

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *MICROLEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN UNTUK PEMBELAJARAN MUB RITEL UST Yogyakarta

Silvi Nor Khomala Sari¹, Siti Mariah², Enggar Kartikasari³

^{1,2,3} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: silvi260902@gmail.com¹ siti.mariah@ustjogja.ac.id² Enggarkartikasari@ustjogja.ac.id³

ABSTRAK

Permasalahan dalam pembelajaran mata kuliah Manajemen Usaha Busana Ritel terletak pada media yang digunakan, yaitu PowerPoint yang hanya memuat poin-poin penting sehingga kurang menarik dan tidak mendorong minat baca mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video *microlearning* yang lebih interaktif dan menarik, serta menguji kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Produk yang dikembangkan berupa video *microlearning* yang dapat diakses melalui platform YouTube, dengan harapan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan mudah dipahami. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media menggunakan instrumen angket. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan dari ahli materi sebesar 92,5% dan ahli media sebesar 85,93%. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video *microlearning* efektif digunakan dalam pembelajaran Manajemen Usaha Busana Ritel. Kontribusi penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan adalah memberikan alternatif model pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik generasi digital native, serta memperkaya referensi media interaktif dalam pendidikan vokasi, khususnya dalam pengembangan kompetensi manajerial di bidang busana ritel.

Kata Kunci : *Microlearning*; MUB; Ritel; Pengembangan.

ABSTRACT

The main issue in the learning process of the Retail Fashion Business Management course lies in the use of learning media, which currently consists of PowerPoint slides that only present key points, making them less engaging and failing to stimulate students' reading interest. This study aims to develop a more interactive and engaging microlearning-based video as a learning medium and to evaluate its feasibility. The research adopts a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model, which includes the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate. The resulting product is a series of microlearning videos accessible through the YouTube platform, intended to provide a more flexible and comprehensible learning experience. The feasibility of the media was assessed by two subject matter experts and two media experts using a questionnaire instrument. Validation results indicate that the developed learning media is highly feasible, with a feasibility score of 92.5% from subject matter experts and 85.93% from media experts. The conclusion of this study is that microlearning-based video media is effective for use in the Retail Fashion Business Management course. The scientific contribution of this research lies in offering an alternative digital learning model that aligns with the characteristics of digital-native learners and enriching the repertoire of interactive media in vocational education, particularly in the development of managerial competencies in the retail fashion sector.

Keyword: *Microlearning*; MUB; Retail; Development.



PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara berkembang yang masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah tingginya angka pengangguran. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada Februari 2023, tingkat pengangguran terbuka di Indonesia mencapai 4,82%. Tingginya angka pengangguran ini tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan lapangan pekerjaan, tetapi juga oleh ketidaksesuaian antara keterampilan tenaga kerja dengan kebutuhan pasar. Untuk itu, dibutuhkan upaya strategis dalam menciptakan lapangan kerja baru melalui pengembangan sektor yang mampu menyerap banyak tenaga kerja, seperti kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan berperan penting dalam membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan untuk memulai serta mengelola usaha, sehingga dapat mengurangi ketergantungan pada sektor kerja formal (Fadly et al., 2024; Sumiati, 2025). Salah satu jenjang pendidikan yang berkontribusi dalam pengembangan jiwa kewirausahaan adalah pendidikan vokasional (Dalimunthe, 2023; Pratama & Muslim, 2022). Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga (PVKK) di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST) turut berperan dalam membentuk kompetensi kewirausahaan mahasiswa, terutama di bidang tata busana dan manajemen usaha busana. Pada program studi ini, mata kuliah Manajemen Usaha Busana (MUB) memiliki fokus dalam menyiapkan mahasiswa menghadapi dunia industri busana, khususnya di bidang usaha ritel.

Berdasarkan kajian sebelumnya (Annisa et al., 2023; Rachma et al., 2023), penggunaan media pembelajaran berbasis video telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. (Jamaludin, 2023; Munawarah & Kusumawardani, 2024) menyebutkan bahwa metode *microlearning* berbasis video mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi kompleks. (Kartikasari et al., 2020) mengembangkan media *e-jobsheet* dalam pembelajaran desain digital yang dinilai praktis dan efisien. (Sulistyaningrum et al., 2022) juga berhasil mengembangkan materi ajar berbasis *microlearning* untuk pelajaran bahasa Inggris di SMP yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, (Marti & Ariani, 2023) menunjukkan bahwa konten *microlearning* dalam mata kuliah Basis Data dapat meningkatkan fleksibilitas pembelajaran. Kajian tersebut menunjukkan bahwa video *microlearning* sangat potensial digunakan dalam lingkungan pendidikan vokasional.

Namun demikian, berdasarkan hasil penelusuran literatur, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran berbasis video *microlearning* untuk mata kuliah MUB ritel di lingkungan pendidikan vokasi, khususnya pada Program Studi PVKK UST. Selama ini, proses pembelajaran MUB masih bergantung pada media presentasi PowerPoint yang bersifat monoton dan kurang interaktif. Mahasiswa sering merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan, terutama bagi mereka yang tidak dapat hadir di kelas. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang efektif dan ketersediaan media pendukung yang memadai. Permasalahan utama yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja. Ketergantungan pada presentasi statis menyebabkan rendahnya minat belajar dan pemahaman mahasiswa terhadap materi MUB ritel. Selain itu, tidak adanya dokumentasi materi pembelajaran dalam format audiovisual menghambat proses belajar mandiri mahasiswa.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan pengembangan media pembelajaran berbasis video *microlearning* yang dilengkapi dengan animasi, audio, dan visual untuk memperjelas konsep pembelajaran. Video *microlearning* memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi kapan saja dan mengulanginya sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Manajemen Usaha Busana Ritel berbasis video



microlearning untuk mahasiswa Program Studi PVKK UST. Media ini akan divalidasi untuk mengetahui kelayakannya sebagai alat bantu belajar yang efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi MUB ritel. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memperkaya inovasi media pembelajaran di pendidikan vokasional serta meningkatkan kualitas dan relevansi proses pembelajaran kewirausahaan di era digital

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Model yang akan digunakan dalam penelitian merupakan model 4D model ini dikembangkan oleh Thiagarajan yang mana 4D artinya memiliki 4 tahapan yakni tahapan 4D (Four D) terdiri *define, design, development* dan *dissemination* Adapun penjelasannya dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk pengembangan produk. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah utama yaitu: analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran. Setelah masalah ditemukan, solusi dicari sebagai langkah awal untuk mengembangkan video *microlearning*. Selanjutnya, analisis mahasiswa dilakukan dengan mengamati karakteristik mereka, termasuk kemampuan akademik, motivasi belajar, dan kemampuan lain yang relevan. Analisis ini membantu memastikan bahwa pembelajaran dirancang sesuai kebutuhan mahasiswa. Selain itu, analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran. Telaah dilakukan pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah MUB, yang membatasi materi hanya sampai pada tema ritel. Analisis materi menjadi langkah penting berikutnya dengan menelaah isi pembelajaran berdasarkan kurikulum dan RPS untuk menentukan indikator serta memastikan materi relevan, terstruktur, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terakhir, tujuan pembelajaran disusun sebagai landasan dasar untuk merancang perangkat pembelajaran yang terintegrasi ke dalam materi dan alat yang digunakan selama proses pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah mengkaji permasalahan yang telah ditemukan, langkah berikutnya adalah tahap perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang media video *microlearning* yang akan digunakan dalam pembelajaran mata kuliah MUB. Proses perancangan dimulai dengan pembuatan *storyboard*, yang dirancang sebagai panduan sistematis untuk menyusun media pembelajaran. *Storyboard* ini membantu merencanakan dan memvisualisasikan alur serta tata letak media yang akan digunakan, sehingga memudahkan proses pengembangan dan implementasi video *microlearning*.

