PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KORESPONDENSI UNTUK SISWA KELAS X OTOMATISASI DAN TATA KELOLA PERKANTORAN SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA IN CORRESPONDENCE SUBJECT FOR 10TH GRADE STUDENTS OF OFFICE MANAGEMENT MAJOR AT SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN

Hafiz Handafiyah, Siti Umi Khayatun Mardiyah
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: hafizhandafiyah.07@gmail.com, ummikha@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran ENCORRE berbasis Android pada mata pelajaran Korespondensi untuk peserta didik kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran ENCORRE berbasis Android pada mata pelajaran Korespondensi untuk peserta didik kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi menjadi ADDI, terdiri dari tahap *Analysis, design, development* dan *implementation.* Pada tahap analisis dilakukan analisis isi dan analisis kebutuhan. Pada tahap desain dilakukan pembuatan *flowchart, storyboard,* dan merumuskan tampilan media. Tahap pengembangan dilakukan pengembangan dari rumusan tampilan menjadi bentuk aplikasi, validasi dari para ahli dan revisi produk. Tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kepada peserta didik kelas X Kompetensi Keahlian OTKP. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran ENCORRE berbasis Android berhasil dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. (2) Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh skor 4,70 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian ahli media diperoleh skor 4,42 yang termasuk kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian uji coba peserta didik diperoleh skor 4,18 yang termasuk kategori "Layak". Berdasarkan validasi para ahli dan uji coba peserta didik diperoleh skor 4,37 yang termasuk kategori "Sangat Layak". Dengan demikian aplikasi ENCORRE berbasis Android dinyatakan Layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan batas minimal yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu "Layak".

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, ADDIE

Abstract

This study aims to: (1) Develop an Android-based learning media application ENCORRE for 10th Grade Students of Office Management major. (2) Determine the feasibility of Android-based learning media application ENCORRE for 10th Grade Students of Office Management major. This research is an R&D, research and development using ADDIE development design which is modified to ADDI consisting of analysis, design, development, and implementation stages. In the analysis phase, the author analysed the contents of the curriculum and student needs. In the design phase, the author designed flowchart, storyboard, and design of media. In the development phase, the author carried out by developing media design to Android-based application form, expert validation, and product revisions. In implementation phase, the application was given to students for product trial. The conclusions of this research shows that (1) The development of the Android-based application learning media "ENCORRE" was successfully developed through several stages: analysis, design, development, and implementation. (2) The result of the feasibility assessment by material experts obtained an average score of 4,70 which falls into "Very Eligible" category. The result of the assessment by media experts obtained an average score of 4,42 which falls into "Very Eligible" category. The result of the assessment of student trials obtained an average score of 4,18 which falls into "Eligible" category. Based on the validation by the experts and the result of assessment of

students trials obtained an average 4,37 which falls into "Very Eligible" category. Thus the Android-base learning media application ENCORRE is declared Eligible to be used in learning activities.

***Keywords**: Learning Media, Android, ADDIE*

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu upaya untu k mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tujuan dari pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik untuk ber kontribusi di dunia kerja maupun kehidupan so sial oleh karenanya hasil belajar peserta didik menjadi penting karena dapat dijadikan indikator kesiapan peserta didik dalam berkontribusi di dunia kerja. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah guru yang hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran karena peserta di dik tidak termotivasi untuk belajar. Guru perlu meningkatkan pembelajaran yang efektif dan e fisien agar peserta didik lebih mudah memaha mi mata pelajaran, sehingga hasil belajar pesert a didik akan lebih optimal.

Terdapat empat komponen yang sangat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan di In donesia menurut Suryana. Pertama, ketersediaa n pendidik dan pengajar belum memadai baik s ecara kuantitas dan kualitas maupun kesejahter aannya. Kedua, sarana dan prasarana belajar ya ng belum tersedia dan belum didayagunakan se cara optimal. Ketiga, pendanaan pendidikan ya ng belum memadai untuk menunjang mutu pe mbelajaran. Keempat, proses pembelajaran yan g belum memadai (Darmadi, 2017 p.5).

Berdasarkan komponen tersebut, masala h pendidikan di Indonesia terjadi pada semua j enjang pendidikan, salah satunya di Sekolah M enengah Kejuruan (SMK). Peserta didik lulusa n SMK diharapkan mendapatkan bekal kompet ensi keahlian yang dapat diaplikasikan di lapan gan, namun sistem pembelajaran di SMK dinil ai masih kurang efektif.

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Kla ten merupakan sekolah swasta yang terdapat k ompetensi keahlian yaitu Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. SMK Muhammadiyah 1 P rambanan Klaten beralamat di Jalan Perkutut No 6 Tlogo, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah. Observasi dan wawancara dilaksanakan sekali gus dengan kegiatan Praktik Kependidikan pad a mata pelajaran Korespondensi semester ganji l pada tanggal 5 Oktober 2020. Berdasarkan ha sil pengamatan selama pelaksanaan praktik kep endidikan dapat dilihat bahwa pembelajaran di kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantor an (OTKP) SMK Muhammadiyah 1 Prambana n Klaten masih kurang efektif.

Peserta didik yang menujukkan rasa bos an dengan pembelajaran dengan cara konvensi onal, hal ini ditunjukkan oleh peserta didik yang terlihat gelisah pada saat pembelajaran di dalam kelas. Metode ceramah oleh guru dan m edia yang digunakan guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional membuat pe mbelajaran di SMK menjadi kurang efektif, pa dahal peserta didik membutuhkan bekal ketera mpilan yang cukup untuk diaplikasikan saat ke giatan praktik.

Pada kenyataannya di lapangan kebanya kan guru SMK cenderung menggunakan model pembelajaran *Teacher Centered Learning* (TC L) dengan metode ceramah. Model pembelajar an TCL memberikan dampak kepada peserta di dik yaitu, kurangnya minat belajar peserta didi k sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kur ang efektif. Hasil pengamatan pada kelas X O TKP di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Kl aten menunjukkan bahwa guru memang menja di pusat perhatian dan menggunakan metode c eramah pada kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan ole h guru adalah Power Point (PPT) yang memuat materi pembelajaran Korespondensi yang disaj ikan dalam bentuk teks tanpa ada contoh real p ada materi penanganan telepon, serta modul at au lembar kerja peserta didik (LKS) yang dised iakan oleh sekolah, dan peserta didik juga dimi nta untuk mencari materi dari internet. Penggu naan Power Point dapat digunakan ketika guru dan peserta didik berada pada kegiatan pembel ajaran langsung atau tatap muka dengan hadirn ya guru sebagai penyaji oleh karena itu penggu naan Power Point sangat bergantung pada gur u mata pelajaran. Peserta didik dapat memaha mi materi dengan media *Power Point* hanya ke tika pembelajaran di dalam kelas, dan tidak da pat dipergunakan untuk belajar secara mandiri diluar kelas karena guru tidak hadir sebagai penyaji.

Berdasarkan kondisi di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, media pembelajaran yang digunakan mempengaruhi rendahnya kemampuan peserta didik dalam

mencapai KD yang ditentukan. Hal itu nampak saat dilakukannya praktik penanganan telepon pada mata pelajaran Korespondensi, banyak peserta didik yang belum mahir menangani telepon dengan baik dan benar. Selain itu nilai penugasan pada peserta didik pada materi penaganan telepon juga rendah.

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dan peserta didik dalam mencapai KD yang ditentukan. Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi dan contoh penanganan telepon, dan peserta didik dapat dengan leluasa belajar dengan media ini baik dirumah maupun disekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan selama k egiatan praktik kependidikan peserta didik kela s X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran d i SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, menunjukkan bahwa seluruh peserta didik tela h memiliki *smartphone* berbasis Android. Data tersebut diperkuat dengan fakta bahwa pelaksa naan kegiatan pembelajaran selama praktik kep endidikan dilakukan secara *online* dan peserta didik memang diwajibkan untuk dapat mengak ses *Google Classroom* melalui smartphone ber basis Android untuk mempermudah proses Pe mbelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih ber upa media konvensional seperti buku cetak dan juga guru lebih banyak menjelaskan dengan ve rbal menggunakan media dan alat bantu pembe lajaran berupa papan tulis, modul, dan Power P oint. Hasil pengamatan tersebut diperoleh ketik a peserta didik kelas X Otomatisasi dan Tata K elola Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Pra mbanan Klaten mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran produktif atau kelompok C3 ya ng salah satunya adalah mata pelajaran Koresp ondensi.

