

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH* KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS DAN MEMBUAT SURAT DINAS PADA SISWA KELAS X APK DI SMK 2 KRIAN SIDOARJO

Afifah Zumrotush Sholihah

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, e-mail: afifahs1@mhs.unesa.ac.id

Meylia Elizabeth Ranu

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, email : meyliaranu@unesa.ac.id

Abstrak

Peran pendidikan dalam meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar memiliki kepribadian dan daya saing sangatlah besar. Proses pembelajaran memerlukan perhatian khusus agar peserta didik dapat dikondisikan untuk belajar dengan baik. Pembelajaran efektif dapat berlaku jika guru mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran sesuai tuntutan kurikulumnya. Media pembelajaran sangat menunjang keberlangsungan proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Model pengembangan yang digunakan dalam jenis penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan 4D yang dibagi menjadi 4 tahap utama yakni *define, design, develop, and disseminate*. Subjek penelitian ini terdiri dari 2 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli bahasa, dan 20 siswa kelas X APK 2 SMK 2 Krian Sidoarjo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi pengembangan media berbasis *adobe flash* dari validator ahli materi memperoleh kriteria sangat layak. Dari validator ahli media memperoleh kriteria sangat layak. Dari validator ahli bahasa memperoleh kriteria sangat layak, serta hasil dari angket respon siswa memperoleh kriteria sangat layak. Dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas mata pelajaran korespondensi pada siswa kelas X APK 2 SMK 2 Krian Sidorjo "Sangat Layak" digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Adobe flash*, Mata Pelajaran Korespondensi

Abstract

*The role of education in improving and developing human resources in order to have a personality and supportive competitiveness. The learning process requires special attention so that students can be conditioned to study well. Effective learning can apply if the teacher is able to make use of learning resources and media according to the demands of the curriculum. Learning media is very supportive of the continuity of the learning process to be more creative and innovative so students more easily understand the material. The development model used in this type of research and development is the 4D is divided into 4 main stages, namely *define, design, develop, and disseminate*. The subject of this study consisted of 2 material experts, 1 media expert, 1 linguist, and 20 X grade students APK 2 SMK 2 Krian Sidoarjo. This study aims to develop *adobe flash*-based learning media that are suitable for use in the learning process. The validation results of the development of *adobe flash* based media from material expert validators obtained with very worthy criteria. From the validator the media expert obtained with very worthy criteria. From the validator linguists obtained with very worthy criteria, and the results of the student questionnaire responses obtained with very worthy criteria. It can be concluded that the development of *adobe flash* based learning media basic competencies analyzes and makes official letters of correspondence subjects in class X APK 2 SMK 2 Krian Sidorjo "Very Worthy" of being used in teaching and learning activities.*

Keyword: Media Development, *Adobe flash*, Correspondence

PENDAHULUAN

Peran pendidikan dalam meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar memiliki kepribadian dan daya saing sangatlah besar. Hal tersebut membuat tuntutan perbaikan serta inovasi dalam

bidang pendidikan secara berkelanjutan. Dalam upaya perbaikan, pemerintah terus melakukan pengembangan dan inovasi baik dari kurikulum, tenaga pendidik bahkan hingga sarana dan prasarana. Perbaikan sistem pendidikan dimaksudkan untuk mewujudkan tujuan

nasional Indonesia yang termaktub dalam Pembukaan UUD 1945 yakni, mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan hendaknya dapat dicapai dengan mensukseskan proses belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran memerlukan perhatian khusus agar peserta didik dapat dikondisikan untuk belajar dengan baik. Menurut Akbar (2013) pembelajaran efektif dapat berlaku jika guru mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran sesuai tuntutan. Pada kurikulum 2013 dimana pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan pada peserta didik (*student centered learning*). *Student Center Learning* ditawarkan karena di dalamnya terdapat unsur-unsur pembentuk partisipasi aktif dalam belajar seperti: (1) dorongan untuk memperoleh harapan (*effort*); (2) kemampuan mengikuti proses pembelajaran; (3) peluang mengungkapkan materi pembelajaran yang diperoleh dapat terwujud.

