

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH
MATERI TATA RUANG KANTOR PADA SISWA KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN
ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK N 1 WONOSARI**

***DEVELOPING THE INTERACTIVE LEARNING MEDIA OF ADOBE FLASH-BASED IN
OFFICE LAYOUT MATERIALS FOR GRADE XI STUDENTS OF OFFICE
ADMINISTRATION MAJOR AT SMK N 1 WONOSARI***

Irvian Nur Kholis, Muslikhah Dwihartanti
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta,
irviannurkholis@gmail.com , muslikhah@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar sarana dan prasarana pada materi tata ruang kantor. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada kompetensi sarana dan prasarana pada materi tata ruang kantor. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation* namun penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap ke empat yaitu tahap implementasi. Tujuan pengembangan yang dilakukan hanya untuk menilai kelayakan produk, tidak untuk menilai keefektifan media. Subjek penelitian adalah 1 validator ahli materi, 1 validator ahli media, 4 siswa kelas XI administrasi perkantoran dalam uji coba kelompok kecil dan 32 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Wonosari untuk uji coba kelompok besar. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian ahli media, lembar penilaian ahli materi, dan angket siswa. Data nilai kualitas yang diperoleh masih dalam bentuk data kualitatif kemudian diolah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis setiap aspek penilaian. Skor terakhir yang diperoleh, dikonversi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif dengan pedoman menurut kategori penilaian ideal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran interaktif berhasil dikembangkan menggunakan 4 tahap pengembangan ADDIE yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation*, (2) hasil penilaian ahli materi memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori skor “baik”, hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,23 dengan kategori skor “sangat baik”, dan mendapatkan skor rata-rata 4,26 dengan kategori skor “sangat baik” pada uji coba penggunaan, sehingga media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Tata Ruang Kantor*

Abstract

The objectives of this research were: (1) producing the interactive learning media of Adobe Flash-based for infrastructure basic competence in office layout materials. (2) finding out the worthiness of interactive learning media of Adobe Flash-based for infrastructure basic competence in office layout materials. This research belonged to R&D (Research and Development) research using ADDIE development design consisted of five steps; they were: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. However, this research was carried out only up to the fourth step which was implementation. The objective of developing was just for assessing the worthiness of the product, not for assessing the effectiveness of the media. The subjects of this research were 1 materials expert validator, 1 media expert validator, 4 students of grade XI office administration students for small group of experiment, and 32 students of XI grade office administration students at SMK Negeri 1 Wonosari for big group of experiment. The instruments in this research were the media expert assessment sheet, the materials expert assessment sheet, and the questionnaire for the students. The quality values were gained in the form of qualitative data. Then, they were processed to be the quantitative data. The quantitative data were analyzed in each assessment aspect. The final gained scores were conversed qualitatively to be the worthiness level of the product based on the ideal assessment category. The findings reveal that: (1) the interactive learning media were well developed through the use of 4 development steps of ADDIE; they were: Analysis, Design, Development, and implementation, (2) The assessment result of materials expert gained the mean score 4 with the “good” score category, the assessment result of media expert gained the mean score 4,23 with the “very good” score category, and gained the mean score 4,26 with the “very good” score category in the using experiment. Therefore, the interactive learning media have been developed were worthy to be used.

Key Words: *Learning Media, Office Layout.*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu dalam segala aspek pembelajaran mulai dari sarana, prasarana, media pembelajaran, dan tenaga pengajar. Perubahan dan perbaikan harus terus dilakukan pada berbagai sektor pendidikan guna memajukan kualitas pendidikan.

Sarana dan prasarana yang ada di sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana akan memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sekolah dituntut menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk memudahkan pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan SMK N 1 Wonosari merupakan sekolah yang mempunyai prasarana yang lengkap. SMK N 1 Wonosari dilengkapi sarana seperti LCD, Proyektor, WIFI, dan prasarana seperti Ruang kelas, Laboratorium Administrasi Perkantoran. Lengkapnya sarana dan prasarana di SMK N 1 Wonosari sudah diimbangi dengan kemudahan dalam penggunaan fasilitas yang tersedia. Guru, karyawan tata usaha maupun peserta didik dapat menggunakannya.

