan 6) daftar pustaka. Kegiatan terakhir dalam tahap kedua yaitu penyusunan strategi pengujian. Peneliti menyusun kisi-kisi lembar validasi dan telaah yang digunakan dalam penilaian. Di sini, peneliti mengadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (2014) dan Walker & Hess (dalam Arsyad, 2013: 219).

Tahap ketiga yaitu **pengembangan**, kegiatan menyusun media secara keseluruhan dan melengkapi konten yang tercantum. Untuk cantuman materi sesuai silabus dan RPP, disertai contoh. Materi berupa teks, serta video atau materi sumber belajar lain yang diintegrasikan dalam bentuk *barcode* dan *link web* yang dapat diakses menggunakan *barcode scanner* dan *browser*. Terakhir adalah penilaian dan kritik saran (telaah dan validasi) oleh validator ahli bidang studi.

Berikut ini merupakan gambaran desain awal media pembelajaran buku saku :

a) *Cover*



(Sumber : Dokumentasi peneliti, 2020)

b) *Isi Bagian Awal*

Pada bagian awal media buku saku, tercantum kata pengantar, KI dan KD 3.4, tujuan dan materi sesuai RPP, serta daftar isi.

c) *Isi Materi*

Terdapat lima bab yang di antaranya pengertian SOP, SOP penataan produk, *layout* atau tata letak toko, teknik pemajangan barang, dan peralatan yang digunakan dalam *display*. Lima bab materi disertai dengan *barcode* dan *link web*. *Barcode* dan *link web* berisikan materi tambahan dan video relevan. Peneliti menggunakannya untuk memberikan kemudahan akses rangkuman materi.

d) *Latihan Soal*

Latihan soal bertujuan mengetahui atau mengukur kemampuan belajar peserta didik, serta mengukur kesuksesan proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan media buku saku. Jenis soal yang digunakan dalam media ini adalah soal *essay* (uraian) dan soal objektif berupa *multiple choice* (pilihan ganda). Pada setiap bab, jumlah masing-masing

**Tabel 2. Rumusan Kompetensi Dasar**

KD 3.4 Mengidentifikasi SOP Penataan Produk	
Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi
3.4.1 Menjelaskan tentang pengertian SOP	Pengertian SOP dari berbagai sumber a. Tugas Struktur dalam Toko b. Standar Pelayanan Terhadap Konsumen
3.4.2 Menjabarkan tentang SOP penataan produk	c. <i>Labelling</i> dan <i>Display</i> dalam <i>Visual Merchandising</i>
3.4.3 Menyebutkan tentang <i>layout</i> atau tata letak toko	Merancang <i>Layout</i> atau Tata Letak Toko a. Persyaratan <i>Display</i> b. Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Menata Produk
3.4.4 Menjelaskan tentang teknik pemajangan barang	c. Cara Pemajangan Produk di Rak <i>Display</i> d. Penempatan Produk Secara Vertikal dan Horizontal e. Penataan Barang di Supermarket
3.4.5 Menjelaskan tentang peralatan <i>display</i> yang akan dipakai	Peralatan yang Digunakan untuk <i>Display</i> Produk Supermarket

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Tahap kedua yakni **perancangan**. Di sini peneliti melakukan kegiatan penentuan materi

jenis soal sebanyak lima. Latihan soal dalam media ini bukan merupakan soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), karena pada KD 3.4 berisikan pengetahuan yang hanya mengukur daya ingat dan pemahaman terhadap materi.

e) Daftar Pustaka

Pada bagian daftar pustaka berisikan rujukan atau referensi yang dipergunakan dalam penyusunan media buku saku.

Yang terakhir dalam tahap desain adalah kegiatan penyusunan strategi pengujian. Peneliti akan menyusun kisi-kisi lembar validasi dan telaah (materi dan media) untuk penilaian terhadap media buku saku. Selain itu, media yang dipilih, dikembangkan agar mampu menarik minat belajar, baik teks atau video yang diintegrasikan dalam bentuk *barcode* pada buku saku yang dapat diakses dengan aplikasi *barcode scanner*. Pedoman media ini sangat sederhana, dikarenakan penggunaannya sama seperti buku teks pelajaran pada umumnya.

