

PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET BERBASIS HYBRID LEARNING PADA MATA PEMBELAJARAN MARKETING KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS PASAR KELAS X BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 10 SURABAYA

Rahmania Ikhlasul Amalia^{1*}, Tri Sudarwanto²

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Corresponding Author: rahmaniaamalia@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian berikut adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran *Booklet* berbasis *Hybrid Learning* pada mata pembelajaran marketing bagi siswa kelas X (2) Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *Booklet* berbasis *Hybrid Learning* pada mata pembelajaran marketing untuk siswa kelas X (3) Mengetahui tingkat keefektifan media *Booklet* berbasis *Hybrid Learning* pada mata pembelajaran marketing untuk siswa kelas X. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model 4-D modifikasi S.. Thiagarajan, dkk. Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu : *define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Desseminate* (Penyebaran). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian terdiri atas instrumen pengujian kevalidan berupa lembar validasi para ahli dan instrumen wawancara yang digunakan untuk mendapatkan data kevalidan di lapangan, instrumen guna menguji keefektifan yang dipakai berbentuk lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran.

Kata Kunci: *Booklet*; *Hybrid Learning*; Media Pembelajaran; Menganalisis Pasar

Abstract

The objectives of this study are: (1) Developing Hybrid Learning-based booklet learning media in marketing learning for class X students (2) Knowing the validity level of Hybrid Learning-based booklet learning media in marketing learning for class X students (3) Determining the level of media effectiveness Hybrid Learning-based booklets on marketing subjects for class X students. This research includes research and development (Research and Development) which refers to the 4-D modified model S. Thiagarajan, et al. The 4-D development model consists of 4 main stages, namely: define, Design, Develop and Desseminate. The instruments used in the research data collection consisted of validity testing instruments in the form of expert validation sheets and interview instruments which were used to obtain validity data in the field, instruments for testing the effectiveness used in the form of observation sheets for the implementation of learning media.

The objectives of this study are:

Keywords: Booklet; Booklet, *Hybrid Learning*, Learning Media, Analyzing the Market

PENDAHULUAN

Dunia di mana komunikasi memiliki peran yang amat penting pada kehidupan, Berkembangnya teknologi informasi menggiring manusia masuk kedalam suatu dunia yang baru. Digunakannya fasilitas internet serta aplikasi-aplikasinya, selalu di ingat oleh masyarakat. Berbagai fasilitas dilakukan penyediaannya untuk melakukan pemenuhan akan sebuah kebutuhan mengenai komunikasi. Web berikut ini di samping memiliki fungsi selaku yang menyediakan informasi juga selaku pengelola data. Yang menjadikan website di samping tampilan web menarik juga melakukan penyediaan akan penjelasan yang interaktif serta komunikatif. Tak ketinggalan juga yakni sistem akademik sebuah sekolah di mana sistem informasi akademik ialah persoalan yang amat vital pada sebuah sekolah, yakni berwujud informasi data peserta didik, data tenaga pendidik, dan juga daftar nilai peserta didik yang sudah mengikuti ujian. Penentuan serta penggunaan media pembelajaran dalam

menyampaikan materi pembelajaran yang akurat serta sesuai akan mempermudah untuk guru. Dikarenakan dalam kemampuannya menyajikan informasi secara tangkas dan cermat digunakan kembali. Satu di antara beberapa aplikasi internet yang saat ini populer dipakai yakni website. Melalui media pembelajaran yang akan digunakan maka murid akan mudah memahami pesan yang akan disampaikan oleh guru. Keingintahuan murid untuk mempelajari materi dalam pemakaian media pembelajaran yang cermat dan efektif juga dapat membangkitkan niat belajar murid.

Permasalahan pendidikan secara umum menggunakan keterbatasannya, berawal pengertian tentang sebanyak permasalahan yang dapat disimpulkan maka beragam persoalan edukasi nan rumit, baik dari luar ataupun dalam merupakan sama-sama berkaitan. Pendidikan pada negara Indonesia kerap melaksanakan perbaikan sistem pendidikan baik kurikulum, pelaksanaan