Tahapan berikutnya adalah pemilihan media pembelajaran, di mana video *microlearning* dipilih karena dianggap mudah diterima oleh mahasiswa. Media ini memungkinkan mahasiswa untuk mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga membantu meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran. Selain itu, pemilihan format juga menjadi bagian penting dalam perancangan. Format media dirancang untuk memastikan desain penyajian hasil sesuai dengan materi pembelajaran. Proses ini meliputi pengaturan tata letak, penentuan urutan materi yang akan ditampilkan, serta pemilihan jenis dan warna tulisan yang akan digunakan dalam video *microlearning*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media video *microlearning* yang layak dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Proses ini meliputi dua langkah utama, yaitu validasi oleh para ahli dan uji coba produk. Validasi ahli dilakukan untuk memperoleh masukan guna memperbaiki dan menyempurnakan produk. Validasi ini terbagi menjadi validasi materi dan media. Validasi materi menilai kelayakan isi dan penyajian, termasuk kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CPMK), urutan penyampaian, kejelasan bahasa, dan kelengkapan informasi. Sementara itu, validasi media menilai aspek tampilan,



seperti pemilihan warna, *font*, tata letak, dan kemudahan penggunaan, serta karakteristik video sebagai media pembelajaran.

Langkah berikutnya adalah uji coba produk untuk memastikan kesesuaian bahan pembelajaran dengan proses belajar mengajar. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu skala kecil dan skala besar. Uji coba ini bertujuan mengidentifikasi kekurangan pada video *microlearning* sehingga dapat diperbaiki sebelum digunakan secara luas. Dengan langkah-langkah ini, produk akhir diharapkan dapat mendukung pembelajaran secara efektif dan efisien.

4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap penyebaran (*disseminate*) adalah tahap penyebarluasan produk akhir media *microlearning*. Tahap penyebaran dalam penelitian pengembangan media ini terbatas melalui dua cara yakni mengunggah video pembelajaran ke *channel youtube* peneliti dan memberikannya ke dosen pengampu matakuliah MUB.

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk memperoleh keterangan dan fakta yang diperlukan dalam penelitian. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara langsung dengan dosen pengampu mata kuliah MUB dan salah satu mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah MUB Ritel di UST Yogyakarta. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh data terkait kebutuhan pembelajaran dan pengembangan media berbasis video *microlearning*. Angket atau kuesioner digunakan untuk memvalidasi instrumen dengan pertanyaan tertutup yang ditujukan kepada validator. Pertanyaan ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data berupa RPS, jumlah mahasiswa, dan bahan ajar seperti PPT mata kuliah MUB Ritel.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket atau kuesioner untuk ahli materi, ahli media. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video *microlearning*. Instrumen untuk validasi media menggunakan angket dengan skala likert. Skala likert terdiri dari 4 pilihan jawaban dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Pertanyaan yang diberikan dijabarkan dari indikator - indikator variabel yang selanjutnya disajikan dengan butir - butir pertanyaan, sehingga responden hanya memberikan checklist pada jawaban yang diinginkan. Kriteria penilaian ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ahli Materi dan Media

Pertanyaan	
Sangat Layak	4
Layak	3
Cukup Layak	2
Tidak Layak	1

Sumber: (Arikunto, 2010)

Berdasarkan tabel 1 menggambarkan skala penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan suatu produk pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran dinilai oleh para ahli, baik dari sisi materi maupun media. Berikut ini adalah kisi - kisi instrumen penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video *Microlearning* pada matakuliah MUB. Adapun instrumen di bawah ini yaitu instrumen angket untuk ahli media. Kisi - kisi instrumen ahli media digunakan untuk melihat produk dari video *Microlearning*. Kisi- kisi instrumen ahli media mengadopsi dari (Marti & Ariani, 2023) dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	No.	Jumlah
Teks	Kelengkapan informasi	1	1
	Kejelasan teks	2	1
	Ketepatan sajian warna teks	3	1
	Ketepatan ukuran teks	4	1
	Kesesuaian jenis teks	5	1
Gambar dan Video	Kesesuaian tata letak gambar	6	1



	Kesesuaian tata letak video	7	1
	Kualitas gambar	8	1
	Kualitas Video	9	1
	Keseimbangan warna	10	1
	Durasi Video	11	1
Audio	Penggunaan <i>sound</i>	12	1
	Kejelasan suara <i>dubbing</i>	13	1
	Penggunaan bahasa	14	1
Aksesibilitas <i>Microlearning</i>	Kemudahan penggunaan video <i>microlearning</i>	15	1
	Waktu penyampaian yang singkat	16	1
	Jumlah		16