Semua ruang kelas dan laboratorium sudah terpasang LCD, akan tetapi guru belum mengoptimalkan penggunaannya, salah satunya pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana. Guru cenderung menggunakan ceramah yang cenderung membosankan yang menyebabkan peserta didik bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode konvensional juga berpengaruh terhadap antusias dan pemahaman peserta didik pada pelajaran yang sedang diajarkan pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana terutama materi Tata Ruang Kantor yang membutuhkan media visual. Penggunaan metode ceramah berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik dalam menerima materi dari guru.

Guru mempunyai peran yang sangat besar dalam memberikan solusi terhadap masalah peserta didik. Guru berperan membuat suasana belajar mengajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru telah

memberikan berbagai cara mengajar yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik di kelas dengan memberikan ilustrasi berupa gambar pada materi yang disampaikan. Akan tetapi, dalam penyampaian materi Tata Ruang Kantor mata pelajaran Sarana dan Prasarana dianggap masih membosankan. Penyampaian pembelajaran menggunakan metode konvensional atau ceramah menjadikan peserta didik merasa bosan oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran akan menarik minat belajar peserta didik.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan Pak Sunardi selaku guru mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMK N 1 Wonosari menyatakan bahwa media pembelajaran diperlukan guna meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Tata Ruang Kantor. Akan tetapi, belum dapat memberikan pelajaran yang dapat menumbuhkan rasa antusias peserta didik dalam proses belajar. Penyampaian materi hanya menggunakan buku pelajaran. Selain penggunaan buku, gambar atau foto untuk memberikan ilustrasi kepada peserta didik. Keterbatasan sumber belajar dari pemerintah merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh guru di SMK N 1 Wonosari dalam pembelajaran, sehingga guru harus mencari materi di internet. Pembelajaran mata pelajaran Sarana dan Prasarana materi Tata Ruang Kantor di SMK N 1 Wonosari belum menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran adalah alat penunjang dalam memperlancar seorang pengajar menyampaikan bahan ajar yang dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor untuk memperoleh pembelajaran yang berkualitas. Faktor media pembelajaran sesuai dengan yang diutarakan Sudjana & Rivai melalui Azhar Arsyad (2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Manfaat media pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga,

apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan pengamatan di lokasi penelitian, guru sarana dan prasarana di SMK N 1 Wonosari sebagai lokasi penelitian belum memiliki media pembelajaran dan belum tersedianya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* untuk materi Tata Ruang Kantor. Guru masih menggunakan modul sebagai sumber belajar khususnya dalam materi Tata Ruang Kantor.

Sumber belajar materi Tata Ruang Kantor salah satunya dapat berupa media interaktif berbasis *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai alat membuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3* yang berbentuk CD pembelajaran. *Adobe Flash CS3* digunakan dengan didukung sarana seperti komputer, CD-room, *flashdisk*, dan prasarana laboratorium komputer. *Adobe Flash* dapat mendukung dalam penyampaian pembelajaran berupa media interaktif dan sesuai dengan pendapat Deni Darmawan (2012: 259) "*Adobe Flash* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun *bitmap*, dan multimedia interaktif. Animasi atau aplikasi yang dihasilkan oleh *flash* mempunyai ekstensi **.swf*, yang dapat dijalankan dengan menggunakan *Adobe Flash Player*. *File swf* yang dihasilkan relatif kecil jika dibandingkan dengan format gambar animasi yang lain. Dalam konteks sebagai media pembelajaran, *Adobe Flash* merupakan suatu program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan akan diaplikasikan pada mata pelajaran sarana dan prasarana. Media visual berbasis *Adobe Flash* siswa dapat memperlihatkan tata ruang kantor melalui gambar animasi yang interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam penataan ruang kantor yang baik. Berkaitan dengan hal tersebut SMK N 1 Wonosari memiliki fasilitas berupa Laboratorium komputer, sehingga pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbentuk CD memungkinkan untuk dilaksanakan.

