

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media

1. Pengertian Media

Kata “media” diambil dari bahasa Latin yaitu “*medius*” memiliki arti yang merupakan perantara atau pengantar. Sementara itu “media” berasal dari bahasa Arab yang dikatakan sebagai penerima pesan. Menurut Arsyad (2017:3), dalam suatu proses belajar maka informasi visual atau verbal perlu untuk ditangkap, diproses, dan disusun kembali supaya dapat lebih mudah dipahami, yang karenanya dibutuhkan suatu alat baik itu berupa grafis maupun elektronis. Alat itu disebut dengan media.

Media yang digunakan banyak ragamnya, namun pada kenyataan tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Media cetak (buku) dan papan tulis merupakan media yang paling akrab dan sering digunakan. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, media menjadi suatu kajian menarik dan banyak diminati pada hampir seluruh disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda. Contohnya adalah media telekomunikasi, media dakwah, pembelajaran bahasa mediasi komputer, media pembelajaran, dan seterusnya. Istilah media juga sering digunakan secara sinonim dengan teknologi pembelajaran. Hal ini karena dalam perkembangan awal teknologi pembelajaran memberikan penekanan pada tiga unsur utama yaitu guru, kapur, dan buku teks yang merupakan inti sari media pembelajaran.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian dari sarana pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pemberian materi pelajaran. (Rohani, 2019) Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata ”medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima

pesan. Hal tersebut berarti medium merupakan sarana komunikasi. Berasal dari media latin, istilah tersebut mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima.

Media pendidikan sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar, mempunyai ciri-ciri umum sebagai berikut (Arsyad, 2019: 6): (1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera; (2) Media pendidikan mempunyai pengertian non-fisik yang dikenal sebagai perangkat *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang disampaikan kepada siswa; (3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio; (4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas; (5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran; (6) Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya modul, komputer, *radio tape/kaset*, *video recorder*); dan (7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat berdampak pada perkembangan media pendidikan. Para ahli menggolongkan media pendidikan dari sudut pandang yang berbeda. Penggolongan media menurut Sanjaya (2008: 172-173) “media digolongkan dalam tiga kelompok, yaitu: dilihat dari sifatnya, dilihat dari kemampuan jangkauannya, dan dilihat dari cara atau teknik pemakainya”. Sedangkan menurut Arsyad (2019: 31) “media pembelajaran dibagi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”.

Pandangan dari beberapa ahli tersebut memberikan gambaran yang cukup jelas bahwa perkembangan media pembelajaran akan beriringan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga akan mengikuti tuntutan dan kebutuhan sesuai dengan kondisi yang ada serta tren pada isu-isu pembelajaran di masa yang akan datang.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. (Rohani, 2019) manfaat media dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut:

- a. Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan banyak manfaat, disatu pihak akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan karena siswa secara langsung dapat berinteraksi dengan obyek yang menjadi bahan kajian.
- b. Melalui alat bantu konsep(tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit. Penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran yang bersifat abstrak yang sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan.
- c. Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh siswa, oleh karena kurangnya pengetahuan guru tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah di mana siswa hanya menjadi pendengar saja.

- d. Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain. Kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media pengajaran akan memudahkan siswa memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga.

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik pembelajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pembelajar.

5. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Rancangan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). (Sembiring, 2016) Model ADDIE ini merupakan pendekatan yang sistematis untuk desain kursus instruksional dengan menyediakan kerangka yang memastikan bahwa desain yang dibangun efektif dan efisien. Adapun tahapan ADDIE adalah *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi).

Selain itu juga dalam penelitian juga dijelaskan bahwa menggunakan pendekatan model ADDIE ini sangat tepat karena desain instruksinya sistematis. Tahapan dari Model ini adalah :

a. *Analysis*.

