

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGANTAR ADMINISTRASI PERKANTORAN MATA PELAJARAN PENGANTAR ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 SOOKO

**Yuliatiningsih**

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,  
Universitas Negeri Surabaya

E-mail: yuliatiningsih1718@gmail.com

### Abstrak

Peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran ini dengan sebab karena proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih menggunakan media *PowerPoint* yang berbantu LCD dan Proyektor saja, serta media tersebut sepenuhnya belum dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui: (1) Perbedaan media pembelajaran sebelum dan sesudah dikembangkan, (2) Kelayakan media pembelajaran *mobile learning*, (3) Evaluasi siswa terhadap media pembelajaran *mobile learning*. Penelitian ini termasuk kelompok penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Instrumen penelitian dalam pengembangan media ini yaitu lembar validasi ahli materi dan media, serta evaluasi siswa. Lembar validasi ahli materi terdiri dari 1 dosen program studi pendidikan administrasi perkantoran unesa dan 1 guru pengantar administrasi perkantoran SMK Negeri 1 Sooko, sedangkan validasi ahli media terdiri dari 1 dosen multimedia Unesa. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X APK2 yang berjumlah 20 orang. Hasil validasi ahli materi mendapatkan rata-rata persentase sebesar 81,46% dan sebesar 81,66% diperoleh berdasarkan penilaian validasi ahli media yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Evaluasi siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,08% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan evaluasi siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Media Pembelajaran, *Mobile Learning*.

### Abstract

Researchers conducted research on the development of mobile learning learning media for introductory office administration subjects because the learning process carried out in the classroom still uses LCD media and projector-only PowerPoint media, and the media has not been able to attract attention and interest in students' learning. learning process. There are several objectives of this study, namely to find out: (1) Differences in learning media before and after being developed, (2) Feasibility of mobile learning media learning, (3) Student evaluation of mobile learning learning media. This research included the R & D research group using a 4-D development model. The research instruments in the development of this media are material and media expert validation sheets, as well as student evaluations. The validation sheet of the material expert consists of 1 lecturer in an office administration administration study program and 1 introductory teacher of office administration at Sooko 1 State Vocational School, while the validation of media experts consists of 1 multimedia lecturer at Unesa. The subjects used in this study were students of class X APK2 which numbered 20 people. The results of the material expert validation obtained an average percentage of 81.46% and 81.66% were obtained based on the validation assessment of media experts who were both included in the very feasible category. Evaluation of students obtain an average percentage of 92.08% with a very decent category. Based on the results of the validation of material experts, media experts, and student evaluations, it can be concluded that mobile learning media is very feasible to be used as an introductory learning media for office administration in Sooko 1 State Vocational School.

**Keywords:** Development media, Learning Media, *Mobile Learning*.

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terus berkembang seiring pesatnya perkembangan zaman. Perkembangan tersebut terjadi dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan dan dapat dilihat dari banyaknya instansi pendidikan yang memanfaatkan IPTEK dalam proses pembelajaran. Pendidikan merupakan salah satu dari berbagai bidang yang mengalami perkembangan tersebut. Peran penting pendidikan dalam suatu bangsa yaitu untuk menjadikan sumber daya manusia agar menjadi profesional. Pendidikan dikatakan baik apabila proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Sehingga, proses pembelajaran harus dirancang sematang mungkin agar hasil yang diperoleh juga memuaskan. Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hasil pembelajaran (Uno, 2006). Faktor yang mudah dimodifikasi guru yaitu metode pembelajaran, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pelajaran itu sendiri.

Banyak berbagai jenis dan ragam media yang sudah digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas, guna agar siswa mudah memahami materi yang sedang dijelaskan. Pembuatan media pembelajaran tersebut biasanya dilakukan oleh guru dengan secara sederhana dan memerlukan waktu lama, serta biaya yang dikeluarkan juga besar, sehingga sebagian guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran yang sudah ada dan digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi peluang besar yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan yang mendorong terciptanya media pembelajaran yang bersifat efektif, inovatif, dan efisien.

Perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran juga memunculkan rancangan dan ide baru dengan memanfaatkan teknologi informasi, dan biasa dikenal istilah *e-learning* yang merupakan salah satu cara dalam mengajar dengan menggunakan dan memanfaatkan peralatan elektronik, contohnya saja seperti CD Audio/Video Interaktif, LAN, WAN, atau internet dalam menyampaikan materi pelajaran, interaktif, maupun bimbingan (Herman, 2005). Penggunaan *e-learning* dalam setiap kegiatan pelatihan dan pendidikan mengacu pada penggunaan media elektronik. Penggunaan internet sangat berperan penting bagi kemajuan *e-learning*, dan ditambah lagi dengan layanan akses internet *boardband* yang memberi kemudahan bagi siswa dalam mentransfer data

supaya menjadi lebih cepat dan singkat, serta memudahkan siswa dalam *men-download* materi pembelajaran yang ada didalamnya supaya siswa menjadi lebih nyaman saat proses pembelajaran sedang berlangsung (Effendi, Emphy dan Hartono, 2005).

Penggunaan *e-learning* yang dapat digunakan saat atau sesudah jam pelajaran juga mempunyai beberapa kelemahan, salah satunya yaitu penggunaannya harus menggunakan peralatan elektronik yang bersifat tidak fleksibel untuk berpindah-pindah tempat. Sehingga memunculkan rancangan baru yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi genggam dan bergerak yang tidak tergantung oleh waktu dan tempat. Rancangan tersebut lebih dikenal dengan istilah *mobile learning* (Riyanto, 2006). *Mobile learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pemanfaatannya, terutama dalam menunjang proses pembelajaran. *Mobile learning* menggunakan perangkat teknologi informasi genggam seperti PDA, ponsel, laptop, dan tablet PC. Salah satu karakteristik dari *mobile* yaitu fleksibel, sehingga memudahkan bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Karakteristik-karakteristik yang muncul dari pemanfaatan perangkat *mobile* dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian para siswa terhadap materi yang sedang dijelaskan oleh guru di dalam kelas (Yuniati, 2011).

Pengembangan media *mobile learning* sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan *mobile learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Messinger, 2011). Penerapan media *mobile learning* membantu siswa dan guru agar berpengalaman dalam memanfaatkan teknologi terutama ponsel dalam proses pembelajaran (Baran, 2015). *Mobile learning* layak diterapkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan 10 strategi pembelajaran *mobile* (Lai & Hwang, 2015). Hasil yang diperoleh dari respon siswa menunjukkan bahwa *mobile learning* layak digunakan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran (Dewi, 2016). Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Krisnawati & Muslim, 2016). Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *mobile learning* didalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Firdausi, 2016). Selain itu, media pembelajaran *mobile learning* membantu memudahkan para siswa dalam proses pembelajaran dengan berbantu layanan yang ada di dalam ponsel tersebut (Alhassan, 2016). Dengan adanya media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan ini, diharapkan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari, sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud sesuai dengan yang sudah direncanakan.

SMK Negeri 1 Sooko yang terletak di Kabupaten Mojokerto adalah merupakan salah satu sekolah kejuruan negeri yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 sejak tahun 2013. Program keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Sooko ini ada 5, antara lain Busana Butik, Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Pemasaran, dan Kecantikan Rambut. Program keahlian yang paling banyak diminati oleh para siswa yaitu program keahlian Administrasi Perkantoran dan dibagi menjadi 3 kelas yaitu APK 1, APK 2, dan APK 3.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas X APK pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran masih menggunakan *PowerPoint* berbantu LCD (*Liquid Crystal Display*) dan proyektor. *PowerPoint* yang digunakan masih belum dapat menarik minat siswa, agar siswa menjadi aktif dalam bertanya maupun mengajukan pertanyaan seputar materi yang dijelaskan. Hasil dari pengamatan yang dilakukan peneliti, bahwa guru masih belum kreatif dan optimal dalam menggunakan *PowerPoint*, hal tersebut dapat dilihat dari segi *background* yang masih sederhana, terlalu banyak teks tiap *slide*, dari segi animasi dan gambar masih minim. Siswa dirasa bosan dan tidak aktif dalam mengikuti pelajaran dikelas dan cenderung berbicara maupun bermain *smartphone* sendiri. Siswa kelas X APK 2 sebagian memiliki *smartphone* berbasis android, sehingga hal tersebut juga merupakan salah satu peluang bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang fleksibel.