pembelajaran serta pemerataan pendidikan yang memiliki kualitas menjadi fokus dari Kemendikbud. Kita tetap masih terus berharap akan datangnya perbaikan mendasar tentang aturan pendidikan kita, secara individu yang berpendidikan. Cara mempersiapkan mutu perseorangan yang tak kalah kemampuan dibandingkan pada negara lainnya, masa depan bangsa akan dilakukan perancangannya semaksimal mungkin dengan yang dinyatakan oleh Suyanto (2006), Sistem pendidikan di negara ini cukup menambahkan perubahan. Akan tetapi, Sinkron dengan pendidikan nasional, perbaikan itu tentu bukan saat sekali waktu yang terus menonjolkan keputusan secara maksimal. Mengusahakan proses pendidikan nasional seperti menanam modal (investasi) selama tujuan yang sangat lama. sebaliknya materi keberhasilannya tidak mendadak. Pemerataan pendidikan yang memiliki kualitas menjadi fokus dari Kemendikbud dan Pendidikan pada negara Indonesia kerap melaksanakan perbaikan sistem pendidikan baik kurikulum, pelaksanaan pembelajaran. Permasalahan pendidikan secara umum menggunakan keterbatasannya, sekedar luang memerhatikan jumlah yg dikelompokkan sebagai 2 kategori, sebagai berikut permasalahan internal dan eksternal. Masalah pergantian sosial sebagai lingkungan pendidikan dan didalam permasalahan eksternal dibahas masalah globalisasi. Berawal pengertian tentang sebanyak permasalahan yang dapat disimpulkan maka beragam masalah pendidikan yang kompleks, baik eksternal atau internal adalah saling berhubungan. Kita tentu masih terus berharap akan datangnya perbaikan mendasar tentang aturan pendidikan kita, secara individu yang berpendidikan. terserit di lubuk hati kita semua, meskipun banyak sekali problem yang belum tertutaskan mencoba optimis melihat masa permulaan harus. untuk seluruh idealisme perubahan itu rasa optimis menjadi kata kunci, tetapi seluruhnya tidak akan menyusutkan keinginan maupun jumlah masalah yang dihadapi oleh pendidikan nasional. masa depan bangsa selagi dilakukan perancangannya dengan semaksimal mungkin melalui metode menyiapkan SDM yang tak kalah berkualitas jika dibandingkan bersama negara lainnya yang dikatakan oleh Suyanto (2006), bagaimana pun, pendidikan nasional ialah sebuah investasi untuk masa depan bangsa. Sinkron dengan pendidikan nasional, Sistem pendidikan nasional cukup menambahkan perubahan. Akan tetapi, perbaikan itu tentu bukan saat sekali waktu yang terus menonjolkan keputusan secara maksimal. mengusahakan proses pendidikan nasional seperti menanam modal (investasi) selama tujuan yang sangat lama. sebaliknya materi keberhasilannya tidak mendadak. Seumpama penanaman mengenai materi bisnis tentu

menjadikan untung-rugi secara riil, lantaran peroleh diukur serupa keluasan nominal rupiah. Akan tetapi, dengan bentuk kualitas SDM yang riil untuk generasi bangsa adalah pemahaman pendidikan. Sistem wujud dalam nasional pendidikan yang telah kita pelajari adalah perlu adanya membangkitkan model pembelajaran yang berkarakter.

Masalah yang ada di sekolah secara umum yaitu memiliki lima masalah disekolah yang kelihatan sedang dianggap mampu hinggakini. "Masalah pertama adalah anak menyontek,". apabila tingkah laku ini yang akan dibiarkan, bahwa hal ini memerankan permasalahan akan dibawa sampai dewasa bahkan saat dia akan menua. Dengan satu contohnya ialah perilaku plagiarisme Untuk itu, benar-benar mendidik anakdidiknya supaya tidak menyontek dan meminta guru tidak menganggunyabiasa. Persoalan kedua, ialah masalah persiksaan. Kita membenarkan kekejaman disekolah setiap hari semakin meningkat. Kekejaman yang dilaporkan dimedia dan media sosial, dari angka kekerasan sebenarnya yang sangat banyak. Permasalahan ketiga ialah narkoba. Barang terlarang inidiakuinya sudah memasuki masyarakat apalagisekolah. Untuk itu kita mengklaim paraguru perlu melaksanakan pengaruh apayg terjadi, selanjutnya permasalahan keempat, ialah pornografi dan pornoaksi. Memohon untuk para pendidik memberikan penjelasan sedini mungkin bahwa anak yang pernah melihat film porno dan pornoaksi mengenai sel otak yang hancur. Kelima, adanya kesatuan kegiatan intoleran yaitu mendasar. Mengartikan ada perseorangan maupun kawan yang berpendapat makna Indonesia maka akan satu gabungan. Sebaliknya ia membenarkan negara Indonesia bangkit lantaran keanekaan. Jadi mengklaim para guru akan melaksanakan pelajaran pribadi yang nyata disekolahnya tiap-tiap. Hal itu bisa beroperasi bagi yang lain.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 10 Surabaya, Diperoleh informasi dari Drs. Bambang Heri Sasongko, MM. selaku guru mata pelajaran Marketing maka perangkat yang akan digunakan ketika prosedur pembelajaran dikelas ialah menggunakan media slide atau *Power Point*. Guru menganggap bahwa media slide *Power Point* sangat mudah diterapkan pada proses pembelajaran karena pada setiap ruang kelas telah difasilitasi LCD. Pembelajaran dengan menggunakan slide *Power Point* dapat membuat peserta didik mendengarkan dan mencatat materi dengan baik hanya saja mereka kurang aktif ketika mempertanyakan persoalan pembicaraan. Keadaan ini ditunjukkan dari hasil siswa terhadap mata pembelajaran marketing kompetensi dasar menganalisis pasar, pencapaian