Teori behaviourisme oleh B. F Skinner dalam Satrock (2007) menjabarkan bahwa pembelajaran telah mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar sehingga mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk (2014) media instruksional yang terkenal dari hasil teori ini adalah *teaching machine* dan *programmed instruction*. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media pembelajaran. Di era digital seperti saat ini kebutuhan para pelaku pendidikan akan selalu menuntut pembaharuan dan penyesuaian dengan perkembangan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dicegah dan dihindari namun akan lebih bijaksana jika disikapi dengan upaya pemanfaatan teknologi secara maksimal. Ilmu dan teknologi memiliki hubungan yang saling berkaitan.

Kemajuan teknologi akan sangat memungkinkan terjadinya inovasi penggunaan media pembelajaran dibidang pendidikan. Adanya fasilitas pendidikan seperti laboratorium komputer, di sekolah harus benar-benar dimaksimalkan kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran. Laboratorium komputer yang telah tersedia dapat menunjang dikembangkannya media pembelajaran berbasis komputer. Secara umum, komputer dapat dipandang sebagai alat untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran melalui keuntungannya. Menurut Arsyad (2013), mendayagunakan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan keuntungan yaitu: (1) dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran; (2) merangsang siswa untuk mengerjakan latihan; (3) melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi; (4) memberi kesempatan lebih baik untuk

pembelajaran individu; (5) dapat memantau perkembangan setiap siswa. Interaksi langsung setiap siswa pada komputer secara intens dengan tetap mendapat pengawasan oleh guru dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, yaitu siswa tidak akan mendapat hambatan terkait pengaturan tempat duduk di laboratorium komputer yang sebenarnya telah mendukung pergeseran pusat pembelajaran dari guru menjadi berorientasi pada *student center* sesuai kurikulum yang berlaku. Sehingga pemahaman dan keterampilan siswa membuat surat dinas dapat tercapai sesuai pada silabus.

Penggunaan teknologi dibidang pendidikan juga telah mendapat dukungan penuh dari pemerintah dengan adanya pengintegrasian mata pelajaran TIK pada semua pelajaran. Adanya pengintegrasian mata pelajaran TIK di sekolah bukan berarti menghalangi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi dilingkungan sekolah, sebaliknya justru dapat menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran selama ini. Mengingat akan kebutuhan dan kondisi sarana prasarana sekolah yang sudah cukup memadai tersebut, memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Mata pelajaran korespondensi memiliki kompetensi dasar yaitu menganalisis surat dinas dan membuat surat dinas. Kompetensi dasar ini berisi tentang pengertian, jenis, bentuk, dan praktik pembuatan surat dinas yang menuntut keterampilan siswa untuk membuatnya baik secara konvensional maupun menggunakan teknologi komputer. Surat merupakan bagian dari komunikasi tulis yang hingga kini masih digunakan. Pentingnya mempelajari materi tentang surat dinas karena hingga saat ini surat dinas masih menjadi salah satu sarana komunikasi resmi dalam instansi maupun organisasi. Selain menyalurkan pesan dan informasi, surat juga dapat digunakan sebagai penanda peristiwa pada sebuah instansi/organisasi. Apabila siswa menguasai kompetensi dasar tentang surat dinas ini, siswa dapat cepat, tanggap dan terampil dalam berkomunikasi tulis resmi sesuai dengan kebutuhan serta kepentingan suatu instansi maupun organisasi sehingga memperlancar arus komunikasi secara efektif dan efisien.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah *Adobe flash*. Selain dapat menyampaikan materi, *Adobe flash* juga memungkinkan pengembangan media dalam format *drill and practice* yang mengandung unsur latihan dan praktik bagi siswa sesuai dengan indikator pembelajaran dalam kompetensi dasar memahami dan membuat surat dinas yang memerlukan cukup latihan. Format ini akan sangat sesuai khususnya dalam memaksimalkan pemanfaatan laboratorium dan peran peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Selain itu pengembangan

