

**PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PRO CS5 PADAM STANDAR
KOMPETENSI MENGELOLA PERTEMUAN/RAPAT DI KELAS XI
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES**

***THE LEARNING MEDIA DEVELOPMENT WITH
ADOBE FLASH PRO CS5 MEDIA ON STANDARD OF COMPETENCE
MANAGING MEETINGS IN CLASS XI
OFFICE ADMINISTRATION SKILL COMPETENCE
MUHAMMADIYAH 1 VOCATIONAL HIGH SCHOOL WATES***

Kathy Ermey Sari, Siti Umi Khayatun Mardiyah
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta,
kathyermey Sari@gmail.com , ummikha@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran menggunakan Media *Adobe Flash* untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates pada Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Media pembelajaran telah dikembangkan dengan tahap: 1) analisis, dilakukan pengumpulan informasi tentang analisis materi, analisis kebutuhan, dan analisis siswa; 2) perencanaan, yaitu tahap perancangan pembuatan *flowchart* dan *storyboard*; 3) *development*, yaitu tahap pengembangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya; 4) *Implementation*, yaitu tahap implementasi yang dilakukan dengan melalui dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil penelitian uji kelayakan Media Pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,35 (sangat baik); 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,23 (sangat baik); 3) Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh skor rata-rata 4,1 (baik); 4) Uji Coba Kelompok Besar diperoleh skor rata-rata 4,23 (sangat baik). Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Adobe Flash, Mengelola Pertemuan/Rapat

Abstract

This research is aimed at developing learning media with adobe flash for students of class XI Office Administration Skill Competence in Muhammadiyah 1 Vocational High School Wates on Standard of Managing Meetings Competence. This research is also aimed at finding the feasibility of learning media. The learning media was developed through stages: 1) analysis stage, there was collecting information about content analysis, needs analysis, and student analysis; 2) design stage was a stage of designing the creation flowchart and storyboard; 3) development stage was a stage of developing the design into the actual display; 4) implementation stage was an implementation stage done through two steps, namely small group test and large group test. The results of research about the feasibility test of learning media through adobe flash media are based on the assessment: 1) the content expert gives average score 4,35 (excellence); 2) the media expert gives average score 4,23 (excellence); 3) Small Group Test got average score 4,1 (good); 4) Large Group Test got average score 4,23 (excellence). Therefore, the current developed learning media is worth it to be used as the learning media for students of Class XI Office Administration Skill Program on Standard of Competence Managing Meetings.

Keywords: Development, Learning Media, Adobe Flash, Managing Meetings

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu yang dipandang sangat penting dan merupakan kewajiban negara dan warga negara itu sendiri. Pendidikan bertujuan antara lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar semakin berkualitas. Seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pesatnya perkembangan teknologi sangat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, terutama pada bidang pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi, pendidikan menjadi lebih mudah didapatkan oleh masyarakat. Teknologi yang muncul pada tahun 1997 adalah teknologi *micro processor* yang melahirkan pemakaian komputer yang dirancang secara khusus untuk mengolah data, video, audio, dan kegiatan interaktif. Komputer merupakan salah satu produk teknologi yang dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.

Alat bantu pengajaran atau bisa disebut alat pembelajaran merupakan semua alat untuk membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran yang merupakan salah satu dari alat pembelajaran sangatlah diperlukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mendorong pemahaman siswa di kelas sehingga prestasi siswa meningkat. Pemanfaatan berbagai media dalam pembelajaran akan memudahkan proses komunikasi dan interaksi dari pendidik ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan merangsang indra penglihatan dan pendengaran sehingga dalam pemahaman dan minat peserta didik dalam pembelajaran meningkat.

Media secara bahasa berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Rusman (2012, p.160), "media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran serta sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran".

