

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MANUSCRIPT* BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KORESPONDENSI KELAS X MP 1 DI SMKN 2 BUDURAN

Farid Susanto

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: faridsusant@gmail.com

Siti Sri Wulandari

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: sitiwulandari@unesa.ac.id

Abstrak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media *Manuscript* terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada tahap perancangan meliputi pembuatan desain, penetapan materi pokok, penyusunan level soal dan jawaban, pengumpulan bahan aplikasi dan membuat produknya. Tingkat kelayakan media pembelajaran Korespondensi dengan aplikasi *Manuscript* berbasis *android* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh persentase 93,33%, sehingga termasuk kategori “Sangat Kuat”, 2) Ahli media diperoleh persentase 92,22%, sehingga termasuk kategori “Sangat Kuat”, dan 3) Ahli bahasa diperoleh persentase 90%, sehingga termasuk kategori “Sangat Kuat”. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan persentase $\geq 80\%$ setiap indikatornya. Dengan demikian, media pembelajaran Korespondensi dengan aplikasi *Manuscript* berbasis *android* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Korespondensi Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Meyurat Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Manuscript*, *Android*, Korespondensi, 4D

Abstract

The results showed that the *Manuscript* media development process consists of several stages, namely the defining, designing, developing and distributing stage. The designing stage included design making, subject matter determination, questions and answers preparation, application materials collection, and products making. The feasibility level of Correspondence media learning with *Android*-based *Manuscript* applications became a learning media based on several assessments from 1) Material experts (93.33%), 2) Media experts (92.22%), and 3) Linguists (90%). Those three percentage results included in "Very Strong" category. Furthermore, the student's response to this media when it was tested by the average trial showed a positive response $\geq 80\%$ of each indicator. Regarding it, Correspondence media learning with *Android*-based *Manuscript* application is suitable to be used as a Correspondence Basic Competency media learning for Implementing Indonesian Correspondence Text Manuscripts.

Keywords: Media Learning, *Manuscript*, *Android*, Correspondence, 4D

PENDAHULUAN

Peranan guru sangat menentukan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan formal. Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh kegiatan pembelajaran di sekolah yang berarti keberhasilan tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran di kelas yang dirancang guru untuk mempersiapkan siswanya dalam mengembangkan sikap, kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan. Jadi, jelas bahwa seorang guru perlu memiliki persyaratan teknis yaitu menguasai cara serta teknik mengajar dan terampil mendesain program pengajaran (Sadiman, 2014).

Sekolah Menengah Kejuruan adalah lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dan keahlian

khusus sehingga lulusan dari SMK dapat mengembangkan kinerjanya apabila sudah terjun ke dunia kerja. Salah satunya yaitu SMK Negeri 2 Buduran yang memiliki akreditasi “A” dengan berbagai program keahlian diantaranya yaitu Manajemen Perkantoran, Pemasaran, Multimedia, Akuntansi Perbankan, dan Rekayasa Perangkat Lunak. Dari segi sarana dan prasarana seperti ruang kelas, laboratorium computer, perpustakaan, mushola, lapangan, ruang aula, koperasi, serta terdapat laboratorium perkantoran yang memiliki beberapa peralatan kantor sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran Korespondensi merupakan pelajaran yang ada pada jurusan Manajemen Perkantoran di Sekolah Menengah Kejuruan yang tidak hanya

menuntut kemampuan kognitif saja dalam memahami materi pembelajaran tetapi juga menuntut keterampilan dan keaktifan siswa dalam melakukan praktek. Dengan adanya hal tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran elektronik agar siswa mampu belajar secara aktif dan mandiri. Media tersebut yaitu Manuscript atau kuis tentang surat menyurat. Dalam media tersebut berisi permainan penyusunan bentuk-bentuk surat dan kuis dengan model yang berbeda agar dapat mengasah kemampuan siswa serta suasana belajar yang semakin menyenangkan sehingga siswa menjadi aktif di kelas. Dengan berbantuan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran dalam materi Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Indonesia dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Materi dalam media dikemas lebih menarik dengan menggunakan program multimedia agar siswa lebih termotivasi dalam belajar serta memudahkan siswa dalam mengakses media pembelajaran dimanapun dan kapanpun melalui jaringan internet.

Media pembelajaran merupakan komponen pendidikan yang sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat mendukung dalam proses pembelajaran, mengembangkan media yang inovatif dan menarik akan mampu menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik untuk lebih memperhatikan materi pembelajaran serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2014:19) berpendapat “adapun manfaat media pembelajaran adalah pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan lebih jelas maknanya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran, metode pembelajaran lebih variatif sehingga siswa tidak bosan dan keefektifan pada tenaga pendidik, siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain tidak hanya mendengarkan uraian guru saja”.

