PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN COMMUNICATION SKILL IN WORKPLACE BERBASIS ANDROID DI SMK NEGERI 1 JOGONALAN

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED COMMUNICATION SKILL IN WORKPLACE LEARNING MEDIA IN JOGONALAN 1st STATE VOCATIONAL SCHOOL

Arinta Amelia Helda Pratama, Muslikhah Dwihartanti
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: arintahelda@gmail.com, muslikhah@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android; dan (2) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* Berbasis Android Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 1 Jogonalan. Jenis penelitian ini adalah research and development dengan dengan menggunakan model 4D dari Thiagarajan dan Semmel. Sampel penelitian adalah siswa kelas Kelas X OTKP SMKN 1 Jogonalan sebanyak 32 siswa sebagai sampel uji terbatas dan sebanyak 64 siswa sebagai uji sampel luas. Penilaian ahli menggunakan 1 ahli media dan 1 ahli materi. Objek penelitian berupa aplikasi media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android. Jenis instrumen yang digunakan pada penelitian angket untuk mengukur penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian siswa. Validitas instrumen menggunakan rumus korelasi product moment dan reliabilitas menggunakan rumus Alpha Croncbach. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan prosentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android dilakukan dengan empat tahapan 4D meliputi define, *design*, develop, dan disseminate. Tahap define mencakup analisis kebutuhan, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Tahap design mencakup pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap develop mencakup pembuatan media media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android, validasi ahli media serta ahli materi, revisi dari para ahli, pengembangan media berdasar saran para ahli, dan uji kelayakan dari para ahli dan siswa. Tahap Disseminate merupakan tahap akhir yaitu tahap penyebarluasan ke khalayak luas. (2) Kelayakan pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android pada mata pelajaran administrasi umum Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 1 Jogonalan berdasar penilaian ahli media berada pada kategori sangat layak dengan persentase 82,67%. Penilaian ahli materi pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android menyatakan berada pada kategori sangat layak dengan persentase 68,75%. Penilaian tanggapan siswa terkait pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android berada pada kategori layak sebanyak 56 siswa (87,5%) dan sisanya berada pada kategori sangat layak sebanyak 8 siswa (12,5%).

Kata Kunci: media pembelajaran, *communication skill in workplace,* dan berbasis android

Abstract

This study aims to: (1) describe the development of Android-based Communication Skills In Workplace learning media; and (2) to determine the feasibility of Android-based Communication Skill In Workplace learning media for Class X Office Automation and Management (OTKP) at SMK Negeri 1 Jogonalan. This type of research is research and development using the 4D model from Thiagarajan and Semmel. The research sample was students of Class X OTKP SMKN 1 Jogonalan with a total of 32 students as a limited test sample and as many as 64 students as a broad sample test. Expert assessment uses 1 media expert and 1 material expert. The research object is an android-based Communication Skill In Workplace learning media application. The type of instrument used in the questionnaire research is to measure the assessment of media experts, material experts, and student assessments. The validity of the instrument uses the product moment correlation formula and the reliability uses the Alpha Croncbach formula. Data analysis techniques using descriptive analysis with percentages. The results of the study show that (1) The development of android-based in-workplace communication skill learning media was carried out in four 4D stages including define, design, develop, and disseminate. The define

stage includes needs analysis, concept analysis, and goal specification. The design stage includes media selection, format selection, and initial design. The develop stage includes making communication skill learning media in the workplace based on Android, validating media experts and material experts, revising from experts, developing media based on expert advice, and due diligence from experts and students. The Disseminate stage is the final stage, namely the dissemination stage to a wide audience. (2) The feasibility of developing android-based communication skill learning media in the general administration subject for Class X Office Automation and Management (OTKP) at SMK Negeri 1 Jogonalan based on the assessment of media experts is in the very decent category with a percentage of 82.67%. The assessment of material experts for developing communication skills in the workplace based on Android stated that it was in the very feasible category with a percentage of 68.75%. Assessment of student responses related to the development of Android-based communication skill learning media in the workplace is in the appropriate category of 56 students (87.5%) and the rest are in the very feasible category of 8 students (12.5%).