Perlu adanya upaya yang dilakukan guna untuk menarik minat belajar siswa, baik belajar sendiri maupun belajar bersama dikelas, dengan mengembangkan media pembelajaran *mobile learning*. Media tersebut dianggap tepat digunakan pada mata pelajaran pengantar administrasi karena didalamnya memuat terlalu banyak teori. Tampilan pada media *mobile learning* ini dibuat menarik tidak hanya dari *background*, tetapi juga dari gambar, animasi, dan audio narasi. Sehingga dengan dikembangkannya media pembelajaran *mobile learning* ini dapat menarik minat belajar siswa. Kelas X APK 2 dipilih oleh peneliti sebagai subyek penelitian karena siswa memperoleh materi pengantar administrasi perkantoran kompetendi dasar menjelaskan paradigma dan filosofi administrasi perkantoran dan siswa dirasa belum aktif dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko".

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimana perbedaan media pembelajaran mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran di

SMK Negeri 1 Sooko sebelum dan sesudah dikembangkan?, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko?, (3) Bagaimana evaluasi siswa terhadap media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko?

## METODE

Penelitian pengembangan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran ini termasuk dalam kelompok penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap: Pendefinidian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Desseminate*).

Proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, meliputi beberapa tahapan seperti: Tahap Pendefinisian (*Define*) yang terdiri dari analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perencanaan tujuan pembelajaran. Kemudian, dilanjutkan dengan Tahap Perancangan (*Design*) yang meliputi penyusunan materi dan soal, pemilihan format media *mobile learning*, produksi desain media *mobile learning*. Setelah dilakukan tahap perancangan, dilakukan tahap pengembangan (*Develop*) yang tujuannya untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik dan layak digunakan yang dapat diketahui tingkat kelayakannya melalui beberapa penilaian menggunakan lembar validasi ahli materi dan media, serta evaluasi siswa. Terakhir yaitu penyebaran (*Desseminate*), proses penyebaran pada uji coba terbatas siswa kelas X APK 2 dilakukan dengan melalui *Falshdisk* dan *Bluetooth*. Sistem Operasi atau *Operating System* (OS) yang mendukung untuk mengoperasikan media *mobile learning* ini yaitu: 4.1-4.3.1 "Jelly Bean", 4.4-4.4.4 "KitKat", 5.0-5.1.1 "Lollipop", dan 6.0-6.x.x "Marshmallow". Namun peneliti tidak melakukan tahap penyebaran secara luas karena media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan ini hanya memuat satu kompetensi dasar saja yaitu menjelaskan paradigma dan filosofi administrasi perkantoran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X APK2 yang berjumlah 20 orang. Jenis data yang akan diperoleh dari hasil pengembangan media *mobile learning* ini yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase, dan data kualitatif diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan media, serta evaluasi siswa. Instrumen dan teknik analisis data pada pengembangan media pembelajaran *mobile learning* ini terdiri dari validasi ahli materi dan media, serta evaluasi siswa



Teknik analisis pada lembar validasi ahli materi dan media menggunakan *Skala Likert*. Lembar validasi tersebut akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2009)

Analisis yang digunakan pada angket evaluasi siswa berbeda dengan ahli materi dan media adalah Angket evaluasi siswa menggunakan *Skala Guttman* dan angket akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2009)

Keterangan:

K = Persentase kriteria kelayakan

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah responden

Hasil dari analisis validasi ahli materi dan media, serta evaluasi siswa tersebut akan diperoleh kelayakan dan kemudian akan disesuaikan dengan kriteria interpretasi sebagai berikut:

**Tabel 1.**  
**Kriteria Interpretasi Materi, Media, dan Evaluasi Siswa**

<i>Persentase</i>	<i>Tingkat Kelayakan</i>
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: (Riduwan, 2009)

Pengembangan media *mobile learning* menurut validasi ahli materi dan media, serta evaluasi siswa dapat dikatakan layak apabila hasil yang diperoleh memenuhi kriteria interpretasi sebesar  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Perbedaan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko sebelum dan sesudah dikembangkan**