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah meluas penggunaannya di berbagai aspek terutama aspek pendidikan. Dewasa ini telah banyak teknologi pendidikan yang dikembangkan untuk menunjang proses pendidikan supaya menjadi lebih baik. Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan akan menjadikan pendidikan pada saat ini bias lebih maju dan berkembang sehingga masyarakat bias hidup lebih kreatif dan berpendidikan. Dengan menggunakan 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

pemanfaatanteknologi informasi dan komunikasi sebagai media ini yaitu mata pelajaran korespondensi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Eny Prihantini S.Pd sebagai guru mata pelajaran Korespondensi dapat diketahui siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo memiliki permasalahan yaitu penggunaan media pembelajaran masih manual berupa contoh surat bentuk fisik dan media elektronik *power point* pada proses pembelajaran dikelas, sehingga siswa kelas X MP 1 merasa bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran korespondensi yang berakibat siswa sulit memahami materi pada mata pelajaran korespondensi. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Korespondensi yaitu dengan persentase ketuntasan sebesar 70% siswa dikelas tuntas dan 30% siswa tidak tuntas. Pembelajaran konvensional lebih cenderung membosankan dan kurang interaktif serta komunikatif dalam memberikan pengetahuan (Daryanto, 2011:4). Berdasarkan permasalahan diatas peneliti memilih Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Indonesia dimana Kompetensi Dasar ini terdiri dari 6 materi pokok. Kompetensi ini perlu dipelajari mengingat tata naskah surat menyurat sangat perlukan dan berpengaruh terhadap pembuatan surat. Selain itu pengetahuan tentang tata naskah surat juga dipertimbangkan ketika nanti siswa lulus dan bekerja disuatu perusahaan.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada di SMKN 2 Buduran. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dikelas X MP 1 adalah media pembelajaran elektronik berbasis Android dalam bentuk *Manuscript*. Dimana *Manuscript* atau tata naskah dalam surat menyurat ini merupakan aplikasi berisi materi, kuis, serta permainan yang dapat mengajarkan siswa untuk belajar mandiri serta mampu membangun kerjasama yang baik antar teman dalam mencapai tujuan belajar dan membuat siswa tidak hanya terpaksa belajar dengan guru, tetapi juga sesama siswa.

Penelitian ini dikembangkan media pembelajaran elektronik berbasis android dengan nama *Manuscript* atau tata naskah dalam surat menyurat. *Manuscript* merupakan permainan elektronik surat menyurat yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi mobile yang apat dipasang pada *smartphone*. Dalam aplikasi terdapat materi singkat untuk media belajar siswa, setelah itu siswa akan diarahkan pada kuis individu dimana setiap siswa dapat menjawab soal yang tersedia di aplikasi berdasarkan materi yang telah disajikan. Pada tahap selanjutnya siswa akan menemukan permainan berupa penyusunan bentuk-bentuk surat serta terdapat kuis secara berkelompok. Pada kuis kelompok ini siswa diharuskan untuk duduk berkelompok kemudian menerima tantangan dari media pembelajaran. Dengan

media pembelajaran *Manuscript* khususnya pada Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Indonesia dapat mengilustrasikan beberapa jenis, bentuk, penataan, dan bahasa surat yang baik dan benar.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Putra & Nugroho (2016) dengan menggunakan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun hasil validasi dari ahli materi dengan skor (4,87) sangat layak, skor dari ahli media (4,33) sangat layak, kemudian skor dari guru mata pelajaran Akuntansi memperoleh skor (4,75) sangat layak. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ika Wiji Sulastri (2015) dengan hasil validasi media dan materi oleh beberapa validator dapat dikategorikan layak dengan persentase 79,25 sehingga media pembelajaran dinyatakan layak, sedangkan respon siswa sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan tersebut oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Manuscript* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X MP 1 di SMKN 2 Buduran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *manuscript* berbasis android. 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Manuscript* berbasis android. 3) Bagaimana respon siswa SMKN 2 Buduran terhadap media pembelajaran *manuscript* berbasis android.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Proses pengembangan media pembelajaran *Manuscript* berbasis android pada Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Indonesia di kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran. 2) Kelayakan media pembelajaran *manuscript* berbasis android pada Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Indonesia di kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran. 3) Respon siswa SMKN 2 Buduran terhadap media pembelajaran *manuscript* berbasis android pada Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Indonesia.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan perbaikan sikap. Pada waktu bayi, seorang bayi telah menguasai keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang yang ada disekitarnya. Ketika menginjak masa anak-anak dan remaja, ada beberapa sikap, nilai, dan keterampilan berinteraksi social dicapai sebagai kompetensi (Wahyuni, 2015:13).

