

**PENGEMBANGAN *WEB* PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH BISNIS RITEL
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN EKONOMI FKIP ULM**

Yudha Ari Pamungkas, Adrie Satrio, Rafiudin
Universitas Lambung Mangkurat
ariyuda500@gmail.com, adrie.satrio@ulm.ac.id, rafiudin@ulm.ac.id

Abstrak

Web pembelajaran merupakan salah satu bentuk alternatif pembelajaran pada zaman kini. Kemudahan akses yang bisa dimanapun dan kapanpun membuatnya bisa digunakan dalam bidang apapun, tidak terkecuali dunia pendidikan. Penggunaan *Web* pembelajaran di perguruan tinggi juga bisa mendorong minat belajar mahasiswa terlebih pada mata kuliah yang lumayan sulit dipahami. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengembangan web pembelajaran mata kuliah Bisnis Ritel, kelayakan pengembangan web pembelajaran pada mata kuliah Bisnis Ritel dan mengukur peningkatan minat belajar pada mahasiswa tersebut. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode (R&D) atau *Research and Development* dengan model pengembangan 4D yaitu tahapannya *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji validasi media sebesar 92,98% dan uji validasi materi sebesar 91,32% serta uji respon mahasiswa mendapatkan 87,11% yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil uji coba lapangan mendapatkan nilai rata-rata *n-gain* dengan nilai 0,7% yang tergolong pada kategori tinggi. Sehingga bisa disimpulkan bahwa web pembelajaran layak digunakan dan mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP ULM pada mata kuliah Bisnis Ritel.

Kata Kunci: Pengembangan, *Web* Pembelajaran, Mata Kuliah Bisnis Ritel, Minat Belajar

Pendahuluan

Salah satu cara untuk memperkenalkan kewirausahaan di tingkat eceran adalah melalui bisnis ritel. Materi yang di sajikan tidak hanya berupa teori namun ada juga materi praktek bisnis dalam bidang ritel. Menurut Kotler, ritel adalah setiap aktivitas yang melibatkan penjualan langsung produk atau layanan kepada pengguna akhir untuk penggunaan non-komersial atau pribadi (Joko Utomo, 2009, p.46). Oleh karena itu, menjual produk atau jasa kepada pelanggan atau konsumen untuk dikonsumsi sendiri atau orang lain dikenal dengan bisnis ritel.

Berdasarkan observasi awal dari mata kuliah bisnis ritel di Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM, perkuliahan yang berlangsung di kelas hanya menggunakan media pembelajaran PowerPoint dan metode ceramah sebagai proses penyampaian materi, sehingga menjadi penyebab mahasiswa merasa kurang tertarik untuk melakukan pembelajaran dan mereka menganggap perlu adanya media tambahan agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik. Banyak sekali materi dan praktek yang dibutuhkan mahasiswa pada mata kuliah bisnis ritel ini. Oleh karena itu, perlunya media yang fleksibel agar tidak menyebabkan mahasiswa salah memahami pembelajaran ketika praktikum.

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk membuat materi pembelajaran yang menarik untuk mendukung mahasiswa dan memberikan solusi atas masalah yang mungkin muncul. Solusi yang dapat membantu pengajar dan mahasiswa mengatasi masalah ini adalah dengan pembelajaran berbasis web. Rosenberg mendefinisikan pembelajaran berbasis web menggunakan teknologi internet untuk menjadi solusi yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis web menggabungkan keunggulan dari manajemen pengetahuan dan manajemen online (Wai Ching Poon, 2004, p.374). sementara itu, Rusman mendefinisikan pembelajaran berbasis web ini menjadi teknologi web di dunia pendidikan untuk sebuah pembelajaran. (Surya Bakti, 2016, p.33). Pembelajaran berbasis web adalah jenis teknologi pendidikan yang menggunakan konten teks, audio, dan video dari internet untuk mendukung proses belajar mengajar.