Media pembelajaran *mobile learning* ini dikembangkan dengan beberapa tahapan seperti tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Peneliti sengaja tidak melakukan tahap penyebaran (*disseminate*) karena media pembelajaran yang dikembangkan hanya memuat satu kompetensi dasar saja.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu pendefinisian yang terdiri dari beberapa langkah yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis awal diketahui bahwa di SMK Negeri 1 Sooko sudah menerapkan kurikulum 2013 dan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas terutama pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko berupa *powerpoint* dengan berbantu LCD dan proyektor saja. *Powerpoint* tersebut dari tampilan sangat sederhana, tiap *slide* memuat banyak teks, dan contoh gambar masih sangat minim. Apabila sudah diketahui masalah yang terjadi saat proses pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu analisis siswa dan diketahui bahwa kelas X APK 2 sudah mendapat materi pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran terutama pada kompetensi dasar menjelaskan paradigma dan filosofi administrasi perkantoran, serta sebagian besar siswa juga memiliki *smartphone* berbasis android. Langkah selanjutnya yaitu analisis konsep yang dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang akan disampaikan harus secara rinci, dilengkapi gambar, dan latihan soal dibuat dengan menarik, agar materi mudah dipahami. Langkah keempat yang harus dilakukan yaitu analisis tugas dan dapat diketahui bahwa peneliti menggunakan materi mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran kompetensi dasar menjelaskan paradigma dan filosofi administrasi perkantoran kelas X APK2 yang akan disampaikan melalui media pembelajaran *mobile learning*, serta soal-soal akan dibuat menarik agar siswa tidak merasa bosan. Terakhir yaitu perumusan tujuan pembelajaran ditentukan sesuai dengan silabus mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran.

Penelitian pengembangan *mobile learning* memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa tidak perlu membawa banyak buku dalam belajar melainkan dapat belajar dengan santai menggunakan *handphone* sendiri (Krisnawati & Muslim, 2016). Hal tersebut sesuai dengan hasil yang diperoleh peneliti bahwa siswa merasa lebih mudah dalam membawa maupun mempelajari materi yang dipelajari hanya dengan menggunakan media pembelajaran *mobile learning* yang ada di *smartphone* masing-masing siswa. Selain ini terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2016), dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* lebih bisa menarik

dan memotivasi siswa dibandingkan dengan media pembelajaran sebelum dikembangkan yang masih berupa media cetak berupa modul. Hasil penelitian tersebut juga sesuai dengan hasil yang diperoleh peneliti saat melakukan uji coba terbatas di kelas X APK2 bahwa siswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *mobile learning*. media ini mudah dioperasikan oleh siswa, hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan santai, tetapi tetap fokus.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) yang terdiri dari penyusunan materi dan soal yang diperoleh dari beberapa sumber buku dan referensi lain, pemilihan format media *mobile learning* yang proses pengembangan media pembelajaran *mobile learning* ini dilakukan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*, dan produksi desain media *mobile learning* yang dilakukan dengan merancang *storyboard* dan merancang desain tampilan media yang akan dijadikan beberapa *scene*. *Scene* tersebut terdiri dari pembuka, beranda, profil pengembang, konsep pembelajaran, menu materi, evaluasi siswa, tujuan pembelajaran, dan petunjuk. Tahap perancangan media *mobile learning* ini, peneliti bekerjasama dengan Abidin dari Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa dengan alasan karena peneliti mengalami kesulitan dalam merancang media *mobile learning* ini. Pembuatan media *mobile learning* yang dikembangkan oleh peneliti ini membutuhkan biaya sebesar Rp 3.100.000 dengan ketentuan bebas revisi.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan (*develop*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran yang telah divalidasi dan dinyatakan layak, kemudian akan di uji cobakan kepada siswa kelas X APK2. Instrumen dalam penelitian ini mencakup lembar validasi ahli materi dan media, serta evaluasi siswa. Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 validator yaitu Dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Unesa sebagai validator 1 dan Guru Pengantar Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sooko selaku validator 2. Serta, validasi ahli media yang berasal dari Fakultas Teknik Unesa. Setelah melakukan validasi ahli materi dan media, maka selanjutnya akan di uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas X APK 2 SMK Negeri 1 Sooko.