Menurut Winkel (dalam Eveline dan Hartini, 2015:12) pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan

memperhitungkan kejadian-kejadian esktrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung dialami siswa. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Dalam hal ini pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan terhadap proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2014:10).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). “penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiono, 2015:297). Dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, dimana yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa media elektronik aplikasi *smartphone* yang terdapat materi pada Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Indonesia mata pelajaran Korespondensi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D, karena pada model 4-D untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran peneliti harus melakukan penelitian sendiri melalui analisis awal. Menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (dalam Trianto, 2014:93) mengemukakan bahwa model 4-D terdiri dari empat tahap, yaitu yang pertama tahap pendefinisian (*define*); kedua, tahap perancangan (*design*) yaitu tahap merancang dan proses pembuatan media; ketiga tahap pengembangan (*development*) yaitu tahap dimana peneliti menghasilkan sebuah produk yang sudah dikembangkan yaitu media pembelajaran dan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli sebelum diujicobakan; dan keempat tahap penyebaran (*disseminate*) pada tahap ini media pembelajaran yang dikembangkan disebarakan tetapi terbatas pada perwakilan siswa dan satu guru mata pelajaran Korespondensi.

Tempat penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang beralamat di jalan Jenggolo No 2A, Buduran, Siwalanpanji, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61257. Waktu penelitian dilakukan selama 9 bulan dimulai pada bulan November 2017 sampai Juli 2018.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas X MP 1 di SMK Negeri 2 Buduran dengan jumlah sebanyak 20 siswa yang dapat mewakili populasi target. Objek penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran *Manuscript*

pada Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah surat Menyurat Bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan (1) Lembar validasi media, digunakan untuk menguji kelayakan media yang dilakukan oleh para ahli dengan menggunakan skala *Likert*. Lembar validasi ini dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa. (2) lembar angket respon siswa. Angket ini diisi oleh siswa setelah mengikuti uji coba terbatas dengan menggunakan skala *Guttman*. Lembar respon siswa digunakan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap pengembangan media *manuscript*.

(1) Analisis Validasi media dilakukan oleh para ahli dengan analisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase yang diperoleh berdasarkan perhitungan skor. Data hasil angket validasi dari para ahli dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil perhitungan diatas akan diperoleh kesimpulan tentang penilaian modul dari hasil validasi oleh para ahli dengan keterangan yang terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1 Kriteria Interpretasi Para Ahli

Persentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : Ridwan (2013:15)

Dari tabel diatas, maka media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dapat dikatakan kuat atau sangat kuat apabila rata-rata dari semua komponen dalam hasil validasi para ahli mendapatkan skor persentase ≥ 61 .

(2) Angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase yang diperoleh berdasarkan perhitungan skor menurut skala *Guttman*. Data dari hasil angket respon siswa dianalisis dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil analisis diatas akan diperoleh kesimpulan tentang penilaian media pembelajaran dari respon siswa dengan keterangan yang terdapat pada table berikut ini :

Tabel 1.1 Kriteria Interpretasi Respon Siswa

Persentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : Ridwan (2013:15)

Dari tabel diatas, maka media berbasis android yang dikembangkan dapat dikatakan kuat atau sangat kuat apabila rata-rata dari semua komponen dalam hasil respon siswa mendapatkan persentase ≥ 61 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Korespondensi kelas X MP 1 semester Ganjil di SMK Negeri 2 Buduran menggunakan model pengembangan 4D terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desiminate*). Model pengembangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut yaitu tahapan pendefinisian (*define*) terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analisis Awal berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas X MP 1. (2) Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan menjadi subjek uji coba dalam pengembangan media yang akan dilakukan. Subjek yang digunakan yaitu siswa kelas X MP 1 sebanyak 20 orang siswa SMK Negeri 2 Buduran. Komponen yang diamati dari siswa meliputi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. (3) Analisis tugas berisi mengenai soal-soal evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran. Sebelum diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran *manuscript* terdapat perbedaan dalam hal penugasan kepada siswa. (4) Analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi-materi yang terdapat di dalam silabus yang akan disampaikan secara mendetail di dalam media. (5) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran digunakan sebagai dasar dalam penyusunan materi dan soal-soal evaluasi pada media pembelajaran *Manuscript* pada mata pelajaran Korespondensi Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Buduran yang akan dikembangkan dan menghasilkan tujuan pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu Tahap perancangan (*design*) digunakan untuk merancang perangkat