belajar sebanyak 65% murid dari satu kelas tidak mencukupi nilai KKM yakni 75. Peserta didik di SMKN 10 Surabaya diperoleh bahwa informasi bahwa sebanyak 40% menyatakan mata pembelajaran analisa pasar 10% materi jenis-jenis pasar, 10% materi peranan pasar, 5% materi fungsi pasar yang tidak dipahami oleh siswa. Berdasarkan hal ini di karena kurangnya aktif siswa selama mempelajari materi marketing. Mayoritas peserta didik memiliki kesulitan dalam mata pelajaran marketing kompetensi dasar melakukan analisis pada pasar dikarenakan banyaknya istilah yang harus di dipahami salah satunya pengetahuan dalam pembelajaran analisa pasar Menentukan materi ini seharusnya dimengerti terlebih dahulu agar murid lebih mudah memahami materi analisis pasar, memilih strategi pemasaran sampai melaksanakan riset pasar.

KD 3.1 disanding dengan KD 4.1 menganalisis pasar. Materi dalam pelajaran mendasar jurusan pemasaran di SMKN 10 Surabaya langkah-langkah pasar namun sampai kepada pemahaman materi menentukan pasar yang sesuai ini tidak hanya berfokus dengan kebutuhan. Tuntutan yang sesuai, dengan hal ini sebagai sekolah menengah kejuruan. Untuk itu diperlukan pengetahuan suatu media yang bisa dijadikan untuk mengembangkan minat siswa dalam mempelajari marketing dalam kompetensi dasar menganalisis pasar. Maka dari itu peneliti ingin menawarkan media pembelajaran *Booklet* berbasis *Hybrid Learning* laksana penolong proses pembelajaran atas memahami pembelajaran marketing dalam materi yang sangat mendasar yang harus di mengerti oleh siswa yakni menganalisis pasar. mewujudkan pendidikan yang berbasis *Hybrid Learning* maka didukung kreativitas dalam siswa mengaplikasikan akses internet *smartphone* dengan akses internet.

Selain wawancara, kegiatan observasi juga dilakukan untuk mengetahui fasilitas sekolah yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Salah satunya fasilitas *wi-fi* di tiap kelas. Sejak adanya fasilitas *wi-fi*, hampir seluruh peserta didik memanfaatkan fasilitas tersebut untuk mengakses internet dan media sosial lain. Namun, guru-guru belum pernah memanfaatkan *wi-fi* dalam pembelajaran selain untuk ulangan harian dan ujian semester. Sedangkan menurut responden, sebanyak 68% peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran *online* daripada pembelajaran tradisional dikarenakan peserta didik ingin mencoba pengalaman dan suasana dalam pembelajaran. Oleh karena itu, fasilitas *wi-fi* perlu dimanfaatkan dalam mendukung dengan proses pembelajaran mengaplikasikan model maupun media dan

pembelajaran yang menarik tidak ketinggalan zaman meningkatkan untuk motivasi dalam belajar peserta didik.

Jurusan Pemasaran di SMKN 10 Surabaya pada kelas X mempunyai mata pembelajaran marketing. mata pembelajaran Marketing tercantum ke dalam C2 yaitu basis program keahlian pemasaran jurusan bisnis. yang mencakup empat aspek kompetensi yaitu pengetahuan, pengetahuan, aspek kejiwaan, dan keterampilan mata pelajaran ini memiliki 144 jam pelajaran. Dalam mata pembelajaran marketing, materi ini perlu terlebih dulu dipahami supaya murid semakin gampang memahami materi-materi berikut peserta didik akan mempelajari 11 Kompetensi Dasar (KD). Satu di antara beberapa KD yang dianjurkan ialah KD 3.1 tentang analisis pasar atas berbasis pengetahuan, dalam analisis *segmentation*, menentukan strategi pemasaran hingga melakukan riset pasar, menentukan *targeting* dan *positioning*. Akan tetapi praktek yang dilakukan tak bisa meraih tujuan belajar mengajar jika peserta didik tak paham akan materi yang menjadi dasar pengamatan ataupun praktik dengan langsung. Peraturan pemerintah republik Indonesia dan dengan tuntutan kompetensi pada dunia kerja serta industri yang disesuaikan dengan keputusan Direktur Jendral Pendidikan dasar No. 32 (2013) tentang standar nasional Pendidikan, pasal : 1 (23) sumber pembelajaran utama guna meraih KD serta KI ialah menyatakan bahwa teks pelajaran. Pembelajaran disekolah menengah kejuruan dituntut untuk memiliki presentasi praktik yang lebih banyak karena disesuaikan No : 330 / D.D5 / KEP / KR / 2017 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pembelajaran muatan Nasional.