**B. Kelayakan Materi dan Media**

Kelayakan materi pada media buku saku diketahui berdasarkan penilaian validator ahli yang merupakan dosen bidang studi. Validator ahli bertugas mengoreksi, memberikan saran, dan melakukan penilaian berkaitan dengan isi materi. Tujuan lembar penilaian validator ahli materi yaitu memberikan kritik saran mengenai muatan materi yang akan dicantumkan pada media ini.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Materi**

No.	Indikator	Persentase	Keterangan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	75%	Layak
2.	Kualitas Teknis	77,5%	Layak
	<b>Persentase Kelayakan</b>	<b>76,3%</b>	<b>Layak</b>

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Hasil penilaian (validasi) kelayakan materi pada buku saku memperoleh rata-rata skor 3,8 dan persentase skor rata-rata 76,3% dengan kategori layak. Penilaian indikator kualitas isi dan tujuan 75%, mencakup aspek penilaian ketepatan, cakupan materi, minat atau perhatian, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, serta dampak bagi guru dalam pembelajaran. Pada indikator kualitas teknis 77,5%, mencakup keterbacaan dan teknik penyajian (kelengkapan dan pendukung penyajian materi).

Dalam BSNP (2014) dijelaskan bahwa penilaian kelayakan isi dilihat dari kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti dan dasar (cakupan materi), akurasi materi, kemutakhiran dan kontekstual, serta ketaatan pada hukum dan perundang-undangan. Berkaitan dengan itu, pada aspek ketepatan, terdapat indikator kesesuaian materi KD 3.4 dengan media, keluasan materi yang

disesuaikan dengan indikator dalam silabus dan RPP (KD 3.4), serta kedalaman materi sesuai dengan KD 3.4. Sedangkan pada aspek cakupan materi, indikator yang dimaksudkan adalah terkait akurasi materi dalam media tersebut buku saku.

Pada aspek minat, media buku saku dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan semangat dan perhatian peserta didik dalam mempelajari materi KD 3.4. Pada media ini juga terdapat adanya penggunaan gambar yang sesuai, sebagai contoh visual materi. Menurut Arsyad (2013: 109) bahwa tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar adalah untuk memvisualisasikan konsep (materi) yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Selain itu Arsyad (2013: 40) juga menjelaskan bahwa perpaduan teks dan gambar sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi (materi) yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.

Dalam Andesta (2018: 22) disebutkan bahwa salah satu manfaat buku saku adalah efisien dalam waktu dan tenaga, yang mana buku saku dicetak dengan ukuran kecil, dapat mempermudah peserta didik membawanya, dan memanfaatkan kapanpun dan di manapun. Begitu pula pada aspek memberikan bantuan untuk belajar, media buku saku ini membantu proses belajar yang dilakukan di kelas atau belajar mandiri di luar kelas.

Aspek kualitas memotivasi tersebut di atas memiliki dua indikator, yaitu materi dapat memotivasi dan meningkatkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar (tanya jawab), sehingga akan membantu dalam mencapai prestasi belajar. Seperti menurut Hamalik (2011) dalam (Primesstianissa, 2016: 17) bahwa motivasi sebagai pendorong akan memengaruhi usaha peserta didik dalam pencapaian prestasi.

Pada aspek fleksibilitas instruksional, media pembelajaran buku saku dapat dipergunakan kembali sewaktu-waktu. Hal tersebut termasuk dalam salah satu kelebihan buku saku yang dapat dibaca setiap saat (Andesta, 2018: 24).

Dalam aspek dampak guru dalam pembelajaran, media ini dapat membantu mengefektifkan waktu penyampaian materi, sehingga materi dapat disampaikan secara menyeluruh dengan waktu yang cukup singkat. Selain itu, kegiatan mengamati dalam silabus (KD 3.4) terkait kunjungan langsung ke pasar atau plaza dapat tersedia melalui contoh secara visual yang ditampilkan dalam media buku saku. Menurut (Reza, 2017: 17), melalui buku saku peserta didik dapat memperoleh informasi tanpa banyak membuang waktu untuk mengetahui inti dari informasi tersebut. Sehingga guru dapat mempersingkat waktu dalam penyampaian materi.

Pada aspek keterbacaan, penulisan dalam penyajian materi pada media buku saku dapat

dengan mudah dipahami peserta didik. Pada fungsi kompensatoris buku saku, penulisan materi yang singkat dan jelas dapat membantu peserta didik yang lemah membaca untuk memahami materi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Selain itu, pada fungsi psikomotoris, penulisan materi yang singkat dan jelas dapat mempermudah peserta didik untuk menghafalnya (Andesta, 2018: 21).