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh learner. Maka untuk mengetahui dan menentukan apa yang harus dipelajari, harus dilakukan beberapa kegiatan,

diantaranya adalah melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (task analysis)

b. *Design.*

Fase desain berhubungan dengan objek pembelajaran, instrument penilaian latihan dan isinya, analisis subjek, rencana pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran. Pada fase ini harus sistematis dan spesifik. Sistematis berarti metode dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi kumpulan perencanaan strategis untuk mencapai Goal dari sebuah proyek pembelajaran.

c. *Development.*

Designer harus merujuk kepada hasil dari kedua tahap sebelumnya dan membangun sebuah produk untuk penyampaian informasi selama tahap pengembangan. Tahap development sendiri terdiri dari tiga area, yaitu : drafting, production, dan evaluasi. Designer harus menghasilkan dan memilih materi dan media dan melakukan evaluasi.

d. *Implementation.*

Pada tahap ini, designer harus berperan aktif. Demi menjaga agar produk yang dihasilkan disampaikan secara efektif, developer harus terus menganalisis, redesign, mempertinggi kualitas produk.

e. *Evaluation.*

Pada tahap ini, designer harus memutuskan dan mengevaluasi apakah masalah yang dihadapi dapat teratasi, apakah objective dapat tercapai, apakah dampak dari program dan pelatihan tersebut dan kebutuhan apa yang diperlukan dalam program dan pelatihan yang akan datang.

6. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media yang masih terbatas. Hal ini didasari oleh keterkaitan media dengan pengalaman belajar siswa. Dalam rangka memberikan

pengalaman belajar yang baik bagi siswa serta sebagai penghubung informasi antara guru dan siswa, sesama siswa, dan dengan para ahli maka disinilah peran suatu media pembelajaran. Media yang digunakan perlu bervariasi sesuai dengan gaya pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, media yang digunakan dapat menyamakan persepsi yang berbeda antar individu. Oleh karena itu media dapat dikembangkan sendiri oleh dosen atau mahasiswa supaya tercipta yang tepat perancangan dan sesuai dengan kebutuhan. Asyhar, (2012:93-94)

Asyhar (2012:81) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang baik terdapat kriteria sebagai berikut: (1) Memiliki konten yang jelas dan penataan yang rapi, (2) Tampilan yang bersih sehingga dapat menarik perhatian, (3) Cocok untuk tujuan, (4) Relevan dengan subjek pengajaran, (5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, (6) Praktis, fleksibel dan tahan, (7) Memiliki kualitas yang bagus, dan (8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Asyhar (2012:82) juga mendeskripsikan prinsip pemilihan media secara umum, yaitu:

- a. Prinsip kesesuaian, yang berarti bahwa media pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kesesuaian juga berdasar pada relevansi, yaitu relevansi media dengan materi dan relevansi materi dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi mahasiswa dan metode pembelajaran yang diberikan.
- b. Kejelasan sajian, bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran harus jelas. Dalam beberapa media yang sudah ada hanya dibuat pada ruang lingkup materi pembelajaran dengan penyajian yang sulit untuk dicerna. Hal ini dapat menyulitkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi yang disajikan. Oleh karenanya kemudahan sajian media sangat penting, seperti contohnya adalah penggunaan bahasa yang banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari dapat mempermudah siswa memahami isi materi.
- c. Kemudahan akses, hal ini dikaitkan bahwa apakah media tersebut

mudah diakses dan dimanfaatkan oleh murid dan juga apakah perangkat pendukungnya juga sudah tersedia. Seperti contohnya adalah media pembelajaran berbasis android yang tersedia dalam bentuk aplikasi, yang dapat diinstal dalam *smartphone* android.

- d. Keterjangkauan, berkaitan dengan aspek biaya. Media yang memerlukan biaya besar mungkin kampus dan dosen tidak mampu mengadakannya, namun biaya itu juga harus dihitung dengan aspek manfaat.
- e. Ketersediaan, mengandung arti bahwa sebelum memulai pembelajaran maka perlu mengecek ketersediaan media tersebut. Ketersediaan perangkat pendukung media juga faktor yang perlu dilakukan pengecekan.
- f. Kualitas, artinya dalam pemilihan media harus memperhatikan kualitas media. Seperti halnya media berbasis visual dan audio, dimana bentuk tulisan, gambar, suara, dan konten lainnya harus jelas sehingga menghasilkan kualitas media yang bagus.
- g. Interaktifitas, yaitu media mengandung unsur yang memungkinkan interaksi dengan pengguna atau menyediakan komunikasi dua arah. Dewasa ini banyak tersedia jenis media interaktif seperti CD interaktif, yang didalamnya terdapat tombol-tombol yang memungkinkan interaktifitas pengguna dengan media tersebut.