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran yang membawa informasi dari sumber kepada penerima, dalam hakikatnya

sebagai pendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002, p.2) memberikan pendapatnya mengenai manfaat media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- (a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- (b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- (c) 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 tiap jam pelajaran.
- (d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Wawancara yang dilakukan dengan guru standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Wates pada tanggal 5 April 2016 diketahui bahwa sekolah telah memfasilitasi *lcd* proyektor di dalam kelas dan di Laboratorium (lab) komputer, tetapi guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut secara optimal. Media yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi adalah modul dan siswa berkewajiban untuk mencatat materi yang disampaikan oleh guru karena modul yang digunakan hanya diperbolehkan untuk dipinjam dari perpustakaan dan setelah pembelajaran selesai modul dikembalikan di perpustakaan. Media pembelajaran dalam standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat kompetensi keahlian administrasi perkantoran masih belum dikembangkan. Ini dikarenakan adanya kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik dan masih menggunakan metode konvensional membuat minat dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran menjadi berkurang. Pembelajaran konvensional atau disebut juga dengan metode ceramah membuat siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas sehingga menyebabkan siswa merasa bosan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya siswa yang tidak begitu paham terhadap

apa yang disampaikan oleh guru, selain itu respon dari siswa cenderung pasif. Terdapat pula peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung, ada tiga siswa yang asik bermain *handphone* dan tidak memperdulikan guru yang sedang mengajar di depan kelas.

Observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Wates pada tanggal 19 September 2016 diperoleh informasi bahwa masih ada 65% siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran mengelola pertemuan/rapat dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran dan siswa tidak mempunyai buku pegangan seperti modul untuk dipelajari di rumah. Sebanyak 85% dari siswa siswi tersebut setuju dan tertarik untuk diadakannya pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat. Sebagian besar siswa siswi menginginkan media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah memahami materi pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Wates menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat yaitu 75, namun masih banyak siswa yang belum mencapai KKM, masih terdapat 52,7 % yang belum mencapai KKM, hal ini dapat dilihat dari nilai Ulangan Tengah Semester. Kurang perhatiannya siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru menyebabkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Dapat disimpulkan faktor-faktor penyebab tidak mencapai standar nilai siswa yang telah ditentukan yaitu: (1) metode pembelajaran yang kurang menarik, (2) minat dari siswa untuk mengikuti pembelajaran kurang, (3) media pembelajaran yang digunakan guru hanya modul.

Banyak cara untuk membuat media pembelajaran, tetapi guru memiliki keterbatasan dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan guru untuk membuat media dan belum adanya pelatihan pembuatan media disekolah. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Upaya untuk menambah pemahaman siswa dilakukan dengan

memberikan media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Pemberian media ini bertujuan untuk menambah pemahaman siswa setelah siswa mendapatkan materi tentang mengelola pertemuan/rapat. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang sesuai untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *adobe flash*, dikarenakan belum adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/papat di SMK Muhammadiyah 1 Wates.

Penggunaan media pembelajaran menurut Jerome Bruner dalam Daryanto (2010, p.13) mengatakan bahwa, "proses belajar hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian belajar dengan symbol, yaitu dengan menggunakan kata-kata". Gambaran atau film yang disajikan secara jelas dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan juga sangat dibutuhkan perencanaan yang matang yang dapat digunakan dengan baik oleh siswa dan pendidik. Dengan demikian sangat diperlukan pemilihan media yang tepat yang dapat digunakan secara optimal. Arief S. Sadiman, dkk (2011, p.85) mengemukakan bahwa, "pemilihan media harus dikembangkan sesuai tujuan yang ingin dicapai, kondisi, keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat khas media yang bersangkutan". Media yang dipilih dan digunakan harus sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa, sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar.

Fasilitas di SMK Muhammadiyah 1 Wates telah mendukung untuk diadakannya media pembelajaran berbasis komputer *adobe flash*. Sekolah memiliki laboratorium komputer berjumlah 23 unit komputer yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pada laboratorium ini spesifikasi dan jumlah komputer telah mendukung penggunaan media pembelajaran *adobe flash* karena telah memakai sistem operasi *windows 7*.

Media pembelajaran menggunakan *adobe flash* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media yang lain, yaitu dapat

menampilkan materi secara visual diikuti dengan penjelasan suara, video, maupun animasi yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan didukung oleh media pembelajaran yang bersifat audio-visual ini, maka siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati dan menyimak. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut akan memungkinkan peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menguasai materi dengan baik.

Adobe Flash merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor, maupun *bitmap*, dan media interaktif. Video atau animasi yang dihasilkan oleh aplikasi ini mempunyai ekstensi “*swf*”. Selain itu *adobe flash* juga memiliki bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script* dapat digunakan untuk membuat animasi dan memberi efek gerak pada animasi. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain yaitu *HTML, PHP, and XML*. Hasil dari *adobe flash* juga dapat ditampilkan di berbagai media *website, VCD, DVD, dan Handphone*. Oleh karena itu, tidak jarang peneliti menggunakan *Flash* untuk mengembangkan media pembelajaran (Deni Darmawan, 2012, p.259).