Keywords: learning media, communication skills in the workplace, and android based

Pendahuluan

Tugas pengajar dalam meningkatkan pendidikan yang berkualitas adalah dengan cara mengupgrade kemampuan diri dalam hal sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Guru agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan maka harus inovatif, mampu memilih dan menciptakan media pembelajaran tertentu sehingga memunculkan keteretarikan siswa dalam belajar. Sejalan dengan Rohmadi (2019), guru diharapkan dapat berpikir imajinatif dan analitis, komunikatif, bekerjasama, memiliki banyak materi ajar baik secara langsung maupun melalui internet, metode pembelajaran yang baru, alat pembelajaran, serta kemampuan membaca dan menulis yang baik untuk kemajuan dan keunggulan bangsa di masa depan.

Sarana yang digunakan untuk menjembatani permasalahan pembelajran dalah satunya adalah dengan menggunakan media belajar. Media pembelajaran dapat disebut sebagai alat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar dalam rangka pencapaian tujuan (Kustandi dan Sutjipto, 2013, p. 8). Ketika guru dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, pembelajarn menjadi tidak membosankan, siswa tertarik belajar, dan materi mudah diterima selama proses belajar berlangsung. Akan tetapi, faktanya tidak semua guru melek teknologi dan dapat berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Guru belum mampu memanfaatkan teknologi khususnya dalam pengembangan media pembelajaran tertentu sehingga menyebabkan kondisi belajar mengajar monoton dan terkesan membosankan.

Pentingnya menggunakan media belajar di kelas sesuai temuan Nurcahyo (2016) yang menemukan bahwa penggunaan presentasi visual dan aplikasi berbasis android memiliki efek yang serupa terhadap pencapaian belajar siswa dibandingkan dengan hanya menggunakan papan tulis. Penelitian lain yang dilakukan oleh Suaib (2019) menemukan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap keberhasilan pembelajaran peserta didik. Penelitian ini mengkaji tentang administrasi umum dengan kemampuan dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja pada kelas X. Materi dalam kemampuan dasar ini cukup kompleks sehingga membutuhkan penjelasan secara rinci dan lebih jelas. Oleh karena itu, dalam rangka pemenuhan materi tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

Pada penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Pemilihan media belajar android menjadi tepat untuk dikembangkan karena relevan dengan temuan masalah di kelas X. Adapun permasalahan tersebut diantaranya siswa kelas X merasa jenuh dan tidak minat pada pembelajaran administrasi umum yang mengakibatkan kesulitan mencerna mapel tersebut karena sekolah masih menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil belajar siswa diketahui jika sebanyak 70% siswa dinyatakan tidak tuntas dan sebanyak 30% siswa dinyatakan tuntas pada kriteria ketuntasan mknimal (KKM) sebesar > 75. Hal ini disebabkan oleh berbagai kendala dalam penggunaan media untuk menyampaikan materi.

Permasalahan lainnya ialah belum maksimalnya pemanfaatan *gadget* atau *smartphone* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Fakta ini memiliki banyak latar belakang: beberapa siswa tidak memiliki *gadget* atau *smartphone* yang memadai untuk mendukung proses belajar-mengajar mereka. Selain *device*, jaringan internet dan ketersediaan paket data juga menjadi salah satu masalahnya. Siswa kurang mampu memiliki keterbatasan dalam membeli paket data untuk mengakses internet. Terlebih saat ini pembelajaran mengedepankan komunikasi melalui aplikasi *Whatsapp* dan *email* yang membutuhkan jaringan internet untuk aksesnya. Bagi siswa yang tidak memiliki banyak kuota akan lebih sering offline dan jarang mengecek grup *Whatsapp*, padahal di sana adalah media utama guru dan siswa berkomunikasi dan menyampaikan tugas. Pemerintah mengharapkan dapat meningkatkan hasil belajar namun kenyataannya menjadi bumerang.