Berdasarkan tabel 2, Kisi-kisi Instrumen Ahli Media disusun dengan tujuan untuk memberikan panduan yang sistematis dan terarah dalam melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi ini berfungsi sebagai acuan bagi ahli media untuk menilai aspek-aspek penting yang mencerminkan kualitas dan kelayakan media pembelajaran dari sisi teknis dan visual. Kisi – kisi instrumen ahli materi juga bertujuan untuk menilai kualitas dari produk yang dikembangkan berbasis video *microlearning* terdapat dari aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian. Berikut kisi- kisi instrumen penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 3. sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir
Aspek kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan CPMK	1,2
	Ketepatan urutan dan uraian penyajian materi	3,4
	Penilihan bahasa dan ejaan	5,6,7,8
	Kelengkapan informasi dan pesan	9,10,11
Aspek kelayakan penyajian	Penyajian materi menarik	12,13
	Kemudahan dalam memahami materi	14,15
	Jumlah	15

Sumber: (Ashari, 2023)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Kategori kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan skala pengukuran *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat setiap individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan 4 skala likert dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Persentase tanggapan oleh para ahli media dan materi dapat dihitung dengan menggunakan rumus yaitu:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X : skor rata - rata

$\sum x$: skor total masing - masing

n : jumlah responden (Mardapi, 2008)

Hasil skor rata - rata yang diperoleh kemudian dijadikan persentase. Berikut rumus presentase:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor yang dihasilkan}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Kategori penilaian dalam skala persentase dapat dilihat dalam tabel 4. berikut ini:

Tabel 4. Skala Presentase Penilaian Ahli

Presentase	Interval Skor
>75%-100%	Sangat layak
>50%-75%	Layak
>25%-50%	Cukup layak
>0%-25%	Kurang layak



Sumber: (Sugiono, 2016)

Berdasarkan tabel 4 Skala Presentase Penilaian Ahli berfungsi sebagai pedoman untuk menginterpretasikan hasil evaluasi terhadap produk media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli (baik ahli materi maupun media). Skala ini disusun berdasarkan persentase total skor yang diperoleh dari hasil pengisian instrumen penilaian oleh para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Setelah melakukan analisis, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang optimal dalam memfasilitasi pemahaman mahasiswa terhadap materi MUB Ritel. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam mencari materi pembelajaran, cenderung malas membaca, dan mudah merasa bosan, meskipun memiliki akses dan kompetensi untuk memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan interaktif. Prosedur pengembangan ini berlandaskan pada model penelitian 4D. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan yang mana 4D artinya memiliki 4 tahapan yakni tahapan 4D (*Four D*) terdiri *define*, *design*, *development* dan *dissemination*. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Tahap ini diawali dengan melakukan wawancara dengan dosen pengampu matakuliah MUB Ritel yaitu Dr. Siti Mariah M.Pd., MCE. Hasil wawancara dengan dosen pengampu mengungkapkan permasalahan-permasalahan yang ada pada kelas seperti media yang digunakan berupa PPT yang menampilkan poin-poin materi saja dan mahasiswa cenderung malas membaca. Selanjutnya adalah menganalisis kurikulum atau menganalisis RPS mata kuliah MUB yang bertujuan untuk mengetahui materi dalam matakuliah MUB khususnya pada materi ritel dilanjutkan menganalisis kebutuhan media, hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Ekayana & Ratnaya, 2022) yang menyatakan bahwa analisis kurikulum bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan selaras dengan RPS dan tidak menyimpang dari standar yang telah ditetapkan. Thiagarajan mengemukakan tahap awal dalam model pengembangan 4D mencakup analisis awal, analisis mahasiswa, analisis kurikulum, analisis materi dan tujuan pembelajaran. Tahap ini berfungsi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam mata kuliah MUB Ritel untuk menentukan mengembangkan media yang tepat. Hasil ini diperkuat dalam penelitian (Hidayat et al., 2021; Muqdamien et al., 2021) bahwa tahap pendefinisian meliputi analisis awal, analisis kurikulum, analisis peserta didik, merumuskan tujuan dan analisis materi. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, bahan ajar yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran MUB Ritel berbasis video *microlearning*. (Amelia et al., 2021)

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) berfungsi untuk merancang sebuah media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis pada tahap pendefinisian sebelumnya. Tahap perancangan ini terdapat tiga tahapan yakni tahap pembuatan *storyboard*, pemilihan media dan pemilihan format. *Storyboard* sangat penting sebagai acuan dalam menyusun media. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Navila bahwa tahap desain bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan melalui tiga tahap yaitu pemilihan media, merancang *layout/storyboard*, dan pemilihan bentuk penyajian (Navila, 2024). Adapun penjabarannya sebagai berikut:

1) Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* bertujuan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran. *Storyboard* berisikan Gambar besar desain media pembelajaran, *layout*, materi dan narasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran MUB Ritel video *microlearning*. Hasil ini diperkuat oleh (Sulistiani et al., 2020) bahwa *storyboard* berupa deskripsi tertulis mengenai elemen-elemen yang akan disajikan dalam media pembelajaran

2) Pemilihan Format



Media pembelajaran video *microlearning* didesain menggunakan aplikasi *Canva* mulai dari pembuatan desain, penambahan suara efek dan *dubbing*. Materi MUB Ritel diperoleh dari *e-book*, bahan ajar PPT dosen pengampu, kajian-kajian materi jurnal dan artikel. Pemilihan format dilakukan untuk merumuskan desain penyajian hasil media, sehingga format yang digunakan dalam pengembangan sesuai dengan materi pembelajaran. Hasil ini diperkuat oleh (Waningyu, 2021) pemilihan format bertujuan untuk memastikan bahwa format yang dipilih selaras dengan materi pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah mengembangkan media pembelajaran pada tahap *design* selanjutnya adalah memvalidasi media yang telah dikembangkan kepada ahli media dan ahli materi. Media yang telah dikembangkan akan diuji oleh ahli media dan ahli materi, jika media yang dikembangkan belum layak maka perlu adanya perbaikan sesuai saran dari ahli. Hasil ini diperkuat oleh (Maharani & Setiawan, 2019) bahwa tahap pengembangan menghasilkan media yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Validasi ahli dilakukan menggunakan angket instrumen untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap terakhir dalam penelitian R&D dengan model pengembangan *Four-D*. Tahap ini adalah tahap penyebaran dimana media yang telah divalidasi dan dinilai layak oleh validator. Tahap penyebaran pada penelitian ini dilakukan dengan membagikan media pembelajaran MUB Ritel berbasis video *microlearning* berupa MP4 kepada dosen pengampu matakuliah MUB agar digunakan selanjutnya. Selain memberikan kepada dosen pengampu penyebaran dilakukan dengan cara mengunggah media pembelajaran di akun *youtube* peneliti agar media dapat digunakan referensi. Media pembelajaran MUB Ritel berbasis video *microlearning* dinilai layak sesuai dengan penilaian oleh ahli. Ahli yang dapat menilai kelayakan media pembelajaran MUB Ritel berbasis video *microlearning* adalah ahli materi dan ahli media. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media

Penilaian ahli materi meliputi empat aspek yakni aspek teks, aspek gambar dan video, aspek audio dan aspek aksesibilitas *microlearning*. Penilaian oleh ahli media dilakukan dalam satu putaran, diikuti dengan pemberian saran oleh ahli. Media kemudian diperbaiki berdasarkan saran tersebut. Penilaian lanjutan tidak dilakukan karena nilai yang diperoleh sudah sangat layak, dan tidak ada saran yang bersifat kritis atau fatal.

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi meliputi dua aspek yakni aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian. Penilaian oleh ahli materi dilakukan dalam satu putaran, diikuti dengan pemberian saran oleh ahli. Media kemudian diperbaiki berdasarkan saran tersebut. Penilaian lanjutan tidak dilakukan karena nilai yang diperoleh sudah sangat layak, dan tidak ada saran yang bersifat kritis atau fatal.

Media yang telah dirancang diujikan kepada ahli media dan ahli materi. Penilaian validasi dilakukan oleh 4 orang ahli yaitu 2 ahli media untuk menguji kelayakan media dan 2 ahli materi untuk menguji kualitas dan keselarasan materi dengan capaian pembelajaran. Validasi ahli dilakukan pada bulan oktober 2024. Validasi media dilakukan oleh dua validator yaitu Anggri Sekar Sari, S.Pd.T., MCE. sebagai validator 1 dan Setuju, S.Pd.T., M.Pd. sebagai validator 2. Adapun hasil dari penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 5. berikut:

Tabel 5. Data Penilaian Ahli Media

Indikator	No Butir	Skor Max	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rerata
Aspek Teks	1	4	4	3	3,5
	2	4	3	3	3
	3	4	4	3	3,5
	4	4	4	3	3,5
	5	4	4	4	4
Aspek Gambar dan Video	6	4	3	4	3,5

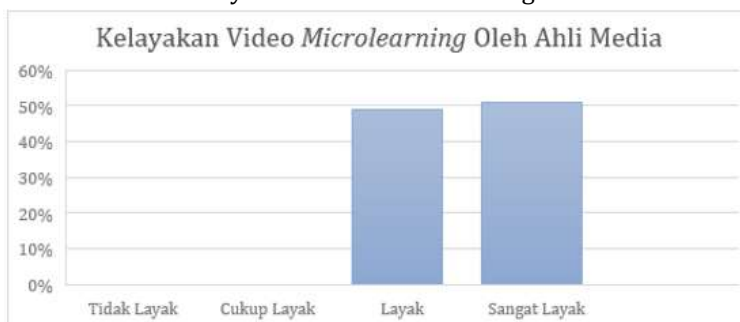


	7	4	3	4	3,5
	8	4	3	3	3
	9	4	4	3	3,5
	10	4	3	4	3,5
	11	4	3	4	3,5
Aspek Audio	12	4	3	3	3
	13	4	3	4	3,5
	14	4	4	4	4
Aspek Aksesibilitas <i>Microlearning</i>	15	4	4	3	3,5
	16	4	3	3	3
Jumlah	16	64	55	55	48,5

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 5 Hasil validasi ini memperoleh skor maksimum 4×16 pertanyaan = 64, 64×2 ahli media = 128 skor. Skor hasil yang diperoleh 110 skor. Data penilaian media video *microlearning* MUB Ritel dapat dilihat pada tabel 4.2. Skor hasil yang diperoleh 110 skor, kategori sangat layak memperoleh $4 \times 14 = 56$ skor, kategori layak $3 \times 18 = 54$ skor. Hasil kelayakan video *microlearning* oleh ahli media dapat dilihat pada gambar 1. sebagai berikut.

Gambar 1 Hasil kelayakan video *microlearning* oleh ahli media



Berdasarkan gambar 1 Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh validator memberikan penilaian positif, yakni menilai media berada pada kategori "Layak" dan "Sangat Layak", tanpa adanya nilai yang menunjukkan ketidaklayakan. Artinya, video *microlearning* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan sudut pandang ahli media. Ini memperkuat bahwa secara desain visual, teknis, dan fungsionalitas, media telah memenuhi standar kelayakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli media dengan 2 validator diperoleh total 110 skor yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis video *microlearning* sangat layak dengan presentase $\frac{110}{128} \times 100\% = 85,93\%$ hasil kelayakan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video *microlearning* pada materi MUB Ritel sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Validasi ahli materi ini dilakukan oleh dua dosen pengampu matakuliah MUB di PVKK UST yakni Desy Tri Inayah, S.Pd., M.Pd. dan Rily Tersinaningsih, S.Pd., M.Pd. Penilaian materi ini meliputi 2 aspek yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian yang terdiri dari 15 poin pertanyaan. Penilaian materi MUB Ritel oleh validator dilakukan menggunakan kuesioner, validator memberikan tanda centang pada lembar kuisisioner sesuai dengan nilai kelayakan media serta validator memberikan saran untuk perbaikan materi MUB Ritel jika media dianggap belum layak. Adapun hasil dari penilaian ahli materidapat dilihat pada tabel 7. berikut:

Tabel 6. Data Penilaian Ahli Materi

Indikator	No Butir	Skor Max	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rerata
Aspek Kelayakan Isi	1	4	4	4	4
	2	4	4	4	4
	3	4	4	4	4
	4	4	4	4	4
	5	4	4	3	3,5
	6	4	4	3	3,5