Arsyad (2019:75-76) mengemukakan pendapat bahwa media memiliki peran secara keseluruhan dalam pembelajaran. Oleh karena itu disebutkan beberapa kriteria dalam memilih media, yaitu: (1) Tepat, mengandung arti sebagai media pembelajaran perlu memperhatikan ketepatan isi pelajaran baik itu bersifat konsep ataupun fakta. (2) Media seharusnya tidak terbatas waktu, tempat, dan ruang karena lebih mudah untuk dipindahkan sehingga media bersifat praktis, luwes, dan bertahan. (3) Terakhir, media yang dibuat harus memperhatikan mutu teknis, seperti contohnya adalah penyajian visual yang jelas berdasarkan persyaratan teknik grafika.

Sedangkan Walker & Hess (1984:206) memberikan kriteria kualitas penilaian media pembelajaran, seperti dikutip oleh Azhar Arsyad (2017) yaitu:

Kualitas isi dan tujuan, yaitu berkaitan dengan isi dan tujuan yang sesuai dengan pembelajaran. Yang termasuk dalam kriteria ini adalah aspek-aspek seperti: (1) aspek ketepatan yang mencakup ketepatan materi dengan media pembelajaran, tujuan, dan kurikulum, (2) aspek kepentingan yang merupakan seberapa besar tingkat media pembelajaran menjadi penting, (3) aspek kelengkapan mencakup kelengkapan konten dan materi, dan (4) dirancang dengan menyesuaikan situasi mahasiswa.

- 1) Kualitas instruksional, berkaitan dengan dampak penggunaan media dalam segi desain pembelajaran. Pada kriteria ini mencakup beberapa indikator, seperti pemberian kesempatan belajar, bantuan untuk belajar bagi mahasiswa, berdampak pada kualitas memotivasi dalam pembelajaran, integrasi dengan program pembelajaran lain, kualitas penyajian tes dan penilaiannya, serta membawa manfaat pada mahasiswa, dosen, dan pembelajaran.
- 2) Kualitas teknis, berkaitan dengan sifat media pembelajaran itu sendiri. Kriteria ini meliputi beberapa indikator yaitu kualitas keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan media, kualitas soal dan jawaban, dan kualitas pendokumentasiannya.

B. Android

Ismail, dkk (2017:339) berpendapat bahwa perkembangan teknologi seperti smartphone pada saat ini telah banyak digunakan oleh hampir semua orang karena harganya yang sebagian besar dapat dijangkau oleh masyarakat. Berbagai aplikasi dapat dengan mudah diunduh dari toko aplikasi yang ada di smartphone. Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran adalah sangat memudahkan bagi setiap pengguna, seperti contohnya adalah bagi kalangan pelajar atau siswa. Oleh karena itu, dalam pengembangan

smartphone sebagai media pembelajaran dapat diterapkan dalam bentuk aplikasi.

Ismayani (2018:3) menyebutkan salah satu perangkat populer saat ini yang sudah banyak dilirik sebagai media pembelajaran adalah perangkat berbasis *Android*. *Android* adalah sistem operasi *mobile* bersifat *open source* yang dikembangkan *Google Corporation* yang merupakan perusahaan mesin pencari terkemuka di dunia. Para pengembang dapat membuat aplikasi dengan menggunakan platform android untuk berbagai perangkat bergerak. *Android* menjadi sistem operasi yang sangat populer karena tingkat efektivitas dan efisiensinya yang lebih baik dibandingkan dengan program sejenis lainnya, sehingga *Android* juga populer digunakan untuk kepentingan pendidikan karena kemudahan dan fleksibilitasnya. Pembelajaran yang mengadopsi sistem dan perangkat *mobile* selanjutnya dikenal dengan istilah *mobile learning*. *Android* sendiri dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri bagi siapa pun, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini menegaskan bahwa *mobile learning* berbasis *Android* menawarkan kesempatan yang bagi siapapun untuk dapat mengakses pembelajaran secara mudah dan menyenangkan. Selain itu, Dixit (2014:2) mengatakan bahwa *Android* merupakan perangkat seluler yang digunakan untuk perangkat *mobile* yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi inti. *Android* berbasis sistem operasi Linux didesain untuk perangkat *mobile* layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet.