Dalam Baik pada saat di luar proses pembelajaran maupun saat pembelajaran berlangsung di perjelaskan seperti data media pembelajaran dibutuhkan analisis kebutuhan model serta sesuai dengan keadaan murid guna meraih pemahaman siswa atas materi yang diberikan. peneliti sudah mendapatkan, bahwa saja tingkat kepemilikan *smartphone* dan *laptop* pada siswa kelas X bisnis SMK Negeri 10 Surabaya cukup tinggi.

Dipaham secara mandiri dapat digunakan siswa mana pun untuk melakukan penyampaian materi dengan cara lebih maksimal, pemanfaatan media fragmen hendaknya diberikan dukungan oleh media lainnya yang menarik, Bab yang sudah dipaparkan di atas, maka dari hal tersebut diperlukan adanya media pembelajaran yang bisa dipakai oleh tenaga pendidik. Dalam mempelajari materi menganalisis pasar sehingga dapat mempermudah tugas guru dan juga siswa. *Booklet* adalah salah satu media yang

akan digunakan, siswa dapat secara fleksibel menggunakan media *softfile* sesuai kondisi siswa.

Dari penerapan di atas ada ketertarikan yang membuat peneliti ingin mengambil judul penelitian : “Pengembangan Media *Booklet* Berbasis *Hybrid Learning* Pada Mata Pembelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Pasar Kelas X Bisnis Daling Dan Pemasaran Smk Negeri 10 Surabaya”.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran ialah kegiatan yang dilaksanakan oleh guru yang memiliki tujuan menambah tingkah laku paa tiap aktivitas. yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik dengan peserta didik yaitu Interaksi, mengenai pembelajaran merupakan aktivitas dengan menyampaikan informasi pengetahuan dengan menciptakan lingkungan yang edukatif yang bertujuan untuk menambah tingkah laku setiap kegiatan dalam pembelajaran. (Sadiman, dkk, 2010:7) segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi adalah Media pembelajaran.

Bagian acuan 4-D berdasarkan (Trianto, 2014: 93) acuan perluasan 4-D adalah buatan pengkaji berarti aspek berilmu. Mengenai deskripsi berawal empat yaitu: a) Bagian Pendefinisian (*Define*) adalah dari bagian buat memastikan deskripsi sebuah pembatasan penataran. Memutuskan pembatasan penataran diawali beserta pengurangan arah pada pembatasan bahan dan buatan instrumen yang hendak dikembangkan, b) Bagian perancangan (*Design*) adalah bermula kepingan berarti menyiapkan bahan instrumen penataran, c) Bagian Pengembangan (*Develop*) adalah berawal kepingan berdasarkan instrumen penataran yang pernah diperbaiki bermula sebagian andal maupun master yang bertemu atas bagian instrumen penataran. d) Bagian Penyebaran (*Disseminate*) yaitu untuk babak belajar nan pernah dikembangkan dan diralat bagi disebar perbandingan bertambah besar, dimisalkan belajar derajat asing.

Satmoko (2006:2) menyatakan untuk bacaan halus nan memegang sedikitnya lima halaman namun bukan bertambah berawal 48 halaman di luar hitungan sampul adalah *Booklet*. *Booklet* berisi penjelasan beragam mencocokkan bersama berisikan pembelajaran nan hendak terlaksana, media *Booklet* isinya *Booklet* sebagai sarana, media angkat, dan sendang kompabilitas pembawa sebuah memberikan

catatan baru harus jelas, tegas, dan lebih menarik dan dimengerti. *Booklet* jika membuat dengan satu-satuan dengan ukuran 20x30cm yang jilid dalam lembaran-lembaran paling banyak 20 halaman berbagai *visual* yaitu huruf foto, gambar garis dan lukisan (Minarti, 2001:24).

Menurut Klimova & Kacet (2014). Terdapat tiga pengertian umum *Hybrid Learning*, yaitu: a) Integritas pembelajaran tradisional dengan pendekatan jaringan *online*, b) Kombinasi antara media dan peralatan seperti buku pelajaran dengan suasana *e-learning*, c) Kombinasi jumlah mengajar dan pendekatan pembelajaran terlepas dari penggunaan teknologi

Namun, seperti yang dinyatakan oleh Sorden (2012) *Hybrid Learning* tidak semata-mata merupakan kombinasi antar tatap muka dan pembelajaran *online*, melainkan juga kombinasi metode pelatihan di mana digunakan sebagai metode penyampaian terbaik untuk mencapai kesuksesan sasaran pembelajaran.

