

Meningkatkan Kemudahan Pembelajaran Digital Marketing Menggunakan Mobile Learning di SMAN 2 Aikmel

Widia Febriana

widia@universitasbumigora.ac.id

Universitas Bumigora

Rini Anggriani

rinianggriani@universitasbumigora.ac.id

Universitas Bumigora

I Nyoman Yoga Sumadewa

yoga@universitasbumigora.ac.id

Universitas Bumigora

Melati Rosanensi

melati.rn@universitasbumigora.ac.id

Universitas Bumigora

Abstract

Technological developments are currently growing rapidly. The rapid development of technology affects the progress of a business marketing process. One of the technological developments in the marketing process is digital marketing. Digital marketing is an attempt to promote a product using internet media with the aim of winning the competition to attract consumers and potential customers efficiently. There are many ways that must be learned to carry out digital marketing so that digital marketing can be carried out efficiently and does not harm a business owner who will carry out digital marketing. Little knowledge of digital marketing in general and little material and android applications that discuss digital marketing that can be accessed online or offline is one of the reasons for the lack of understanding of someone who will develop a learning process at SMAN 2 Aikmel. Researchers made an article with the title "improving the ease of learning digital marketing using mobile learning at SMAN 2 Aikmel with the aim that it can be used to study digital marketing materials and increase understanding of digital marketing learning in schools using mobile learning. The method used to make this article is the Gamma Feedback Learning Model (GFLM) method with the Computer Assisted Instruction (CAI) model stored in the Learning Management System (LMS). Based on the test results, it can be concluded that this research can help improve students' understanding according to the aspects that have been measured in this study.

Keywords: *digital marketing, feedback learning, learning method, mobile learning*

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi di dunia berkembang dengan pesat, dan seiring berkembangnya teknologi khususnya teknologi informasi memberikan terobosan baru yaitu *mobile learning*. Model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi, di mana pembelajaran dapat dilakukan di waktu dan tempat yang memungkinkan. Secara umum konsep materi pembelajaran pada *mobile learning* dikemas secara singkat, dengan poin-poin utama pada materi pembelajaran dan beberapa praktik pemahaman hasil *review* materi tersebut. Istilah *mobile learning* mengacu kepada pengguna perangkat (*device*) teknologi informasi (TI) seperti telepon genggam, laptop dan *personal computer* (PC) dalam pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi ini, manusia juga mampu melakukan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan tanpa bertemu atau *face to face (online)*, seperti bersosialisasi, berbelanja barang, berjualan barang dan mencari informasi. Dalam hal ini peningkatan penggunaan teknologi semakin meningkat, khususnya pada pemasaran dan penjualan secara *online*. Dalam pemasaran *online* diperlukan strategi yang tepat agar tidak merugikan sebuah perusahaan tersebut dan menghindari kerugian pemasaran yang kurang efektif dan efisien. Pemasaran digital atau *digital marketing* tidak hanya tentang praktik secara langsung, tetapi mempelajari dan memahami strateginya adalah hal yang paling penting sebelum direalisasikan secara langsung. *Digital marketing* adalah pemasaran yang dilakukan oleh pembuat permintaan menggunakan internet, dan memenuhi permintaan dengan cara baru, lebih mudah, dan inovatif. Agar proses pembelajaran tentang *digital marketing* dapat dipahami dengan mudah dan efisien maka dibuat aplikasi *mobile learning (m-learning)* untuk materi *digital marketing*.

Aplikasi tersebut berisi tentang materi pembelajaran *digital marketing* yang dikemas secara singkat dan memudahkan pembelajar untuk memahami materi *digital marketing*, tanpa menghilangkan poin-poin penting dari materi tersebut, beserta *review* pemahaman materi *digital marketing* yang sudah dipelajari pada aplikasi tersebut, guna meningkatkan pemahaman materi *digital marketing* menggunakan aplikasi *mobile learning*. Aplikasi ini dibangun menggunakan *CourseLab* dan dikembangkan dengan bahasa *JavaScript*. *JavaScript* adalah “bahasa” *script* yang berjalan pada *web browser* (sebagai *client server programming*) dan digunakan untuk menyediakan akses *script* untuk objek yang dimasukkan (*embedded*) di aplikasi lain.