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah meluas penggunaannya pada berbagai aspek terutama aspek pendidikan. Dewasa ini telah banyak teknologi pendidikan yang dikembangkan untuk menunjang proses pendidikan supaya menjadi lebih baik. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan akan menjadikan pendidikan pada saat ini bisa lebih maju dan berkembang, sehingga masyarakat bisa hidup lebih kreatif dan berpendidikan. Penggunaan media berbasis teknologi, materi dalam mata pelajaran yang bersifat luas dan banyak dapat dipermudah. Media dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi juga lebih memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran yang dapat terbantu dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media ini, yaitu mata pelajaran administrasi umum.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu alat atau bahan yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan/ informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berupa catatan tertulis seperti buku dan modul, akan tetapi media ppembelajaran juga dapat berupa audio visual seperti tayangan video ataupun bentuk lainnya yang memiliki tujuan serupa yakni untuk menyampaikan informasi/materi kepada para peserta didik.

Adminitrasi Umum merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berperan sebagai bekal dasar ilmu peserta didik jurusan OTKP, sehingga mata pelajaran ini harus dikuasai dengan tuntas oleh siswa. Mata pelajaran administrasi umum tepatnya pada KI KD tertentu memiliki peranan penting dalam kegiatan administrasi seperti pada kompetensi dasar *Menerapkan komunikasi di tempat kerja* karena beberapa kompetensi dasar tersebut wajib ditempuh oleh kelas X. Kompetensi dasar tersebut berguna pada saat peserta didik berada di dunia kerja yang berkaitan dengan kegiatan komunikasi di tempat. Materi dalam kompetensi dasar ini cukup kompleks sehingga membutuhkan penjelasan secara terperinci dan lebih riil agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android penting dan untuk inovasi dalam pembuatan media yang sudah ada. Android adalah sebuah *software mobile* yang di dalamnya terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Sistem operasi android, yaitu sistem operasi berbasis Linux Kernel yang dikembangkan oleh *google* dan *open handset alliance* dan bersifat terbuka untuk para pengembang dalam menciptakan dan menggunakan aplikasi (Krisnawan, 2014, p. 58). (Krisnawan, 2014, p. 59). Android saat ini sangat popular dikalangan masyarakat, menurut Istiyanto (2013, p. 16) hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut:

a. Faktor Kecepatan
b. Aspek Produktivitas
c. Kreatifitas Desain
d. Fleksibilitas dan Keandalan

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android; dan (2) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* Berbasis Android Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 1 Jogonalan.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dalam

bahasa Inggris disebut *Research and Development* (R & D). R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2010, p. 407). Pengembangan media pembelajaran media pembelajaran *Communication Skill in Workplace* berbasis Android kelas X OTKP di SMK N 1 Jogonalan dilakukan dengan menggunakan model 4-D terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Berdasarkan pengertian di atas kita dapat menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk yang tidak hanya berupa materi, namun dapat berupa proses dan prosedur tertentu.

Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Jogonalan yang beralamat di Jalan Yogya-Solo, Kel. Prawatan, Kec. Jogonalan, Tegalmas, Klaten, Jawa tengah. Penelitian dikhususkan untuk kelas X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 07 Januari 2023 - 21 Juni 2023.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) yang terdiri dari 64 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media *communication skill in workplace* berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi umum Kelas X OTKP SMKN 1 Jogonalan.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Jenis instrumen yang digunakan pada penelitian angket untuk mengukur penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian siswa. Sugiyono (2013, p. 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Croncbach*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan prosentase.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

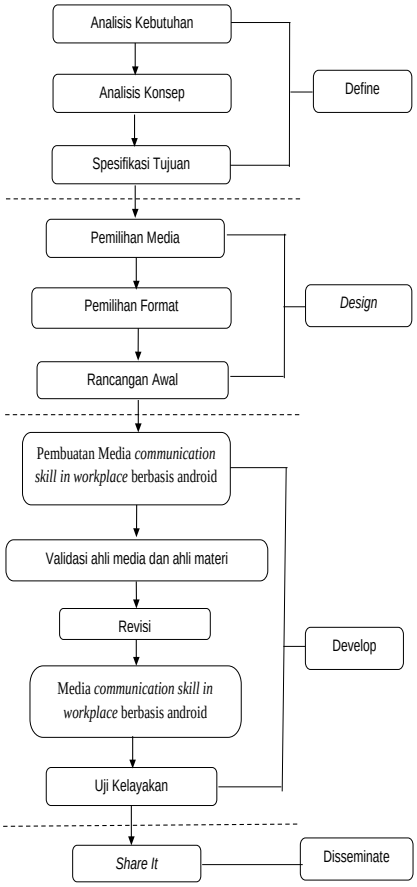
Penelitian pengembangan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android dilaksanakan pada bulan Juni 2023. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP), diambil sampel 32 responden sebagai sampel uji coba instrumen dan 75 responden sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Objek berupa media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif yang sebelumnya ditransformasikan terlebih dahulu berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan. Media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android ini diharapkan dapat digunakan oleh seluruh kalangan baik siswa, guru, maupun khalayak luas yang memerlukan inovasi dalam pembelajaran pada mata pelajaran administrasi umum Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP).

Penggunaan media pembelajaran adalah sesuatu yang penting agar proses belajar tidak terlalu abstrak dan memiliki variasi. Media adalah sebuah komponoen-komponen berbagai jenis yang digunakan di dalam lingkungan peserta didik sebagai alat bantu untuk merangsang kemampuan-kemampuannya di kegiatan pembelajaran (Purba et al., 2020, p. 8). Penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan berbagai macam aspek sehingga tujuan pembelajaran menjadi terarah dengan baik. Secara lengkap pengembangan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android pada mata pelajaran administrasi umum Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 1 Jogonalan adalah sebagai berikut:

Alur Penyusunan Media

Rancangan awal atau desain awal ini merupakan hasil awal rancangan produk yang akan dikembangkan. Metode dalam penelitian ini menggunakan model 4D yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: pendefinisian *(define)*, perancangan *(design)*, pengembangan

(develop), dan penyebaran *(disseminate)*. Adapun pengembangan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.



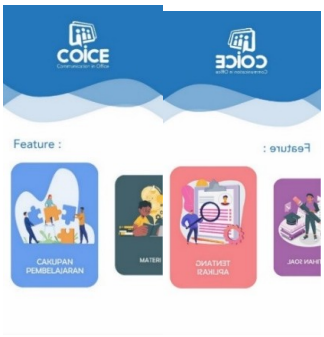
Gambar 1. Alur Penyusunan Media Pembelajaran

Tampilan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi android studio. Berikut gambaran dari media pembelajaran *My Case (Communication in Workplace)* berbasis android:



Gambar 2. Tampilan Logo aplikasi COICE



Gambar 3. Tampilan Halaman *Home*



Gambar 4. Halaman cakupan pembelajaran



Gambar 5. Halaman Materi



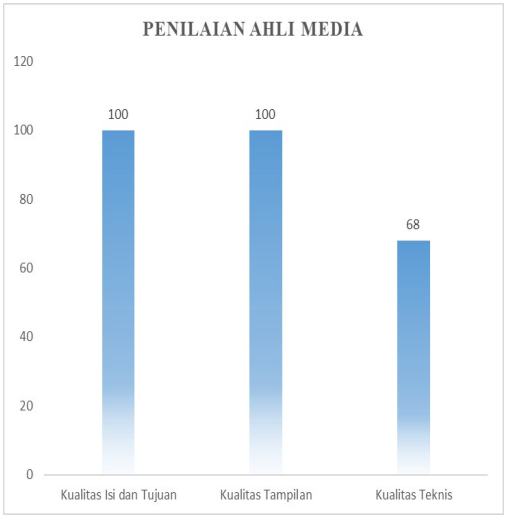
Gambar 6. Halaman Latian Soal



Gambar 7. Menu pengembang aplikasi

Penilaian Ahli Media

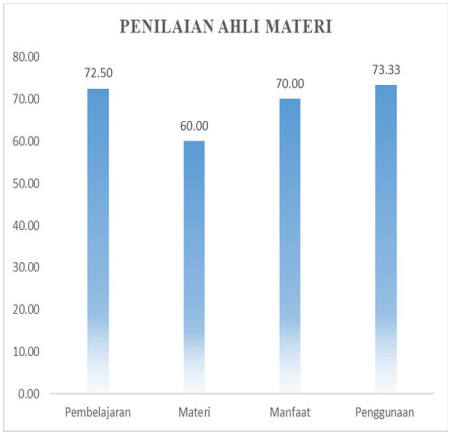
Penilaian ahli media permasing-masing aspek pada tingkat kelayakan media *communication skill in workplace* berbasis Android seluruhnya berada pada kategori sangat layak kecuali pada aspek kualitas teknis berada pada kategori layak. Berikut penggambarannya dalam bentuk diagram batang.



Gambar 8. Penilaian Ahli Media

Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi permasing-masing aspek pada tingkat kelayakan media *communication skill in workplace* berbasis Android seluruhnya berada pada kategori layak. Berikut penggambarannya dalam bentuk diagram batang.



Gambar 9. Penilaian Ahli Media

Hasil Uji Coba Sampel Terbatas

Berdasarkan penilaian peserta didik seluruhnya dinyatakan valid karena nilai rhitung lebih besar dari r table pada N = 32 sebesar 0,349. Nilai *cronbach alpha* pada uji terbatas sebesar 0.955. Nilai 0,955 lebih besar dari koefisien reliabilitas 0,6 sehingga angket tersebut dinyatakan reliabel atau handal dan dapat dilanjutkan pada uji luas.

Hasil Uji Pada Sampel Luas

Tanggapan penilaian siswa secara keseluruhan pada kelayakan media *communication skill in workplace* berbasis Android mayoritas berada pada kategori layak sebanyak 56 siswa (87,5%) dan sisanya berada pada kategori sangat layak sebanyak 8 siswa (12,5%).

Tabel 1. Kelayakan Media Ditinjau Dari Penilaian Siswa Secara Keseluruhan

Interval	Kategori	F	%
75,01% - 100,00%	Sangat Layak	8	12,5
50,01% - 75,00%	Layak	56	87,5
25,01% - 50,00%	Cukup Layak	0	0,00
00,00% - 25,00%	Tidak Layak	0	0,00
Jumlah		**64**	**100**

Tanggapan penilaian siswa secara keseluruhan pada kelayakan media *communication skill in workplace* berbasis Android berdasarkan aspek yang mengukur disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Tanggapan Penilaian Siswa Berdasarkan Aspek Pembelajaran

Interval	Kategori	F	%
75,01% -	Sangat	4	6,2

100,00%	Layak		
50,01% - 75,00%	Layak	57	89,1
25,01% - 50,00%	Cukup Layak	3	4,7
00,00% - 25,00%	Tidak Layak	0	0,00
Jumlah		**64**	**100**

Berdasarkan aspek pembelajaran pada kelayakan media *communication skill in workplace* berbasis Android mayoritas berada pada kategori layak sebanyak 57 siswa (89,1%), berada pada kategori sangat layak sebanyak 4 siswa (6,3%), dan berada pada kategori cukup layak sebanyak 3 siswa (4,7%).

Tabel 3. Tanggapan Penilaian Siswa Berdasarkan Aspek Media

Interval	Kategori	F	%
75,01% - 100,00%	Sangat Layak	16	25,0
50,01% - 75,00%	Layak	45	70,3
25,01% - 50,00%	Cukup Layak	3	4,7
00,00% - 25,00%	Tidak Layak	0	0,00
Jumlah		**64**	**100**

Berdasarkan aspek media pada kelayakan media *communication skill in workplace* berbasis Android mayoritas berada pada kategori layak sebanyak 45 siswa (70,3%), berada pada kategori sangat layak sebanyak 16 siswa (25,0%), dan berada pada kategori cukup layak sebanyak 3 siswa (4,7%).

Tabel 4. Tanggapan Penilaian Siswa Berdasarkan Aspek Manfaat

Interval	Kategori	f	%
75,01% - 100,00%	Sangat Layak	16	25,0
50,01% - 75,00%	Layak	45	70,3
25,01% - 50,00%	Cukup Layak	3	4,7
00,00% - 25,00%	Tidak Layak	0	0,00
Jumlah		**64**	**100**

Berdasarkan tabel diatas diketahui jika tanggapan penilaian siswa Berdasarkan aspek manfaat pada kelayakan media *communication skill in workplace* berbasis Android mayoritas berada pada kategori layak sebanyak 45 siswa (70,3%), berada pada kategori sangat layak sebanyak 16 siswa (25,0%), dan berada pada kategori cukup layak sebanyak 3 siswa (4,7%).

Tabel 5. Tanggapan Penilaian Siswa Berdasarkan Aspek Penggunaan

Interval	Kategori	f	%
75,01% - 100,00%	Sangat Layak	11	17,2
50,01% - 75,00%	Layak	50	78.1
25,01% - 50,00%	Cukup Layak	3	4,7
00,00% - 25,00%	Tidak Layak	0	0,00
Jumlah		**64**	**100**

Berdasarkan table diatas diketahui jika tanggapan penilaian siswa berdasarkan aspek penggunaan pada kelayakan media *communication skill in workplace* berbasis Android mayoritas berada pada kategori layak sebanyak 50 siswa (78,1%), berada pada kategori sangat layak sebanyak 11 siswa (17,2%), dan berada pada kategori cukup layak sebanyak 3 siswa (4,7%).

Pengembangan Media Pembelajaran *Communication Skill In Workplace* Berbasis Android

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android pada mata pelajaran administrasi umum Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 1 Jogonalan dilakukan dengan empat tahapan 4D meliputi define, *design*, develop, dan disseminate. Tahap define mencakup analisis kebutuhan, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Tahap design mencakup pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap develop mencakup pembuatan media media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android, validasi ahli media serta ahli materi, revisi dari para ahli, pengembangan media berdasar saran para ahli, dan uji kelayakan dari para ahli dan siswa. Tahap Disseminate merupakan tahap akhir yaitu tahap penyebarluasan ke khalayak luas.

Salah satunya adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Hasilnya, rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran; bahan ajar sebagian besar berupa buku paket yang jumlahnya terbatas; penggunaan media yang kurang bervariasi mengakibatkan proses pembelajaran cenderung kurang aktif; keterbatasan dan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pembelajaran cenderung monoton; belum maksimalnya pemanfaatan *gadget* atau

smartphone untuk menunjang kegiatan belajar mengajar; pencapaian nilai siswa rata-rata masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal); materi penerapan komunikasi di tempat kerja merupakan materi yang cukup kompleks sehingga siswa kesulitan memahami materi yang diberikan.

Oleh karena itu, perlu untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran administrasi umum. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi salah satunya dengan berbasis android. Fakta dilapangan tersebut memberikan inspirasi bagi penulis untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran administrasi umum dengan menggunakan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android.

Selain itu, materi pembelajaran administrasi umum juga masih minim baik dalam bentuk cetak maupun inovasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Atas dasar hal tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android, maka siapapun dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa adanya batasan waktu layaknya disekolah dikarenakan jam belajar di sekolah terbatas, sehingga mengakibatkan kurangnya waktu yang dimiliki untuk mengeksplorasi pembelajaran administrasi umum.

Pembelajaran administrasi umum dikembangkan menjadi media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android yang memiliki perpaduan teks dan gambar. Hal ini dilakukan supaya penyampaian materi akan lebih dimengerti dan mudah dipahami dengan menggunakan media yang menarik. Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media. Pengguna media ini nantinya tidak cukup hanya menggunakan saja akan tetapi juga harus mampu mengambil maksud dari gambar dan teks yang terdapat pada media tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android merupakan strategi pembelajaran dimana materi disampaikan lebih terinci dan inovatif, menarik sehingga dapat dipelajari oleh siapa saja kapan saja dan dimana saja. Penyampaian media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android disampaikan dari berbagai sumber yang tertulis secara sistematis. Strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Communication Skill In Workplace* berbasis android dilakukan supaya dapat lebih mudah memahami suatu konsep yang sedang dipelajari secara nyata.

Media pembelajaran berbasis android *Communication Skill in Workplace* atau *Coice* dibuat dengan konsep media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar dan latihan soal pada mata pelajaran *Communication Skill in Workplace.* Pengembangan aplikasi pembantu pembelajaran berbasis android ini menggunakan model pengembangan 4D yang berisi *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. Namun pada penelitian ini, tahap pengembangan media hanya mencapai pada tahapan implementasi saja. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menilai kelayakan produk untuk media pembelajaran saja, belum mencapai tahap penyebaran secara masif.

Proses pengembangan media pembelajaran ini dimulai dari tahapan menganalisis kebutuhan siswa. Peneliti mencari tahu apa saja kebutuhan siswa selama belajar dalam mata pelajaran *Communication Skill in Workplace.* Kemudian didapatlah beberapa rumusan masalah yang menjadikan input dalam pembuatan aplikasi. Lalu peneliti menganalisis rancangan produk seperti apa yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa tersebut. Setelah rancangan dan desain disesuaikan dengan kebutuhan, peneliti lalu melakukan pembuatan media. Media dibuat sedemikian rupa supaya bisa nyaman digunakan oleh siswa maupun guru dalam belajar.

Perencanan pembuatan media ini sejalan dengan pendapat Heinich (Arsyad, 2011, p. 67) menyatakan bahwa “perencanaan penggunaan media yang efektif dikenal dengan istilah ASSURE (*Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response and Evaluat*e)”. Perencanaan penggunaan media pembelajaran terlebih dahulu harus menganalisis sifat-sifat objek dan lingkungan belajar yang akan digunakan. Setelah analisis properti maka yang dilakukan adalah menentukan tujuan pembelajaran, menentukan pilihan dan memodifikasi media belajar yang akan digunakan. Mengembangkan media pembelajaran berarti menggunakan materi dan media pembelajaran tersebut juga dalam kegiatan di kelas, dan setelah media

pembelajaran diterapkan kepada peserta didik, guru meminta saran dan masukan dari peserta didik tentang media pembelajaran yang digunakan. *Feedback* yang dijadikan input ini dievaluasi untuk memperbaiki apa yang masih kurang dalam media pembelajaran yang digunakan.

Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Communication Skill In Workplace* Berbasis Android

Hasil penelitian menemukan bahwa berdasarkan kelayakan pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android pada mata pelajaran administrasi umum Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 1 Jogonalan berdasar penilaian ahli media berada pada kategori sangat layak dengan persentase 82,67%. Penilaian ahli materi pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android menyatakan berada pada kategori sangat layak dengan persentase 68,75%. Penilaian tanggapan siswa terkait pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android berada pada kategori layak sebanyak 56 siswa (87,5%) dan sisanya berada pada kategori sangat layak sebanyak 8 siswa (12,5%).