Kelebihan dari *Hybrid Learning* menurut hasil penelitian Olapiriyakul & Scher (2006) di antaranya adalah bahwa sebagian besar peserta didik merasakan manfaat pendidikan yang berbeda dalam hal fleksibilitas, kenyamanan dan efektivitas. Selain itu, beberapa peserta didik lebih memilih *Hybrid Learning* dari pada model tatap muka karena memberikan pengalaman belajar instruktif yang lebih baik dengan menggunakan aplikasi dan teknologi untuk mendukung pengajaran, yang mendorong meningkatkan kreativitas dan ekspresi peserta didik melalui diskusi dan kegiatan.

Media yang mendukung pembelajaran yang memudahkan selaku media untuk melakukan penyampaian akan isi pembelajaran. Dengan pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *Hybrid Learning* siswa paham serta mengingat kata asing sebab dalam media *Booklet* yang dilakukan adaptasi dari buku saku digital selaku fasilitas media guna mendukung pembelajaran utamanya guna memudahkan sebagai pembelajaran siswa dianggap memenuhi syarat.

Penelitian sejenis yakni penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Ritznor Gemilang (2017) dengan memperoleh hasil validasi materi mendapat 83,7%, validasi media mendapat 84,4%, respon siswa mendapat hasil 83.03%. Penelitian dari Widiastuti (2017) mendapat presentase validasi materi diperoleh 87,5, hasil validasi media diperoleh 91,7, hasil respon peserta didik memperoleh 92,5. Maka perlu alternatif untuk memberikan solusi terhadap

pembelajaran, Dengan adanya fenomena yang telah ditemukan. Fenomena yang sudah ditemui, adapun judul yang akan diangkat berdasarkan penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* berbasis *Hybrid Learning* Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Pasar Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 10 Surabaya”.

METODE PENELITIAN

Kualitas penelitian berikut pengembangan penelitian ialah jenis karena media yaitu yang diperkembangkan dalam perluasan alat *Booklet* berbasis *Hybrid Learning* pada mata pembelajaran pemasaran dan dari kompetensi dasar mengenai menganalisis pasar yang dilakukan di kelas X BDP di SMK dengan desain pengembangan (*Research and Development*) R & D.

Penelitian pengembangan media *Booklet* dari mempergunakan media pengembangan 4D. media pengembangan dari 4 tahap, yaitu *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran), *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan). Penelitian dan peluasan atau *Research and Development* (R & D) adalah sistem pendalaman dipergunakan buat pemantauan ini. Berdasarkan Sugiyono (2017:297) *Research and Development* (R & D) adalah buat mengetes keberhasilan ciptaan spesifik desain pemeriksaan yang dipergunakan dan menciptakan ciptaan langsung. Tema uji coba bermula observasi ini terdiri pada :

Ahli materi dalam pembelajaran Marketing yang menjadi validator produk pengembangan merupakan pendidik yang berkompeten di BDP. Untuk penelitian pengembangan media *Booklet* berbasis *Hybrid Learning* pada mata pelajaran marketing dan pada kompetensi dasar mengenai menganalisis pasar ini yang menjadi ahli materi adalah dosen pendidikan Tata Niaga dan guru mata pelajaran yang berpengalaman mengajar materi menganalisis pasar di SMK.

Ahli desain penyusunan media pembelajaran yang menjadi validator produk pengembangan adalah satu orang dosen pendidikan yang berkompeten serta berpengalaman atau menguasai dalam menyusun media pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti hanya mengujicobakan pada 15 murid kelas X BDP SMK Negeri 10 Surabaya untuk tahap uji coba terbatas. Penelitian ini merupakan siswa yang telah dijadikan subjek menerima materi menganalisis pasar.

Suatu aktivitas selepas media untuk asal usul yang sudah dikumpulkan agar bisa menganggapi permasalahan yang terdalam paham dalam observasi informasi ulasan nan digunakan. Metode observasi bukti nan dipergunakan untuk bahan observasi ini yaitu:

Analisis Validasi bakal diserahkan akan validator membandingkan kepantasan alat penataran. Validator digantungkan boleh mempersembahkan kepantasan atas penilaian sebanyak $\geq 61\%$ analisis data ini. Pendekatan kesetimbangan Likert menggunakan data angket. rasio Likert melaksanakan pendapat maupun persepsi dari perseorangan, berarti tipe rasio alat ukur untuk menakar kejujuran, sekelompok mengenai suatu kejadian berawal alat ukur variabel berawal rangkuman menjadi pola dengan menggunakan skala Likert, dimensi menjadi sub variabel, sub variabel penolakan akar akan melaksanakan alat cukup instrumen menjadi indikator (Sudaryono, 2013:49). informasi kuesioner beralaskan rasio alat bagaikan selanjutnya:

Tabel 1.
SKALA PENILAIAN MENGGUNAKAN SKALA LIKERT

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

(Sumber: Riduwan 2016:13)

Ringkasan serta dipergunakan dalam mendapat pengajuan yaitu :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\%$$

Terkait kelayakan media dari analisis tersebut dapat disimpulkan menggunakan skala Likert dengan kriteria berikut:

Tabel 2.
KRITERIA VALIDASI MENGGUNAKAN SKALA LIKERT

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

(Sumber: Diolah Peneliti 2020)

Berlandaskan kriteria dengan skala tersebut penggunaan media Booklet berbasis *Hybrid Learning* dinyatakan layak apabila mendapatkan persentase $\geq 61\%$.