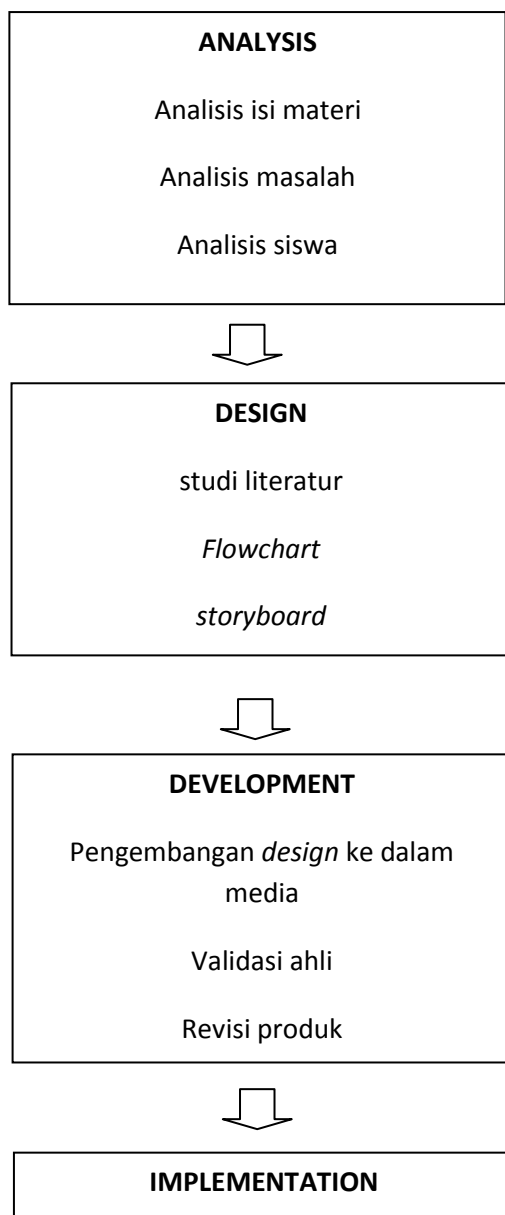
Media pembelajaran interaktif akan memberikan suasana yang berbeda yang merubah

persepsi peserta didik mengenai pelajaran Sarana dan Prasarana khususnya materi Tata Ruang Kantor. Media pembelajaran interaktif membawa dampak baik bagi guru, karena dengan adanya media pembelajaran interaktif guru dapat mengembangkan teknik pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Media pembelajaran interaktif bagi peserta didik diharapkan dapat mempermudah dalam menyerap materi secara efisien serta belajar mandiri dapat diterapkan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajarannya akan menggantikan pembelajaran yang membosankan serta meningkatkan motivasi dan pembelajaran. Menurut Yudhi Muhandi (2013: 7) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Oleh karena itu media pembelajaran perlu dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam proses belajar, baik belajar di sekolah maupun belajar mandiri.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran untuk materi tata ruang kantor pada kompetensi keahlian administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Wonosari. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi menjadi ADDI yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Adapun tahapan penelitian yang sudah dimodifikasi sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Pengembangan Media

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada minggu kedua bulan Juni 2016. Lokasi penelitian ini di SMK Negeri 1 Wonosari, Kabupaten Gunungkidul, Provinsi DI Yogyakarta.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Wonosari, Gunungkidul, Tahun Pelajaran 2015/2016, yang jumlah 36 peserta didik, satu ahli media dan satu ahli materi. Sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran interaktif.

Prosedur

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini, menggunakan model ADDIE, model ini menggunakan 5 langkah atau tahap pengembangan yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation* (Dewi Padmo dkk, 2004, pp.418-423). Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan sampai 4 tahap penelitian yaitu *implementation*.

Tahap analisis dilakukan dengan maksud untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yaitu dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis siswa.