2. Tinjauan Pustaka

Mobile learning (m-learning) adalah suatu pembelajaran yang melibatkan *device* (perangkat) bergerak seperti telepon genggam, PDA, Laptop dan tablet PC, di mana pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, kapanpun dan di manapun pembelajar berada.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Antika (2012), yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile Learning* untuk Pembelajaran Provinsi di Indonesia Berbasis *Android*” menyimpulkan bahwa pembelajaran di seluruh provinsi di Indonesia menggunakan aplikasi *mobile learning* menjadi lebih efektif, efisien dan interaktif. Dengan adanya pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2016), yang berjudul “Pengembangan *Mobile Learning* Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai Suplemen Pembelajaran *Trigonometri* Siswa SMA Kelas X” menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang merupakan suatu proses pengembangan produk baru atau yang telah ada. Pengembangan aplikasi ini menggunakan langkah-langkah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Hasilnya analisis gaya belajar yang lebih dominan pada siswa mempunyai tipe belajar visual, meliputi video penjelasan materi, gambar dan grafik trigonometri. Penggunaan gaya belajar visual dalam pembelajaran *mobile learning* menjadi lebih efektif dan interaktif.

Menurut Urban (2004), *digital marketing* adalah penggunaan internet dan teknologi informasi untuk memperluas dan meningkatkan fungsi marketing tradisional. Definisi berkonsentrasi pada seluruh marketing tradisional. *Mobile learning (m-learning)* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Konsep pembelajaran *mobile learning* dapat diakses setiap saat dan *visualisasi* materi yang menarik dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. *Mobile learning* dapat didefinisikan sebagai salah satu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan content yang edukasional. Sistem *m-learning* ini memanfaatkan perangkat *mobile* atau *handheld* seperti *handphone*, dan PDA untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.

Menurut Mulyasa dalam Amaliyanti (2014), pemahaman adalah kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Selanjutnya Ernawati dalam Amaliyanti (2014) mengemukakan bahwa pemahaman adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian

seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan dalam bentuk lain, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengklasifikasikannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Listiaji (2015) yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* sebagai Penunjang Pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial pada Materi sejarah Untuk Siswa SMA” menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) pengujian dilakukan terhadap siswa SMA. Pada tahap *analysis*, kebutuhan memaksimalkan fungsi media pembelajaran yang akan dibuat. Tahap *design*, pengembangan aplikasi sesuai dengan konsep rancangan kebutuhan di mana terdiri atas materi, latihan, evaluasi dan *about*. Tahap *development*, meliputi pengisian konten aplikasi yaitu materi, gambar, video, *icon*, suara. Tahap *implementation*, berisi uji coba produk yang telah dikembangkan terhadap sejumlah responden dengan beberapa aspek penilaian, dan total hasil dari semua aspek yang dinilai menyatakan aplikasi ini layak sebagai penunjang pembelajaran fisika pada materi hukum *gravitasi newton* untuk siswa SMA.

Gamma feedback learning model (GFLM) adalah sebuah pendekatan pengendalian pada ilmu teknik untuk membawa setiap penggunaannya pada pembelajaran *online* mencapai sebuah ketuntasan pembelajaran. Penggunaan multimedia sangat berpengaruh pada pembelajaran GFLM, maka pembelajaran GFLM dapat dioptimalkan untuk model pembelajaran jarak jauh. Pada pembelajaran GFLM mengadaptasi konsep pengendalian umpan balik, untuk membentuk pengendalian proses belajar *online* yang terus menerus agar setiap pengguna mencapai ketuntasan materi dengan sebaik-baiknya.