Angket respons peserta didik penggunaan persentase yang didapat berlandaskan ancangan rasio Guttman, demi selanjutnya :

Tabel 3.
ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK
MENGGUNAKAN SKALA GUTTMAN

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sumber: Riduwan 2016:17)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapn pendefinisian atau *define* bertujuan untuk mendapatkan persoalan yang sedia di sekolah yaitu tahapan *define* yang dilakukan oleh peneliti, tahap tersebut meliputi: Tahap Pertama (1) fakta lapangan bahwa proses pembelajaran buatan dahulu yang bisa diperoleh, instrumen penataran dan keleluasaan makmal berarti cara penataan telah memanfaatkan *Power Point* sebagai tahapan yang dilakukan berdasarkan materi Marketing pada kompetensi dasar menganalisis pasar kelas X BDP SMKN 10 Surabaya, pemakaian makmal ini dipergunakan selaku alat agar memudahkan murid, berarti proses pembelajaran. Pemanfaatan *Power Point* untuk belajar saat ini dirasa kurang maksimal untuk memotivasi dalam mengikuti pembelajaran Marketing untuk peserta didik, lebih termotivasi memakai media pembelajaran interaktif seperti yang bersesuaian untuk kelanjutan media penerangan sesaat ini media pembelajaran. Media pembelajaran ini sebagai alternatif lain agar siswa-siswi berarti belajar.

Tahap kedua (2) adalah produk pengurangan siswa-siswi diketahui besaran siswa-siswi kelas X BDP 2 di SMKN 10 Surabaya sejumlah 31 siswa. Berdasarkan observasi di kelas X BDP 2 proses belajar di kelas maupun sarana untuk menggunakan media pembelajaran akan terdapat fasilitas yang mendukung dalam laboratorium sebagai Booklet berbasis *Hybrid Learning Digital* sebagai media dalam proses pembelajaran.

Tahap ketiga (3) yaitu berdasar tugas analisis yang bertujuan untuk menjelaskan untuk peserta didik tugas-tugas yang dilakukan pada kompetensi dasar menganalisis pasar yang meliputi aspek kognitif yaitu dapat mengerjakan soal-soal latihan yang ada untuk peserta didik dalam media Pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning*, peserta didik

dapat menginterpretasikan pengertian pasar melalui pengamatan berbagai pendapat yang berbeda adalah aspek afektif yaitu peserta didik dapat melakukan interaksi baik kepada guru maupun dengan rekannya dengan cara bertanya, berpendapat dan juga menjawab suatu pertanyaan, aspek psikomotorik .

Tahap keempat (4) analisa konsep yang dilakukan untuk menentukan konsep yaitu dengan melakukan dari pembelajaran media. uraian tentang belajar media pembelajaran yang dimuat dalam Booklet berbasis *Hybrid Learning* yaitu analisis konsep disusun berdasarkan aspek kognitif yaitu, aspek afektif yaitu peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berpikir kreatif sikap cermat, teliti dan bertanggung jawab dengan menggunakan media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* dalam proses belajar, peserta didik dapat melakukan diskusi saat proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* yaitu aspek psikomotorik.

Tahap kelima (5) untuk memahami haluan penataran yang hendak dicapai selepas siswa-siswi mempertimbangkan materi menganalisis pasar dalam tahapan perumusan tujuan pembelajaran, penataran yang dikembangkan tercantum berisi dan bertujuan penataran yang layak digunakan sehingga isi berarti alat kesesuaian beserta tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar menganalisis pasar dalam pembelajaran ini penyesuaian beserta dan Silabus Marketing.

Pada tahapan perancangan atau *design*, penulis merancang media Booklet berbasis *Hybrid Learning* pada mata pelajaran kompetensi dasar menganalisis pasar berlainan selaku selanjutnya tahap ini ada (a) menyusun materi dan menentukan materi Marketing atas berlaga aturan menganalisis pasar dengan RPP kurikulum 2013 revisi 2017 dan silabus yaitu terdapat materi pengertian pasar, unsur-unsur pasar, jenis-jenis pasar, pengertian analisa pasar, fungsi pasar, unsur-unsur pemasaran. (b) yang bagi dikembangkan antara lain memastikan warna *background* dan *layout* menentukan pemilihan dalam media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* yang format media pembelajaran disesuaikan dengan materi. (c) digunakan selaku pelaksanaan agar melahirkan instrumen penataran agenda dahulu alat penataran dilakukan selepas memformatkan alat penataran.