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah mengembangkan media pembelajaran *adobe flash pro cs5* untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat di kelas XI AP SMK Muhammadiyah 1 Wates dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Pro CS5* untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dari ahli materi, ahli media dan siswa.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash pro cs5* serta dapat memberikan informasi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru, bagi guru standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat diharapkan media yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media untuk diaplikasikan pada siswa dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

- b. Bagi siswa, membantu meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran mengelola pertemuan/rapat serta membantu memperjelas dan memahami materi.
- c. Bagi peneliti, menambah pengetahuan tentang penelitian *R&D (research & development)* sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan media-media lainnya

Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran untuk Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Desain penelitian pengembangan ini menggunakan lima tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*), namun pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan 4 tahap yaitu ADDI (*Analysis, Design, Development, and Implementation*). Hal tersebut dikarenakan penelitian pengembangan ini hanya dilakukan untuk menilai kelayakan produk, tidak sampai untuk menilai keefektifan media. Adapun tahap pengembangan yang telah di modifikasi yaitu:

- 1) Analisis (*Analysis*) pada tahap analisis dilakukan tiga tahapan yaitu: (a) Analisis isi materi adalah analisis terhadap komponen pembelajaran yang meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan isi materi media yang akan disajikan; (b) Analisis Siswa digunakan untuk mengetahui kondisi siswa yang akan menggunakan media pembelajaran dilihat dari kesanggupan belajarnya; (c) Analisis Konsep Media menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu menentukan macam aplikasi yang akan dibuat seperti pelatihan atau pembelajaran.
- 2) Tahap perencanaan (*Design*) pengembangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Ada dua tahapan pada tahap perencanaan yaitu membuat *flowchart* yakni diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media dan membuat *storyboard* yang dilakukan dengan *flowchart* sebagai acuannya.

- 3) Tahap Pengembangan (Development) terdapat 3 kegiatan yaitu: (a) Pembuatan produk; (b) Validasi Ahli; (c) Revisi.
- 4) Implementasi (*Implementation*) Media diujicobakan di lapangan (dalam penelitian ini di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Administrasi Perkantoran) dengan jumlah total siswa 55 orang. Tahap yang digunakan adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil melibatkan 9 orang siswa dan uji coba kelompok besar melibatkan 64 orang siswa.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Wates yang beralamat di Jalan Gadingan, Wates 55611, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dimulai dari penyusunan proposal penelitian sampai dengan penyusunan laporan penelitian. Penelitian diawali dengan observasi awal dan wawancara sejak bulan Februari 2016. Pengambilan data penelitian ini dilakukan pada bulan November 2016.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdapat pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran pada standar kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat. Ahli Media, Ahli Materi, dan Siswa merupakan objek pada penelitian ini. Pemilihan ahli media, ahli materi, dan siswa pada penelitian pengembangan ini yang mencakup kriteria sebagai berikut:

- a. Dosen yang ahli di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang memahami tentang media pembelajaran.
- b. Guru pengampu Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat di SMK Muhammadiyah 1 Wates.
- c. Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

Objek penelitian yang digunakan adalah bahan ajar pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat pada siswa kelas XI.

Penilaian Produk

Penilaian pada produk ini dilakukan melalui beberapa tahap. Sebelum digunakan untuk siswa, tahap awal dilakukan validasi oleh ahli materi yaitu guru standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dan ahli media yaitu dosen yang ahli dalam media pembelajaran untuk mendapatkan komentar dan saran untuk perbaikan produk atau revisi produk tahap 1. Hasil revisi produk tahap 1 kemudian diujikan

kepada siswa dalam kelompok kecil yang berjumlah 9 siswa. Setelah melalui revisi tahap 1 dan tidak ada revisi kembali dan telah melalui uji coba kelompok kecil dilakukan uji coba kelompok besar dengan jumlah 46 siswa. Dengan demikian jumlah subjek uji coba yang terlibat berjumlah 55 siswa.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data ini di dapat dari berbagai sumber yaitu dari ahli media, ahli materi dan siswa, data kualitatif di dapat dari komentar, saran dan masukan perbaikan dari ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket uji coba oleh ahli media, ahli materi dan siswa yang berupa nilai kategori yaitu 5,4,3,2,1 yang kemudian kategori ini diubah menjadi data kualitatif, dapat dilihat dalam tabel 5 berikut:

Tabel 1. Skor Skala *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk memperoleh kriteria kelayakan media dari ahli media dan ahli materi. Pada ahli materi terdapat dua aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran dan isi. Ahli media memilai dua aspek yaitu tampilan dan pemograman. 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 isi, pembelajaran, dan tampilan. Angket diberikan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media. Angket disusun dengan menggunakan skala Likert lima.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar, masukan dan saran dari ahli media, ahli materi dan peserta didik yang disimpulkan untuk perbaikan produk media pembelajaran interaktif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil

angket oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala *Likert* (interval 1 sampai 5) untuk mengetahui kualitas produk. Teknik analisis kualitatif

Teknik analisis kualitatif yang dimaksud adalah data yang berupa masukan, komentar, kritik dan saran perbaikan produk yang diperoleh dari hasil angket oleh ahli materi, dan ahli media serta siswa. kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Data kualitatif tersebut dianalisis secara deskriptif dan selanjutnya dijadikan masukan untuk melakukan revisi produk.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik dihitung skor rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor ideal seluruh item}}$$

Data yang telah didapat dari setiap penilaian akan disesuaikan dengan kriteria kualitatif menurut Eko Putro Widyoko (2009: 238) sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi skor aktual menjadi skala lima

No.	Rentang Skor (i)	Nilai	Kategori
1	$X > Mi + 1,8 S_{Bi}$	$> 4,2$	Sangat Layak
2	$Mi + 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 1,8 S_{Bi}$	$>3,4-4,2$	Layak
3	$Mi - 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 0,6 S_{Bi}$	$>2,6-3,4$	Cukup
4	$Mi - 1,8 S_{Bi} < X \leq Xi - 0,6 S_{Bi}$	$>1,8-2,6$	Kurang Layak
5	$X \leq Mi - 1,8 S_{Bi}$	$\leq 1,8$	Tidak Layak

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang dicapai)

Mi = rerata skor ideal

= $(1/2)$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

S_{Bi} = simpangan baku skor ideal

= $(1/6)$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimum dengan kategori “layak” sehingga hasil penelitian baik dari ahli materi, ahli media dan siswa jika telah didapat hasil penilaian akhir dengan nilai minimum, maka produk pengembangan pembelajaran interaktif tersebut dianggap layak digunakan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

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

1. Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat dengan tahap pengembangan ADDI (Analysis, Design, Development, Implementation) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tahap Analysis (Analisis), tahap pertama dalam pengembangan ini adalah analisis. Analisis dilakukan dengan observasi lapangan yakni di kelas XI Administrasi Perkantoran. Tahap analisis yang dilakukan yaitu:

1) Analisis Isi Materi

Materi yang dipelajari pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dibagi dalam 4 kompetensi dasar yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat, menyelenggarakan pertemuan/rapat, membuat catatan hasil pertemuan/rapat, dan mendistribusikan hasil pertemuan/rapat. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk dua kompetensi dasar yang dapat digunakan dalam pembelajaran satu semester di kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Materi soal latihan yang dibuat pada media menyesuaikan dengan masing-masing kompetensi dasar. Materi soal berjumlah 13 butir yang dibagi sebanyak 10 soal pilihan ganda, 1 portofolio, dua tugas pada kompetensi dasar 1, dan 2 soal untuk kompetensi dasar 2.

2) Analisis Siswa

Analisis dilakukan dengan mengamati pembelajaran di kelas dengan guru mata pelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat. Setelah melakukan pengamatan, siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Belum ada siswa yang bertanya disaat guru memberikan sesi tanya jawab. Siswa hanya mendengarkan ceramah guru dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru.