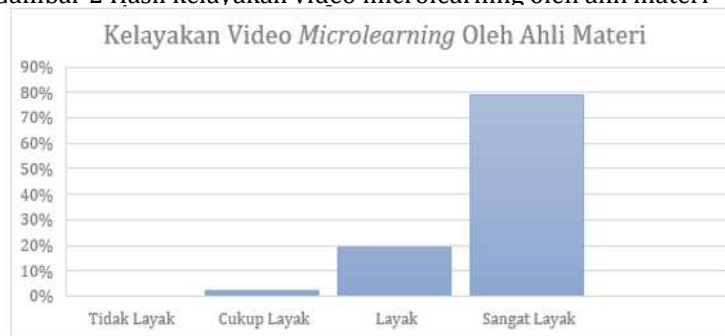


	7	4	3	3	3
	8	4	3	3	3
	9	4	4	4	4
	10	4	4	4	4
	11	4	4	4	4
Aspek Kelayakan Penyajian	12	4	4	4	4
	13	4	4	3	3,5
	14	4	4	2	3
	15	4	4	4	4
Jumlah	15	60	58	53	55,5

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 6 hasil validasi ini memperoleh skor maksimum 4×15 pertanyaan = 60, 60×2 ahli materi = 120 skor. Skor hasil yang diperoleh 111 skor. Data penilaian materi MUB ritel berbasis video *microlearning* dapat dilihat pada tabel 4.5. Skor hasil yang diperoleh 111 skor, kategori sangat layak memperoleh $4 \times 22 = 88$ skor, kategori layak $3 \times 7 = 21$ skor, kategori cukup layak $2 \times 1 = 2$ skor. Data lengkap hasil penilaian ahli materi disajikan pada Gambar 2 berikut.

Gambar 2 Hasil kelayakan video *microlearning* oleh ahli materi



Berdasarkan tabel 8 Hasil tersebut menunjukkan bahwa video *microlearning* untuk materi MUB Ritel sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena telah memenuhi sebagian besar indikator penilaian dari sisi materi dengan nilai maksimal atau mendekati maksimal. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi dengan 2 validator diperoleh total 111 skor yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis video *microlearning* sangat layak dengan presentase $\frac{111}{120} \times 100\% = 92,5\%$ hasil kelayakan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video *microlearning* pada materi MUB Ritel sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Setelah semua tahap dilakukan selanjutnya adalah penyebaran yang merupakan tahap akhir dalam penelitian dengan model four-D (4D). Media yang telah dinilai layak oleh ahli media dan materi kemudian media video *microlearning* ini disebar luaskan. Penyebaran video *microlearning* dilakukan dengan mengunggah video *microlearning* di youtube dengan tujuan semua orang yang membutuhkan video *microlearning* MUB Ritel dapat mengakses secara bebas melalui channel youtube Silvi Nor Khomala Sari. Media pembelajaran MUB Ritel berbasis video *microlearning* MUB ritel ini dibagikan kepada dosen pengampu berupa *file* video dan link *youtube* <https://youtu.be/xQFEIYclh8U>.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MUB Ritel berbasis video *microlearning* sangat layak digunakan, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 92,5%. Hasil ini dipengaruhi oleh penyajian materi yang sistematis, visual yang menarik, serta kemudahan akses melalui YouTube. Kelebihan penelitian ini terletak pada desain media yang praktis dan sesuai kebutuhan pembelajaran, sementara kekurangannya adalah belum dilakukan uji coba kepada mahasiswa dan belum terdapat fitur interaktif. Hasil ini sejalan dengan (Haslih et al., 2024; Munawarah & Kusumawardani, 2024; Sya'Dian et al., 2025) yang menyatakan bahwa video *microlearning* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan belajar. Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan media pembelajaran digital yang fleksibel dan mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa, serta dapat menjadi referensi untuk pengembangan media serupa di masa mendatang.