Pada tahapan pengembangan atau *develop* Ahli media beserta memakai eksemplar analisis yang sudah dibuat sebab penelaah dan media pembelajaran pada tahap ini pengembangan media Booklet berbasis *Hybrid Learning* oleh beberapa

ahli materi ditelaah. Dari hasil telaah beberapa ahli seperti hal berikut : 1) Andal bahan melepaskan anjuran mendapatkan penyesuaian bahan yang dimuat berarti bahan beserta RPP untuk pembelajaran Marketing dan silabus mata pelajaran, berpemasaran serta penataran mencadangkan biar alat bacaan keputakaan terbaru melepaskan contoh pada materi yang relevan. 2) Ahli media memberikan saran untuk mengganti *background* media dan juga tombol menu apersepsi, kompetensi, materi, kuis, pustaka, dan juga pada bagian menu materi sebaiknya gambar di beri sumber.

Sehabis melakukan ralat akhirnya alat materi dikonfirmasi kepada bernas pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* yang dikembangkan dan telah diperoleh untuk pengembangan media. bersama melaksanakan pengujian ke responden siswa-siswi berkenaan peningkatan alat kelayakan ataupun amat kelayakan dan jenjang berikut pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning*, validasi ahli akan datang menafsirkan kepatutan berawal alat dari hasil penilaian pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid*. Untuk berawal ke responden siswa-siswi nan akhirnya menjadikan referensi buat meralat alat materi biar selaku bertambah bagus dalam uji coba tersebut akan diperoleh penilaian melakukan sebesar 2 kala bersama memanfaatkan percobaan terbatas dalam tahapan uji coba ini yang digunakan 15 siswa-siswi untuk kelas X Bisnis Daring Pemasaran di pilih memanfaatkan cara sampling bersistem. Bersama memakai tema investigasi sebanyak 31 murid ataupun kebulatan kuantitas murid dilakukan pada kelas besar atau kelas lapangan. Tahap uji coba selanjutnya.

Tabel 4.
HASIL VALIDASI MATERI

No	Indikator	Persentase	keterangan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	87.5%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	90%	Sangat Layak
Persentase Kelayakan		89%	Sangat Layak

(Sumber: Diolah Peneliti, 2020)

Berdasarkan dari tabel 4 merupakan tabel validasi ahli materi, pada aspek kualitas isi dan tujuan menapatakan nilai rata-rata 87.5% dengan kriteria sangat layak, presentase pada aspek kualitas intruksional mendapatkan nilai rata-rata 90% dengan kriteria sangat layak. Pada semua aspek tersebut dikatakan layak karena melebihi 61%.

Berdasarkan skor kelayakan materi dari penilaian ahli materi terdapat penilaian aspek kualitas isi dan tujuan dan kualitas intruksional diperoleh hasil

sebesar 89% dengan kriteria sangat layak karena melebihi 61%.

Tabel 5.
HASIL KELAYAKAN MEDIA

No	Indikator	Persentase	Keterangan
1	Kualitas isi dan Tujuan	80%	Layak
2	Kualitas Teknik	86,6%	Layak
Persentase Kelayakan		84%	Layak

(Sumber: Diolah Peneliti, 2020)

Berdasarkan dari tabel 5 merupakan tabel validasi ahli media, pada aspek kualitas isi dan tujuan menapatakan nilai rata-rata 80% dengan kriteria layak, presentase pada aspek kualitas teknik mendapatkan nilai rata-rata 86.6% dengan kriteria layak. Pada semua aspek tersebut dikatakan layak karena melebihi 61%.

Berdasarkan skor kepatutan instrumen pada evaluasi ahli media terdapat penilaian dimensi bermakna pada isi dan tujuan dan kualitas teknik diperoleh hasil sebesar 80% dengan kriteria sangat layak karena melebihi 61%.

Diperoleh uji terbatas dan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk memdapat komentar dari evaluasi dan serta pelaksanaan mengnai ekspansi media pembelajaran. Berserta membentuk media hasil respon peserta didik dari uji coba terbatas dan lapangan:

Tabel 6.
HASIL RESPON PESETA DIDIK

No.	Indikator	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Lapangan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	97,7%	98,9%
2	Kualitas Instruksional	86,6%	92,4%
3	Kualitas Teknik	96,6%	95,1%
Persentase Respon Peserta Didik		94 %	95,4%
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	Sangat Layak

(Sumber: Diolah Peneliti, 2020)

Hasil uji coba terbatas 15 anak dengan cara sampling sistematis yang diperoleh i tanggapan berawal siswa-siswi di dapat dengan, melalui kuesioner yang dibuat peneliti peserta didik memberikan penilaian, hasil penilaian tercatat mendapatkan dari variabel kualitas isi dan tujuan sebesar 97.7% dengan kriteria sangat layak, penilaian variabel instruksional sebesar 86.6% dengan kriteria sangat layak dan penilaian variabel kualitas teknik sebesar 96.6% dengan kriteria sangat layak sehingga skor dari penilaian rata-rata respons peserta didik tersebut mendapatkan sebesar 94%

dengan kriteria sangat layak melalui angket yang dibuat peneliti penilaian peserta didik akan diberikan saran untuk peneliti akan melakukan revisi media agar menjadi lebih baik.