Terakhir, pada aspek teknik penyajian (kelengkapan dan pendukung penyajian materi). Menurut Arsyad (2013: 85), teks berbasis cetakan menuntut beberapa elemen yang perlu diperhatikan, termasuk konsistensi, format, dan ukuran huruf. Dalam aspek tersebut terdapat indikator terkait konsistensi sistematika (format penyajian) materi atau penulisan, keruntutan materi, dan teknik lain dalam konten buku saku.

Untuk kelayakan media juga diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli yang merupakan dosen bidang studi. Validator tersebut memiliki tugas mengoreksi, memberikan saran, dan melakukan penilaian berkaitan dengan tampilan fisik media pembelajaran buku saku. Tujuan lembar penilaian validator ahli media yaitu memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan media buku saku.

Hasil penilaian (validasi) kelayakan media buku saku memperoleh rata-rata skor 3,8 dan persentase skor rata-rata 76% dengan kategori layak. Di dalam penilaian ini mencakup aspek minat atau perhatian, keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, dan kepraktisan.

Minat yang dimaksud dalam aspek di atas adalah minat belajar. Berdasar pemahamannya, minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatkannya (Sajiman, dkk, 2012: 76). Pada aspek tersebut dimaksudkan bahwa media ini dibuat dengan tampilan desain menarik, serta ukuran lebih kecil dan ringan (tidak tebal), sehingga dapat menimbulkan ketertarikan perhatian peserta didik untuk membacanya.

Menurut Andriana (2012) dalam Zaim (2018: 69) bahwa keterbacaan (*readability*) berhubungan dengan kemudahan teks untuk dibaca. Sebuah teks dapat dikatakan memiliki keterbacaan tinggi, jika teks mudah dipahami. Sedangkan teks dikatakan memiliki keterbacaan rendah, jika teks sukar dipahami. Pada aspek keterbacaan, media buku saku menggunakan format huruf dan ukuran, bahasa, serta gambar yang dapat membantu dalam kemudahan membaca dan memahami isi konten.

Pada aspek mudah digunakan ditunjukkan dengan pedoman penggunaan media yang sederhana, seperti buku teks lain. Seperti halnya pernyataan Andesta (2018: 118) bahwa

penggunaan media buku saku tidak memerlukan alat (selain *hp*) yang dapat menyulitkan pengguna.

Selanjutnya, aspek kualitas tampilan terdapat adanya letak gambar, penggunaan warna, dan letak teks yang jelas dan sesuai, sehingga dapat menarik minat melihat media tersebut. Seperti dalam Arsyad (2013: 88), beberapa cara digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Serta menurut Rahmawati (2013: 13), bahan ajar yang mempunyai tampilan menarik, akan menggugah minat belajar.

Terakhir adalah aspek kepraktisan. Dalam Sholihah (2015: 50) dijelaskan, kegiatan belajar dapat dilaksanakan dengan praktis, karena media buku saku dapat dipelajari di dalam dan di luar kelas dengan waktu yang lebih leluasa bagi peserta didik. Begitu pula pada penelitian ini, ukuran media buku saku yang kecil dapat secara praktis digunakan di manapun dan kapanpun.

Didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri dan Listiyadi (2014), Sholihah (2015), dan Primesstianissa (2016) yang menunjukkan bahwa pengembangan media buku saku dikategorikan layak digunakan. Begitu pula pada penelitian ini, berdasarkan hasil rata-rata skor atau persentase skor rata-rata yang diperoleh dari validator ahli, media buku saku ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung dan pelengkap dalam proses pembelajaran mata pelajaran penataan barang dagang (KD 3.4) kelas XI pemasaran SMK Ketintang Surabaya. Hasil penilaiannya disesuaikan dengan pernyataan Riduwan (2012: 15) bahwa media dikategorikan layak jika kriteria interpretasi skor rata-rata  $\geq 61\%$ .

Berdasarkan hasil kelayakan media di atas, maka media tersebut juga dapat digunakan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mandiri, seperti pernyataan Saputra, dkk (2018: 2) bahwa penggunaan buku saku akan mampu mendorong peserta didik melakukan kegiatan belajar mandiri, serta meningkatkan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Prosedur pengembangan media pembelajaran buku saku menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE yang muncul di tahun 1990-an, dikembangkan oleh Robert A. Raiser dan Michael Molenda. Model pengembangan tersebut terdiri lima tahapan. Namun, dalam penelitian ini terbatas pada tiga tahapan.