Menurut Ellis (2009), *learning management system (LMS)* adalah sebuah perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materimateri pelatihan kegiatan belajar mengajar secara *online*. Menurut Riyadi (2010), *learning management system (LMS)* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan *online* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya.

Computer assisted instruction (CAI) adalah suatu pembelajaran yang menggunakan komputer dalam menyampaikan materi ajar dan mahasiswa dapat melakukannya aktifitasnya secara langsung dengan berinteraksi melalui komputer. Menurut Warsita (2008), *computer assisted instuction (CAI)* merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengukur pemahaman materi digital marketing untuk mengoptimalkan pembelajaran materi menggunakan *m-learning* dengan menerapkan metode *gamma feedback learning model (GFLM)*. Penerapan metode *gamma feedback learning model (GFLM)* dalam penelitian ini didukung modul-modul *computer assisted instuction (CAI)*. Modul CAI dirancang supaya setiap pengguna aplikasi dapat menjalankan praktik pembelajaran di rumah meskipun tidak ada internet. Modul-modul CAI ini dilengkapi sarana komunikasi dengan server untuk mengirimkan data aktivitas pengguna. Data yang tersimpan di *learning management system (LMS)* digunakan oleh penguji untuk memantau kegiatan belajar pengguna aplikasi. *Desain computer assisted instuction (CAI)* seperti ini bertujuan supaya *gamma feedback learning model (GFLM)* dapat diterapkan dengan sebaik-baiknya sekaligus mengoptimalkan peralatan *m-learning* yang sudah di bangun (LMS).

Blended learning adalah sebuah istilah dalam pembelajaran, dalam implementasinya membutuhkan sebuah model yang mampu diterapkan pada sistem dan budaya yang telah digunakan serta menggunakan teknologi yang tepat. *Blended learning* ini dirancang menggunakan *gamma feedback learning model (GFLM)*. Struktur GFLM dibagi menjadi 3 tataran, pertama adalah tataran alat yang terdiri atas *learning management system (LMS)* dan *computer assisted instuction (CAI)*. Kedua tataran kegiatan yang terdiri atas kegiatan pembelajaran oleh penguji dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh pengguna. Lapisan ketiga adalah tataran pengelolaan yang mengacu pada model siklus pengelolaan *Plan-Do-Check-Action*

Hubungan tiga tataran ini membentuk sebuah konsep *gamma feedback learning model (GFLM)* yang terdiri atas empat kegiatan utama yaitu:

- 1) Tutorial
Pada kegiatan ini, pengguna aplikasi akan di tampilkan petunjuk atau tata cara untuk menggunakan aplikasi *mobile learning* tersebut,
- 2) *self study* menggunakan *mobile learning (m-learning)*
Self study yaitu melakukan pembelajaran materi yang dilakukan oleh diri sendiri menggunakan aplikasi *mobile learning* tersebut,
- 3) *Data collection process*
Mengumpulkan hasil data nilai pembelajaran materi dari pengguna aplikasi *mobile learning* tersebut,
- 4) *Evaluation* (evaluasi pembelajaran)
Proses *evaluation* yaitu proses untuk menentukan nilai dari pembelajaran materi tersebut.

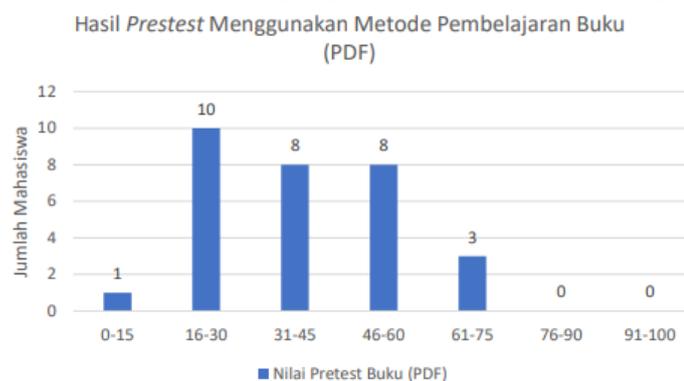
Model ini cocok untuk *blended learning* karena: Model tutorial dapat dioptimalkan untuk kegiatan yang lebih strategis, seperti: presentasi tugas atau praktikum, *mobile learning* dirancang supaya pengguna dapat belajar sendiri dan cepat memahami konsep materi, banyak unsur kegiatan belajar pengguna aplikasi tersebut dapat dipantau dan dievaluasi oleh dosen, kemudian dosen dapat memilih tindakan yang paling tepat sesuai dengan hasil evaluasi, dan penggunaan internet dapat ditekan sehingga lebih hemat biaya. *Computer assisted instuction (CAI)* dirancang supaya dapat digunakan untuk belajar kapan saja meskipun tanpa sambungan internet. Semua kegiatan akan direkam dan dikirim ke *server* jika dijalankan secara *online*.

4. Analisis Data dan Pembahasan

Hasil dari pengujian ini bertujuan untuk mengukur pemahaman buku aplikasi *digital marketing*, dengan cara mengukur pemahaman 2 kelas yang berbeda, dengan memberikan soal *digital marketing* untuk dijawab, lalu diberikan media pembelajarannya, 1 kelas berupa kelas PDF yang melakukan pembelajaran menggunakan buku *digital marketing*, dan 1 kelas lagi yaitu kelas *mobile learning* yang menggunakan pembelajaran *mobile learning digital marketing*. Kelas PDF menggunakan metode pembelajaran menggunakan buku untuk menjawab soal, dan yang kelas *mobile learning* menggunakan metode pembelajaran *mobile learning* atau diberikan buku aplikasi *digital marketing* berbasis *android*. Buku aplikasi ini berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) yang diberikan kepada siswa yang berisi materi, *quiz* dan nilai.

4.1. Hasil Pretest Menggunakan Metode Pembelajaran Buku (PDF)

Perolehan hasil *pretest* kelas PDF pada pengujian ini disajikan dalam gambar 1 berikut:

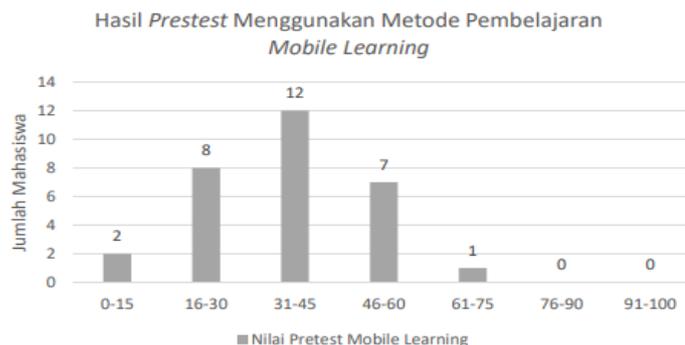


Gambar 1. Grafik Hasil Pretest Menggunakan Metode Pembelajaran Buku (PDF)

Berdasarkan Gambar 1 di atas, hasil *pretest* kelas yang menggunakan metode pembelajaran buku (PDF) secara keseluruhan berada pada rentang nilai 0-75. Pada rentang nilai 0-15 terdapat 1 orang, rentang nilai 16-30 terdapat 10 orang, rentang nilai 31-45 terdapat 8 orang, rentang nilai 46-60 terdapat 8 orang dan rentang nilai 61-75 terdapat 3 orang.

4.2. Hasil Pretest Menggunakan Metode Pembelajaran Mobile Learning

Perolehan hasil pretest kelas *Mobile Learning* pada pengujian ini disajikan dalam gambar 2 berikut :



Gambar 2. Grafik Hasil Pretest Menggunakan Metode Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning)

Berdasarkan Gambar 2 di atas, hasil *pretest* kelas yang menggunakan metode pembelajaran *mobile learning* secara keseluruhan berada pada rentang nilai 0-75. Pada rentang nilai 0-15 terdapat 2 orang, rentang nilai 16- 30 terdapat 8 orang, rentang nilai 31-45 terdapat 12 orang, rentang nilai 46-60 terdapat 7 orang dan rentang nilai 61-75 terdapat 1 orang.