Tahap desain (*design*) merupakan tahap untuk menyusun kerangka isi media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan secara keseluruhan. Hasil akhir tahap ini digunakan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap desain dilakukan pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan sistematika media pembelajaran. Kemudian dilakukan penentuan alat evaluasi.

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran dan kemudian dilanjutkan dengan melakukan penyuntingan dan validasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah divalidasi kemudian dilanjutkan pada tahap *implementation*. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas yang terdiri dari 4 siswa. Kemudian, dilakukan uji coba yang terdiri dari 32 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu data mengenai kualitas media. Media yang dikembangkan perlu mendapat penilaian dari para ahli untuk perbaikan. Hasil penilaian dari para ahli kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki media sehingga terhindar dari kesalahan. Media yang telah dikembangkan diajukan kepada ahli media dan ahli materi untuk dinilai kelayakannya. Kemudian, di akhir kegiatan pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket penilaian ahli materi, angket penilaian ahli media dan angket siswa.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa berupa angka. Angka tersebut kemudian diubah menjadi data kualitatif berdasarkan penskoran hasil. Skor media dianalisis dengan cara mencari rata-rata

penilaian. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata skor dari setiap komponen aspek penilaian adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

- x : skor rata-rata
- n : jumlah butir penilaian
- $\sum x$: jumlah skor

Selanjutnya, data yang sudah diperoleh pada setiap butir penilaian dijumlahkan dan disebut sebagai skor *actual* (X). Skor aktual bersifat kuantitatif, kemudian dikualifikasikan sesuai dengan kriteria kualitatif sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Skor Aktual Menjadi Skala Lima

No	Rentang Skor (i)	Nilai	Kategori
1	$x \geq Xi + 1,8 Sbi$	A	Sangat layak
2	$Xi + 0,60 Sbi < x \leq xi + 1,80 Sbi$	B	Layak
3	$Xi - 0,60 Sbi < x \leq xi + 0,60 Sbi$	C	Cukup
4	$Xi - 1,80 Sbi < x \leq Xi - 0,60 Sbi$	D	Tidak layak
5	$x \leq Xi - 1,8 Sbi$	E	Sangat tidak layak

Sumber: Eko Putro Widyoko (2009: 238)

Keterangan:

- x = skor aktual (skor yang diperoleh)
- Xi (rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)
- Sbi (simpangan baku skor ideal)
- $Sbi = \sqrt{\frac{1}{2} \left(\frac{1}{3} \right)}$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)
- $= \frac{1}{6}$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)
- Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria X skor tertinggi
- Skor terendah ideal = \sum butir kriteria X skor terendah

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk memperoleh kriteria kelayakan media dari ahli media dan ahli materi. Kriteria media yang baik dapat diukur dari 3 aspek penilaian yang ditinjau dari komponen

tampilan media pembelajaran, penggunaan, interaksi dengan media. Angket divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen angket disusun dengan menggunakan skala Likert dengan skala penilaian 1 sampai 5.

Angket siswa disusun untuk mengetahui tingkat keterbacaan dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kriteria yang diukur dalam angket keterbacaan siswa terdiri dari 3 aspek yaitu aspek bahasa, tampilan, dan pengoperasian. Angket diberikan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media. Angket disusun dengan menggunakan skala Likert lima

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat diuraikan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada materi tata ruang kantor dengan tahap pengembangan ADDI (*Analysis, Design, Development, Implementation*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis

Tahap pertama dalam pengembangan ini adalah analisis. Analisis dilakukan dengan pengamatan di kelas XI Administrasi Perkantoran untuk mengetahui materi yang dipelajari, literature yang digunakan dan konsep multimedia yang diinginkan. Peneliti juga mengamati proses pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru. Analisis ini dimaksud agar terwujud multimedia pembelajaran yang sesuai kebutuhan dilapangan. Informasi yang didapatkan setelah observasi adalah sebagai berikut:

1). Analisis isi materi

Materi disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan pada SMK N 1 Wonosari yaitu kurikulum 2013. Materi yang dipelajari yaitu tata ruang kantor pada mata pelajaran sarana dan prasarana yang terdiri dari pengertian tata ruang kantor, tujuan dan manfaat tata ruang kantor, azas-azas tata ruang kantor, jenis-jenis tata ruang kantor, dan lingkungan fisik kantor.