media pembelajaran berbasis *Adobe flash* lebih efektif, modern, canggih, dan menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini dibuktikan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Damayanti & Ulva (2017) yang berjudul Pengembangan Media *Adobe flash* CS3 Pada Konsep Bunyi Dengan Mengaplikasikan Model Instructional Games menunjukkan bahwa media berbasis *Adobe flash* termasuk dalam kriteria layak digunakan dan efektif meningkatkan ketuntasan belajar siswa hingga 87,10%. Penelitian oleh Ahiatrogah dkk (2013) yang berjudul *Effect Computer Assisted Instruction on the Achievement of Basic School Student in Pre-Technical Skills* yang menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan media pembelajaran CAI lebih unggul dibandingkan yang tidak. Penelitian Destiniar (2016) juga menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa menggunakan media *adobe flash* dan infokus dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Adobe flash* dapat menjadi solusi yang tepat.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Trianto (2014) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Untuk mendapatkan manfaat pembelajaran, maka peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang dapat gunakan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan terkait materi pembelajaran, siswa juga bersemangat dalam menerima materi pelajaran yang guru sampaikan karena disajikan dalam media yang menarik. Media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar salah satunya ialah *fast respon*. Pemilihan media pembelajaran tersebut didasarkan pada kondisi di kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo yang masih menggunakan media *power point* dalam penyampaian materi pembelajarannya, sehingga media pembelajaran *fast respon* dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran dalam penyampaian materi serta latihan soal evaluasi.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas pada siswa kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran media pembelajaran berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas pada siswa kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo? (3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran media pembelajaran berbasis *adobe flash* kompetensi

dasar menganalisis dan membuat surat dinas pada siswa kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, terdapat beberapa tujuan yang hendak dicapai diantaranya, yaitu (1) Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas pada siswa kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo, (2) Kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas pada siswa kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo, dan (3) Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas pada siswa kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D dipilih karena model ini sesuai digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang mana dalam hal ini adalah media pembelajaran. Model 4D ini dibagi menjadi 4 tahap utama yakni *define, design, develop, and disseminate*. Tahap *define* atau pedefinisian peneliti akan menentukan dan menetapkan rencana pembelajaran sebelum merancang media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Adapun tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu: (1) analisis awal akhir; (2) analisis siswa; (3) analisis tugas; (4) analisis konsep; (5) spesifikasi tujuan pembelajaran.

Tahap *define* dilakukan sejak peneliti melakukan studi pendahuluan dimana peneliti melakukan analisis kepada kurikulum, kondisi sekolah, siswa, tugas yang diberikan, konsep pembelajaran, rancangan serta perangkat pembelajaran. Pada tahap *design* atau perencanaan program dimulai dengan menyusun isi program, menentukan urutan penyajian dan menyusun alur pembelajaran yang berupa *flow chart*. Hal ini dilakukan agar pembuatan media pembelajaran lebih terarah. Langkah-langkah perancangannya meliputi: (1) penyusunan tes; (2) pemilihan media; (3) pemilihan format alur pembelajaran; (4) rancangan awal. Pada tahap *develop* atau pengembangan merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *adobe flash* setelah melalui tahap revisi dan validasi. Pada tahap ini dibutuhkan 4 tahap meliputi: (1) validasi ahli; (2) revisi; (3) uji coba terbatas; (4) analisis data. Tahap *disseminate* atau penyebaran yang merupakan tahap terakhir dari model pengembangan terdiri dari 2 langkah yaitu: (1) pengemasan; (2) penyebaran.