Pentingnya penggunaan alat pembelajaran ini karena mempunyai manfaat bagi mahasiswa yang menggunakan yaitu untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mencegah pembelajaran yang monoton. Mahasiswa juga cenderung lebih terlibat karena mereka melakukan lebih sekedar mendengarkan ceramah tetapi juga terlibat dalam kegiatan lain seperti mengamati dan mempraktekkan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis web dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah belajar karena membuat mahasiswa lebih fleksibel dalam belajar.

Kajian Pustaka

Kawasan teknologi Pendidikan pada definisi tahun 1994 menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) terdapat lima bidang garapannya yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi/penilaian (Robinson Situmang, 2004, p.11). Dari kelima bidang Garapan tersebut memiliki ketertarikan antar satu sama lain. Dalam suatu bidang Garapan memiliki suatu Kawasan masing-masing fungsi Kawasan adalah untuk menyempurnakan suatu definisi atau suatu bidang maka diperlukan yaitu mengembangkan, mengidentifikasi, dan mengorganisasi suatu teori atau praktek.

Kawasan pengembangan mengacu pada produksi media, bagaimana pengolahan media yang baik guna menunjang suatu pembelajaran. Pengembangan tidak lain adalah bagaimana mewujudkan konsep desain kebentuk fisik. Kawasan pengembangan memiliki berbagai pilihan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam suatu pembelajaran. Kawasan pengembangan memiliki 4 kategori yaitu teknologicetak, teknologi audio-visual, teknologi komputer dan teknologi terpadu.

Menurut Arief website merupakan bentuk aplikasi yang didalamnya tersadapat dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan cara mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (Friyadie, 2016, p.8). Dan menurut saya web adalah sebuah kumpulan-kumpulan dokumen yang berupa multimedia berisi tentang teks,

gambar, suara, maupun yang terhubung melalui suatu jaringan yang disebut internet.

Susanto berpendapat, “Minat adalah suatu dorongan yang terjadi dalam diri seseorang atau sesuatu yang dapat menjadi sebuah daya tarik atau perhatian secara efektif yang pada akhirnya dipilih salah satu suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kebahagiaan dalam dirinya”.

Mata kuliah bisnis ritel ini yaitu mata kuliah yang membahas suatu bisnis ritel yang dijalankan mengikuti teori yang mencakup bagaimana mengelola strategi pemasaran, menetapkan harga, menentukan lokasi bisnis ritel yang paling tepat dan mensinergikan/menciptakan seluruh sumber daya untuk mencapai keuntungan maksimal. Pada pembelajaran ini mahasiswa tidak hanya dibekali dengan sebuah teori saja akan tetapi mereka juga akan mendapatkan pengalaman dengan melihat langsung praktek bisnis ritel yang sudah berjalan dan dapat menghasilkan sebuah rancangan untuk nantinya mereka gunakan.

Metode Penelitian

Metode dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menerapkan metode *Research and Development* (R&D). R&D merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.297). Selanjutnya peneliti menggunakan model pengembangan 4D dengan tahapan *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Penelitian di program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM pada mata kuliah Bisnis Ritel. Teknik pengumpulan dan pengambilan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Penelitian menggunakan dua teknik analisis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif mengenai kualitas media serta saran dan kritik dari para ahli yang kemudian dihimpun dan ditarik kesimpulan guna memperbaiki produk yang nantinya akan dikembangkan. Kemudian data kuantitatif didapatkan dari lembar validasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan penilaian tiap butir indikator menggunakan skala likert dengan ketentuan skor

2. Menghitung total skor tiap indikator angket
3. Mencari nilai skor tertinggi dan terendah item penilaian
4. Menentukan interval tiap skor
5. Menginterpretasikan skor dengan menggunakan kriteria.