2). Analisis Siswa

Analisis dilakukan dengan mengamati pembelajaran di kelas dengan guru

mata pelajaran Sarana dan prasarana. Setelah melakukan pengamatan, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Belum ada siswa yang bertanya disaat guru memberikan sesi pertanyaan. Guru memberikan modul untuk pembelajaran di kelas.

3). Studi Literatur

Pada tahap selanjutnya dilakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi. Buku yang menjadi literatur yaitu Modul Sarana dan Prasarana yang dibuat oleh guru.

4). Analisis Konsep Multimedia

Konsep multimedia yang diinginkan oleh siswa setelah melakukan observasi yaitu multimedia yang memiliki tampilan menarik dan membuat pelajaran mudah untuk dipahami. Guru menginginkan multimedia pembelajaran yang didalamnya terdapat materi yang jelas dan mengacu pada silabus.

b. Desain

Pada tahap kedua dalam penelitian ini dilakukan perancangan multimedia pembelajaran berupa *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dan *storyboard* diperlukan untuk mempermudah proses pengembangan ke dalam bentuk *adobe flash*.

1). *Flowchart*

Flowchart merupakan bagan yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu dengan proses lainnya dalam suatu program. Pembuatan *flowchart* menggunakan *CorelDraw X7*.

2). *Storyboard*

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun sesuai naskah. Sketsa gambar disesuaikan prosesnya dengan *flowchart*. Perancangan *storyboard* dibuat menggunakan *CorelDraw X7*.

c. *Development*

Tahap *Development* adalah proses pengembangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya, pembuatan instrumen validasi ahli, validasi ahli, dan revisi terhadap multimedia. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1). Pengembangan desain ke dalam bentuk multimedia. Aplikasi yang digunakan adalah multimedia berbasis komputer, Program yang digunakan

untuk menerjemahkan desain ini berupa program *Adobe Flash CS* untuk membuat animasi baik berupa gambar maupun teks.

2). Pembuatan instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi berupa angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media yang berfungsi untuk menilai tentang multimedia yang telah dikembangkan.

3). Validasi Ahli

Pada tahap ini multimedia yang telah dikembangkan dengan *Adobe Flash CS* dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah divalidasi oleh ahli, kemudian media pembelajaran interaktif direvisi berdasarkan masukan ahli. Media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka multimedia pembelajaran siap untuk di implementasikan di lapangan.

4). Revisi Produk

Setelah divalidasi oleh ahli, kemudian multimedia pembelajaran direvisi berdasarkan masukan ahli. Jika media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka media pembelajaran interaktif siap untuk di implementasikan di lapangan.

d. *Implementation*

Implementasi merupakan tahap untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran setelah media pembelajaran interaktif dinyatakan layak oleh para ahli dan direvisi. Media diujicobakan di lapangan (dalam penelitian ini di Sekolah Menengah Kejuruan Administrasi Perkantoran) dengan dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar yang dijelaskan sebagai berikut:

1) Uji coba tahap I (uji coba kelompok kecil)

2) Uji coba tahap II (uji coba kelompok besar) Uji coba ini dilakukan dengan responden sebanyak 32 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran.. Siswa menggunakan media yang telah dibuat dan memberikan tanggapan. Setelah diujicobakan di sekolah dengan siswa, maka dilakukan perbaikan atas masukan dari siswa, dan jika

tidak memungkinkan untuk dilakukan perbaikan, maka akan menjadi masukan untuk penelitian yang selanjutnya. Setelah multimedia dinyatakan layak maka produk yang dihasilkan adalah sebuah multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* layak sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Kelayakan Produk

Media pembelajaran yang telah dikembangkan merupakan media pembelajaran awal yang selanjutnya dilakukan serangkaian penilaian dan uji coba untuk mendapatkan masukan yang membangun sehingga dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang memenuhi layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Revisi yang dilakukan setelah tahap validasi merupakan revisi tahap II, yang kemudian hasil revisi tahap II diperbaiki menjadi media pembelajaran yang siap digunakan untuk kegiatan uji coba kelompok besar.