Subjek uji coba dari penelitian ini adalah 2 orang ahli materi yang terdiri dari satu dosen Pendidikan

Administrasi Perkantoran Unesa dan satu guru pengajar mata pelajaran korespondensi kelas X APK di SMK 2 Krian Sidoarjo, ahli media dari dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unesa, satu ahli bahasa dari dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unesa serta 20 siswa kelas X APK 2 SMK 2 Krian Sidoarjo.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data penelitian yang berbentuk angka, yang mana dalam penelitian ini didapatkan dari hasil lembar angket validasi para ahli dan hasil angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Menurut Riduwan (2012), "instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah".

Data hasil lembar angket validasi kemudian dianalisis melalui perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total (X)}}{\text{Skor Tertinggi (XI)}} \times 100\%$$

Tabel 1

Kriteria Interpretasi Skor Materi, Media, Bahasa dan Respon Siswa

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

Sumber : Diadaptasi dari Riduwan (2012)

Berdasarkan ketentuan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *fast respon* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan layak digunakan jika diperoleh presentase sebesar $\geq 41\%$. Kemudian untuk mengukur hasil angket respon siswa digunakan kategori tersebut, dengan ketentuan apabila respon siswa terhadap media pembelajaran *fast respon* yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar $\geq 41\%$, maka dapat dinyatakan cukup layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe flash* Kompetensi Dasar Menganalisis dan Membuat Surat Dinas pada Siswa Kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo.

Pengembangan media berbasis *adobe flash* kompetensi menganalisis dan membuat surat dinas pada siswa kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo menghasilkan media bernama *fast respon*. Media dikembangkan

menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap utama yaitu *define, design, develop, disseminate* Tahap *define* (pendefinisian) dimulai dengan melakukan analisis awal akhir. Analisis ini dilakukan untuk memunculkan dan menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Berdasarkan hasil observasi saat studi pendahuluan di SMK 2 Krian Sidoarjo pada kenyataannya pembelajaran terjadi di dalam laboratorium komputer kurang kondusif terutama saat masuk siang. Penggunaan media *power point* dalam pembelajaran korespondensi kurang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, didapati media yang digunakan kurang sesuai dengan ruang belajar yang mana merupakan laboratorium komputer. Beberapa siswa merasa mudah bosan memperhatikan penjelasan melalui *power point*. Selain itu materi yang kurang lengkap pada media *power point* menyebabkan beberapa siswa yang mengaku masih mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Keberadaan laboratorium komputer di sekolah diharapkan dapat dimanfaatkan semaksimalnya dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat menjadi variasi pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang dapat membantu siswa dan guru mengatasi masalah dengan memanfaatkan sarana pendukung yang ada untuk proses pembelajaran.

Setelah melakukan analisis awal akhir, langkah berikutnya adalah analisis siswa. Berikut beberapa karakteristik siswa kelas X APK 2 di SMK 2 Krian yaitu: (1) siswa adalah siswa lebih menyukai menggunakan komputer saat pembelajaran yang berlangsung di dalam laboratorium komputer; (2) siswa lebih menyukai media dengan tampilan menarik dan yang menyajikan gambar-gambar bergerak dan berwarna disertai dengan penjelasan yang jelas dan singkat; (3) siswa lebih mudah memahami materi dengan contoh-contoh yang dapat dilihat dan diidentifikasi sendiri secara langsung.

Tahap selanjutnya adalah analisis tugas yang dilakukan untuk menentukan soal-soal dalam media sehingga dapat mempresentasikan hasil pemahaman dan keterampilan siswa terhadap materi. Tugas ini berupa evaluasi yang di kerjakan secara mandiri di akhir media setelah materi pembelajaran disampaikan yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Evaluasi ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan (kognitif). Selain itu, media juga dilengkapi dengan soal studi kasus pembuatan surat sebanyak 5 soal agar dapat melatih dan menumbuhkan keterampilan siswa membuat surat dinas (psikomotor). Kemudian adalah analisis konsep yang memiliki tujuan

untuk mendukung tercapainya sebuah tujuan pembelajaran maka pada analisis konsep ini akan dilakukan identifikasi pada materi utama yang sesuai pada kompetensi dasar serta menentukan analisis sumber belajar. Diketahui materi surat dinas ini adalah keterampilan yang membutuhkan latihan dan praktik secara nyata. Adapun materi pokok dari kompetensi dasar tersebut adalah: (1) Pengertian surat dinas; (2) Jenis-jenis dan format surat dinas; (3) Prosedur penyusunan surat dinas. Langkah terakhir dari tahap *define* (pendefinisian) adalah spesifikasi tujuan pembelajaran yang berguna untuk menetapkan tujuan pembelajaran sesuai kompetensi dasar dan materi pokok sebagaimana yang tercantum dalam silabus mata pelajaran korespondensi dengan melalui berbagai pertimbangan serta diskusi dengan guru mata pelajaran. Kemudian hasil perumusan tujuan pembelajaran dan semua langkah sebelumnya digunakan sebagai dasar penyusunan materi dan soal dalam media.

Tahap *design* atau perancangan dimulai dari penyusunan tes yang disesuaikan dengan materi yang akan dimuat dalam media, sehingga materi dan tes menjadi dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Materi dan tes yang terdapat dalam media juga disesuaikan dengan kompetensi dasar yang dipilih yaitu menganalisis dan membuat surat dinas. Penyusunan materi, dilakukan melalui diskusi dengan ahli materi, peneliti juga menggunakan beberapa referensi seperti buku-buku korespondensi yang digunakan dalam kurikulum 2013, modul SMK 2 Krian, serta internet. Setelah penyusunan tes, selanjutnya adalah pemilihan media disini peneliti menggunakan *adobe flash* untuk mengembangkan media *fast respon* karena media hasil dari *adobe flash* dapat berupa file dengan ekstensi *exe* yang akan memudahkan untuk di buka pada komputer sehingga sangat sesuai dengan permasalahan dan kondisi lingkungan penelitian. Langkah berikutnya adalah pemilihan format media.

Format yang disusun peneliti merupakan diagram alur (*flowchart*) pengembangan media. Pengembangan media berbasis *adobe flash* yang merupakan komputer pembelajaran memerlukan rancangan dengan format diagram alur untuk membuat isi di dalam media menjadi runtut dan jelas tujuannya dari awal media di buka hingga selesai dan ditutup. Setelah ketiga langkah tersebut langkah terakhir dari tahap ini adalah membuat rancangan awal media sebagaimana yang telah dikonsepsikan menggunakan *adobe flash*. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Irawan & Sugiyanto (2017) yang menyatakan bahwa produk media *adobe flash* telah terbukti efektif meningkatkan pemahaman guru pendidikan jasmani di Kabupaten Pangandaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Novyarti dkk. (2014) dengan judul Pengembangan media pembelajaran

menggunakan *adobe flash* dan *autoplay* media studio dalam pembelajaran berbasis inquiry pada materi garis dan sudut kelas VII SMP menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan telah memenuhi standar ketuntasan kelas yaitu 70%.

Tahap berikutnya adalah tahap *develop* (pengembangan) yang diawali dengan validasi media. Validasi dilakukan agar memperoleh masukan dan saran sehingga kesalahan pada media dapat diperbaiki sebelum diujicobakan pada siswa. Lembar validasi media dibuat sesuai dengan kriteria kelayakan media dari Arsyad (2013), tetapi “diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peneliti”. Lembar validasi tersebut berupa angket diisi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui penilaian media meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian, kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis, dan penilaian bahasa. Setelah mendapat saran perbaikan, dilakukan revisi pada media agar lebih baik digunakan dan benar-benar mendapat kategori valid dari para ahli.

Kemudian langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba terbatas pada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Respon siswa diperoleh dengan cara mengisi angket respon siswa setelah siswa mencoba media *fast respon*. Selanjutnya yang menjadi langkah terakhir dari tahap *develop* yaitu analisis data. Tahapan terakhir dari model pengembangan 4-D yaitu *disseminate*. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu pengemasan dan penyebaran. Media dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) untuk kemudian disebar. Penyebaran dilakukan di lingkup SMK 2 Krian Sidoarjo pada kelas X APK sebanyak 60 siswa.

Media pembelajaran *fast respon* berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas mata pelajaran korespondensi pada siswa kelas X APK 2 di SMK 2 Krian Sidoarjo yang telah dikembangkan merupakan penelitian berjenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pengembangan media menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan dengan 4 tahap meliputi *define* (pendefinisian), *design* (Perancangan), *develop* (Pengembangan), *disseminate* (Penyebaran). Namun pada penelitian ini peneliti membatasi penyebaran hanya dilakukan pada SMK 2 Krian Sidoarjo. Secara garis besar media pembelajaran *fast respon* berbasis *adobe flash* memuat 3 bagian yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir.

Sebelum ada pengembangan media berbasis *adobe flash*, pembelajaran mata pelajaran korespondensi pada siswa kelas X APK di SMK 2 Krian Sidoarjo menggunakan *power point* serta dibantu dengan adanya

buku acuan berupa modul yang dibuat oleh guru pengampu yang hanya berisi materi dan tidak terdapat soal latihan untuk siswa melakukan praktik atau penugasan lain untuk memperdalam materi. Selain itu, sajian materi dalam *power point* dan modul kurang lengkap berdasarkan indikator pencapaian siswa dalam silabus sehingga pemahaman siswa saat pembelajaran masih lebih berfokus pada guru. Disamping itu, pembelajaran dalam laboratorium komputer dengan penataan meja yang kurang mendukung membuat siswa kesulitan untuk memperhatikan penjelasan guru dan *slide power point*. Pemanfaatan komputer kurang dimaksimalkan. Hal ini membuat pembelajaran kurang terarah pada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, siswa kelas X APK di SMK 2 Krian Sidoarjo membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan kondisi tersebut yaitu komputer pembelajaran.

Bagian awal media terdiri dari halaman menu awal dan kompetensi dasar serta indikator. Halaman awal memuat semua menu yang terdapat di media pembelajaran *fast respon*. Menu kompetensi dasar dan indikator berisi kompetensi dasar dan indikator yang hendak dipelajari dan dicapai oleh siswa sebagai kegiatan apersepsi. Pada bagian inti memuat menu materi, video, dan soal-soal evaluasi. Materi yang disajikan dalam media merupakan materi pokok dari kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas meliputi pengertian surat dinas, jenis-jenis surat dinas beserta contohnya, dan bentuk-bentuk surat. Menu video berisi tentang proses pembuatan surat dinas yang disajikan dalam bentuk video yang dapat diamati oleh siswa. Menu evaluasi memuat soal evaluasi berupa soal pilihan ganda dan soal studi kasus.

Evaluasi soal pilihan ganda berisi 10 soal pilihan ganda untuk dikerjakan siswa yang kemudian dapat menampilkan nilai yang diperoleh siswa berdasarkan jawabanyang dipilih. Soal evaluasi studi kasus memuat 5 soal berbentuk studi kasus untuk siswa praktik membuat surat dalam media. Setelah membaca soal, siswa dapat mengerjakan dalam media *fast respon* dengan menekan tombol kerjakan yang tersedia. Kemudian siswa dapat memilih *template* bentuk surat yang sesuai perintah pada soal. Setelah memilih *template* bentuk surat, siswa dapat mengetikkan surat dalam *template* yang telah dipilih. Kemudian hasil pengetikan surat tersebut dapat di cetak melalui printer yang sudah terinstal pada komputer dengan menekan tombol cetak. Bagian akhir dari media pembelajaran *fast respon* berbasis *adobe flash* memuat profil mahasiswa yang berisi identitas mahasiswa pengembang media pembelajaran.