Tahap terakhir yaitu penyebaran, pada penelitian pengembangan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran ini, proses penyebaran di kelas X APK 1 dilakukan dengan melalui *Falshdisk* dan *Bluetooth*. Sistem Operasi atau *Operating System (OS)* yang mendukung untuk mengoperasikan media *mobile learning* ini yaitu: 4.1-4.3.1 "*Jelly Bean*", 4.4-4.4.4 "*KitKat*", 5.0-5.1.1 "*Lollipop*", dan 6.0-6.x.x

"*Marshall*". Namun peneliti tidak melakukan tahap penyebaran lebih luas lagi karena media pembelajaran *mobile learning* ini hanya mengembangkan terbatas pada kompetensi dasar saja. tidak dilakukan oleh peneliti dengan alasan karena materi pengantar administrasi perkantoran dalam media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan ini hanya memuat satu kompetensi dasar saja yaitu menjelaskan paradigma dan filosofi administrasi perkantoran.

#### **Kelayakan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko**

Validasi ahli materi dan media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko yang telah dikembangkan. Perhitungan validasi ahli materi dan media disesuaikan dengan *Skala Likert* yang didalamnya memuat nilai mulai dari 1 sampai dengan 5 dengan kriteria sebagai berikut: Buruk, Buruk Sekali, Sedang, Baik, dan Sangat Baik. Teknik validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media dilakukan dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom dalam lembar angket validasi yang sudah disediakan.

Apek yang akan dinilai dalam validasi ahli materi terhadap media *mobile learning* yang dikembangkan yaitu meliputi: kelayakan isi, kualitas penyajian, dan penilaian bahasa. Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 validator yaitu Bapak Jaka Nugraha, M,AB., MBA selaku Dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Unesa sebagai validator 1 dan Ibu Nurbaniyah, S.Pd., MM selaku Guru Pengantar Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sooko sebagai validator 2. Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu sebesar 81,46% dengan rincian penilaian yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 2.**  
**Hasil Rekapitulasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Persentase %	Kriteria Interpretasi
1.	Kelayakan Isi	83,33%	Sangat Baik
2.	Kualitas Penyajian	72,5%	Baik
3.	Penilaian Bahasa	88,56%	Sangat Baik
<b>Rata-rata Persentase</b>		<b>81,46%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2018)

Setelah memperoleh hasil validasi ahli materi, maka selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli media. Penilaian validasi ahli media dinilai dari beberapa aspek yang terdiri dari: aspek kelayakan kegrafikan, kualitas

instruksional, dan kualitas teknik. Penilaian validasi ahli media dilakukan oleh 1 validator yang berasal dari Fakultas Teknik Unesa yaitu Bapak Setya Chendra Wibawa, S.Pd., MT dan dari penilaian lembar validasi ahli media tersebut memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 81,66% dengan rincian penilaian yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.**  
**Hasil Rekapitulasi Ahli Media**

No.	Aspek	Persentase %	Kriteria Interpretasi
1.	Kelayakan Kegrafikan	85%	Sangat Baik
2.	Kualitas Instruksional	80%	Baik
3.	Kualitas Teknik	80%	Baik
<b>Rata-rata Persentase</b>		<b>81,66%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2018)

Setelah melakukan revisi terhadap komentar dan saran terhadap media *mobile learning* yang telah dikembangkan, peneliti akan kembali lagi ke validator ahli materi dan media untuk meminta penilaian lembar validasi. Apabila media sudah dinyatakan layak, maka akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba terbatas terhadap 20 siswa kelas X APK 2 di SMK Negeri 1 Sooko.

#### **Evaluasi siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko**

Penilaian evaluasi siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran ini memuat kriteria kelayakan media meliputi: aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat (BSNP, 2011). Evaluasi siswa di uji cobakan kepada 20 siswa kelas X APK 2 di SMK Negeri 1 Sooko yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Teknik penilaian evaluasi siswa dilakukan dengan cara memberi tanda *check list* (✓) pada kolom yang sudah disediakan pada setiap angket.

Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari evaluasi siswa sebesar 92,08% dan dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.**  
**Hasil Rekapitulasi Evaluasi Siswa**

No.	Aspek	Persentase %	Kriteria Interpretasi
1.	Aspek Tampilan	93,75%	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian Materi	87,5%	Sangat Baik
3.	Kualitas Penyajian	95%	Sangat Baik
<b>Rata-rata Persentase</b>		<b>82,08%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari angket evaluasi siswa yang diuji coba terbatas terhadap 20 siswa kelas X APK 2, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran terutama pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran kelas X APK 2 di SMK Negeri 1 Sooko.