KESIMPULAN DAN SARAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran MUB Ritel berbasis video *microlearning* yang dapat diakses melalui platform YouTube pada tautan <https://youtu.be/xQFEIYclh8U>. Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D, yang mencakup tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Materi dalam video *microlearning* ini mencakup: konsep ritel, jalur distribusi (*channel*), fungsi-fungsi ritel, karakteristik ritel, roadmap teknis operasional usaha ritel, tahapan awal usaha ritel (persiapan dan pelaksanaan), strategi bauran pemasaran ritel, perhitungan laba bisnis ritel, serta contoh usaha ritel. Berdasarkan validasi, media dinilai sangat layak oleh ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 85,93%, dan sangat layak oleh ahli materi dengan nilai 92,5%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video *microlearning* ini dinyatakan layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran pada materi MUB Ritel. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian lanjutan terkait uji respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran MUB Ritel berbasis video *microlearning*, guna meningkatkan efektivitas hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Mariah, S., & Kartikasari, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran dasar desain berbasis flip chart menggunakan puzzle di sekolah menengah kejuruan. *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 7(2), 39–51. <https://doi.org/10.30738/st.vol7.no2.a10003>.
- Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Anshory, A. M. Al. (2023). Teknologi media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Arab siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, 6(2). <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v2i2.3086>.
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Ashari, A. (2023). *Pengembangan Media E-catalog Bahan Pangan Lokal Dalam Pengolahan Dry Product Pada Mata Kuliah Karya Cipta*. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Dalimunthe, F. I. (2023). Implementation Of Entrepreneurship As A Product-Based Learning Device In Vocational Education (Case Study In Hospitality Department Of Medan Tourism Polytechnic). *Jurnal Akademi Pariwisata Medan*, 11(1), 26–40. <https://doi.org/10.36983/japm.v11i1.450>.
- Ekayana, A. A. G., & Ratnaya, I. G. (2022). Evaluasi Kurikulum Program Sarjana Sistem Komputer Menggunakan Model CIPP Stufflebeam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 366–376. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.49622>.
- Fadly, M., Fauzan, R. A., Oktavianty, O., & Agit, A. (2024). Pendidikan Sebagai Faktor Pembangunan Kewirausahaan Untuk Penguatan Ekonomi Kreatif. *PROSIDI.ING SENADIKA: Seminar Nasional Akademik*, 1(1), 471–482.
- Haslih, H., Arief, Z. A., & Herawati, H. (2024). *STRATEGI PEMBELAJARAN FISIKA DENGAN TEKNIK MICROLEARNING UNTUK TINGKAT SMK*.
- Hidayat, R., Murni, A., & Roza, Y. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3017–3027. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.373>.
- Jamaludin, J. (2023). *Microlearning untuk Pembelajaran*. Tidar Media.
- Kartikasari, E., Inayah, T., Handoyono, A., Rahim, A., & Saputri, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-jobsheet pada matakuliah desain digital. *Jurnal Taman Vokasi*, 11(1), 31–39.



- <http://dx.doi.org/10.30738/jtv.v11i1.13556>
- Maharani, E., & Setiawan, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran pembuatan belahan busana mata pelajaran teknologi menjahit berbasis video. *Jurnal Keluarga*, 1(1), 219–232.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes*. Mitra Cendikia Offset.
- Marti, N. W., & Ariani, L. P. T. (2023). Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Micro-Learning Untuk Mata Kuliah Basis Data Di Program Studi S1 Ilmu Komputer-Undiksha. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1), 1–12. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/54572/24658>. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i1.54572>
- Munawarah, N., & Kusumawardani, D. (2024). Efektivitas Integrasi Microlearning dalam Model Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar: Systematic Literature Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5439–5448.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>.
- Navila, B. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan tusuk dasar hias di sekolah. *Jurnal Keluarga*, 10(2), 139–147. <https://doi.org/10.30738/keluarga.v10i2.14852>.
- Pratama, F. A., & Muslim, M. (2022). Analisis Peran Pendidikan Vokasi Dalam Pengembangan Industri Halal di Indonesia. *RISALAH IQTISADIAH: Journal of Sharia Economics*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.59107/ri.v1i1.22>.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (24th ed.). ALFABETA cv.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia (studi kasus: sma bina mulya gading rejo, Pringsewu). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- Sulistyaningrum, Iskandar, I., & Dewanti, R. (2022). Pengembangan Materi Ajar Produksi Lisan Bahasa Inggris Berbasis Microlearning di SMP Kabupaten Agam. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 109–119. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.3424>.
- SUMIATI, S. (2025). *PENGARUH PENDIDIKAN KEWIRAUUSAHAAN DAN LINGKUNGAN SOSIAL ISLAM TERHADAP MINAT BERWIRA USAHA SANTRI PONDOK PESANTREN DARUNNAJAH JAKARTA*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Sya'Dian, T., Alfatoni, M. A. M., & Alvin, T. (2025). Produksi Video Microlearning di UPT SD Negeri 067098 Medan. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–61.
- Waningu, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-katalog jenis-jenis kain untuk pembuatan busana. *Jurnal Keluarga*, 7, 91–103. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/keluarga/article/view/9151>