Materi yang ada di dalam media pembelajaran telah disesuaikan dengan silabus mata pelajaran korespondensi SMK 2 Krian Sidoarjo tahun ajaran 2018-2019. Di

samping itu media pembelajaran *fast respon* berbasis *adobe flash* juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media untuk guru.

Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe flash* Kompetensi Dasar Menganalisis dan Membuat Surat Dinas pada Siswa Kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo.

Kelayakan media pembelajaran *fast respon* berbasis *adobe flash* diperoleh dari hasil angket validasi yang diisi oleh validator ahli yang dianalisis dengan membagi jumlah skor yang didapat dengan skor maksimal dikali 100%. Selanjutnya hasil dari tiap validator ahli dijumlah dan di rata-rata. Kemudian hasil rata-rata tersebut dikategorikan kedalam kriteria interpretasi skor. Media termasuk dalam kriteria cukup layak apabila hasil persentase validasi media memperoleh skor $\geq 41\%$ (Riduwan, 2012). Proses validasi melibatkan 2 validator ahli materi yaitu dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Unesa dan guru pengampu mata pelajaran koresondensi SMK 2 Krian, 1 validator ahli media yaitu dosen Kurikulum Teknologi dan Pendidikan Unesa, dan 1 validator ahli bahasa yaitu dosen Jurusan Bahasa Indonesia Unesa.

Hasil validasi ahli materi keseluruhan diperoleh rata-rata persentase kelayakan yaitu sebesar 81,66% dengan kriteria “sangat layak”, pada validasi ahli media keseluruhan diperoleh rata-rata persentase kelayakan yaitu sebesar 93,63% dengan kriteria “sangat layak”, dan pada hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,3% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *fast respon* berbasis *adobe flash* yang dikembangkan dinyatakan masuk dalam kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran korespondensi di kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo.

Data yang dianalisis merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari skor skala likert pada lembar validasi dan angket respon siswa. Adapun hasil rekapitulasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Prosentase (%)	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	80,55	Layak
2.	Kelayakan Penyajian	83,33	Sangat Layak
Rata-rata		81,66	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)

Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Prosentase (%)	Kriteria
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	90	Sangat Layak
2.	Kualitas Instruksional	92	Sangat Layak
3.	Kualitas Teknis	97,77	Sangat Layak
Rata-rata		93,63	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)

Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi ahli bahasa disajikan dalam tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Prosentase (%)	Kriteria
1.	Kebahasaan	95,38	Sangat Layak
Rata-rata		95,38	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)

Setelah dilakukan proses validasi, hal yang selanjutnya dilakukan adalah uji coba terbatas media pembelajaran *fast respon* kepada 20 siswa kelas X APK 2 SMK 2 Krian Sidoarjo. Adapun rekapitulasi hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 5
Rekapitulasi Hasil Uji Coba Terbatas

No	Aspek yang dinilai	Persentase (%)	Kriteria
1.	Tampilan	89,66	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	82,38	Sangat Layak
3.	Manfaat	89,5	Sangat Layak
Rata-rata		85,84	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)

Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe flash* Kompetensi Dasar Menganalisis dan Membuat Surat Dinas pada Siswa Kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo.

Hasil respon siswa diperoleh dari uji coba terbatas kepada 20 siswa dari 30 siswa kelas X APK 2 SMK 2 Krian Sidoarjo yang dipilih secara acak dengan tujuan supaya lebih obyektif dan dapat dilakukan secara maksimal. Pengisian lembar angket respon siswa dilakukan setelah siswa menerima dan melaksanakan kegiatan pembelajaran kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas menggunakan media *fast respon*. Komponen penilaian pada lembar angket respon siswa meliputi aspek tampilan, penyajian materi dan

manfaat. Teknik penilaian yang dilakukan siswa yaitu dengan memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pemahaman siswa. Hasil lembar angket respon siswa kemudian dianalisis dan dihitung menggunakan rumus persentase, kemudian hasil skor tersebut dikategorikan dalam kriteria interpretasi skor.

Berdasarkan analisis uji coba terbatas dapat diketahui hasil penilaian dari 20 siswa kelas X APK 2 terhadap media *fast respon* yang dikembangkan dari aspek tampilan diperoleh persentase sebesar 89,66% dengan kriteria sangat layak. Aspek penyajian materi memperoleh persentase sebesar 82,38% dengan kriteria sangat layak, dan aspek manfaat memperoleh persentase sebesar 89,5% dengan kriteria sangat layak. Dari ketiga aspek yang dinilai diperoleh persentase skor keseluruhan aspek sebesar 85,84% dengan kriteria sangat layak. Media *fast respon* berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas pada siswa kelas X APK 2 SMK 2 Krian Sidoarjo yang telah dikembangkan mendapat kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa media *fast respon* mendapat tanggapan positif dari siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan bimbingan dari guru.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian pengembangan ini sebagai berikut: (1) proses pengembangan media berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model 4-D, meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian ini penyebaran hanya terbatas pada ruang lingkup SMK 2 Krian Sidoarjo dengan kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *fast respon* yang di dalamnya memuat materi, video, dan evaluasi berupa soal pilihan ganda dan studi kasus yang menyediakan *template* bentuk surat yang dapat digunakan oleh siswa membuat surat dan dicetak melalui printer yang telah terinstal, (2) Kelayakan media dapat dilihat dari hasil analisis kelayakan media dari validasi ahli materi mendapat kriteria sangat layak, ahli media mendapat kriteria sangat layak, dan ahli bahasa mendapat kriteria sangat layak. Sehingga media pembelajaran *fast respon* dinyatakan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas X APK SMK 2 Krian Sidoarjo, (3) Respon siswa dapat dilihat dari hasil uji coba terbatas pada 20 siswa kelas X APK 2 SMK 2

Krian Sidoarjo. Hasil analisis uji coba terbatas diperoleh dari tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek mendapat kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *fast respon* berbasis *adobe flash* dikriteriakan “sangat layak” sebagai media pembelajaran berbasis *adobe flash* kompetensi dasar menganalisis dan membuat surat dinas dalam proses pembelajaran pada siswa kelas X APK 2 di SMK 2 Krian Sidoarjo.

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti memberi saran terkait dengan penelitian pengembangan media sebagai berikut: (1) Peneliti menyarankan untuk mengembangkan media lebih dari satu kompetensi dasar pada penelitian pengembangan media selanjutnya, (2) Pada penelitian pengembangan ini tahap penyebaran terbatas dalam ruang lingkup kelompok kecil, oleh karena itu peneliti selanjutnya diharapkan melakukan tahap penyebaran pada ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Damayanti, P., & Maria Ulva. 2017. Pengembangan Media *Adobe flash Cs3* Pada Konsep Bunyi Dengan Mengaplikasikan Model Instructional Games, 9916, 28–42.
- Destiniar. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe flash* Player Matematis Siswa Kelas Vii Smp PGRI 11 Palembang. *JPPM*, 9(2), 277–282.
- Irawan, D., & Sugiyanto. 2017. Pengembangan Media Berbasis *Adobe flash* Player Pencegahan, Pertolongan dan Perawatan Cedera Olahraga Bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*.
- Novyarti, E., Marzal, J., & Rohati. 2014. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* dan autoplay media studio dalam pembelajaran berbasis inquiry pada materi garis dan sudut kelas VII SMP. *Jurnal Edumatica*, 4(2).
- Paul Dela Ahiatrogah. 2013. Effect of Computer Assisted Instruction on Achievement of Basic School Students in Pre Technical Skills. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 2(1).
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, A. H., & Rahardjito. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Satrock, J. W. 2007. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: PT Kencana Media Group.