Pada saat ini *Android* telah diminati banyak masyarakat sebagai media komunikasi. Kelebihan *Android* dibandingkan ponsel lain seperti yang diungkapkan oleh Kusuma (2011:10-12) yaitu:

1. *Multitasking*

Multitasking memiliki arti bahwa sistem *Android* mampu menjalankan beberapa aplikasi sekaligus yang tidak terbatas, baik aplikasi-aplikasi yang berasal dari bawaan sistem atau tambahan dari *Android Marketplace*. Seperti contohnya adalah seseorang dapat mendengarkan

musik sambil browsing internet, dan juga menerima notifikasi dapat dilakukan.

2. *Home screen fleksibel.*

Home screen merupakan jendela utama sistem, di mana segala notifikasi dapat dipantau. *Homescreen* dapat digunakan untuk menaruh shortcut aplikasi-aplikasi yang sering digunakan pengguna. Selain itu *Android* menyediakan tempat bagi berbagai widget.

3. Banyak pilihan piranti

Maksudnya adalah vendor pendukung sistem ini banyak. Jadi pilihan perangkat yang bisa digunakan sangat beragam dan juga dengan harga yang bervariasi. Rata-rata *Android* menggunakan layar sentuh dengan ukuran mulai 2,8 inci. Ada *Android* yang khusus dibuat untuk navigasi maupun multimedia, namun ada pula berwujud tablet atau netbook.

4. Modifikasi sistem.

Selain beberapa kelebihan di atas, *Android* memberikan banyak kebebasan dalam hal modifikasi sistem. Beberapa hal yang bisa dilakukan adalah rooting dan modifikasi ROM sistem.

5. Pengesetan yang mudah.

Android telah dikembangkan sejak lama dan siap dipakai dengan mudah. Pengesetan untuk keperluan sehari-hari menyesuaikan dengan aktivitas pengguna dapat dilakukan dengan mudah tanpa perlu banyak mengutak-atik. Dibandingkan dengan sistem operasi mobile lainnya, *Android* memiliki beberapa kelebihan, seperti dukungan format audio yang kaya, dukungan multitouch, banyaknya pilihan aplikasi, terlebih yang gratis dan open source. Kelebihan *Android* lainnya adalah dukungan multimedia yang komplit dan beragam.

Rogers dan kawan-kawan (2009:3) menyebutkan bahwa *Android* memiliki potensi untuk menghilangkan hambatan untuk sukses dalam pengembangan dan penjualan perangkat lunak aplikasi dari perangkat mobile generasi baru. Seperti halnya PC dan Machintosh yang

menciptakan pasar untuk perangkat lunak desktop dan server, maka Android dengan menyediakan aplikasi berbasis mobile akan menciptakan pasar untuk aplikasi mobile dan hal ini merupakan kesempatan bagi pengembang aplikasi untuk mendapatkan banyak keuntungan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat khususnya teknologi berbasis mobile telah memberi banyak kemudahan untuk melakukan berbagai aktifitas. Pada era dahulu orang melakukan komunikasi jarak jauh dengan menggunakan telepon. Seiring perkembangan zaman, teknologi telepon telah banyak berkembang. Seperti contohnya Android, yang saat ini telah dikenal dan digunakan oleh hampir seluruh masyarakat di penjuru dunia. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat mungkin diimplementasikan dalam bentuk aplikasi Android karena terdapat banyak kelebihan yang akan didapatkan, terlebih untuk kalangan pelajar atau siswa yang sedang kesulitan mencari bahan belajar.

C. *Photoshop*

perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, versi ketigabelas adalah CS6, dan versi terbaru adalah Adobe Photoshop CC (Creative Cloud).

D. *Mit App Inventor*

MIT App Inventor merupakan platform untuk memudahkan proses pembuatan aplikasi sederhana tanpa harus mempelajari atau menggunakan bahasa pemrograman yang terlalu banyak. Kita dapat mendesain aplikasi

android sesuai keinginan dengan menggunakan berbagai macam layout dan komponen yang tersedia.

App Inventor memungkinkan pengguna baru untuk memprogram komputer untuk menciptakan aplikasi perangkat lunak bagi sistem operasi Android. App Inventor menggunakan antarmuka grafis, serupa dengan antarmuka pengguna pada Scratch dan StarLogo TNG, yang memungkinkan pengguna untuk men-drag-and-drop objek visual untuk menciptakan aplikasi yang bisa dijalankan pada perangkat Android. Dalam menciptakan App Inventor, Google telah melakukan riset yang berhubungan dengan komputasi edukasional dan menyelesaikan lingkungan pengembangan online Google.

App inventor mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu:

Kelebihan:

1. Praktis dan simple
2. Tidak memerlukan coding, karena hanya menggunakan sistem drag dan logika

Kekurangan:

1. Masih terdapat komponen yang tidak lengkap
2. Jauh berbeda dengan eclipse yang lebih leluasa
3. Terdapat info credit dari MIT

Untuk menjalankan fungsinya sebagai tools untuk membuat aplikasi, app inventor menyediakan fitur-fitur yang bisa anda gunakan, yang terdiri dari:

1. Desainer (memilih komponen)
 - a. *Pallette*
 - b. *Viewer*
 - c. *Components*
 - d. *Properties*
 - e. *Add / remove screen*
 - f. *Open the block editor*
 - g. *Package for phone*

2. Block Editor (merakit block)

Block editor ini berbasis java dan berjalan di luar browser. Fitur ini digunakan untuk membuat dan mengatur behavior komponen yang telah anda pilih di fitur desainer.

- a. *Built in*
- b. *Advance*
- c. *My Blocks*
- d. *New emulator*
- e. *Connect to Devices*

E. Promosi Produk

1. Apersepsi

Dalam bisnis, promosi adalah sebuah strategi yang dilakukan untuk menginformasikan serta mempengaruhi target konsumen untuk akhirnya membeli produk. Promosi penting untuk dilakukan agar calon konsumen tertarik untuk melakukan pembelian produk barang atau jasa yang ditawarkan. Promosi sangat penting dilakukan oleh seorang wirausaha, entah itu wirausaha skala kecil maupun wirausaha skala besar. Meskipun promosi merupakan hal penting dalam penjualan, namun masih banyak seorang wirausaha yang menganggap enteng promosi atau bahkan terlalu yakin dengan bisnisnya sehingga tidak perlu menjalankan promosi.. Menjadi seorang wirausaha adalah salah satu jenis pekerjaan seseorang untuk menghasilkan pendapatan, misalnya, pekerjaan yang menghasilkan suatu produk seperti produk kerajinan. Dalam kegiatan usaha pasti berkaitan kita memerlukan suatu promosi. Promosi tersebut berupa iklan, brosur, flyer dan lain-lain, yang dilakukan oleh seorang wirausaha dalam menjalankan usahanya. Dengan promosi produk hasil usaha tersebut akan memberikan sebuah informasi terkait dengan produknya sehingga masyarakat akan mengenal produk yang dihasilkan.

2. Pengertian Strategi Promosi

Sebelum mulai belajar mengenai strategi promosi kalian pelajari lebih dahulu mengenai pengertian strategi promosi Strategi adalah pendekatan

secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu. Sedangkan promosi adalah segala bentuk komunikasi yang digunakan untuk menginformasikan (to inform), membujuk (to persuade), atau mengingatkan orang-orang tentang produk yang dihasilkan organisasi, individu, ataupun rumah tangga. Jika kita simpulkan bahwa pengertian strategi promosi adalah kegiatan yang terdiri dari pelaksanaan gagasan, perencanaan, dalam bentuk komunikasi yang Modul PKWU Kerajinan Kelas XI KD 3.4 @2020, Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN 4 digunakan untuk menginformasikan (to inform), membujuk (to persuade), atau mengingatkan orang-orang tentang produk yang dihasilkan organisasi, individu, ataupun rumah tangga.

3. Manfaat Promosi

Setelah mempelajari tentang pengertian laporan strategi promosi maka dengan ini silahkan pelajari manfaat yang didapat jika melakukan kegiatan strategi promosi, semua wirausaha selalu menginginkan perkembangan usaha cepat dan dapat bertahan dalam persaingan. Promosi produk yang baik merupakan cara paling efektif bagi anda untuk memasarkan produk atau jasa layanan. Mengapa promosi itu penting Bagi kewirausahaan ? Wirausaha harus mengetahui pentingnya strategi promosi dan pemasaran. Promosi bisnis adalah proses aktif yang harus diteliti dengan cermat untuk menghasilkan hasil terbaik. kalian bisa mulai menggunakan teman yang anda miliki dengan maksimal untuk menghasilkan strategi untuk mempromosikan bisnis anda. Strategi promosi akan berjalan bersamaan dengan pemasaran karena pemasaran berkaitan berkaitan dengan manufaktur sedangkan promosi berkaitan dengan pelanggan. Promosi adalah pondasi utama menyampaikan seluruh manfaat produk atau layanan kepada pelanggan. Oleh sebab itu strategi promosi dan pemasaran harus dibuat untuk memastikan keberhasilan jangka panjang, menghasilkan keuntungan dan meningkatkan jumlah pelanggan. Manfaat promosi tidak

hanya membantu perusahaan anda untuk memperkenalkan produk dengan mudah di pasar yang kompetitif tapi juga terdapat manfaat lainnya, yaitu:

1. Meningkatkan kesadaran merek

Anda membuat promosi anda tersebar dengan baik anda dapat menggunakan bantuan berbagai media seperti, media sosial, brosur, iklan radio, surat kabar, dll. Dengan menyebarkan informasi tentang produk anda maka akan membantu banyak orang untuk mengetahui lebih banyak tentang produk anda dan cara melakukan pembelian.

2. Identifikasi segmen

Bila strategi promosi anda dibuat dengan tidak terstruktur dan luas, bisa berakibat strategi anda tidak berjalan dalam menargetkan pelanggan yang tepat. Dengan memiliki strategi promosi yang terstruktur dan dipikirkan dengan baik dapat membantu anda untuk mengidentifikasi segmen konsumen yang berbeda dipasar dan menawarkan produk kepada mereka.

3. Meningkatkan loyalitas pelanggan

Untuk meningkatkan loyalitas pelanggan bukan hanya sekedar menyediakan produk atau jasa layanan yang berkualitas. Wirausaha harus melakukan promosi kepada pelanggan agar meningkatkan loyalitas pelanggan untuk tetap memilih produk anda. Promosi ini dapat menciptakan loyalitas pelanggan yang kuat dengan menghadirkan produk anda dan juga kepuasan konsumen. Konsistensi wirausaha dalam menjalankan promosi akan membuat konsumen Modul PKWU Kerajinan Kelas XI KD 3.4 @2020, Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN 5 akan mengingat produk anda. Strategi promosi yang paling sering dilakukan oleh wirausah adalah memberikan hadiah kepada orang-orang yang mempromosikan produk anda.

4. Meningkatkan reputasi positif produk

Tujuan dari semua usaha adalah menciptakan reputasi produk yang kuat dan menonjol dari pesaing mereka. Salah cara untuk meningkatkan

reputasi produk ini adalah dengan cara melakukan promosi sehingga dapat meningkatkan citra positif merek.

5. Menjaga perputaran persediaan barang

Manfaat promosi lainnya adalah menjaga perputaran persediaan barang dan juga mendapatkan uang dari inventaris yang akan kadaluarsa. Tentunya hal ini dapat mengurangi kerugian anda karena harus membuang barang-barang yang sudah tidak layak jual lagi. Dengan menjaga persediaan barang tetap up to date akan memotivasi pelanggan untuk tetap setia kembali untuk membeli produk anda.

4. Strategi Promosi

Untuk mengkomunikasikan produk kerajinan perlu disusun strategi yang disebut dengan strategi promosi, yang terdiri atas empat komponen utama yaitu periklanan, promosi penjualan, publisitas, dan penjualan tatap muka.

a. Periklanan (advertising)

Menurut Onong Uchjana Effendy, “Surat kabar adalah lembaran tercetak yang memuat laporan yang terjadi di masyarakat dengan ciri-ciri terbit secara periodik, bersifat umum, isinya termasa dan aktual mengenai apa saja dan dimana saja di seluruh dunia untuk diketahui pembaca”. (Sumber : <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-surat-kabar/>) Periklanan merupakan sebuah bentuk komunikasi non personal yang harus diberikan imbalan/pembayaran kepada sebuah organisasi atau dengan menggunakan media massa. Adapun media yang biasa digunakan adalah televisi, surat kabar, majalah, internet, dan lain lain.

b. Promosi penjualan (sales promotion)

Promosi penjualan merupakan insentif jangka pendek untuk meningkatkan penjualan suatu produk atau jasa dimana diharapkan pembelian dilakukan sekarang juga. Wujud nyata kegiatan promosipenjualan misalnya obral, pemberian kupon, dan pemberian contoh produk.

c. Penjualan Tatap Muka (Personal Selling)

Penjualan tatap muka merupakan sebuah proses dimana para pelanggan diberi informasi dan mereka dipersuasi untuk membeli produk-produk melalui komunikasi secara personal dalam suatu situasi perekrutan.

d. Publisitas atau Hubungan Masyarakat

Modul PKWU Kerajinan Kelas XI KD 3.4 @2020, Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN 6 Publisitas merupakan bentuk komunikasi non personal dalam bentuk informasi sehubungan dengan usaha tertentu atau tentang produk-produknya yang ditransmisi melalui perantara media massa.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian Nurul Fany Syarisma dari kampus Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi Appyie Pembelajaran Fluida” pada tahun 2019. Mempunyai kesamaan dengan penelitian saya yang menerapkan jenis penelitian research & development (penelitian & pengembangan), serta mengembangkan jenis media berbasis android.
2. Penelitian Ulil Albab dari kampus IKIP-PGRI Pontianak Tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Android Dengan Thinkable” pada tahun 2019. Mempunyai kesamaan dengan penelitian saya yang mengembangkan media pembelajaran berbasis android.
3. Penelitian Agustina Wulandari dari kampus Universitas Negeri Yogyakarta Tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah” pada tahun 2018. Mempunyai kesamaan dengan penelitian saya yang menerapkan jenis penelitian research & development (penelitian & pengembangan), serta

mengembangkan jenis media berbasis android. Materi yang dikembangkan adalah Dasar-Dasar Algoritma dan Pemograman, mempunyai perbedaan dengan yang saya kembangkan yaitu Pengenalan Photoshop Berbasis Android.

4. Penelitian dan pengembangan yang pernah dilakukan oleh Gian Dwi Oktaviani dengan judul “Pengembangan Madia Pembelajaran berbasis *Android* Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Mendapatkan hasil kelayakan aplikasi Buku Saku Digital berbasis *Android* pada materi Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek mendapatkan total 83.00, sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik dan jika dipresentasikan media mendapatkan nilai 90.21%, hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.
5. Penelitian ini dilakukan oleh Saghriillah Rahmawati dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMK”. Mendapatkan tingkat kelayakan dan keberhasilan media pembelajaran matematika basis *Android* pada materi peluang untuk siswa SMK kelas XII yang dikembangkan sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria layak berdasarkan penilaian para ahli dengan presentase kelayakan 94.62%.
 - b. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria layak berdasarkan penilaian para guru dengan presentase kelayakan 80.63%.
 - c. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria layak berdasarkan respon siswa dengan presentase kelayakan 80.81%.

- d. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan berhasil dan dapat dijadikan sebagai media penunjang belajar siswa berdasarkan data hasil belajar siswa subjek uji coba, dengan presentase jumlah siswa subjek ujicoba yang tuntas mencapai 87.50%.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Diyan Fatmaya dilaksanakan pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi *Plantae* Untuk Siswa SMA Menggunakan *Eclipse Galileo*”. Penelitian ini menjadi pendukung kelima bagi penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapat kesimpulan berikut:
 - a. Validasi media dilakukan sebanyak tiga kali dengan skor 83.33%, kategori sangat baik dan validasi materi diperoleh skor 83.33% kategori sangat baik.
 - b. Produk yang sudah divalidasi dan direvisi kemudian diujicobakan pada responden. Ujicoba terhadap produk dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kota Jambi dengan jumlah responden 12 orang. Diperoleh hasil presentase 85.83% termasuk kategori “sangat baik”.