Setelah memberikan masukan dan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, ahli media dan ahli materi juga memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Penilaian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan. Penilaian ahli materi dan ahli media komponen kualitas penilaian yang ditinjau dari komponen tampilan media pembelajaran, penggunaan, interaksi dengan media.

1. Ahli materi

Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dengan mengisi lembar angket yang telah disediakan. Lembar angket penilaian ahli materi tersebut terdiri dari 3 aspek beserta 14 kriteria penilaian penjabarannya. Hasil penilaian berupa data kualitatif kemudian ditabulasi dan dianalisis untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Ketiga aspek penilaian ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:

1) Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran meliputi kriteria sebagai berikut, a. Kejelasan penyampaian Kompetensi Dasar, b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi, c. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal, d. Kesesuaian evaluasi dengan

materi, e. Keruntutan soal dari yang mudah hingga tersulit, f. Kejelasan sistem penilaian dalam evaluasi. Dari keenam kriteria tersebut, semuanya memperoleh nilai 5 sehingga hasil akhir rata-rata yang diperoleh adalah 5. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa menurut penilaian ahli materi, dari 6 kriteria penilaian mendapatkan nilai Sangat Baik (SB).

2) Aspek penyampaian materi memiliki rata-rata sebesar 4,75. Aspek penyampaian materi meliputi kriteria sebagai berikut,

- a. Kejelasan materi,
- b. Keruntutan penyampaian materi,
- c. Kesesuaian kata dalam materi,
- d. Kemenarikan penyampaian materi.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa menurut penilaian ahli materi, media pembelajaran pada aspek penyampaian materi yang meliputi 4 kriteria penilaian memperoleh nilai Sangat Baik (SB).

3) Aspek materi memiliki rata-rata sebesar 5. Aspek materi meliputi kriteria sebagai berikut, a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, b. Kemenarikan penyampaian materi mendukung daya rangsang belajar siswa, c. Kelengkapan materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran, d. Kebenaran materi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa menurut penilaian ahli materi, media pembelajaran pada aspek materi yang meliputi 4 kriteria penilaian memperoleh nilai Sangat Baik (SB).

Skor dari keseluruhan aspek dirata-rata kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dan mendapat kategori Sangat Baik (SB) dengan rata-rata skor 4,92.

2. Ahli Media

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli media dengan mengisi lembar angket yang telah disediakan. Lembar angket penilaian ahli media tersebut terdiri dari 3 aspek beserta 13 kriteria penilaian penjabarannya. Hasil validasi berupa data kualitatif kemudian ditabulasi dan dianalisis untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

1) Aspek tampilan media pembelajaran

Aspek tampilan media pembelajaran memiliki rata-rata sebesar 4,37 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Aspek tampilan media pembelajaran meliputi kriteria sebagai berikut, a. Keterbacaan teks, b. Penempatan teks, c. Ketepatan kombinasi warna, d. Kemenarikan desain tampilan media pembelajaran, e. Kesesuaian gambar dan materi, f. Daya dukung tampilan gambar terhadap pembelajaran dan pemahaman siswa, g. Ketepatan penempatan tombol, h. Kejelasan keterangan tombol navigasi. Dari aspek tampilan media pembelajaran kriteria keterbacaan teks dan ketepatan kombinasi warna mendapatkan skor tertinggi yaitu 5. Kedua kriteria tersebut mendapatkan skor tertinggi karena ketepatan dengan aspek tampilan yang baik. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa menurut penilaian ahli media, media pembelajaran pada aspek tampilan media pembelajaran yang meliputi 8 kriteria penilaian memperoleh nilai Sangat Baik (SB).