pembelajaran berupa media *manuscript* dengan tahap (1) Pembuatan desain media *manuscript* (*storyboard*) dengan fungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media *Manuscript*. (2) Menetapkan materi pokok dengan tujuan untuk mengemukakan dasar pemilihan materi mengenai tata naskah dan bentuk-bentuk surat. Materi ini dipilih karena terdapat kesulitan dalam hal memahami materi, terutama materi tata letak bentuk-bentuk surat dan bahasa surat. (3) Penyusunan level sesuai soal dan jawaban dilakukan untuk menyusun tingkat kesulitan soal yang akan dimasukkan dalam media. (4) Pengumpulan *background*, *font*, gambar, dan tombol dilakukan untuk memilih bahan-bahan yang akan dimasukkan dalam media. (5) Membuat produk berupa media *manuscript* dengan tujuan untuk menentukan spesifikasi computer dan *software* yang akan digunakan untuk membuat media.

Tahap selanjutnya yaitu Tahap Pengembangan (*develop*) merupakan tahap yang menghasilkan media pembelajaran *manuscript* berbasis android pada mata pelajaran Korespondensi kelas X semester ganjil yang sudah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari para ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon dari siswa. Pada tahap ini draft yang telah disiapkan oleh peneliti berupa materi dan media yang dihasilkan akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Teknik validasi dilakukan oleh validator dengan cara memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian di lembar validasi. Selanjutnya media yang telah direvisi dan diperbaiki akan diujicobakan kepada 20 siswa kelas X MP 1 untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Manuscript* ini. Setelah diketahui hasil validasi dari beberapa ahli dan respon siswa, akan dihitung perolehan nilai agar dapat ditentukan bahwa media tersebut dapat dinyatakan layak untuk digunakan saat proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu Tahap penyebaran (*Disseminate*) sengaja tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga yang dibutuhkan untuk proses penyebaran media *Manuscript*. Waktu yang dibutuhkan akan sangat panjang dan tidak akan mencukupi bagi peneliti untuk melakukan penyebaran diberbagai sekolah, biayanya juga akan sangat maksimal untuk proses penyebaran media *Manuscript* ini, kemudian juga tenaga untuk proses penyebaran sangat dibutuhkan banyak. Selain itu tahap ini tidak dilakukan juga karena terbatasnya isi materi dalam satu kompetensi dasar.

Hasil kelayakan media dapat diketahui setelah mendapatkan hasil validasi oleh para ahli dan lembar respon siswa. Lembar validasi dan lembar respon siswa mengacu pada pedoman BSNP 2014 dan Arsyad (2014) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran. Pada kelayakan media yang pertama

dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran Korespondensi dengan aplikasi *Manuscript* berbasis android sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh total skor 140 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 93,33%, sehingga termasuk kategori “Sangat Kuat”, 2) Ahli media diperoleh total skor 83 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 92,22%, sehingga termasuk kategori “Sangat Kuat”, dan 3) Ahli bahasa diperoleh total skor 63 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 90%, sehingga termasuk kategori “Sangat Kuat”.

Selanjutnya yaitu respon siswa, respon siswa didapatkan dari hasil proses uji coba terbatas yang dilakukan oleh 20 orang siswa kelas X MP 1 di SMK Negeri 2 Buduran dengan mengisi lembar angket siswa sebagai penilaian terhadap media yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil dari angket siswa sebanyak 94,33% dengan kategori media sangat kuat. Dengan demikian, media pembelajaran Korespondensi dengan aplikasi *Manuscript* berbasis android ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Korespondensi Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Meyurat Bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

Pada proses pengembangan media berbasis android Mata Pelajaran Korespondensi kelas X MP SMK Negeri 2 Buduran menggunakan model pengembangan 4-D. Model 4-D adalah model pengembangan yang digunakan dalam penelitian media ini guna untuk menentukan kelayakan media. Model pengembangan 4-D ini terdiri dari empat tahap yaitu, Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*), (Trianto, 2014:93).

Model ini juga digunakan oleh Putra & Nugroho, (2016) dengan judul Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. Setelah media *Manuscript* ini dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan media juga dapat memberikan motivasi siswa untuk belajar mandiri dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung di sekolah.