3) Analisis Konsep Media

Konsep media yang diinginkan oleh siswa yaitu media yang memiliki tampilan menarik dan membuat pelajaran mudah untuk dipahami. Guru menginginkan media

pembelajaran yang didalamnya terdapat materi yang jelas dan mengacu pada silabus. Adapun penugasan yang diberikan yaitu membuat surat undangan, membuat agenda rapat, dan menyusun proposal yang sesuai dengan materi mengelola pertemuan/rapat.

b. Tahap Design (Perencanaan)

Pada tahap kedua dalam penelitian ini dilakukan perencanaan media pembelajaran berupa *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* merupakan bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu dengan proses lainnya dalam suatu program. Pembuatan *flowchart* menggunakan *microsoft visio 2016*. *Storyboard* merupakan sketsa gambar yang disusun sesuai nasakah. Sketsa gambar disesuaikan prosesnya dengan *Flowchart*. Perencanaan *Storyboard* dibuat menggunakan *Corel Draw X7*.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan desain ke dalam bentuk multimedia, pembuatan instrumen validasi ahli, dan revisi. Adapun penjelasan pada setiap tahap *development* sebagai berikut:

- 1) Pengembangan desain ke dalam bentuk media. Pengembangan media ini menyesuaikan dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang pada tahap desain. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan adalah media berbasis komputer. Program yang digunakan untuk menerjemahkan desain ini berupa program Adobe Flash Pro CS5 untuk membuat animasi dengan gambar, teks, dan audio menggunakan *actionsript*.
- 2) Pembuatan Instrumen Validasi Ahli Instrumen validasi berupa angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media yang berfungsi untuk menilai tentang media pembelajaran yang telah dikembangkan.
- 3) Validasi Ahli Pada tahap ini media yang telah dikembangkan dengan *Adobe Flash* dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah divalidasi oleh ahli, kemudian media pembelajaran

direvisi berdasarkan masukan ahli. Media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka media pembelajaran siap untuk di implementasikan di lapangan.

4) Revisi Produk

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

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah melalui tahap validasi. Media pembelajaran diuji cobakan dengan melibatkan siswa SMK kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran untuk mengetahui tanggapan dari siswa terhadap produk Media Pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1) Uji Coba Kelompok kecil

Uji coba kelompok Kecil dilakukan pada tanggal 21 November 2016 pada 9 siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan tahap yang dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 46 siswa kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.

Pembahasan Hasil Penelitian

Analisis Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat untuk Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Administrasi Perkantoran yang telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan. Produk akhir juga dikemas dengan *CD* pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran tidak sepenuhnya berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

- a. Produk media pembelajaran yang dihasilkan pengembang masih pada tingkat pemula,

animasi yang dihasilkan hanya sebatas pengetahuan pengembang.

- b. Pengembangan desain kedalam bentuk media memerlukan waktu yang lama hingga dua bulan.
- c. Media pembelajaran merupakan produk yang bergantung pada ketersediaan sumber daya listrik dan dukungan perangkat komputer.

Kelayakan Produk

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan validasi oleh ahli dan siswa. Kriteria kelayakan media dari data kuantitatif disesuaikan dengan kriteria data kualitatif menurut Eko Putro Widyoko (2009: 238). Adapun hasil konversi data tersebut sebagai berikut:

1. Ahli materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Dwi Artati S.Pd dari SMK Muhammadiyah 1 Wates. Penilaian validasi ahli materi dilakukan untuk menilai 2 aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi atau materi. Berdasarkan penilaian dalam aspek pembelajaran di dapatkan rata-rata skor 4,45 dengan dikategorikan sangat baik, penilaian terdiri dari 11 indikator pernyataan. Selanjutnya pada aspek isi atau materi didapatkan rata-rata skor 4,22 dengan dikategorikan sangat baik. Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek pembelajaran dan isi atau materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa total rata-rata nilai (X) 4,45 terletak pada rentang skor $4,2 > X < 5,0$ yang berarti produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat yang dikembangkan masuk kategori sangat baik, sehingga sangat layak untuk digunakan.

2. Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh Bapak Nurkhamid, S.Si, M.Kom, Ph.D dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi mencakup dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemograman. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek tampilan di dapat skor rata-rata 4,33 dan dikategorikan sangat baik, penilaian tersebut terdiri dari 9 indikator pernyataan. Pada aspek pemograman mendapat skor rata-rata 4,16 dan dikategorikan baik. Hasil validasi ahli media, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa total rata-rata nilai (X) 4,23 terletak pada rentang skor $4,2 >$

$X < 5,0$ yang berarti produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat yang dikembangkan masuk kategori sangat baik, sehingga sangat layak untuk digunakan.

3. Siswa

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil menggunakan teknik *simple random sampling*. Uji coba yang melibatkan 9 orang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates yang diambil secara acak. Aspek yang dinilai pada uji coba adalah aspek isi atau materi, aspek pembelajaran, dan aspek tampilan. pada aspek isi atau materi mendapatkan rata-rata nilai tertinggi yaitu 4,2 sedangkan aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai 4,1 dan aspek tampilan mendapatkan rata-rata nilai 4. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan bahwa total rata-rata nilai (X) 4,1 terletak pada rentang skor $3,4 > X < 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “baik” sehingga layak untuk digunakan.

b. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar yang dilakukan terhadap 46 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Aspek yang dinilai pada uji coba adalah aspek isi atau materi, aspek pembelajaran, dan aspek tampilan. pada aspek isi atau materi mendapatkan rata-rata nilai tertinggi yaitu 4,26 sedangkan aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai 4,24 dan aspek tampilan mendapatkan rata-rata nilai 4,1. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan bahwa total rata-rata nilai (X) 4,26 terletak pada rentang skor $4,2 > X < 5,0$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat baik” sehingga “sangat layak” untuk digunakan. Perbaikan media tidak dilakukan karena tidak terjadi kesalahan terkait aspek-aspek pada media pembelajaran setelah mengetahui saran dan komentar yang diberikan oleh siswa.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka

hasil pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dengan dua kompetensi dasar yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat dan menyelenggarakan pertemuan/rapat untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran telah dikembangkan menggunakan tahap ADDI (*Analisis, Desain, Development, dan Implementation*).
 - a. Tahap Analisis, pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi tentang analisis materi, analisis kebutuhan, dan analisis siswa.
 - b. Tahap Perencanaan, yaitu tahap perancangan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yang di sesuaikan dengan analisis isi materi.
 - c. Tahap *Development*, yaitu tahap pengembangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya, pembuatan validasi ahli materi, validasi ahli media dan revisi terhadap produk media pembelajaran. Penilaian ahli media pada aspek tampilan dan pemograman termasuk pada kategori sangat baik dan penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran dan isi termasuk pada kategori sangat baik.
 - d. Tahap *Implementation*, yaitu tahap implementasi yang dilakukan dengan melalui dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa dengan kategori penilaian baik dan uji coba kelompok besar melibatkan 46 siswa dengan kategori penilaian sangat baik. Uji coba dilakukan oleh siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dengan dua kompetensi dasar yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat dan menyelenggarakan pertemuan/rapat untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan

(SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata nilai (X) terletak pada rentang skor $4,2 > X < 5,0$ dengan kategori “Sangat Baik” yang berarti produk yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.
- b. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata nilai (X) terletak pada rentang skor $4,2 > X < 5,0$ dengan kategori “Sangat Baik” yang berarti produk yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.
- c. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan bahwa rata-rata nilai (X) 4,1 terletak pada rentang skor $3,4 > X < 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori “baik” sehingga “layak” untuk digunakan
- d. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok besar dapat dinyatakan bahwa rata-rata nilai (X) (X) 4,23 terletak pada rentang skor $4,2 > X < 5,0$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik sehingga “sangat layak” untu digunakan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka Media Pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat kelas XI untuk SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 1 Wates termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dan siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini untuk meningkatkan pemahaman terhadap standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran pada standar kompetensi yang

lain dengan model pengembangan ADDI agar pembelajaran lebih menarik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan tidak hanya sampai penilaian kelayakan, sebaiknya perlu melakukan tahap evaluasi agar dapat diketahui efektifitasnya.

Perkantoran di Universitas Negeri Yogyakarta tahun lulus 2004 serta S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013

Daftar Pustaka

Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

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

Eko Putro Widyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensio.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 78. Sekretariat Negara. Jakarta. Diakses dari (<http://referensi.elsam.or.id/2014/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional/>) pada tanggal 18 Juli 2016, jam 09.00.

Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta

Profil Singkat

Kathy Ermey Sari lahir pada tanggal 12 April 1995 di Kerinci, Jambi merupakan mahasiswa angkatan 2012 dan saat ini menyelesaikan studi di Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd adalah dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Lahir pada tanggal 7 Desember 1980. Menempuh pendidikan S1 bidang Pendidikan Administrasi