Untuk melihat peningkatan minat belajar maka diadakan *posttest* dan *pretest* yang selanjutnya diuji N-Gain untuk mengukur peningkatan sains dan hasil kognitif sebelum dan sesudah pembelajaran. Adapun rumus mencari N-Gain yaitu:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 1 Rumus N-Gain

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Kelayakan Media

Tahap pertama yaitu *Define* (Pendefinisian), Pada tahap yang pertama peneliti melakukan analisis permasalahan yang terjadi pada mata kuliah bisnis ritel di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM. Kedua menganalisis karakteristik peserta didik, Sebagian besar mahasiswa merasa kurang berminat dengan proses pembelajaran pada mata kuliah bisnis ritel karena penggunaan media pembelajaran sebatas PPT dan metode ceramah yang membuat mahasiswa mengalami kesusahan dalam memahami materi ataupun mengulang materi. Ketiga menganalisis tugas, Pada tahap analisis tugas ini peneliti melakukan analisa terhadap silabus atau RPP pembelajaran dari mata kuliah bisnis ritel itu sendiri dari dosen yang bersangkutan. Hasil analisis pada tahap ini untuk menentukan materi apa saja yang akan disusun atau diterapkan kedalam media web pembelajaran. Materi yang dipilih untuk diterapkan yaitu materi tentang pengertian, fungsi, klasifikasi dan strategi pemasaran dalam bisnis ritel mengenai bisnis ritel. Pada tahap keempat, analisis konsep yaitu untuk menentukan materi mana saja yang akan di tampilkan pada media web pembelajaran yang akan dikembangkan. Penyusunan isi materi di web pembelajaran mengacu pada silabus, modul pembelajaran bisnis ritel. Dan tahap keenam,

tujuan analisis pembelajaran, dengan memperhatikan silabus pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu: (1) mahasiswa dapat mengerti akan konsep dasar dari bisnis ritel (2) mahasiswa dapat menjelaskan strategi pemasaran dalam bisnis ritel.

Tahap kedua *Design* (Perancangan), memiliki beberapa tahapan yaitu pertama penyusunan tes, Menyusun evaluasi pembelajaran yang nantinya diterapkan kepada media web pembelajaran. Penyusunan tes yang dimaksud pada penelitian ini adalah berbentuk evaluasi dari materi pembelajaran bisnis ritel. Evaluasi yang disajikan yaitu 10 soal essay yang memuat materi dari pengertian, fungsi, klasifikasi dan strategi pemasaran dalam bisnis ritel. Kedua pemilihan media, Web pembelajaran berisikan beberapa media pilihan yang berkaitan dengan mata kuliah bisnis ritel. Pemilihan media yang akan dikembangkan harus sesuai dengan hasil dari pendefinisian, dari hasil tersebut beberapa aspek analisis maka pengembangan media web pembelajaran berisikan beberapa media visual berupa gambar yang berkaitan dengan materi bisnis ritel dan juga video yang dibuat oleh peneliti agar membuat tampilan web lebih menarik, dan kedua media tersebut dikemas di dalam sebuah web pembelajaran. Ketiga pemilihan format, Format media web pembelajaran yang dikembangkan disusun menggunakan HTML, PHP, dan CSS. Keempat desain awal, Sebelum tahap produksi dari web pembelajaran, tahap desain awal sangat penting untuk merancang pengembangan media web pembelajaran tersebut. Pada tahap ini peneliti telah merancang flowchart dan storyboard.

Tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), Pada tahapan ini, ada beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap pertama uji validasi kepada ahli instrument, ahli materi, dan ahli media, Tahap kedua dilakukan revisi dari para ahli yang sudah dilakukan uji validasi. Tahap ketiga adalah uji coba produk ke mahasiswa.