Penggunaan media pembelajaran konve nsional berdampak pada berkurangnya minat p eserta didik dalam memperhatikan serta memb erikan umpan balik kepada guru. Peserta didik cenderung diam atau bahkan berbicara namun dengan teman sebangku. Disaat pandemi *COVI D-19* sekarang ini bukan tidak mungkin jika pe serta didik hanya diberikan materi berupa Pow er Point, maka Power Point tesebut kemungkin an tidak dibaca oleh peserta didik. Selain itu media Power Point sangat bergantung pada guru sebagai penyaji kepada peserta didik agar dapat dipahami. Saat pembelajaran kembali dilaksanakan secara luring di dalam kelas pun media Power Point tidak tetap tidak dapat digunakan peserta didik belajar mandiri di rumah.

Pemanfaatan media pembelajaran berbas is teknologi memang sudah digunakan namun masih belum digunakan secara maksimal di se kolah, kegiatan di kelas masih berpusat pada g uru, penyampaian materi masih konvensional y aitu guru membacakan materi dan peserta didi k mencatatnya, sumber belajar diperoleh dari b uku dan dari internet, padahal jika media pemb elajaran berbasis teknologi selain di komputer digunakan secara maksimal akan dapat memba ntu proses kegiatan belajar mengajar terutama dalam memahami materi yang disampaikan da n dapat menarik minat belajar peserta didik.

Guru mata pelajaran Korespondensi di S MK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten me mbutuhkan media pembelajaran dalam materi menerapkan komunikasi melalui telepon. Perlu nya media pembelajaran dalam materi tersebut agar peserta didik materi yang nantinya akan di implementasikan dalam kegiatan praktik serta sebagai visualisasi tentang materi yang diprakti kkan. Apabila media pembelajaran yang digun akan telah dapat menarik untuk belajar, maka a kan lebih mudah mencapai tujuan pembelajara n pada materi yang diajarkan. Maka dari itu, in ovasi untuk memberikan pemahaman suatu ma teri pelajaran melalui media pembelajaran inter aktif sangat perlu untuk dikembangkan lebih la njut.

Media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik”.(Hamid, Ramadhani, & Juliana, 2020 p.4). Dalam pembejaran di dalam kelas media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dijelaskan pula Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Arsyad, 2015: 3)

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Kla ten belum memiliki media pembelajaran berba sis *Android* pada mata pelajaran Korespondens i. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten b

erpeluang untuk menerapkan media pembelaja ran berbasis *Android* karena semua peserta didi k kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkant oran memilik *smartphone* yang menggunakan system operasi *Android*. Selain itu juga sebagai dorongan untuk berpindah dari media konvensi onal ke media pembelajaran digital dan meman faatkan fasilitas yang dimiliki oleh peserta didi k.

Mata pelajaran Korespondensi merupak an salah satu mata pelajaran produktif pada Ko mpetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelol a Perkantoran. Guru mata pelajaran Korespond ensi menyatakan dalam wawancara bahwa nila i pengetahuan selalu lebih rendah dari nilai pra ktik komunikasi melalui telepon padahal tujuan pembelajaran bukan hanya siswa terampil dalam melakukan pelayanan telepon namun juga siswa diharapkan mampu menjelaskan pengertian telepon, mengidentifikasi macam-macam pesawat telepon dan tujuan lainnya yang termuat dalam KD 3.2. Menerapkan komunikasi melalui telepon Bahasa Indonesia. Minat membaca mat eri yang kurang dan rendahnya motivasi pesert a didik dalam mempelajari materi koresponden si menjadi masalah yang dihadapi sekolah.

Mata pelajaran Korespondensi membu tuhkan banyak praktik dalam kegiatan pembela jarannya, oleh karena itu pembelajaran korespo ndensi perlu menggunakan media pembelajara n yang dapat memberikan kemudahan dalam p enyampaian materi pembelajaran yang dapat m enanpilkan gambar, dan *video.* Korespondensi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada peserta didik kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran yang terdapat pada struktur Kurikulum 2013. Tujuan dari mata pelajaran Korespondensi adalah membekali peserta didik agar dapat menguasai berbagai kegiatan perkantoran yang berkaitan dengan komunikasi seperti bertelepon sampai dengan surat menyurat. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari si pengirim pesan itu sendiri (komunikator kepada komunikan), pesan yang disampaikan dapat berupa ide, gagasan, berita, kesan ataupun maksud dan tujuan lainya. Komunikator dan komunikan dalam korespondensi dapat berupa pribadi maupun perwakilan dari organisasi atau lembaga tertentu.

Materi pada mata pelajaran Korespondensi terdiri dari dasar-dasar komunikasi lisan maupun tertulis. Komunikasi secara lisan pada mata pealajaran Korespondensi dapat dijumpai pada materi penanganan telepon. Penanganan telepon merupakan salah satu sub kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam rangka mempersiapkan untuk menjadi seorang sekretaris dan merupakan bagian integral dari penguasaan sub-sub kompetensi seorang sekretaris.

Media pembelajaran dapat berupa *softw are* (perangkat lunak) ataupun *hardware* (pera ngkat keras). Perangkat keras yang sering digu nakan berupa komputer, laptop, LCD, dan s*sa mrtphone.* Pemanfaatan *smartphone* sebagai m edia pembelajaran saat ini masih jarang diguna kan oleh guru, padahal saat ini *smartphone* me rupakan oleh banyak orang. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* merupakan pen erapan gaya belajar abad ke 21. Penggunaan pe mbelajaran jenis ini berpotesi membantu meni ngkatkan performa akademik peserta didik ber upa hasil belajar pada ranah kognitif dan motiv asi belajar peserta didik.

Media pembelajaran berbasis Andorid adalah media pembelajaran yang berbentuk aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh dan dipasang pada *smartphone* ataupun gawai dengan sistem operasi Android. Aplikasi Android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran elektronik, karena dijalankan pada *smartphone* yang merupakan salah satu teknologi komunikasi.

Aplikasi Android harus mempunyai tujuan untuk memberiikan motivasi kepada peserta didik dan harus mampu merangsang peserta didik agar selalu mengingat apa yang sudah dipelajari. (Mussadad, 2016). Dijelaskan pula oleh Luluk (Marsyaly, 2017 p.2)media pembelajaran Android yang dikombinasikan dengan pendidikan memungkinkan membuat sebuah kolaborasi pembelajaran (*collaborative learning*), yaitu sebuah lingkungan belajar dimana banyak orang yang bergabung mengerjakan suatu pekerjaan bersama-sama, saling memberi umpan balik sehingga menghasilkan sesuatu yang sempurna.

Penerapan pembelajaran menggunakan media *smartphone* berbasis *Android* dapat me mberikan dampak positif terhadap dimensi kog nitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya. *Smartphone* berbasis *Android* memiliki kekuat an untuk mentransformasi pengalaman belajar

tidak terbatas oleh ruang dan waktu dengan ta mpilan aplikasi yang menarik.

Peserta didik yang memiliki *smartphone* adalah sebuah peluang yang dimanfaatkan mel alui pembuatan media pembelajaran dengan m enggunakan *smartphone*, dan akan meningkatk an antusiasme peserta didik dalam kegiatan bel ajar mengajar. Penggunaan media pembelajara n berbasis *Android* juga dapat membantu meng urangi penggunaan kertas namun bukan berarti tidak menggunakan kertas sama sekali karena peserta didik tidak perlu menulis materi yang a kan diberikan oleh guru karena semua sudah te rsedia dalam media pembelajaran. Penggunaan media ini dapat membantu guru dalam menya mpaikan materi ditengah keterbatasan jam pela jaran di kelas. Media berfungsi sebagai sumber informasi materi pembelajaran maupun sumber soal latihan.