2) Aspek Penggunaan

Aspek penggunaan memiliki rata-rata sebesar 4 dengan kualitas Baik (B). Aspek penggunaan meliputi kriteria sebagai berikut, a. Kejelasan petunjuk penggunaan, b. Kesesuaian simbol penggunaan. Dari aspek penggunaan kriteria kesesuaian symbol penggunaan mendapatkan skor tertinggi yaitu 5. Kriteria kesesuaian simbol penggunaan mendapatkan skor tertinggi karena simbol dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tombol. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa menurut penilaian ahli media, media pembelajaran pada aspek penggunaan yang meliputi 2 kriteria penilaian memperoleh nilai Baik (B).

3) Aspek Interaksi dengan Media

Aspek interaksi dengan media memiliki rata-rata sebesar 4,33 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Aspek interaksi dengan media meliputi kriteria sebagai berikut, a. Kemudahan media untuk digunakan, b. Keinteraktifan media pembelajaran, c. Sifat komunikatif media pembelajaran. Dari aspek interaksi dengan media kriteria kemudahan media untuk digunakan mendapatkan skor

tertinggi yaitu 5. Kriteria kemudahan media untuk digunakan mendapatkan skor tertinggi karena media mudah untuk dioperasikan oleh guru dan peserta didik. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa menurut penilaian ahli media, media pembelajaran pada aspek interaktif dengan media yang meliputi 3 kriteria penilaian memperoleh nilai Sangat Baik (SB).

Aspek tampilan media pembelajaran mendapatkan skor tertinggi yaitu 4,37. Pada aspek penggunaan mendapatkan rata-rata skor 4, dan aspek interaksi dengan media mendapatkan rata-rata skor 4,33. Skor dari keseluruhan aspek dirata-rata kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dan mendapat kategori Sangat Baik (SB) dengan rata-rata skor 4,23.

Skor dari keseluruhan aspek dirata-rata kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dan mendapat kategori Sangat Baik (SB) dengan rata-rata skor 4,23.

3. Respon Siswa

a. Kelompok Kecil

Perhitungan respon siswa pada uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa yang berjumlah 4 orang siswa. Aspek yang dinilai pada uji coba adalah aspek bahasa, tampilan dan pengoperasian. Hasil perolehan skor uji coba kelompok kecil aspek bahasa, hasil akhir penilaian siswa saat dilakukan uji coba kelompok kecil memperoleh skor 4,25 kategori skor sangat baik. Perolehan skor menunjukkan peserta didik sudah memahami isi materi yang ada pada media pembelajaran dari segi bahasa. Dari aspek Bahasa, kriteria kemenarikan materi yang disampaikan, kemampuan isi media dalam membantu pemahaman, dan kesesuaian bahasa dengan kemampuan berpikir mendapatkan skor tertinggi yaitu 4,5. Kriteria tersebut mendapatkan skor tertinggi karena isi materi media pembelajaran mudah untuk dipahami peserta didik. Kemudian pada aspek tampilan memperoleh skor akhir 4,21 kategori baik digunakan. Skor menunjukkan bahwa media pembelajaran

yang dikembangkan menarik bagi peserta didik. Dari aspek Tampilan, kriteria ketepatan warna dalam tampilan layar, kejelasan dan kesingkatan isi media, dan kemenarikan animasi mendapatkan skor tertinggi yaitu 4,5. Selanjutnya, aspek pengoperasian mendapatkan skor 4,12 kategori baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran. Dari aspek pengoperasian, Ide pengembangan media ini sudah kreatif mendapatkan skor tertinggi yaitu 4,5.

b. Kelompok Besar

Uji kelompok besar dilakukan pada siswa SMK Negeri 1 Wonosari kelas XI Administrasi perkatoran yang berjumlah 32 siswa. Hasil penilaian siswa uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa dari aspek bahasa memperoleh skor 4,31. Aspek bahasa, kriteria kemenarikan materi yang disampaikan mendapatkan skor tertinggi yaitu 4,37. Kriteria kemenarikan materi yang disampaikan mendapatkan skor tertinggi karena materi dalam media pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik. Aspek tampilan memperoleh skor 4,24. Aspek tampilan, kriteria kesesuaian gambar dengan materi mendapatkan skor tertinggi yaitu 4,31. Aspek pengoperasian memperoleh skor 4,36. Aspek pengoperasian, kemudahan memahami petunjuk penggunaan mendapatkan skor tertinggi yaitu 4,37. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran.