Pengembangan media ini dimulai dari tahap awal atau tahap pendefinisian dimana berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran proses belajar mengajar siswa kurang interaktif, jenuh dan bosan karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang menarik, media yang

digunakan sebelumnya adalah berupa contoh surat bentuk fisik dan juga media presentasi *power point*, media ini hanya berupa teks dan point tertentu yang dimana siswa tidak dapat mengaksesnya secara mandiri dalam mata pelajaran Korespondensi Bahasa Indonesia dan hal ini akan berdampak terhadap sikap siswa menjadi pasif didalam kelas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rawendy, Ying, Arifin, & Rosalin, (2017) Untuk mengatasi masalah tersebut seharusnya dikembangkan sebuah media yang jauh lebih menarik dari contoh surat bentuk fisik dan *power point* yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *Manuscript*. Media dalam penelitian Yi Ying dan Yulyani menggunakan desain yang sangat membantu siswa dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diminati oleh siswa.

Kelayakan media merupakan ukuran bahwa suatu media layak digunakan sebagai media pembelajaran dan media tersebut sudah dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Adapun kriteria dalam mereview media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:219) yaitu seperti kualitas isi tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Proses evaluasi media pembelajaran menghasilkan respon siswa sesuai dengan kualitas media yang diterapkan. Hasil dari kelayakan media *Manuscript* ini dapat diketahui dari validasi yang dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari empat orang validator yaitu dua orang sebagai ahli materi, satu orang sebagai ahli media dan satu orang sebagai ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi berupa angket yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil analisis validasi materi oleh validator dapat diketahui bahwa persentase komponen kelayakan dari materi memperoleh presentase sebesar 93,33% dengan kriteria sangat kuat. Komponen kelayakan media memperoleh presentase sebesar 92,22% dengan kriteria sangat kuat. Sedangkan komponen kelayakan bahasa memperoleh presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat kuat. Jadi dapat disimpulkan dari hasil penilaian validasi secara keseluruhan meliputi materi, media dan bahasa dinyatakan sangat kuat dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut sesuai dengan pernyataan Putra & Nugroho, (2016) dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran berbasis *android* sangat layak digunakan sebagai media alternative untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran *Manuscript* dapat memberikan *feedback* positif berupa minat belajar siswa yang bertambah serta membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari lembar respon siswa mendapatkan skor 283 dan memperoleh hasil persentase sebanyak 94,33% dengan kategori sangat kuat. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *manuscript* berbasis android pada mata pelajaran Korespondensi kelas X MP semester ganjil telah sesuai berdasarkan kebutuhan siswa kelas X SMK Negeri 2 Buduran dan telah mengacu pada kesesuaian kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum 2013 dan dinyatakan sangat kuat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya pada Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Indonesia pada kelas X program keahlian Manajemen Perkantoran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan tentang media pembelajaran *Manuscript* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Manuscript* menggunakan model pengembangan 4-D. Penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap pengembangan saja, kelayakan media berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Manuscript* dinyatakan sangat kuat dengan presentase sebesar 91,85% dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, kemudian untuk hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Manuscript* memperoleh rata-rata sebanyak 94,33% dengan kategori sangat kuat sehingga media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas peneliti akan memberikan saran yang terkait dengan penelitian tentang pengembangan media yaitu Kompetensi dasar yang digunakan dalam media pembelajaran *Manuscript* ini hanya terbatas dalam satu Kompetensi Dasar saja yaitu menerapkan tata naskah surat menyurat Bahasa Indonesia. Sebaiknya untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan lebih dari satu kompetensi dasar, Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis dengan pengembangan media pembelajaran ini, sebaiknya lebih memperhatikan tata cara penulisan dan tata cara menggunakan bahasa yang baku, serta dalam media pembelajaran disertai dengan ilustrasi, gambar dan juga video yang sesuai dengan materi sehingga akan dihasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar, Sebaiknya untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan lebih dari satu kompetensi dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Ika Wiji Sulastri. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 1(2), 145–155.
- Nara, E. S. dan H. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV(1), 25–34.
- Rawendy, D., Ying, Y., Arifin, Y., & Rosalin, K. (2017). Design and Development Game Chinese Language Learning with Gamification and Using Mnemonic Method. *Procedia Computer Science*, 116, 61–67. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.009>
- Sadiman. (2014). *Media Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindon Persada.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wahyuni, B. dan E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