Pengembangan media pembelajaran seb agai variasi pembelajaran yang kurang optimal serta mempertimbangkan bahwa perlunya peng embangan media pembelajaran berbasis teknol ogi bagi sekolah maka potensi yang memungki nkan dikembangkan media tersebut yaitu melal ui pengembangan media berbasis *Android.* Me dia pembelajaran yang inovatif dan kreatif dib utuhkan dalam upaya untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar dengan meningkatka n antusiasme peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016 p.297). Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu penelitan (*research*) dan pengembangan (*development*).

Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literature untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan khalayak.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berma ksud membuat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* pada Mata Pelajaran Korespo ndensi Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMK Muhammadi yah 1 Prambanan Klaten. Melalui media pemb elajaran berbasis *Android* diharapkan peserta d idik dapat lebih memiliki antusiasme dalam me ngikuti pembelajaran di kelas, serta dapat men gakses materi yang telah tersedia dalam media pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation,* dan *Evaluation*) namun dimodifikasi menjadi ADDI.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan pada bulan September hingga November 2022 bertempat di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X (Sepuluh) program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

Prosedur

Analysis

Tahap awal yaitu menganalisis kebutuhan serta menentukan masalah serta solusinya bagi peserta didik. Analisis media pembelajaran yang baru, perlu dilakukan untuk mengatahui kelayakan saat media pembelajaran tersebut diimplementasikan. Kegiatan analisis yang dilakukan antara lain: (a) Analisis Kebutuhan, berupa analisis kebutuhan peserta didik yang menjadi sasaran pengguna media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan guru serta sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran. (b) Analisis Isi, berupa analisis terhadap komponen pembelajaran, analisis isi dilakukan untuk mengatahui kedalaman materi yang terdapat pada silabus dan RPP mata pelajaran Korespondensi.

Design

Tahap desain adalah tahap untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap ini yaitu menyiapkan media pembelajaran yang dikembangkan. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu: (a) Membuat *flowchart*; (b) Membuat *storyboard*; (c) Mendesain tampilan media

Develop

Tahap *develop* terdiri dari: (a) Pembuatan media pembelajaran, media pembelajaran dibuat menggunakan *software Android Studio* yang memang khusus untuk membuat aplikasi Android. Seluruh konten yang sudah dipersiapkan gambar, suara, video dan lain-lain dirangkai menjadi satu produk media pembelajarab yang utuh; (b) Validasi ahli, dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menilai produk apakah layak digunakan atau tidak. Instrumen validasi berupa angket digunakan sebagai pedoman para ahli untuk menilai produk yang akan diuji cobakan pada pengguna; (c) Revisi, Setelah dilakukan validasi ahli maka akan didapat komentar dari para ahli sebagai acuan untuk melakukan revisi. Revisi dilakukan sebelum produk diimplementasikan di lapangan dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan.

Implementation

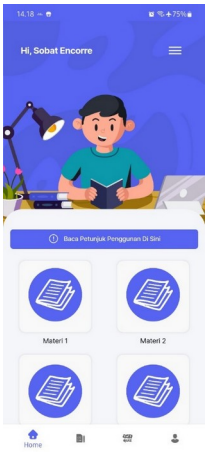
Tahap implementasi merupakan tahap untuk menguji produk media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan komentar dari para ahli. Implementasi dilakukan guna memperoleh respon dari peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten terhadap pengembangan produk media pembelajaran berbasis Android ini. Setelah produk dinyatakan layak oleh peserta didik maka produk media pembelajaran ENCORRE dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data diperoleh dari berbagai sumber seperti ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Data kuantitatif didapatkan setelah mengolah skor berupa angka melalui angket uji coba oleh ahli materi dan ahli media (uji alpha) serta peserta didik (uji beta). Data kualitatif didapatkan dari uraian komentar para ahli pada saat uji alpha.

Teknik Analisis Data

Terdapat data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini. Data kualitatif berupa komentar atau masukan dari ahli materi dan ahli media yang digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk. Sedangkan data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan diperoleh dari kuesioner, data teresbut



dianalisis dengan menggunakan skor penilaian hasil kuesioner yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik menggunakan skala Likert. Adapun tahap-tahap analisis data kuantitatif sebagai berikut:

1. Mengubah nilai dari kuesioner menjadi nilai skor
   a. Nilai dari ahli materi dan ahli media

Tabel 1. Konversi Nilai Ahli Materi dan Ahli Media

Nilai	Konversi Skor
Sangat kurang	1
Kurang	2
Cukup baik	3
Baik	4
Sangat baik	5

   b. Nilai dari peserta didik

Tabel 2**. Konversi Nilai Peserta Didik**

Nilai	Konversi Skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Kurang setuju	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

2. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket dihtung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

3. Data yang diperoleh dari hasil penilaian disesuaikan dengan kriteria kualitatif

Tabel 3. **Kategorisasi Kelayakan Media**

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	X ≥ Xi + 1,8 Sbi	> 4,2	Sangat Layak
2	Xi + 0,6 Sbi < X ≤ Xi + 1,8 Sbi	> 3,4 – 4,2	Layak
3	Xi - 0,6 Sbi < X ≤ Xi + 0,6 Sbi	> 2,6 – 3,4	Cukup Layak
4	Xi - 1,8 Sbi < X ≤ Xi - 0,6 Sbi	> 1,8 – 2,6	Kurang Layak
5	X ≤ Xi – 1,8 Sbi	≤ 1,8	Tidak Layak

Selanjutnya penilaian yang dieroleh dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik pada media pembelajaran yang dikembangkan akan dihitung skor rata-rata kemudian dapat disimpulakan berdasarkan kategori yang telah ditentukan yaitu Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak.

Dalam penelitian ini ditetapkan penilaian kelayakan produk minimal pada kategori "Layak" dengan rentang nilai > 3,4 (lebih besar dari 3,4). Apabila penelitian mendapatkan hasil dengan minimal "Layak" maka media yang dikembangkan dianggap layak digunakan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tampilan Media Pembelajaran

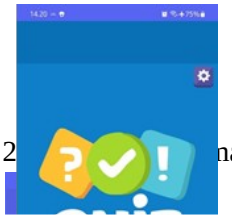


Gambar 1. Tampilan Halaman Awal

Validasi Ahli Materi

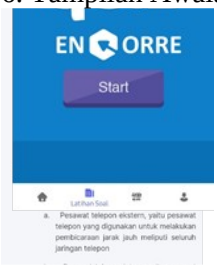
Tabel 4. **Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Jml Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Pembelajaran	15	5,00	Sangat Layak

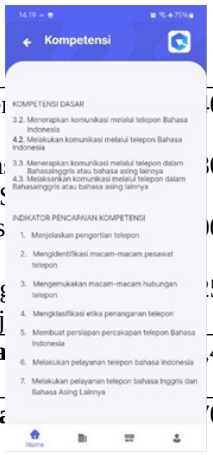


Gambar 2 …nan *Home*

Gambar 6. Tampilan Awalan Kuis



Gambar 3. Halaman Materi



2	Mater…	…0	Sangat Layak
3	Evalua… Latihan S…	…0	Sangat Layak
4	Bahas…	…0	Sangat Layak
5	Strateg… Pembelaj…	…5	Sangat Layak
	Jumla…	…4	
	Rata-ra…	…0	Sangat Layak

Gambar 4. Halaman Kompetensi Dasar



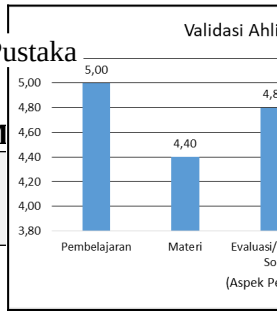
Gambar 5. Halaman Daftar Pustaka

Berdasarkan penilaian dari ahli media dan materi, ENCORRE pembelajaran memperoleh rata-rata 4,70. Hasil penilaian ahli materi dapat disajikan ke dalam tampilan diagram berdasarkan aspek penilaian kelayakan sebagai berikut:

Validasi Ahli Media

Tabel 5. **Hasil Validasi Ahli M…**

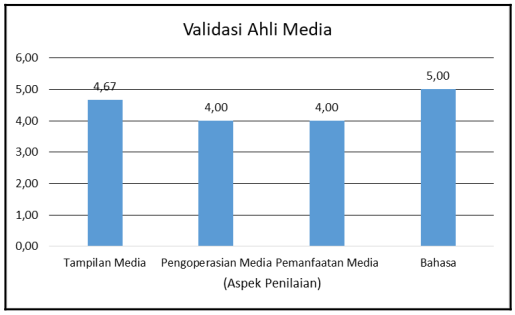
No	Aspek	Jml Skor	Rata-rata Skor	
1	Tampilan Media	28	4,67	
3	Pemanfaatan	24	4,00	Layak



Gambar 7. Validasi Ahli Materi
n Media

4	Media Bahasa	15	5,00	Sangat Layak
	Jumlah	94	17,67	
	Rata-rata		4,42	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian dari ahli media, media pembelajaran ENCORRE memperoleh rata-rata 4,42. Hasil penilaian ahli media dapat disajikan ke dalam tampilan diagram berdasarkan aspek penilaian kelayakan sebagai berikut:



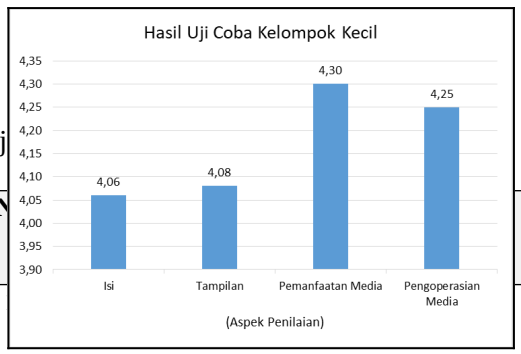
Gambar 8. Validasi Ahli Media

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 6. **Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek	Jml Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Isi	146	4,06	Layak
2	Tampilan	147	4,08	Layak
3	Pemanfaatan Media	232	4,30	Sangat Layak
4	Pengoperasian Media	153	4,25	Sangat Layak
	Jumlah	678	16,69	
	Rata-rata		4,17	Layak

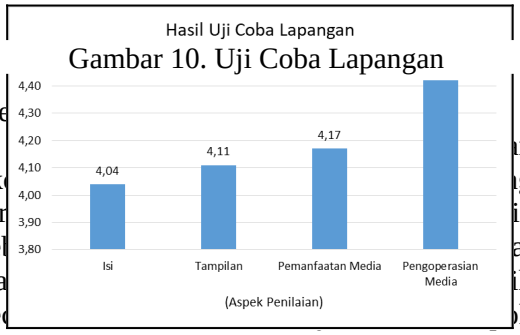
Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil mengenai konversi data kuantitatif ke kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,17 terletak pada rentang 3,4 > X < 4,2 yang berarti produk mendapatkan nilai dengan kategori "Layak". Rekapitulasi hasil validasi uji coba kelompok kecil jika disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 9. Uji Coba Kelompok Kecil

2	Tampilan	295	4,10	Layak
3	Pemanfaatan Media	450	4,17	Layak
4	Pengoperasian Media	318	4,42	Sangat Layak
	Jumlah	1353	16,71	
	Rata-rata		4,18	Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan mengenai konversi data kuantitatif ke kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,18 terletak pada rentang 3,4 > X < 4,2 yang berarti produk mendapatkan nilai dengan kategori "**Layak**". Rekapitulasi hasil validasi uji coba lapangan jika disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 10. Uji Coba Lapangan

kecil diperoleh rata-rata nilai (X) 4,17 terletak pada rentang skor 3,4 > X < 4,2 yang berarti produk yang dikembangkan masuk kategori "Layak". Berdasarkan penilaian peserta didik secara keseluruhan dalam uji coba lapangan diperoleh rata-rata nilai (X) 4,18 terletak pada rentang skor 3,4 > X < 4,2 yang berarti produk yang dikembangkan masuk kategori "Layak".

Berdasarkan skor rata-rata validasi dari para ahli dan uji coba kelompok kecil serta uji coba lapangan diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,37 yang terletak pada rentang skor > 4,20 yang berarti produk masuk kategori "Sangat Layak" Hasil penilaian para ahli dan peserta didik terhadap media pembelajaran ENCORRE sesuai dengan pendapat Widoyoko (2009: 245) menyatakan bahwa suatu produk dikatakan layak apabila memperoleh nilai dalam kategori Layak.

Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian hanya dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.
2. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini memerlukan waktu yang lama dikarenakan banyak tahapan yang harus ditempuh.
3. Pemilihan responden untuk uji coba kepada siswa dilakukan secara acak

sehingga tidak mencerminkan tingkat kemampuan pemahaman penggunaan media oleh peserta didik.

4. Media pembelajaran ENCORRE yang dihasilkan masih sebatas tingkat pemula dengan berdasarkan tingkat pengetahuan pengembang.
5. Uji kualitas produk pada penelitian ini terbatas pada uji validitas dan uji kepraktisan, tidak sampai pada uji keefektifan.

Simpulan dan Saran

Simpulan

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Korespondensi telah dilukan dengan model pengembangan ADDI (*Analysis, Design, Develop*, dan *Implementation*) serta menghasilkan ENCORRE sebagai produknya.
   a. Tahap Analisis (*Analysis)*, merupakan kegiatan yang terdapat analisis isi dan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berkaitan dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran. Analisis isi berkaitan dengan berkaitan dengan standar kompetensi, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan isi materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 dan silabus.
   b. Tahap Desain (*Design*), yaitu tahap perencanaan desain pengembangan dengan membuat *storyboard, flowchart*, dan desain tampilan media.
   c. Tahap Pengembangan (*Development*), yaitu proses pembuatan media pembelajaran dan validasi media. Hasil validasi dari para ahli dijadikan acuan untuk melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran.
   d. Tahap Implementasi (*Implementation*), yaitu tahap uji coba kepada siswa. Uji coba dilakukan kepada 20 siswa.
2. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media serta pelaksanaan uji coba terhadap kelompok kecil dan kelompok besar, ENCORRE mendapat skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,37 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Saran

1. Bagi Peserta Didik

   Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan produk media pembelajaran ENCORRE berbasis Android sebagai sumber belajar mandiri agar dapat membantu peserta didik memahami materi penanganan telepon Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Selain teori yang terdapat dala, media pembelajaran, pserta didik juga dapat melatih pengetahuan yang diperoleh dengan mengerjakan soal latihan dan melatih keterampilan dengan soal latihan praktik mengisi LPT.

2. Bagi Guru

   Dengan adanya media pembelajaran ENCORRE berbasis Android, guru dapat menggunakan produk sebagai salah satu media pembelajaran di kelas, serta membuat siswa bisa membuat peserta didik belajar mandiri kapanpun dan dimanapun. Selain itu, guru juga dapat mengukur tingkat keterampilan peserta didik serta tingkat pengetahuan peserta didik melalui latihan yang terdapat di dalamnya

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian sampai pada tahap *evaluation*, karena penelitian ini terbatas hanya sampai pada tahap *implementation.* Selain itu penelitin selanjutnya juga diharapkan mengunggah media pembelajaran berbasis Android pada *Play Store* yang dikembangkan agar dapat digunakan oleh semua kalangan tidak hanya terbatas pada kalangan di satu sekolah tertentu.

Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

H. Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Hamid, M. A., Ramadhani, R., & Juliana, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Marsyaly, F. P. (2017). Development of A

Mobile Learning for Digital Logic Gates in Vocational Schools. *Proceedings of the International Conference on Techology and Vocational Teacher (ICTVT 2017)*.

Mussadad, Z. H. (2016). *Pengaruh Media Belajar Berbasis Android*. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Profil Singkat

Hafiz Handafiyah, lahir di Bantul pada 7 Februari 1999 merupakan mahasiswa pada Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2017.

Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd., merupakan dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran di UNY. Lahir pada tanggal 7 Desember 1980. Menempuh pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta dan S2 Teknologi Pembelajaran di UNY.