Berikutnya setelah uji coba kelas kecil saran respons siswa-siswi di kelas kecil dan revisi ini bermaksud untuk meluruskan alat belajar sebelum dalam percobaan 31 peserta didik secara keseluruhan pada kelas uji coba lapangan dengan. penilaian variabel kualitas isi dan tujuan hasil sebesar 98.9% dengan kriteria sangat layak, hasil penilaian variabel instruksional sebesar 92.4% dengan kriteria sangat layak dan hasil penilaian variabel kualitas teknik sebesar 95.1% dengan kriteria sangat layak sehingga dari hasil uji coba lapangan terhadap peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 95.4% dengan kriteria sangat layak penggunaan untuk peninjauan alat yang didapat berawal buatan evaluasi,.

Dapat disimpulkan terhadap pengembangan media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* hasil penilaian respons peserta didik tersebut maka respons peserta didik karena mencapai skor persentase lebih dari 61% mendapatkan kriteria kelayakan sangat baik.

KESIMPULAN

Pengembangan yang telah dilakukan yaitu penelitian pengembangan media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* pada kompetensi dasar menganalisis pasar marketing pada kelas X BDP SMKN 10 Surabaya berlandaskan buatan observasi mampu dirangkum di antaranya; 1) Proses pengembangan media menggunakan pengembangan 4D dari Thiagarajan dilakukan pada satu sekolah saja SMKN 10 Surabaya dikelas X BDP. 2) Kelayakan media pengembangan media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* yang dapat dikembangkan dari hasil mengenai dengan memberikan telaah berupa validasi ahli materi dan telaah dan media, kritik dan saran untuk memperbaiki media pembelajaran. penilaian validasi ahli materi memperoleh kriteria sangat layak dengan penilaian 89%, dari variabel kualitas isi dan tujuan diperoleh penilaian 87.5% beserta kriteria sangat layak dan penilaian variabel kualitas instruksional 90% dengan kriteria penilaian yang sangat layak. Penilaian ahli media memperoleh penilaian 84% dengan penilaian kriteria Layak, variabel kualitas isi dan tujuan hasil tersebut diperoleh 80% dengan kriteria layak dan penilaian dari variabel kualitas teknik 86.6% dengan kriteria layak. 3) Respons dikelas peserta didik X BDP SMK Negeri 10 Surabaya terhadap pengembangan media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning*

pada kompetensi dasar menganalisis pasar marketing penilaian hasil memperoleh dari pada peserta didik uji coba kelompok kecil respons peserta 94% dengan kriteria sangat layak, dengan memperoleh nilai 97.7% dengan kriteria sangat layak untuk variabel kualitas isi dan tujuan, memperoleh nilai 86.6% dengan kriteria sangat layak untuk variabel kualitas instruksional, dan variabel kualitas teknik memperoleh nilai 96.6% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil tersebut kemudian dilakukan uji coba lapangan dari penilaian respons peserta didik memperoleh nilai 95.4% dengan kriteria sangat layak dengan variabel kualitas isi dan tujuan memperoleh nilai 98.9% dengan kriteria sangat layak, variabel kualitas instruksional memperoleh nilai 92.4% dengan kriteria sangat layak, dan variabel kualitas teknik memperoleh nilai 95.1% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan simpulan di atas, pengembangan media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Penelitian ini sebatas menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan melalui penilaian ahli dan respon peserta didik, sehingga penelitian berikutnya diharapkan dapat menguji keefektifan pengembangan media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. 2) Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada uji coba mata pelajaran lain. 3) Pengembangan media pembelajaran Booklet berbasis *Hybrid Learning* masih terbatas pada tahap *Develop* (pengembangan), diharapkan penelitian selanjutnya dapat melakukan tahap *Disseminate* (penyebaran) untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Z. A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran dari Desain Sampai Implementasi*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Arsyad, A.. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah (2017). *KI dan KD Kompetensi Keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran*. Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.

Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Madcoms. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Pengertian Media Online Secara Umum, Ciri-Ciri, Fungsi, Jenis, Dan Contoh. Diperoleh pada 12 Januari 2020. Dari <http://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-media-online.html>

Pralisaputri, K. R., Hibertus, S., dan Chatarina, M. (2016). Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Untuk kelas X SMA. *Jurnal Geoeco*. Vol 2, No. 2

Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel - variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Pesada.

Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Silberman, Mel. (2012). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (research and development / R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.

Sutrisno. (2011). *Dalam Pengantar Pembelajaran Inovatif, Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada.