PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN POWERPOINT ISPRING SUITE 11 MATE PELAJARAN ETIKA DAN KODE ETIK HUMAS KELAS XI MANAJEMEN PERKANTORAN DAN LAYANAN BISNIS DI SMK NEGERI 1 DEPOK, SLEMAN

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING POWERPOINT ISPRING SUITE 11 SUBJECT OF ETHICS AND CODE OF ETHICS OF PUBLIC RELATIONS GRADE XI OFFICE MANAGEMENT AND BUSINESS SERVICES AT STATE VOCATIONAL HIGH SCHOOL 1 DEPOK, SLEMAN

Dini Dwi Lestari[1], Siti Umi Khayatun Mardiyah
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: dinidwi.2020@student.uny.ac.id, umikha@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite 11* pada materi etika dan kode etik humas kelas XI Manajemen Perkantoran dan layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Depok, dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite 11* pada materi etika dan kode etik humas dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Namun, penelitian hanya dilakukan sampai tahap implementasi dikarenakan penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menilai kelayakan produk tidak untuk mengukur efektivitas produk. Hasil penelitian ini adalah: 1) media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite 11* berhasil dikembangkan dengan prosedur pengembangan ADDI (*Analysis, Design, Development, Implementation*), 2) hasil penilaian ahli media memperoleh kategori "layak", hasil penilaian ahli materi memperoleh kategori "sangat layak", dan hasil uji coba kelompok kecil serta uji coba lapangan memperoleh hasil "sangat layak". Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite 11* pada materi etika dan kode etik humas kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Depok yang telah dikembangkan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Ispring suite 11,* Media Pembelajaran Interaktif, Etika dan Kode Etik Humas

Abstract

This study aims to: 1) determine the procedure for developing interactive learning media using power point ispring suite 11 on the material of ethics and code of ethics of public relations for class XI Office Management and Business services at SMK Negeri 1 Depok, and 2) determine the feasibility of interactive learning media using power point ispring suite 11 on the material of ethics and code of ethics of public relations from media experts, material experts, and students. This study is a Research & Development (R&D) study using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development procedure. However, the study was only carried out until the implementation stage because research and development were carried out to assess the feasibility of the product, not to measure the effectiveness of the product. The results of this study are: 1) interactive learning media using power point ispring suite 11 was successfully developed with the ADDI (Analysis, Design, Development, Implementation) development procedure, 2) the results of the media expert assessment obtained the category "feasible", the results of the material expert assessment obtained the category "very feasible", and the results of small group trials and field trials obtained the results "very feasible". Thus, the interactive learning media using ispring suite 11 power point on the material on public relations ethics and code of ethics for class XI MPLB at SMK Negeri 1 Depok which has been developed is suitable for use in learning activities.

Keyword: Ispring suite 11, Interactive Learning Media, Public Relations Ethics and Code of Ethics

Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar di sebuah satuan pendidikan, salah satunya Sekolah Menengah Kejuruan. Proses kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan lancar apabila media pembelajaran dipilih dengan tepat sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan hal yang penting untuk dimaksimalkan dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menuntut munculnya beberapa media pembelajaran baru yang terintegrasi dengan komputer maupun *smartphone* untuk mempermudah penggunaannya (Yanto, 2019, p. 76).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Harsiwi & Arini, 2020, p. 1105). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa guru dan siswa berkewajiban mewujudkan suasana pendidikan yang lebih bermakna, kreatif, inovatif, dinamis, dan terbuka serta komunikatif. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Yanto, 2019, p.75). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat merupakan hal penting untuk memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran tersebut dalam sebuah proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dengan bantuan perangkat komputer (Surjono, 2017, p. 41). Pengguna media pembelajaran interaktif harus dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Hal inilah yang dikatakan sebagai "interaktif" dimana terdapat interaksi yang melibatkan manusia. Interaksi yang dimaksud misalnya pengguna menekan tombol atau menggeser kursor sehingga terjadi reaksi seperti menampilkan gambar atau memutar video. Selain itu, dalam media pembelajaran interaktif harus memuat tingkat pencapaian hasil belajar yang diimplementasikan dalam bentuk soal atau *quiz* (Surjono, 2017, p. 42).

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan adanya interaksi antara siswa dengan guru dalam penggunaannya. Media pembelajaran interaktif terdiri dari berbagai media yang saling berhubungan satu sama lain untuk dapat saling berinteraksi dengan penggunannya (Fitra et al., 2022, p. 63). Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta menciptakan motivasi belajar siswa yang lebih baik lagi. Hasil penelitian dari pengembangan E-LKPD sebagai media pembelajaran interaktif berbantuan *software ispring suite 10* mendapatkan respon peserta didik mencapai 99% dengan interpretasi "sangat memahami" (Pramesty & Hardini, 2023, p. 1681). Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik.

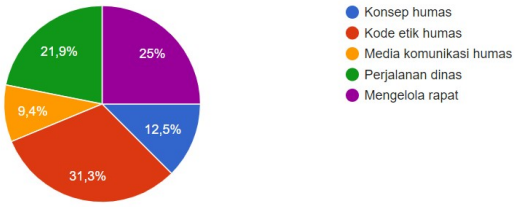
Wawancara yang dilakukan pada tanggal 31 Januari 2024 dengan guru mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XI SMK Negeri 1 Depok menyampaikan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan yaitu *power point* dan buku paket humas dan keprotokolan. Guru memberikan keterangan bahwa tidak pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif ataupun media pembelajaran berbasis *game*, dikarenakan keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran interaktif karena beban kerja guru yang banyak. Selain itu, faktor usia juga mempengaruhi kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran. Padahal guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran agar mudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

Wawancara singkat dengan beberapa siswa mengatakan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan yaitu *power point*, buku paket sekolah, dan mengerjakan soal dari buku paket sekolah sehingga kurang berinovasi ketika menggunakan media pembelajaran. Selain itu, siswa juga mengatakan bahwa mereka lebih menyukai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer. Penggunaan media pembelajaran *power point* yang sederhana dan buku paket mengakibatkan kebosanan. Sedangkan etika dan kode etik humas kebanyakan berupa materi daripada praktik sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran *power point* merupakan media pembelajaran yang memberikan kemudahan kepada pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Namun, media pembelajaran menggunakan *power point* belum mampu membuat siswa aktif karena proses

pengoperasiannya dilakukan oleh guru sedangkan siswa hanya memperhatikan yang mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan. Sedangkan dalam kurikulum merdeka, guru berperan sebagai fasilitator, sehingga guru diwajibkan untuk mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar, menumbuhkan kelas yang kondusif, kompetitif serta interaktif, dan mengembangkan media pembelajaran (Efendi et al., 2023, p. 554).

SMK Negeri 1 Depok memiliki sarana dan prasarana lengkap untuk mendukung pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif. Setiap kelas memiliki fasilitas yang lengkap seperti LCD. Selain itu, program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis memiliki dua laboratorium khusus dimana didalamnya terdapat sarana dan prasarana yang lengkap seperti komputer, LCD, ATK, dll sehingga tidak perlu bergantian dalam pengoperasian media pembelajaran interaktif.



Gambar 1 Diagram Materi yang Sulit dipahami

Berdasarkan survei pra-penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa materi etika dan kode etik humas merupakan materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa karena menurut mereka materi etika dan kode etik humas sulit untuk dibayangkan penerapannya dalam dunia kerja. Hal ini dibuktikan dengan jumlah persentase terbanyak sebesar 31,3%. Etika dan kode etik merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Humas dan Keprotokolan yang membahas pedoman perilaku yang harus dilakukan oleh praktisi humas. Dengan adanya materi tersebut, diharapkan siswa mampu memahami dan menerapkan etika yang baik ketika terjun di dunia kerja.

Permasalahan yang ada di SMK Negeri 1 Depok khususnya mata pelajaran humas dan keprotokolan pada materi etika dan kode etik humas dimana guru telah mampu membuat media pembelajaran *power point* secara sederhana, namun masih perlu pengembangan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian Afriyanti et al., (2018, p. 610), menyatakan bahwa media berbasis teknologi diperlukan pada pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan motivasi siswa belajar, sehingga dalam diperlukan adanya media pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Adityara & Rakhman (2019, p. 405) bahwa generasi z sangat bergantung pada teknologi, sehingga media pembelajaran interaktif cocok digunakan ketika pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang kreatif dan memanfaatkan perkembangan teknologi. *Ispring Suite* dipilih sebagai media pembelajaran karena memasuki kategori *software* yang dapat diintegrasikan dalam *microsoft power point* sehingga pengguna tidak membutuhkan keahlian yang rumit dan tidak membutuhkan banyak waktu dalam pembuatannya. Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan bantuan *power point ispring suite* dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rhomadhoni & Sulaikho, 2022, p. 14) terbukti dari hasil pengembangan media pembelajaran *power point ispring suite* menunjukkan peningkatan minat belajar dari penilaian positif dari respon siswa terhadap media pembelajaran.

Ispring suite merupakan software yang memiliki nilai unggul diantara perangkat lain yang umumnya digunakan dalam bidang pendidikan (Sulistyorini & Listiadi, 2022, p. 2118). Kelebihan dari software ispring suite merupakan adanya fitur untuk membuat soal dengan sistem penskoran yang dapat dihitung secara otomatis. Dengan begitu, pengguna dapat dengan mudah membuat *quiz* atau tes interaktif dalam presentasi dan dapat melihat skor akhir peserta secara langsung.