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran *mobile learning* ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh (Messinger, 2011), (Baran, 2015), (Lai & Hwang, 2015), (Alhassan, 2016), dan (Firdausi, 2016). Penelitian-penelitian terdahulu menyatakan bahwa media pembelajaran *mobile learning* sangat mempengaruhi perilaku siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan membuat penggunaannya baik guru maupun siswa dalam memperoleh pengalaman dalam proses mengoperasikannya, serta penerapan media pembelajaran *mobile learning* ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Sehingga berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan media *mobile learning* tersebut dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* ini sangat layak digunakan dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

#### **PENUTUP**

##### **Simpulan**

Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sebelumnya masih menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *PowerPoint* dengan berbantu LCD dan proyektor. Selain itu, slide pada *PowerPoint* memuat terlalu banyak teks dan dari segi tampilan masih sederhana. Media pembelajaran setelah dikembangkan berupa *mobile learning* berbantu *smartphone* berbasis android yang didalamnya tidak hanya memuat teks saja, tetapi juga gambar, animasi, dan audio narasi. Media *mobile learning* ini juga bersifat *offline*, sehingga memudahkan penggunaannya baik guru maupun siswa dalam mengoperasikannya.

Hasil rekapitulasi validasi ahli materi dan media terhadap media pembelajaran *mobile learning* mata



pelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko untuk validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 81,46%, untuk validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 81,66% dan kedua hasil rekapitulasi validasi ahli tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

Evaluasi siswa terhadap media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sooko yang telah dikembangkan dan diuji coba terbatas kepada 20 siswa kelas X APK 2 memperoleh hasil persentase sebesar 92,08% dengan kategori sangat baik.

### Saran

Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* hanya di uji cobakan pada satu kelas saja yaitu kelas X APK 2 sebanyak 20 siswa, sehingga peneliti berharap pada penelitian selanjutnya yang sejenis untuk mengujicobakan media pembelajaran lebih dari satu kelas.

Media *mobile learning* yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran penunjang terutama pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran.

Penelitian dalam pengembangan media *mobile learning* ini hanya memuat satu kompetensi dasar saja yaitu menjelaskan paradigma dan filosofi administrasi perkantoran, sehingga peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya yang sejenis dapat menggunakan beberapa kompetensi dasar, atau mata pelajaran lainnya yang berbeda.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alhassan, Riyadh. 2016. Mobile Learning as a Method of Ubiquitous Learning: Students' Attitudes, Readiness, and Possible Barriers to Implementation in Higher Education. *Journal of Education and Learning*, Vol. 5(1): pp 176-189.
- Baran, Evrim. 2015. A Review of Research on Mobile Learning in Teacher Education. *Journal Educational Technology & Society*, Vol. 17(4): pp 17-32.
- BSNP. 2011. Instrumen Penilaian Buku Teks Tahun Pelajaran 2011. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dewi, Suci Putri. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Pada Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Jombang. *Jurnal Administrasi Perkantoran*, Vol. 4(3): hal 1-8.
- Effendi, Empy dan Hartono, Zhuang. 2005. *E-Learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Firdausi, Rizky dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbantu Smartphone Android Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Studi Pada Siswa Kelas XI TAV SMK Negeri 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 5(1): hal 139-145.
- Herman, Asep. 2005. Mengenal E-Learning. (Online), (<http://www.ipi.or.id/elearn.pdf>, diakses 5 April 2017).
- Krisnawati, Tri Asih dan Muslim, Supari. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di Smk Negeri 3. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 5(2): hal 1-10.
- Lai, C-L. and Hwang, G-J. 2015. High School Teachers' Perspectives On Applying Different Mobile Learning Strategies To Science Courses: The National Mobile Learning Program In Taiwan. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, Vol. 9(2): pp 124-145.
- Messinger, Jason. 2011. M-learning: An exploration Of The Attitudes And Perceptions Of High School Students Versus Teachers Regarding The Current And Future Use Of Mobile Devices For Learning. *Educational Technology*, pp 1-107.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Bambang dkk. 2006. *Perancangan Aplikasi M-Learning Berbasis Java Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Untuk Indonesia*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Uno, Hamzah. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuniati, Lukita. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Doppler Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Fisika Yang Menyenangkan. JP2F, Vol. 2(2): Hal 92-101.