Berikut hasil uji validasi instrument, bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Instrument

| No | Aspek | Jumlah Indikator | Nilai yang Didapat | Persentase | Kategori |
|------------------|----------|------------------|--------------------|-------------|---------------------|
| 1 | Petunjuk | 3 | 15 | 100% | Sangat Layak |
| 2 | Isi | 7 | 35 | 100% | Sangat Layak |
| 3 | Bahasa | 3 | 15 | 100% | Sangat Layak |
| Rata-Rata | | | | 100% | Sangat Layak |

Berdasarkan data dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil kelayakan instrument validasi media web pembelajaran mendapatkan hasil kelayakan rata-rata 100% yang mana masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

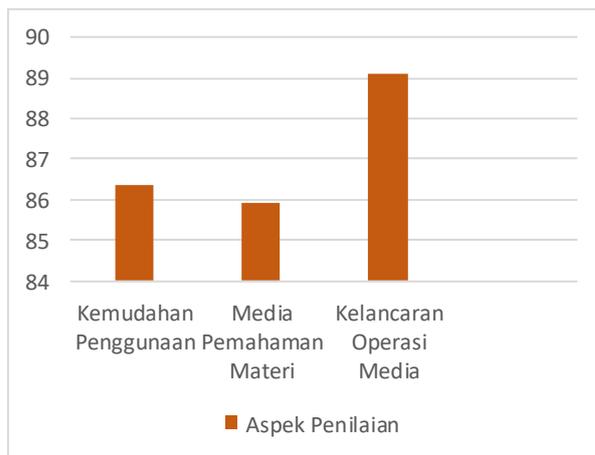
| No | Aspek | Jumlah indikator | Nilai yang didapati | Persentase | Kategori |
|------------------|--|------------------|---------------------|---------------|---------------------|
| 1 | Pendahuluan Program | 4 | 19 | 95% | Sangat Layak |
| 2 | Presentasi Teks | 3 | 14 | 93,3% | Sangat Layak |
| 3 | Penyajian | 4 | 19 | 95% | Sangat Layak |
| 4 | Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran | 4 | 19 | 95% | Sangat Layak |
| 5 | Aspek Program Media | 3 | 13 | 86,6% | Sangat Layak |
| Rata-Rata | | | | 92,98% | Sangat Layak |

Dari data dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil kelayakan pengembangan web pembelajaran untuk media pembelajaran pada tahap validasi ahli media mendapatkan hasil kelayakan rata-rata 92,98% yang mana masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Jumlah Indikator | Nilai Yang Didapat | Persentase | Kategori |
|------------------|------------------------|------------------|--------------------|---------------|---------------------|
| 1 | Desain Pembelajaran | 6 | 29 | 96,6% | Sangat Layak |
| 2 | Isi Materi | 4 | 17 | 85% | Sangat Layak |
| 3 | Bahasan dan Komunikasi | 6 | 27 | 90% | Sangat Layak |
| 4 | Pemanfaatan | 2 | 10 | 100% | Sangat Layak |
| 5 | Penyajian/presentasi | 4 | 17 | 85% | Sangat Layak |
| Rata-Rata | | | | 91,32% | Sangat Layak |

Berdasarkan data dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil kelayakan pengembangan web pembelajaran untuk media pembelajaran pada tahap validasi ahli materi mendapatkan hasil kelayakan rata-rata 91,32% yang mana masuk kategori “Sangat Layak”.



Gambar 2 Hasil Uji Coba Produk

Hasil angket mahasiswa secara keseluruhan mendapatkan rata rata skor total sebesar 87,11% angka tersebut ke dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil angket respon di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah mendapatkan respon dari mahasiswa dengan cukup baik sehingga media dapat digunakan dengan efektif.

Tabel 5. Hasil Pengukuran Minat Belajar

| Aspek | Hasil |
|----------------|--------|
| Pretest | 48,5% |
| Postest | 69,92% |
| Nilai Maksimal | 75 |
| n-gain | 0,7 |
| Kriteria | Tinggi |

Berdasarkan hasil uji N-gain peningkatan minat belajar mahasiswa menunjukkan nilai n-gain sebesar 0.7 yang mana dalam tabel kriteria n-gain masuk kedalam kriteria tinggi. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan web pembelajaran pada mata kuliah bisnis ritel mengalami peningkatan minat belajar.