Ispring suite memiliki kelemahan yaitu ketergantungan yang cukup tinggi dengan *microsoft power point*. *Ispring Suite* dapat menyisipkan berbagai bentuk media seperti gambar, animasi, suara, video, dan kuis dalam berbagai bentuk (Rochma & Ibrahim, 2019, p. 313). *Ispring suite* merupakan software yang terintegrasi dengan *microsoft power point* serta memiliki kemampuan untuk merubah file power point menjadi format HTML 5. Dengan adanya sarana dan prasarana yang lengkap dapat mempermudah untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite*.

Berdasarkan uraian permasalahan yang berlandaskan data dan fakta yang diperoleh, maka menarik untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan skrispsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Power Point Ispring Suite 11* pada

Materi Etika dan Kode Etik Humas kelas XI Manajemen Perkantoran dan layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Depok".

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model ADDIE yang dimodifikasi dengan ADDI *(Analysis, Design, Development, impelementation)*. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Depok yang beralamat di Jalan Ring Road Utara, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah ahli media, yang merupakan dosen dengan keahlian dan pengetahuan luas terkait media pembelajaran, ahli materi, yang merupakan guru kelas XI mata pelajaran humas dan keprotokolan SMK Negeri 1 Depok, siswa kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Depok yang berjumlah 35 siswa. Sedangkan objek penelitian yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint ispring suite 11* pada materi etika dan kode etik humas kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Depok.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner merupakan cara untuk mengumpulkan data yang diberikan kepada responden dengan pertanyaan tertulis untuk dijawab. Menurut Sugiyono (2018, p.199), data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner berupa angka skoring dari skala yang telah ditetapkan. Subjek penelitian adalah peserta didik, sedangkan tim penguji dari ahli materi dan ahli media. Kuesioner terdiri dari data pribadi subjek penelitian serta beberapa pernyataan serta pertanyaan yang berkaitan dengan subjek penelitian, dan hasilnya dapat menentukan kelayakan media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, saran, dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket penelitian kelayakan yang diberikan pada ahli media, ahli materi, dan respon siswa dengan menggunakan penskoran angket menggunakan skala 5 skor.

Tabel 1 Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

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

Sumber: (Sugiyono, 2018, p. 147)

Tabel 2 Penilaian Angket Peserta Didik

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: (Rantung et al., 2023, p. 159)

Perhitungan analisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skor rata-rata

   Keterangan:
   = skor rata-rata
   = jumlah skor
   = jumlah subjek uji coba

2. Interpretasi secara kualitatif nilai rata-rata tiap aspek dengan kriteria sebagai berikut:

   Tabel 3 Kriteria Kelayakan Media

Skor	Rumus	Klasifikasi
5	$X > 4{,}20$	Sangat Layak
4	$3{,}40 < X \leq 4{,}20$	Layak
3	$2{,}60 < X \leq 3{,}40$	Cukup
2	$1{,}80 < X \leq 2{,}60$	Tidak Layak
1	$1 < X \leq 1{,}80$	Sangat Tidak Layak

   Sumber: (Mahmudah & Pustikaningsih, 2018, p. 104)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis guna mengetahui kebutuhan pengembangan produk. Berikut merupakan kegiatan yang dilakukan ditahap analisis (*analysis*).

a. Analisis peserta didik

Kegiatan analisis dilaksanakan untuk melihat karakteristik peserta didik dengan mengamati ketika pembelajaran berlangsung pada materi etika dan kode etik humas. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah serta menggunakan media pembelajaran power point sederhana dan buku paket humas dan keprotokolan. Selain itu, siswa belum berpartisipasi aktif ketika pembelajaran berlangusng.

b. Analisis materi
SMK Negeri 1 Depok telah menerapkan kurikulum terbaru sesuai dengan anjuran pemerintah yaitu Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran pada elemen pengelolaan humas dan keprotokolan yaitu pada fase akhir F peserta didik mampu memahami khalayak humas, etika dan kode etik profesi humas, membuat media komunikasi humas, menerapkan kegiatan kehumasan, menerapkan pelayanan kepala pelanggan, memahami peraturan keprotokolan, serta menerapkan kegiatan keprotokolan. Berdasarkan capaian pembelajaran elemen pengelolaan humas dan keprotokolan tersebut, materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite 11* terfokus pada materi etika dan kode etik humas karena berdasarkan pra survei menunjukan bahwa materi etika dan kode etik humas merupakan materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan jumlah persentase terbanyak sebesar 31,3%.

c. Analisis media
Analisis media dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang diharapkan. Media yang diharapkan memiliki tampilan yang menarik sehingga peserta didik tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam penggunaannya, media diharapkan memiliki kemudahan pengoperasian serta kemudahan dalam membagikannya. Selain itu, media yang dikembangkan harapannya tersaji materi sesuai dengan capaian pembelajaran. Media yang dikembangkan dapat memanfaatkan fasilitas yang terdapat di sekolah seperti LCD, komputer, jaringan internet, serta fasilitas lain yang mendukung. Dengan demikian, fasilitas di sekolah dapat digunakan secara optimal untuk menunjang pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud lebih efektif dan efisien.

2. Tahap Desain *(Design)*

Setelah kegiatan analisis, tahap berikutnya adalah tahap desain. Dalam tahap ini, dilakukan rancangan desain produk media dan desain pembelajaran, serta rancangan instrument penilaian.

a. Membuat *flowchart*
Pembuatan *flowchart* diguankan untuk membantu dalam perancangan media pembelajaran interaktif. *Flowchart* merupakan bagan yang memuat simbol untuk menunjukan arah aliran serta data-data pada program dalam sebuah proses perintah. Dengan adanya *flowchart*, urutan antara proses dalam suatu program akan lebih tergambarkan secara detail.

b. Membuat *storyboard*
Storyboard dibuat sesudah pengerjaan *flowchart*, dimana *flowchart* berisi acuan dalam pengerjaan *storyboard*. *Storyboard* berisi segala informasi pembelajaran, prosedur, dan petunjuk dalam media pembelajaran. Dengan adanya *storyboard*, dapat mengetahui apa saja aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa dalam menggunakan media pembelajan interaktif

c. Menyusun materi pembelajaran dan evaluasi
Kegiatan setelah pembuatan storyboard yaitu mempersiapkan materi dan soal evaluasi beserta kunci jawabannya. Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif yaitu etika dan kode etik humas.

d. Membuat instrumen penilaian
Pada tahap ini dilaksanakan penyusunan instrumen penilaian kelayakan meida pembelajaran. Instrumen yang disusun terdapat tiga jenis, yaitu instrumen ahli media, instrumen ahli materi, serta kuesioner siswa. Dalam instrumen yang dibuat, terdapat indikator-indikator yang digunakan sebagai acuan untuk pemberian penilaian pada media pembelajaran. Instrumen kelayakan media, materi, dan peserta didik ini

diambil dari instrumen yang telah tervalidasi.

3. Tahap Pengembangan *(Development)*

Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan produk media pembelajaran interaktif menggunakan power point ispring suite 11 serta perbaikan media pembelajaran sesuai saran dari ahli media dan ahli materi.

a. Pengmbangan media pembelajaran
Pengembangan media pembelajaran dikerjakan berdasarkan pada *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap desain. Pengembangan media pembelajaran interaktif diciptakan menggunakan *power point* dan tambahan *software ispring suite 11* agar media pembelajaran menjadi lebih interaktif. Produk akhir dari media pembelajaran ini yaitu dalam formal html dan aplikasi android. Pada tahapan ini menghasilkan produk awal dari media pembelajaran interaktif.

b. Uji validasi
Uji validasi dilaksanakan untuk memperoleh kelayakan media serta materi yang termuat dalam media pembelajaran interaktif. Instrumen yang digunakan untuk uji validasi berbentuk kuesioner atau angket. Uji validasi terdiri dari 2 yaitu uji validasi ahli media dan uji validasi ahli materi. Uji validasi ahli media dilaksanakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang diciptakan dari segi media. Ahli media yang memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran adalah Dr. Sutirman, S.Pd., M.Pd. Hasil dari uji validasi ahli media, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tergolong dengan kategori "Layak" dengan skor rata-rata (X) 3,69.

Sedangkan, uji validasi ahli materi dilaksanakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari segi materi. Ahli materi yang memberikan penilaian yaitu Dra. Dwi Indaryati yang merupakan guru pengampu elemen Pengelolaan Humas dan Keprotokolan Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Depok. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif tergolong dalam kategori "Sangat Layak" dengan skor rata-rata (X) 4,3.

c. Revisi
Setelah adanya uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, dilanjutkan dengna kegiatan revisi atau perbaikan. Revisi dilakukan dengan memperbaiki kesalahan atau kekurangan berdasarkan saran dan masukan yang didapatkan guna perbaikan media dari hasil uji validasi. Revisi media pembelajaran dilakukan untuk memenuhi kriteria layak diuji cobakan baik dari segi media atau segi materi sebelum dilakukan uji coba lapangan.