Pengembangan media pembelajaran buku saku mata pelajaran penataan barang dagang (KD 3.4 mengidentifikasi SOP penataan produk) kelas XI pemasaran di SMK Ketintang Surabaya mendapatkan penilaian (validasi) kelayakan materi dan media, dilakukan oleh validator ahli yang merupakan dosen bidang studi. Rata-rata skor kelayakan materi adalah 3,8 dan persentase skor rata-rata 76,3%, sedangkan rata-rata skor kelayakan media 3,8 dan persentase skor rata-rata 76%. Maka berdasarkan hasil tersebut, buku

saku ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran (pendukung dan pelengkap) dalam proses belajar mengajar mata pelajaran penataan barang dagang (KD 3.4) pada kelas XI pemasaran di SMK Ketintang Surabaya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Andesta, Peti. (2018). Pengembangan Buku Saku Materi Alat-alat Ukur sebagai Media Penunjang Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika. Skripsi tidak diterbitkan. <http://repository.radenintan.ac.id/5314/1/skripsi.pdf>
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). <http://bsnp-indonesia.org/2014/05/28/instrumen-penilaian-buku-teks-pelajaran-tahun-2014/> (diakses 2 Januari 2019)
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Mona, Deli & Azalea, Femy Witrihezly. (2018). Leaflet and Pocket Book as an Education Tool to Change Level of Dental Health Knowledge. *Bali Medical Journal (Bali Med J)*, 7 (3), 760-763. <https://pdfs.semanticscholar.org/39c8/8e3da6bba1c01945d7a3e57f9d2b8101fdf6.pdf> (diakses pada 28 Januari 2020)
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta : UNY Press
- Primesstianissa, Shinta. (2016). Pengembangan Buku Saku Ekonomi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Banguntapan. Skripsi tidak diterbitkan. [https://eprints.uny.ac.id/32247/1/SKRIPSI\\_SHINTA%20PRIMESSTIANISSA\\_12804244031.pdf](https://eprints.uny.ac.id/32247/1/SKRIPSI_SHINTA%20PRIMESSTIANISSA_12804244031.pdf)
- Putri, Vela Chinkita & Listiyadi, Agung. (2014). Pengembangan Buku Saku sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jurnal Khusus Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2 (2), 1-9. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jp ak/article/view/9213/9152> (diakses pada 27 Januari 2020)
- Rahmawati, Nurul Laili. (2013). Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan sebagai Bahan Ajar di MTs. Skripsi tidak diterbitkan. [https://pdfs.semanticscholar.org/f78f/54309dce8fcee39668b791f3f10dd63f649.pdf?\\_ga=2.229979615.2134273388.1598347193-1897077286.1598347193](https://pdfs.semanticscholar.org/f78f/54309dce8fcee39668b791f3f10dd63f649.pdf?_ga=2.229979615.2134273388.1598347193-1897077286.1598347193) (diakses pada 25 Agustus 2020)
- Reza, M. Fahrudin Ali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis Android Materi Ajar Gerak dan Gaya di SMK 1 Kedugwuni. Skripsi tidak diterbitkan.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta
- Sajiman, Supardi Uki, dkk. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 2 (1), 71-81. [https://www.researchgate.net/publication/323572017\\_Pengaruh\\_Media\\_Pembelajaran\\_dan\\_Minat\\_Belajar\\_Terdahap\\_Hasil\\_Belajar\\_Fisika](https://www.researchgate.net/publication/323572017_Pengaruh_Media_Pembelajaran_dan_Minat_Belajar_Terdahap_Hasil_Belajar_Fisika) (diakses pada 25 Agustus 2020)
- Saputra, M., dkk. (2018). The Feasibility of an Android-Based Pocket Book as Mathematics Learning Media In Senior High School. *Journal of Physics*, 1088, 1-6. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1088/1/012056> (diakses pada 28 Januari 2020)
- Setyono, Yulian A., Sukarmin, & Wahyuningsih, Daru. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1 (1), 118-126. <https://eprints.uns.ac.id/14476/1/1788-3990-1-SM.pdf> (diakses pada 24 Agustus 2020)
- Sholihah, Nurul Mar'atus. (2015). Pengembangan Buku Saku Akuntansi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi bagi Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi tidak diterbitkan. <https://eprints.uny.ac.id/15865/1/SKRIPSI%20RnD%20NURUL%20MS.pdf>
- Triwiyanto, Teguh. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Zaim, Masyra'atul. (2018). Keterbacaan Teks Non-Sastra pada Buku Bahasa Indonesia Kelas X Kurikulum 2013 dengan Formula Fry. *Jurnal Pendidikan dan Sastra*, 11 (1), 66-78. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Stilistika/article/view/1933/1475> (diakses pada 25 Agustus 2020)