4.3. Ukuran Data Hasil Pretest Kelas Buku (PDF) dan Kelas Mobile Learning

Ukuran perolehan data hasil *pretest* kelas buku (PDF) dan kelas *mobile learning* pada pengujian ini disajikan dalam tabel 1 berikut :

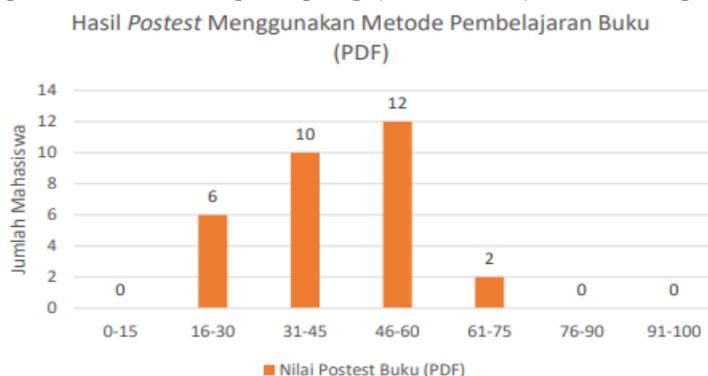
Tabel 1. Ukuran Data Hasil Pretest Kelas Buku (PDF) dan Kelas Mobile Learning

Pemusatan Data dan Penyebaran Data	Pretest	
	Kelas Buku (PDF)	Kelas Mobile Learning
Nilai tertinggi	70	65
Nilai terendah	10	15
Median	35	35
Modus	20	45
Rata-rata	39,0	38,1

Berdasarkan tabel 1 diketahui hasil pretest nilai tertinggi pada kelas buku (PDF) yaitu 70, kelas *mobile learning* yaitu 65. Nilai terendah kelas buku (PDF) yaitu 10, kelas *mobile learning* yaitu 15. Nilai median kelas buku (PDF) yaitu 35, kelas *mobile learning* yaitu 35. Nilai modus kelas buku (PDF) yaitu 20, kelas *mobile learning* yaitu 45. Nilai rata-rata kelas buku (PDF) yaitu 39,0 dan kelas *mobile learning* yaitu 38,1.

4.4. Hasil Posttest Menggunakan Metode Pembelajaran Buku (PDF)

Perolehan hasil posttest kelas PDF pada pengujian ini disajikan dalam gambar 3 berikut:

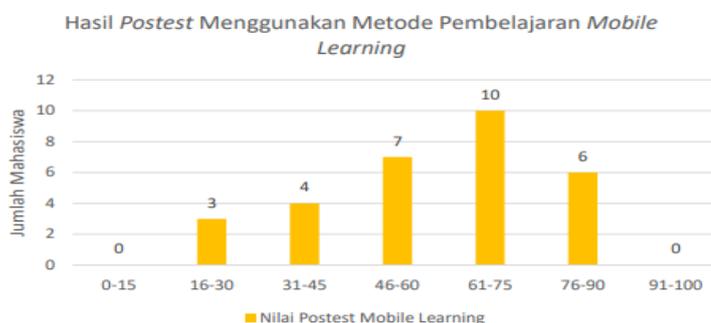


Gambar 3. Grafik Hasil Posttest Menggunakan Metode Pembelajaran Buku (PDF)

Berdasarkan Gambar 3 di atas, hasil postest kelas yang menggunakan metode pembelajaran buku (PDF) secara keseluruhan berada pada rentang nilai 16-75. Pada rentang nilai 16-30 terdapat 6 orang, rentang nilai 31-45 terdapat 10 orang, rentang nilai 46-60 terdapat 12 orang, dan rentang nilai 61- 75 terdapat 2 orang.