Salah satunya cara pengembangan media pembelajaran adalah media belajar berbasis android pada mata pelajaran admistrasi umum, dengan maksud dan tujuan agar pembelajaran dengan media berbasis android ini lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran tercapai. Pembelajaran administrasi umum memiliki kompleksitas yang tinggi sehingga siswa sering mengalami salah konsep dan masih kesulitan dalam memahami materi sehingga memerlukan, gambar animasi serta video sebagai alat untuk mempermudah dalam pemahaman konsepnya. Pemilihan mata pelajaran administrasi umum dengan mengembangkan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dikemas dalam bentuk digital dan dapat digunakan, di baca hanya menggunakan smartphone android dimanasaja serta kapan saja.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Wijaya dan Dicky (2018) yang menemukan jika hasil uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran teknologi perkantoran dengan tingkat validitas dapat di interprestasikan sangat valid digunakan. Hasil penilaian uji praktikalitas secara keseluruhan penilaian praktikalitas terhadap media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran teknologi perkantoran dengan tingkat praktikalitasnya dapat di interprestasikan Praktis digunakan. Hasil penilaian uji efektivitas secara keseluruhan penilaian efektivitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran teknologi perkantoran dengan tingkat efektivitasnya dapat di interprestasikan Efektif digunakan.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android pada mata pelajaran administrasi umum Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 1 Jogonalan dilakukan dengan empat tahapan 4D meliputi define, *design*, develop, dan disseminate. Tahap define mencakup analisis kebutuhan, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Tahap design mencakup pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap develop mencakup pembuatan media media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android, validasi ahli media serta ahli materi, revisi dari para ahli, pengembangan media berdasar saran para ahli, dan uji kelayakan dari para ahli dan siswa. Tahap Disseminate merupakan tahap akhir yaitu tahap penyebarluasan ke khalayak luas.
2. Kelayakan pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android pada mata pelajaran administrasi umum Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 1 Jogonalan berdasar penilaian ahli media berada pada kategori sangat layak dengan persentase 82,67%. Penilaian ahli materi pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android menyatakan berada pada kategori sangat layak dengan persentase 68,75%.

Penilaian tanggapan siswa terkait pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android berada pada kategori layak sebanyak 56 siswa (87,5%) dan sisanya berada pada kategori sangat layak sebanyak 8 siswa (12,5%).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *communication skill in workplace* berbasis android ada beberapa saran yakni sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

   Siswa disarankan untuk bisa lebih memanfaatkan aplikasi ini terutama contoh soal supaya kegiatan-kegiatan tes dan praktik di sekolah bisa dipermudah karena siswa bisa belajar sesuai keinginannya karena Teori yang sudah diinput dalam aplikasi juga sudah memadai.
2. Bagi Guru

   Guru disarankan untuk memanfaatkan kegunaan produk ini sebagai salah satu media pembelajaran paling efektif untuk memberikan soal atau tugas ke para siswa ketika pembelajaran terhambat (adanya rapat guru mendadak atau acara sekolah). Siswa bisa dilatih untuk lebih bertanggung jawab atas belajar mandiri dimana saja dan kapan saja.

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Krisnawan, I. B. D. (2014). Rancang Bangun Game Edukasi “Lawar Bali” pada Platfrom Android, *Merpati,* 2(1), 58-66.

Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Nurcahyo, Febri Prasetyo. 2016. *Sains Undercover: Memahami apa yang Tersembunyi dari Sains dengan Cara Lain*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.

Rohmadi. 2019. *Peran Media Pembelajaran Berbasis TI dan Bahan Ajar Elektronik Bagi Guru dan Dosen di Era Digital.* Universitas Sebelas Maret: Pendidikan Bahasa Indonesia.

Suaib, Nurhidayah. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik MI DDI Silopo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar*. *Undergraduate thesis*, IAIN Parepare.

Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan Edisi Pertama*. Yogyakarta: UNY Press.

Thiagarajan, S., Semmel, D.S. & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children (a Sourcebook).* Indiana: Indiana University

Wijaya, Indra dan Dicky Firmansyah. 2018. *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran: Studi Kasus Kelas X OTPS MK Negeri 3 Padang*. Universitas Putra Indonesia.

Profil Singkat

Arinta Amelia Helda Pratama, lahir di Sleman, 19 Mei 1997 merupakan mahasiswa pada Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016. Muslikhah Dwihartanti, S.I.P., M.Pd. merupakan dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran di UNY. Lahir pada tanggal 11 Mei 1978. Menempuh pendidikan S1 Prodi Administrasi Negara di UGM Yogyakarta dan S2 Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Yogyakarta.