Tahap keempat yaitu, *Disseminate* (Penyebaran). Tahap penyebaran telah dilakukan di lingkungan mahasiswa Pendidikan ekonomi FKIP ULM. Dalam penyebaran produk ini ditunjukan kepada dosen mata kuliah bisnis ritel dan mahasiswa mata kuliah bisnis ritel di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM. Proses penyebaran produk ini dilakukan dengan cara menyebarkan alamat URL yang telah dibuat oleh peneliti kepada dosen dan mahasiswa yang bersangkutan.

Berikut hasil produk akhir yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Tampilan Awal Bagian Beranda



Gambar 2. Tampilan Profil Dosen Pembimbing dan Peneliti



Gambar 3. Tampilan Materi



Gambar 4. Tampilan Dalam Materi



Gambar 5. Tampilan Materi video



Gambar 6. Tampilan Evaluasi

Kesimpulan dan Rekomendasi

Pengembangan media web pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan model 4D yang dimodifikasi dengan 4 tahap yaitu define, design, development, dan dissemination. Tahap pertama, define yaitu melakukan analisis kebutuhan (observasi, analisis konsep

produk, analisis silabus dan RPP, merumuskan tujuan pembelajaran). Tahap kedua, design yaitu membuat 10 butir soal essay, memilih jenis media, memilih format, membuat flowchart dan storyboard. Tahap ketiga, development yaitu melakukan uji validasi ahli, dan development final produk. Tahap keempat, dissemination yaitu melakukan penyebaran hasil produk kepada dosen dan mahasiswa Pendidikan ekonomi mata kuliah bisnis ritel. Dari uji kelayakan yang dilakukan terhadap media web pembelajaran dikategorikan “sangat layak” sedangkan kelayakan terhadap materi mata kuliah bisnis ritel di kategorikan “sangat layak” sehingga media web pembelajaran sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran pada mata kuliah bisnis ritel di Pendidikan ekonomi fkip ulm. Berdasarkan uji peningkatan minat belajar yang dilakukan terhadap hasil kelanjutan pengembangan media web pembelajaran terdapat peningkatan minat belajar yang signifikan antara hasil kuisioner angket sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media, berdasarkan rata-rata diketahui bahwa posttest lebih tinggi dari prestes hal tersebut menunjukkan bahwa media web pembelajaran pada mata kuliah bisnis ritel ini mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa di Pendidikan ekonomi fkip ulm.

Rekomendasi yang dapat diberikan yaitu bagi dosen Hendaknya melakukan peningkatan kemampuan dalam membuat media pembelajaran, agar dapat meningkatkan prestasi mahasiswa dan meningkatkan minat belajar mahasiswa. Bagi mahasiswa hendaknya dalam kegiatan belajar baik dikampus maupun dirumah agar benar-benar mahasiswa mengoptimalkan penggunaan web pembelajaran sehingga materi yang di serap akan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Bakti, Surya, nelly astuti Hasibuan, lince tomoria Sianturi, and ronda deli Sianturi. “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL).” *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)* 3, no. 4(2016):32–35.

- Friyadie. "Internet Menurut Anhar (2017)." *Kesuma & Rahmawati* 4 Brady, (2016): 8–22.
- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Mastur, M. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Muatan Lokal Lahan Basah di Sekolah-Sekolah Menengah Tingkat Pertama (SMP) Se-Kota Banjarmasin.
- Martianingtyas, E. D. (2019). "Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran"
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Poon, Wai Ching, Kevin Lock Teng Low, and David Gun Fie Yong. "A Study of Web-Based Learning (WBL) Environment in Malaysia." *International Journal of Educational Management* 18, no. 6 (2004): 374–385.
- Seel, & Richey. (1994). *Instructional Technology :The Definition and Domain of the Field*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc dkk. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Situmang, Dr. Robinson. "Cakupan, Konsep, Kawasan Teknologi Pendidikan, Dan Perkembangan Kekinian (2004)" (2004): 1–90.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.