4.5. Hasil Postest Menggunakan Metode Pembelajaran Mobile Learning

Perolehan hasil postest kelas mobile learning pada pengujian ini disajikan dalam gambar 4 berikut :



Gambar 4. Grafik Hasil Postest Menggunakan Metode Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning)

Berdasarkan Gambar 4 di atas, hasil postest kelas yang menggunakan metode pembelajaran mobile learning secara keseluruhan berada pada rentang nilai 16-90. Pada rentang nilai 16-30 terdapat 3 orang, rentang nilai 31-45 terdapat 4 orang, rentang nilai 46-60 terdapat 7 orang, rentang nilai 61- 75 terdapat 10 orang dan rentang nilai 76-90 terdapat 6 orang.

4.6. Ukuran Data Hasil Postest Kelas Buku (PDF) dan Kelas Mobile Learning.

Ukuran perolehan data hasil postest kelas buku (PDF) dan kelas mobile learning pada pengujian ini disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Ukuran Data Hasil Postest Kelas Buku (PDF) dan Kelas Mobile Learning

Pemusatan Data dan Penyebaran Data	Postest	
	Kelas Buku (PDF)	Kelas Mobile Learning
Nilai tertinggi	65	90
Nilai terendah	20	20
Median	45	60
Modus	55	75
Rata-rata	43,5	60,3

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui hasil *postest* nilai tertinggi pada kelas buku (PDF) yaitu 65, kelas *mobile learning* yaitu 90. Nilai terendah kelas buku (PDF) yaitu 20, kelas *mobile learning* yaitu 20. Nilai median kelas buku (PDF) yaitu 45, kelas *mobile learning* yaitu 60. Nilai modus kelas buku (PDF) yaitu 55, kelas *mobile learning* yaitu 75. Nilai rata-rata kelas buku (PDF) yaitu 43,5 dan kelas *mobile learning* yaitu 60,3.

5. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan atas 2 kelas siswa SMAN 2 Aikmel, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *mobile learning* untuk pelajaran *digital marketing* menunjukkan hasil yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran yang menggunakan buku digital (PDF). Menurut dari hasil perbandingan data kelas *mobile learning* mengalami kenaikan cukup banyak yang semula nilai rata-rata normalisasinya yaitu 38,1 menjadi 60,3. Jika dibandingkan dengan hasil *postest* kelas buku (PDF) yang nilai rata-ratanya yaitu 43,5, kelas *mobile learning* lebih tinggi kenaikan rata-rata nilainya yaitu 60,3 dari pada kelas buku (PDF).

Referensi

- Amaliyanti, Aam. 2014. "Pemahaman Siswa Dalam Proses Belajar. Tersedia Di: [Http://Megasiana.Com/](http://Megasiana.Com/). Diunduh Pada 06 Jum'at 2023: Pukul 14.00."
- Antika, Miska. 2011. "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Untuk Pembelajaran Provinsi Di Indonesia Berbasis Android, Laporan Tugas Akhir Sarjana, Jurusan Teknik Informatika, STMIK GI MDP, Palembang."
- Ellis, Ryann K. 2009. "Field Guide to Learning Management Systems, ASTD Learning Circuits."
- Kusuma, D. 2016. "Pengembangan Mobile Learning Matematika Sebagai Suplemen Pembelajaran Trigonometri Siswa SMA Kelas X. Skripsi. Universitas Kristen Satya Wacana."
- Listiaji, Prasetyo. 2015. "Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Pada Materi Hukum Gravitasi Newton Untuk Siswa SMA."
- Riyadi. 2010. "Learning Management System (LMS)". [Http:// Riyadi2405. Wordpress.Com/ 2010/04/25/Lmslearning-Management-System/](http://Riyadi2405.Wordpress.Com/2010/04/25/Lmslearning-Management-System/)."
- Urban, Glen. L. 2004. "Digital Marketing Strategy: Text and Cases. Pearson Education."
- Warsita, Bambang. n.d. "Teknologi Pembelajaran : Landasan Dan Aplikasinya. Jakarta : Rineka Cipta."