4. Tahap Impelementasi *(Implementation)*

Tahap implementasi diselenggarakan ketika uji validasi telah dilaksanakan dengan melibatkan kelas XI MPLB 1 dan 2 di SMK Negeri 1 Depok sejumlah 35 siswa dengan rincian 10 siswa kelas XI MPLB 2 (uji coba kelompok kecil) dan 25 siswa kelas XI MPLB 1 (uji coba lapangan). Tahap ini dilaksanakan guna mengetahui tanggapan atau respon siswa terkait produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media pembelajaran interaktif tergolong dalam kategori "Sangat Layak" dengan skor rata-rata (X) 4,29. Sedangkan hasil dari uji coba lapangan yang dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2024, media pembelajaran interaktif tergolong dalam kategori "Sangat Layak" dengan skor rata-rata (X) 4,34.

Pembahasan

1. Kajian Produk Akhir

Pengmbangan media pembelajaran interaktif pada materi etika dan kode etik humas yang dikembangkan menggunakan *power point* dengan bantuan *ispring suite 11*. Pengembangan media pembelajaran interaktif materi etika dan kode etik humas menggunakan model pengembangan Branch (2009) yaitu ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun penelitian ini dilakukan hingga tahap implementasi, sebab penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan media tidak untuk menilai efektivitas media.

Pertimbangan menggunakan model penelitian ini karena sistematis, rinci, tidak terdapat banyak langkah yang membingungkan, dan setiap langkah telah mewakili keseluruhann proses pengembangan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berawal dari tahap pertama yaitu analisis (*analysis*). Tahap analisis dilaksanakan dengan kegiatan analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis media. Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara, didapat jika pembelajaran masih bersifat konvensional, guru menjelakan secara ceramah serta media yang sering digunakan yaitu *power point* sederhana dan buku paket humas dan keprotokolan. Hal ini mengakibatkan siswa bosan dan pasif ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu Firdha & Zulyusri (2022, p. 104) menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dengan bantuan *ispring suite* 11 dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena adanya elemen visual, video, serta audio yang bisa ditambahkan pada media pembelajaran yang dirancang sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena ini, peneliti mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite 11* seperti kurikulum, capai pembelajaran, tutorial membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *ispring suite 11*, serta semua yang diperlukan untuk pengembangan media seperti gambar, video, backsound, animasi, dan sebagainya.

Tahap desain (*design*), mencakup desain produk media dan desain pembelajaran. Pada tahap ini membuat *flowchart*, *storyboard*, menyusun isi materi, menyusun evaluasi pembelajaran, dan membuat instrument penilaian uji validitas serta uji coba peserta didik. Pembuatan desain diawali dengan pembuatan *flowchart* dan *storyboard. Flowchart* dibuat sebagai gambaran berupa grafik yang disertai dengan langkah-langkah serta urutan prosedur dari suatu program (Malabay, 2016, p. 21). Setelah pembuatan *flowchart*, maka flowchart akan dijadikan panduan dalam pembuatan *storyboard*. *Storyboard* dibuat dengan menggambarkan tampilan dari setiap media pembelajaran dan dirangkai secara keseluruhan sehingga menggambarkan sebuah produk berupa media. Setelah itu, dilanjutkan dengan penyusunan materi dan evaluasi sesuai dengan capaian pembelajaran dan kurikulum merdeka. Akhir dari tahap ini dilakukan dengan pembuatan instrument penilaian yang nantinya akan diisi oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Instrumen kelayakan media, materi, dan peserta didik ini diambil dari instrumen yang telah tervalidasi sehingga dapat digunakan dalam melakukan pengukuran.

Tahap berikutnya yaitu pengembangan (*development*) yang dilakukan dengan kegiatan proses pengembangan produk media pembelajaran interaktif dengan pedoman *flowchart* dan *storyboard*. Tahapan development dilakukan guna menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang layak digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran di kelas (Wati & Nugraha, 2021, p. 70). Ketika pengembangan media pembelajaran interaktif selesai, lalu diuji validasi ahli media serta ahli materi, dan revisi atas saran media dan ahli materi. Hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi yaitu media pembelajaran interkatif menggunakan *power point ispring suite 11* yang peneliti kembangkan tergolong pada kategori “Layak”. Hal tersebut menandakan bahwa proses analisis, desain, dan pengembangan yang dilakukan sesuai prosedur dan benar menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sehingga dapat diujicobakan kepada peserta didik. Hasil akhir media pembelajaran interaktif tersaji dalam format html dan aplikasi android yang dapat diakses dan digunakan oleh peserta didik dengan mudah dan fleksibel.

Tahap Implementasi (*implementation*), dilaksanakan setelah media pembelajaran interaktif layak dan direvisi. Tahap ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang melibatkan siswa kelas XI Manajemen Perkantoran dan layanan Bisnis 1 dan 2 di SMK Negeri 1 Depok. Uji coba dilakukan untuk mengetahui daya implementasi serta kemudahan penggunaan dari media pembelajan interaktif. Kepraktisan suatu produk dapat dinilai dari kemudahan penggunaannya (Husna & Fajar, 2022, p. 23). Tahap implementasi diawali dengan pemberian instruksi kepada peserta didik terkait penerapan media pembelajaran interaktif

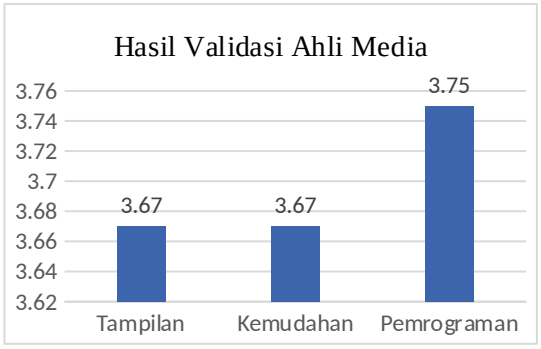
menggunakan *power point ispring suite 11* sehingga mereka dapat menggunakan media pembelajaran interaktif ini sebagai sarana dalam mempelajari materi Etika dan Kode Etik Humas

Hasil akhir pengembangan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite 11* pada materi Etika dan Kode Etik Humas untuk Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis yang tersaji dalam formal html dan aplikasi android yang dapat diakses pada PC, laptop, dan *smartphone*. Media pembelajaran interaktif ini tersusun dari kompetensi, materi pembelajaran, video pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembang. Materi pembelajaran yang disajikan telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada fase F elemen pengelolaan humas dan keprotokolan dalam Kurikulum Merdeka tepatnya pada materi etika dan kode etik humas. Kelebihan dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan yaitu tampilan media pembelajaran interaktif yang menarik, adanya interaksi antara peserta didik dengan media sehingga membuat pembelajaran lebih terpusat pada siswa, meningkatkan kemandirian belajar, dan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran interaktif baik menggunakan PC, laptop, maupun *smartphone*. Sedangkan kelemahan dari media pembelajaran interaktif ini yaitu untuk aplikasi android media pembelajaran hanya dapat diakses menggunakan smartphone berbasis android dan belum bisa pada sistem operasi iOS.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif

a. Ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Sutirman, S.Pd., M.Pd. selaku dosen prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang ahli dalam media pembelajaran. Penilaian oleh ahli media memuat aspek tampilan, kemudahan, dan pemrograman. Penilaian oleh ahli media dilakukan dengan mengisi instrument lembar validasi ahli media yang diadopsi dari Harahap & Siregar (2020), Saadah & Suhartini (2017), dan Fikri et al. (2017).

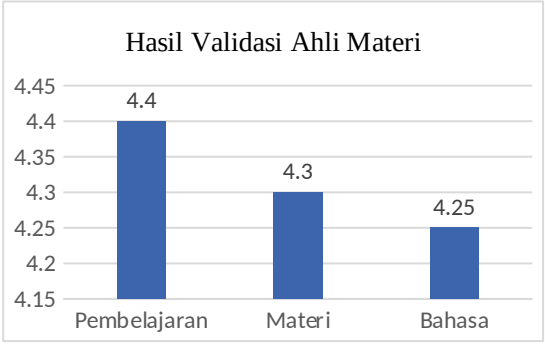


Gambar 2 Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan ahli media pada aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 3,67 dan dikategorikan layak. Dalam aspek kemudahan memperoleh nilai rata-rata 3,67 dan dikategorikan layak. Sedangkan pada aspek pemrograman memperoleh nilai rata-rata 3,75 dan dikategorikan layak. Hasil keseluruhan ketiga aspek yang dinilai diperoleh rata-rata 3,69. Dimana ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint ispring suite 11* berdasarkan pada penilaian ahli media tergolong "layak" digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

b. Ahli materi

Ibu Dra. Dwi Indaryati selaku guru mata pelajaran Humas dan Keprotokolan di SMK Negeri 1 Depok sekaligus ahli materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint ispring suite 11*. Penilaian oleh ahli materi memuat aspek pembelajran, materi, dan bahasa. Penilaian oleh ahli materi dilakukan dengan mengisi instrument validasi ahli materi yang diadopsi dari Harahap & Siregar (2020) dan Laksa Prabamitha & Hidayatullah (2023).