Kajian Produk Akhir

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui beberapa proses penilaian atau proses validasi. Proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan data yang kemudian digunakan untuk merevisi produk awal. Setelah produk awal direvisi, selanjutnya media pembelajaran yang telah dibuat, divalidasi oleh ahli media. Kemudian, ahli media memberikan data, saran dan masukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada proses validasi media oleh ahli media, media yang telah dikembangkan melalui dua proses tahap validasi yaitu validasi tahap I dan validasi tahap II. Data yang diperoleh dari validasi tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk sehingga dapat divalidasi pada tahap II. Setelah revisi kedua, kemudian media

pembelajaran yang telah dikembangkan, diuji cobakan ke siswa dalam kelompok kecil yang berjumlah 4 orang siswa. Selanjutnya, setelah data hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan maka dilanjutkan uji coba kelompok besar yang berjumlah 32 siswa. Setelah dilakukan uji coba kelompok besar, maka dihasilkan produk akhir dari pengembangan media pembelajaran.

Kualitas media pembelajaran ini termasuk pada kategori sangat layak untuk digunakan. Pernyataan tersebut diperoleh dari hasil analisis penilaian sangat layak oleh ahli materi, sangat layak oleh ahli media, dan sangat layak dari segi penilaian oleh siswa baik dari kelompok kecil maupun dan terdapat penilaian layak dari segi komponen bahasa pada saat uji coba kelompok besar. Disamping memberikan penilaian penskoran menggunakan angka, baik ahli materi, ahli media dan siswa mengungkapkan bahwa dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan terdapat beberapa kelebihan diantaranya adalah tampilan media pembelajaran yang menarik, materi yang disajikan mudah dipelajari dan dipahami, serta dapat dijadikan sebagai inovasi dan referensi bagi kegiatan pembelajaran siswa baik pembelajaran di kelas atau pembelajaran yang dilakukan secara mandiri.

Selain terdapat beberapa kelebihan yang telah disampaikan seperti diatas, menurut peneliti produk ini tentu saja juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya yaitu hanya berisi materi pembelajaran tata ruang kantor menggunakan Adobe. Adanya kelemahan-kelemahan tersebut, perbaikan dan penyempurnaan dalam media ini dapat dilakukan lagi upaya pengembangan lainnya. Hal ini dapat membuka peluang untuk dilakukannya perbaikan lebih lanjut.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan R&D dapat disimpulkan beberapa hal yaitu: (1) Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) telah berhasil dikembangkan. (2) Media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak untuk siswa kelas X Administrasi Perkantoran memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada penilaian dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,92 dari skor

maksimal 5 dengan kategori skor sangat baik digunakan, dari ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,23 dari skor maksimal 5 dengan kategori skor sangat baik digunakan dan memperoleh skor rata-rata 4,30 dari skor maksimal 5 pada uji coba pengguna yaitu siswa dengan kategori skor sangat baik digunakan.

Saran

1. Bagi siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk belajar agar proses pembelajaran lebih menyenangkan.
2. Bagi guru mata pelajaran sarana dan prasarana materi tata ruang kantor. Guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran sehingga menambah motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

Azar Arsyad (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Deni Darmawan (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yudhi Munadi (2013). *Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: GP Press Group.

Profil Singkat

Irvian Nur Kholis lahir pada tanggal 3 Januari 1994 di Gunungkidul. Saat ini berstatus sebagai mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2012.

Muslikhah Dwihartanti, M.Pd adalah dosen prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Beliau lahir pada 11 Mei 1978. Jenjang pendidikan S1 bidang Administrasi Negara di Universitas Gajah Mada serta S2 Magister Pendidikan jurusan Teknologi Pembelajaran di Universitas Negeri Yogyakarta.