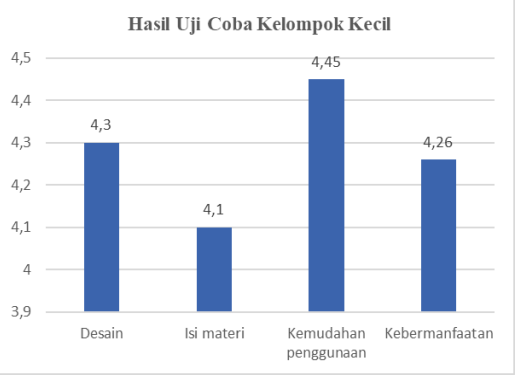
Gambar 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan ahli media pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,4 dan dikategorikan sangat layak. Dalam aspek materi memperoleh nilai rata-rata 4,3 dan dikategorikan sangat layak. Sedangkan pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 4,25 dan dikategorikan sangat layak. Hasil keseluruhan ketiga aspek yang dinilai diperoleh rata-rata 4,3. Dimana ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint ispring suite 11* berdasarkan pada penilaian ahli materi tergolong "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

c. Peserta didik

1) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan setelah media pembelajaran direvisi sesuai saran dari ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh 10 orang peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis 2 SMK Negeri 1 Depok. Aspek penilaian pada uji coba kelompok kecil meliputi aspek desain, aspek isi materi, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek kebermanfaatan. Penilaian uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengisi instrument yang diadopsi dari Ariyanti (2020) dan Saadah & Suhartini (2017). Data dari hasil yang diperoleh, dilakukan analisis guna melihat penilaian dan respon dari siswa.

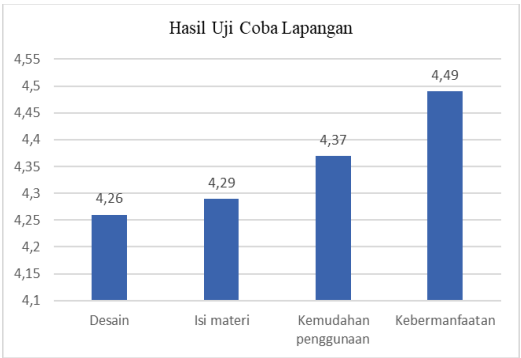


Gambar 4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan pada aspek desain memperoleh nilai rata-rata 4,3 dan dikategorikan sangat layak. Dalam aspek isi materi memperoleh nilai rata-rata 4,1 dan dikategorikan layak. Sedangkan pada aspek kemudahan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 4,45 dan dikategorikan sangat layak. Serta pada aspek kebermanfaatan memperoleh nilai rata-rata 4,26 dan dikategorikan sangat layak. Hasil keseluruhan keempat aspek yang dinilai diperoleh rata-rata 4,29. Dimana ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint ispring suite 11* berdasarkan pada penilaian uji coba kelompok kecil tergolong "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

2) Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan oleh 25 orang peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis 1 SMK Negeri 1 Depok. Aspek penilaian pada uji coba lapangan meliputi aspek desain, aspek isi materi, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek kebermanfaatan. Penilaian uji coba lapangan dilakukan dengan mengisi instrument yang diadopsi Ariyanti (2020) dan Saadah & Suhartini (2017). Data dari hasil yang diperoleh, dilakukan analisis guna melihat penilaian dan respon dari siswa.



Gambar 5 Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan pada aspek desain memperoleh nilai rata-rata 4,26 dan dikategorikan sangat layak. Dalam aspek isi materi memperoleh nilai rata-rata 4,29 dan dikategorikan sangat layak. Sedangkan pada aspek kemudahan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 4,37 dan dikategorikan sangat layak. Serta pada aspek kebermanfaatan memperoleh nilai rata-rata 4,49 dan dikategorikan sangat layak. Hasil keseluruhan keempat aspek yang dinilai diperoleh rata-rata 4,34. Dimana ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint ispring suite 11* berdasarkan pada penilaian uji coba lapangan tergolong "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk penelitian di masa mendatang.

1. Terdapat beberapa komputer yang rusak ketika uji coba, sehingga peserta didik melakukan uji coba menggunakan laptop pribadi dan smartphone.
2. Adanya gangguan tekniks dari sinyal WI-FI, sehingga untuk mengakses media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite 11* sedikit terhambat.
3. Rencana awal untuk uji coba kelompok besar sebanyak 30 siswa, namun ketika pelaksanaan uji coba kelompok besar hanya terdapat 25 siswa yang hadir di kelas karena ada beberapa yang izin kegiatan ekstrakurikuler dan praktik kewirausahaan, tata usaha, perpustakaan, dan bagian keuangan.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif telah dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*, namun penelitian dilakukan sampai tahap keempat yaitu implementasi. Sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *power point ispring suite 11* yang dilakukan hanya sampai menilai kelayakan produk, tidak untuk efektivitas produk.
   a. Tahap Analisis (*Analysis*), dalam tahap ini dilakukan kegiatan untuk mengumpulkan informasi yaitu analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis media.
   b. Tahap Desain (*Design*), merupakan tahap dengan kegiatan meliputi desain produk dan desain pembelajaran yaitu pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, menyusun isi materi, dan evaluasi pembelajaran, serta pembuatan instrument penelitian.
   c. Tahap Pengembangan (*Development*), merupakan proses dalam pengembangan desain menjadi produk media, lalu dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Setelah itu, dilakukan perbaikan atas saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi pada uji validasi.
   d. Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini dilakukan kegiatan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik selaku pemakai. Uji coba melibatkan siswa kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Depok yang berjumlah 10 siswa (uji coba kelompok kecil) dan 25 siswa (uji coba lapangan).
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan power point ispring suite 11 pada materi etika dan kode etik humas untuk Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Depok yaitu: 1) Uji validasi ahli media diperoleh nilai dengan rata-rata dalam kategori "layak", 2) Uji validasi ahli materi diperoleh nilai dengan rata-rata dalam kategori "sangat layak", 3) Uji coba kelompok kecil diperoleh respon positif dengan rata-rata dalam kategori "sangat layak", 4) Uji coba lapangan diperoleh repson positif dengan rata-rata nilai dalam kategori "sangat layak".

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat memanfaatkan produk ini sebagai media pembelajaran ketika pembelajaran di sekolah maupun belajar mandiri pada materi etika dan kode etik humas.
2. Guru diharapkan lebih meningkatkan kemampuan dan keterampilan teknologi dan informasi terutama dibidang pendidikan sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan belum mengetahui efektivitasnya karena penelitian sebatas mengetahui kelayakan, sehingga bisa dilakukan penelitian selanjutnya guna mengetahui efektivitasnya.

Daftar Pustaka

Adityara, S., & Rakhman, R. T. (2019). Karakteristik generasi Z dalam perkembangan diri. *Seminar Nasional Seni Dan Desain "Reinvensi Budaya Visual Nusantara,"* 401–406.

Afriyanti, I., Wardono, & Kartono. (2018). Pengembangan literasi matematika mengacu PISA melalui pembelajaran abad ke-21 berbasis teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, *1*(1), 608–617.

Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8. *Jurnal Education and Development*, *8*(2), 381–389.

Efendi, P. M., Tatang Muhtar, & Yusuf Tri Herlambang. (2023). Relevansi kurikulum merdeka dengan konsepsi Ki Hadjar Dewantara: studi kritis dalam perspektif filosofis-pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(2), 548–561. https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5487

Fikri, D., Harlin, & Darlius. (2017). Pengembangan media pembelajaran animasi interaktif pada mata kuliah material teknik proses hardening di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, *4*(2), 61–67.

Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan ispring dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, *6*(1), 101–106. https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106

Fitra, A., Miranti, F., & Hainul Putra, Z. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Microsoft PowerPoint pada materi ciri-ciri dan pertumbuhan makhluk hidup untuk siswa sekolah dasar. *Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, *1*(2), 61–71.

Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash CS6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)* (Vol. 10, Issue 01). https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505

Husna, A., & Fajar, D. M. (2022). Development of interactive learning media based on articulate storyline 3 on newton's law material with a contextual approach at the Junior High School Level. *Indonesia Journal of Science Education*, *4*(1), 17–26.

Isaksa Prabamitha, M., & Hidayatullah, R. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran ispring suite 9 di SMKN 3 Surabaya untuk mata pelajaran PDTO. In *JPTM* (Vol. 12).

Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVII* (Issue 1).

Malabay. (2016). Pemanfaatan flowchart untuk kebutuhan deskripsi proses bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, *12*(1), 21–26.

Pramesty, F. A., & Hardini, H. T. (2023). Pengembangan E-LKPD berbantuan software ispring suite 10 pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang di SMKN 2 Bunduran Sidoarjo. *Junral Basicedu*, *7*(3), 1675–1683.

Rantung, D. A., Mulyanto, Arip., Kadim, A. Z., & Ashari, S. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengelolaan

e-book kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Bulango Selatan. *Journal of Information Technology Education*, *3*(2), 153–166.

Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, S. (2022). Kelayakan media pembelajaran ispring suite berbasis android pada kisah nabi ibrahim. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *7*(1), 1–17. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).7239

Rochma, V. A., & Ibrahim, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis ispring suite 8 pada materi bakteri untuk siswa kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, *8*(2). http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu

Saadah, M., & Suhartini, R. (2017). Pembuatan media interaktif pada materi grading pola dasar. *E-Journal*, *6*(1), 42–51.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. ALFABETA.

Sulistyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran ispring suite 10 berbasis android pada materi jurnal penyesuaian di SMK. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(2), 2116–2126. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif*. UNY Press.

Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan adobe flash cs6 pada mata pelajaran teknologi peerkantorann di kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, *9*(1), 65–76.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* , *19*(1), 75–82.

Profil Singkat

Dini Dwi Lestari, lahir di Jember pada tanggal 16 November 2001. Salah satu mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2020 di Universitas Negeri Yogyakarta.

Dr. Siti Umi Khayatun Mardiyah, S.Pd., M.Pd. lahir pada tanggal 07 Desember 1980. Menempuh pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, S3 Program Studi Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Saat ini beliau masih aktif mengajar di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta.