

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *ADOBE FLASH CS5* PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS JABATAN, TUGAS, DAN URAIAN PEKERJAAN KELAS X OTKP 5 DI SMK KETINTANG SURABAYA**

**Agus Kurniawati Dwi Safitri**

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
email: agussafitri@mhs.unesa.ac.id

**Jaka Nugraha**

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
email: jaka.unesa@gmail.com

### **Abstrak**

Administrasi Umum adalah mata pelajaran yang mempelajari dasar-dasar administrasi. Salah satu diantaranya adalah kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan. Penggunaan media pembelajaran diperlukan sebagai media penunjang proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan dapat dipelajari secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media, mengukur kelayakan media, dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* pada kompetensi dasar *menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya* yang telah dikembangkan. Jenis penelitian pengembangan menggunakan *R&D* dengan model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri dari tahap penelitian yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Subjek penelitian media pembelajaran interaktif ini diujicobakan kepada 20 siswa dari kelas X OTKP 5 SMK Ketintang Surabaya. Adapun instrumen penelitian ini adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons siswa. Pada penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu analisis validasi ahli media, analisis validasi ahli materi, dan analisis angket respons siswa. Berdasarkan hasil penelitian, prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5*, tahap pertama yaitu Tahap Pendefinisian (*Define*) yang terdapat 5 langkah yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu Tahap Perancangan (*Design*) dibuat berdasarkan kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan yang disesuaikan dengan silabus yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan. Tahap ketiga yaitu Tahap Pengembangan (*Development*) bertujuan untuk menciptakan sebuah ciptaan berupa pengembangan media pembelajaran yang layak dan baik digunakan untuk penunjang proses pembelajaran. Tahap terakhir yaitu Tahap Pelebaran (*Dissemination*) yang tidak dilakukan, karena penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*Development*) dikarenakan tahap pemakaian perangkat yang sudah dikembangkan strategi penyebarannya pada skala yang lebih luas, contohnya di sekolah lain. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* dilihat dari hasil rekapitulasi dari para ahli validator yaitu hasil validasi ahli materi didapatkan hasil sebesar 91% yang dapat dikategorikan sangat kuat dan hasil dari validasi ahli media didapatkan hasil sebesar 96% yang dapat dikategorikan sangat kuat. Sedangkan respons siswa terhadap pengembangan media interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* telah menunjukkan hasil rekapitulasi keseluruhan sebesar 97% yang dapat dikategorikan sangat kuat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya yang telah dikembangkan layak digunakan untuk proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS5*, Pengembangan 4-D

### **Abstract**

General administration is a subject that studies the fundamentals of administration. One of them is basic competence to analyze post, task, and job description. The use of learning media is required as a media supporting the learning process to be adjusted to the needs of learners and can be studied independently. This research aims to analyze media development, measure the eligibility of the media, and student response of development of interactive learning media helpful *Adobe Flash CS5* in basic competence analyzing the position, task, and job description of class X OTKP 5 in SMK Ketintang Surabaya that have been developed. Type of research development using the R & D method with the 4-D development model. The 4-D development model consists of the research stages, namely: define, design, development, and dissemination. The subject of interactive learning media research was tested on 20 students from class X OTKP 5 at SMK Ketintang Surabaya. The research instruments are material expert validation sheets, media expert validation sheets, and student response questionnaires. In this development research data analysis techniques used in this study are media expert validation analysis, material expert validation analysis, and student response questionnaire analysis. Based on the

results of the study, the procedure for the development of interactive learning media assisted by Adobe Flash CS5, the first stage is the Defining Stage, which consists of 5 steps, namely initial analysis, student analysis, task analysis, concept analysis, and specification of learning objectives. The second stage, namely the Design Stage (Design) is made based on basic competencies analyzing positions, assignments, and job descriptions that are adjusted to the syllabus used to measure students' ability to basic competencies analyzing positions, assignments, and job descriptions. The third stage, namely the Development Phase (Development) aims to create a creation in the form of developing learning media that are appropriate and well used to support the learning process. The last stage is the Dissemination Phase which is not carried out, because this research only reaches the development stage due to the use of the equipment which has been developed on a broader scale, for example in other schools. The feasibility of interactive learning media assisted by Adobe Flash CS5 seen from the results of recapitulation from validator experts, namely the results of material expert validation showed that 91% can be categorized as very strong and the results of media expert validation were 96% which can be categorized as very strong. While students' responses to the development of interactive media assisted by Adobe Flash CS5 have shown that the overall recapitulation of 97% can be categorized as very strong in increasing student motivation in learning. So that it can be concluded development of interactive learning media helpful Adobe Flash CS5 in basic competence analyzing the position, task, and job description of class X OTKP 5 in SMK Ketintang Surabaya that have been developed proper to use in the learning process.

**Keywords:** Learning media, Adobe Flash CS5, 4-D development

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yaitu suatu proses komunikasi siswa dengan pendidik yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung dan menggunakan beberapa sumber belajar didalam lingkungan belajar siswa. Pembelajaran adalah suatu proses agar bisa membantu siswa dalam belajar dengan baik. Pembelajaran yang memiliki kualitas bergantung dari semangat diri siswa dan kreatifitas yang dikembangkan oleh guru (Daryanto, 2013). Media pembelajaran dapat memberi kemudahan dalam proses pembelajaran untuk siswa dan bisa memberi kemudahan untuk guru didalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran bisa menciptakan lingkungan belajar secara kondusif agar siswa bisa melakukan pembelajaran secara efektif dan efisien (Hamzah dan Nina Lamatenggo, 2011). Adapun manfaat dari media pembelajaran didalam proses belajar adalah proses pembelajaran dapat lebih menarik perhatian dari siswa agar bisa meningkatkan semangat belajar, materi yang disampaikan lebih jelas agar maknanya bisa dimengerti oleh siswa sehingga bisa membuat tercapainya tujuan pembelajaran, metode dalam pengajaran bisa beragam dan siswa bisa makin aktif dalam proses belajar sebab siswa tidak akan mendapatkan teori dengan cara mendengarkan saja (Arsyad, 2014:28). Media pembelajaran ini contohnya media internet, media berbasis audio visual, berbasis interaktif, berbasis visual, berbasis komputer, dan lain-lain (Arsyad, 2014).

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yaitu suatu sistem dalam mengirimkan materi kepada siswa yang akan disajikan dengan dikendalikan oleh komputer sehingga siswa bisa memberikan umpan balik yang

positif terhadap pengembangan media pembelajaran agar siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengar dan melihat saja (Seels dan Glagsow dalam Arsyad, 2014:38). Media pembelajaran interaktif yaitu salah satu bentuk dari media yang mampu meningkatkan keinginan dan minat siswa sehingga mampu meningkatkan proses belajar siswa dan memberikan stimulus terhadap media yang telah dikembangkan (Astutik, 2016). Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa agar bisa belajar lebih mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan dan dimana saja, oleh sebab itu media pembelajaran diperlukan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah ataupun belajar di rumah secara mandiri, salah satunya media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5*.

Hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti, hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pada Mata Pelajaran Administrasi Umum proses pelaksanaan proses pembelajaran di SMK Ketintang Surabaya pada mata pelajaran Administrasi Umum masih sangat tidak efektif dikarenakan penyampaian materi hanya menggunakan buku LKS saja sebagai sumber untuk menyampaikan materi dan pemberian tugas kepada siswa sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik didalam proses belajar mengajar dikelas. Selain adanya permasalahan tersebut salah satu faktor kurang tertariknya siswa terhadap proses pembelajaran adalah mata pelajaran Administrasi Umum, dimana mata pelajaran ini mempelajari ruang lingkup administrasi perkantoran salah satunya pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan yang mengharuskan siswa dapat memahami struktur organisasi perkantoran yang terdapat banyak materi yang bersifat teori yang membuat siswa hanya

terbiasa dengan metode ceramah dan mendengarkan saja sehingga siswa tersebut mudah bosan dan menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa.

Kurangnya sumber belajar adalah salah satu bentuk masalah yang terjadi di SMK Ketintang Surabaya dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut belum dapat menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Dikarenakan saat proses pembelajaran guru kurang berinovatif dengan belum memakai sarana dan prasarana yang sudah disediakan di SMK Ketintang Surabaya, contohnya LCD yang disetiap kelas sudah tersedia dan Lab komputer. Sedangkan sarana prasarana yang telah tersedia adalah salah satu aspek yang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan didalam proses pembelajaran. Dengan tersedianya sarana prasarana tentu akan melancarkan guru dalam memberikan materi dan siswa memberi respon yang positif didalam kelas. Sedangkan siswa dituntut untuk mampu menguasai Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan pada mata pelajaran Administrasi Umum agar menciptakan siswa yang mempunyai keterampilan dan pribadi yang lebih baik bagi setiap sekolah, khususnya pada Sekolah Menengah Kejuruan yang pada umumnya menghasilkan lulusan siswa siap kerja secara profesional. Oleh sebab itu, siswa harus dimodali dengan keterampilan yang diperoleh di sekolah agar siswa setelah lulus dari SMK dapat bersaing, baik sebagai pekerja di dunia kerja maupun sebagai wirausaha. Sehingga nantinya peserta didik akan mudah menerapkan pengetahuan yang diperoleh didunia pekerjaan perkantoran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan melaksanakan pengembangan terhadap media pembelajaran secara imajinatif dan inovatif yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5*. Peneliti memakai aplikasi *Adobe Flash* ini dikarenakan aplikasi ini termasuk teknologi animasi web sangat populer saat ini hingga didukung oleh berbagai banyak pihak selain itu aplikasi *Adobe Flash* meskipun menghasilkan ukuran file yang kecil tapi akan tetap memiliki kualitas yang baik. Kegunaan aplikasi *Adobe Flash* terdapat berbagai macam seperti membua CD ineraktif, animasi web, animasi kartun, kartun elektronik, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web, handphone, dan lainnya (Wibawanto, 2017:30).

Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif ini sebagai bahan pembelajaran untuk siswa yang nantinya dirancang berupa CD (*Compact Disk*) atau disebut dengan CD (*Compact Disk*) interaktif. Berkaitan dengan itu SMK Ketintang Surabaya telah mempunyai sarana dan prasarana yang berupa Lab komputer, sehingga

membuat pengembangan media pembelajaran dapat digunakan dalam bentuk CD (*Compact Disk*) pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* ini di desain semenarik mungkin dengan paduan warna, variasi huruf, serta animasi-animasi bergerak dan tema yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

Tujuan penelitian ini, yaitu untuk: 1) menganalisis pengembangan media; 2) mengukur kelayakan media, dan 3) respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya yang telah dikembangkan.

Menurut Hamalik (2016:36) “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan”.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi siswa dan kreativitas guru (Daryanto, 2013:192).

Muhandi, (2013:7) menyampaikan media pembelajaran bisa diartikan yaitu segala sesuatu yang bisa digunakan dalam memberikan informasi secara terencana agar bisa menciptakan suasana belajar yang kondusif dan proses belajar secara efektif dan efisien.

Menurut Fakhriyanur (2016), media pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk tampilan media yang dirancang tampilannya dapat memenuhi fungsi dari media yaitu bisa memberikan informasi pesan dan saling berinteraksi dengan penggunaannya. Media pembelajaran interaktif ini terjadi hubungan antar manusia (sebagai pengguna) dengan media (alat/produk) dengan harapan bisa memiliki hubungan timbal balik secara dua arah antara media yang digunakan oleh pengguna.

Menurut Deni Darmawan, Pipih Setiawati, Didi Supriadie (2016: 259) “*Adobe Flash* adalah *software* yang bisa dipakai untuk membuat animasi, gambar vektor, maupun *bitmap*, dan multimedia interaktif. Video atau animasi yang diciptakan oleh aplikasi ini memiliki ekstensi “*swf*”. Hasil dari *Adobe Flash* juga bisa ditampilkan melalui berbagai media seperti *website*, *VCD*, *DVD*, dan *handphone*. Oleh karena itu, lebih banyak peneliti memakai *Flash* untuk mengembangkan media pembelajaran.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau disebut dengan metode *R&D* (*Research and Development*). “Metode *R&D* yaitu sebuah metode penelitian yang bisa dipergunakan untuk mendapatkan sebuah ciptaan media pembelajaran tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:297). Produk yang diciptakan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas dan Uraian Pekerjaan. Pengembangan pada media pembelajaran interaktif ini memakai model pengembangan yang sudah dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (Trianto, 2015:93), yaitu 4-D (*Four D Models*) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), dan Tahap Penyebaran (*Disseminate*).

Langkah-langkah dari model pengembangan 4-D terdapat empat tahap, yaitu: 1) tahap pendefinisian (*define*) yang meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, spesifikasi tujuan pembelajaran; 2) tahap perancangan (*design*) berisi mengenai kegiatan merancang media yang telah dikembangkan meliputi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal; 3) tahap pengembangan (*develop*) tahap dimana peneliti menghasilkan sebuah produk yang sudah dikembangkan yaitu media pembelajaran yang akan divalidasi terlebih dahulu oleh para validator sebelum diujicobakan; 4) tahap penyebaran (*disseminate*) yang tidak dilakukan, karena penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*) dikarenakan tahap pemakaian perangkat yang telah dikembangkan strategi penyebarluasannya pada skala yang lebih luas, misalnya di sekolah lain (Trianto, 2015:93). Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* ini yaitu siswa dari kelas X OTKP 5 sebanyak 20 siswa di SMK Ketintang Surabaya dengan penentuan pengambilan sampel secara acak (*random sampling*).

Instrumen pada penelitian ini adalah lembar validasi yang diisi oleh ahli media yang ditujukan ke dosen Teknologi Pendidikan. Lembar validasi yang diisi oleh validasi ahli materi yang terdiri dari dua orang validator ahli yaitu satu dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran FE Unesa dan guru mata pelajaran Administrasi Umum dari SMK Ketintang Surabaya. Adapun skala penilaian validasi ahli materi dan ahli media pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Skala Penilaian**

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Riduwan (2016:13)

Sedangkan lembar angket respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* digunakan untuk mengetahui penilaian dan saran siswa pada media yang telah dikembangkan. Kriteria skala penilaian dari lembar angket respons siswa menggunakan Skala Guttman, dapat dilihat dalam tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Skala Penilaian**

Jawaban	Nilai/Skor
Ya (1)	1
Tidak (2)	0

Sumber: Riduwan (2016:16)

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan tujuan agar mendapat hasil dan dapat menyimpulkan dari penelitian pengembangan media ini. Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan teknik analisis data dengan memakai rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor seluruh jawaban}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2012:40)

Data yang diperoleh dari lembar angket respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* kemudian dilakukan analisis dengan memakai rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor seluruh jawaban}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2012:40)

Dari data hasil analisis validasi ahli materi, ahli media, dan respons siswa menggunakan rumus tersebut dapat diketahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Adobe Flash CS5* Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan pada tabel 3 berikut ini:

**Tabel 3**  
**Kriteria Interpretasi**

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

Sumber: Riduwan (2016: 15)

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar angket respons siswa diatas dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran ketika memenuhi kriteria interpretasi sebesar  $\geq 61\%$  dengan kategori kuat atau sangat kuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Adobe Flash CS5* pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan Kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya**

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan yang telah dikembangkan ini memakai model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap Penyebaran (*disseminate*). Hasil yang telah didapatkan bisa dijabarkan, yaitu :

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*) yang terdapat 5 langkah yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis awal, peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi oleh guru mata pelajaran yang kurang berinovasi dalam mengembangkan media saat proses pembelajaran berlangsung sehingga media yang sedang digunakan hanya berupa LKS atau modul dengan metode ceramah yang berpengaruh membuat siswa cenderung kurang termotivasi, merasa bosan, dan menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang tertarik dengan materi kurang termotivasi, merasa bosan, dan menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Pada analisis siswa, bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas X OTKP 5 SMK Ketintang Surabaya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut: 1) siswa kelas X OTKP 5 SMK Ketintang Surabaya rata-rata berusia 15-17 tahun berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 35 siswa; 2) siswa

kelas X OTKP 5 SMK Ketintang Surabaya didalam proses pembelajaran menyukai hal-hal yang menyenangkan sehingga menarik perhatian mereka. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5*; 3) siswa kelas X OTKP 5 SMK Ketintang Surabaya mampu mengoperasikan komputer dengan baik. Pada analisis tugas, dipersiapkan materi mengenai Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan sesuai dengan silabus yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif. Guru dan siswa akan diberikan petunjuk untuk menjalankan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5*. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* sudah mencakup latihan soal untuk dikerjakan oleh siswa. Terdapat latihan soal 1 dan latihan soal 2.

Analisis Konsep dilakukan dengan cara menelaah materi utama yang selanjutnya akan disampaikan secara sistematis yang sudah diserasikan pada Kompetensi Dasar yang sudah ditentukan sesuai dengan silabus yang mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan. Penyajian materi dijabarkan dengan jelas dan mudah dimengerti oleh siswa yang dengan ditambahkan bentuk ilustrasi dan contoh sebagai pendukung untuk bentuk pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Pada tahap spesifikasi tujuan pembelajaran dirumuskan tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan yang dijadikan dasar dalam penyusunan materi serta soal pada media Media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS*.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*) dibuat berdasarkan kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan yang disesuaikan dengan silabus yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan. Keseluruhan jumlah soal terdapat 40 butir soal pilihan ganda yang dibagi menjadi latihan soal 1 20 butir soal dan latihan soal 2 20 butir soal. Format yang dipilih pada media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan adalah berikut ini: 1) tampilan utama media pembelajaran terdapat fitur masuk pengguna dengan mengisi identitas siswa; 2) pada tampilan pilihan menu terdapat menu SK dan KD, menu materi pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan, menu latihan soal, menu game SSO, menu daftar pustaka, dan menu profil tentang pengembang.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*) bertujuan untuk menciptakan sebuah

ciptaan berupa pengembangan media pembelajaran yang layak dan baik digunakan untuk penunjang proses pembelajaran. Untuk dapat dikatakan layak maka perlu melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berikut ini adalah kritik dan saran dari kedua validator terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas, dan uraian pekerjaan dalam tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Kritik dan Saran Validator**

No	Nama	Kritik dan Saran
1	Validator Materi 1	Perbaiki kata asing cetak miring, penambahan daftar pustaka, dan uraian materi untuk penjelasan bagan.
2	Validator Materi 2	Perbaiki kesalahan penulisan.
3	Validator Media	Tambahkan petunjuk pengerjaan latihan soal, estimasi waktu, dan tambahkan tombol "back" pada menu latihan soal.

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)

Setelah media dan materi divalidasi oleh para ahli, selanjutnya dilakukan revisi sesuai penilaian, kritikan dan saran untuk menghasilkan media dan materi yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah media dinyatakan layak digunakan, kemudian diujicobakan kepada 20 siswa kelas X OTKP 5 SMK Ketintang Surabaya pada tanggal 07 Januari 2019 dengan alokasi waktu 2 JP x 45 menit dengan memberikan CD (*Compact Disk*) yang berisi file media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* kepada guru dan menginstruksikan untuk menggandakan *file* di laptop masing-masing atau di *flashdisk* pribadi siswa.

Tahap terakhir yaitu tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang tidak dilakukan, karena penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*) dikarenakan tahap pemakaian perangkat yang sudah dikembangkan strategi penyebarannya pada skala yang lebih luas, contohnya di sekolah lain (Trianto, 2015:93).

### **Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Adobe Flash CS5* pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya**

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* memperoleh hasil dari validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba terbatas kepada siswa. Hasil persentase dari analisis validasi ahli materi menunjukkan bahwa penilaian kelayakan materi pada pengembangan media pembelajaran mendapat persentase 91%. Hasil dari persentase menunjukkan kriteria interpretasi pada kategori 81%-100% yaitu sangat kuat sehingga dikatakan layak untuk dipakai sebagai media pembelajaran didalam proses belajar.

Hasil persentase dari analisis validasi ahli media menunjukkan bahwa penilaian mengenai kelayakan media pada pengembangan media pembelajaran mendapat persentase 96%. Hasil dari persentase tersebut memperlihatkan kriteria interpretasi terdapat pada kategori sangat kuat yaitu 81%-100% sehingga pengembangan media dikatakan layak untuk digunakan sebagai variasi media pembelajaran didalam proses pembelajaran.

Arsyad (2014) menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek kelayakan yang dipakai terdiri dari aspek kelayakan isi dan tujuan, aspek kualitas intruksional dan aspek kualitas teknis. Validator ahli materi dilaksanakan oleh Dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan Guru Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Ketintang Surabaya. Sedangkan Validator dari ahli media dilakukan oleh Dosen dari Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dengan memakai aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas intruksional, dan aspek kualitas teknis. Hasil rata-rata validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

**Tabel 5**  
**Rekapitulasi Validasi Media oleh Validator**

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Kelayakan Materi	91%	Sangat Kuat
Kelayakan Media	96%	Sangat Kuat
<b>Rata-Rata Komponen</b>	94%	Sangat Kuat

Sumber: Data diolah peneliti (2019)

Berdasarkan hasil dari rekapitulasi validasi oleh ahli materi berhasil mendapat perolehan nilai sebesar 91% dengan kategori sangat kuat, sedangkan

validasi ahli media memperoleh hasil persentase sebesar 96% pada kategori sangat kuat. Hasil kedua validasi tersebut mendapatkan rata-rata persentase sebesar 94% dengan kriteria interpretasi sangat kuat (Riduwan, 2016:15). Dari kriteria interpretasi tersebut didapat bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* kevalidannya sangat kuat sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi Umum Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan. Hal ini didapat bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* adalah media yang bisa memberikan pengaruh yang positif terhadap meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran (Deni Darmawan, 2016).

#### **Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Adobe Flash CS5* pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya**

Respons siswa diperoleh dari hasil uji coba terbatas yang dilaksanakan pada tanggal 07 Januari 2019. Subjek uji coba yang dipakai yaitu 20 siswa yang diambil secara acak dari jumlah keseluruhan 35 siswa. Media perlu diuji cobakan kepada 10-20 siswa yang bisa mewakili target (Sadiman, 2014:184) bertujuan untuk melihat penilaian dan respons siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* yang telah divalidasi. Terdapat beberapa aspek kelayakan yang dipakai (Arsyad, 2014) terdiri dari aspek kelayakan isi dan tujuan, aspek kualitas intruksional dan aspek kualitas teknis. Berikut merupakan hasil dari rekapitulasi respons siswa:

**Tabel 6**  
**Analisis Uji Coba Terbatas**

<b>Komponen yang Dinilai</b>	<b>% Persentase</b>	<b>Kriteria Interpretasi</b>
Kualitas Isi dan Tujuan	98%	Sangat Kuat
Kualitas Instruksional	96%	Sangat Kuat
Kualitas Teknis	96%	Sangat Kuat
<b>Rata-Rata Komponen</b>	<b>97%</b>	<b>Sangat Kuat</b>

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2018)

Hasil persentase menunjukkan bahwa hasil penilaian respons siswa pada media dari komponen kualitas isi dan tujuan diperoleh persentase 98% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Pada komponen kualitas instruksional diperoleh persentase

96% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Dan pada komponen kualitas teknis diperoleh persentase 96% dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan rata-rata keseluruhan komponen sebesar 97%. Hasil keseluruhan perhitungan tersebut memperlihatkan kriteria interpretasi terdapat pada kategori sangat kuat yaitu 81%-100% (Riduwan, 2016:15) bisa disimpulkan bahwa pengembangan media memiliki tingkat valid yang sangat kuat sehingga bisa meningkatkan motivasi siswa dan dikatakan layak untuk dipakai sebagai media pembelajaran didalam proses pembelajaran.

Hal ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* sangat kuat didalam meningkatkan motivasi dalam proses belajar siswa. Disamping meningkatkan motivasi belajar media interaktif ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa, fokus dan semangat belajar yang menjadikan siswa mudah paham dengan apa yang dimaksudkan dalam mempelajari materi sehingga menumbuhkan kemampuan siswa terhadap materi yang diberikan (Pramono, 2016). Maka dari itu pemakaian media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran bisa menumbuhkan semangat belajar sehingga membuat siswa bisa memahami materi yang diajarkan karena siswa dapat membaca, berlatih, dan berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif tersebut (Zurnawita, 2016). Dengan adanya media pembelajaran, cara mengajar akan lebih bervariasi, bukan hanya komunikasi verbal melalui penyampaian kata-kata dalam penyampaian materi oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan, dalam penyampaian materi pembelajaran akan sangat jelas maknanya maka akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar. Dengan begitu siswa akan makin banyak melaksanakan aktivitas belajar, karena tidak hanya mendengarkan ceramah guru, tetapi juga beraktivitas lain seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Maka dari itu disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran di antaranya yaitu, dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan prestasi belajar.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Dilihat pada hasil penelitian dan pembahasan yang sudah disampaikan, bisa disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas,

dan Uraian Pekerjaan kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya dalam proses pembuatannya dibantu oleh tim *programmer* dengan bantuan aplikasi *Adobe Flash CS5*. Dalam penelitian pengembangan ini memakai model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari tahap Pendefinisian (*Define*), tahap Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Dessiminate*) akan tetapi peneliti hanya membatasi sampai tahap Pengembangan (*Develop*). Tiga tahapan sudah dilakukan sesuai dengan prosedur tahapan-tahapannya.

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya dilihat dari hasil rekapitulasi para ahli validator yaitu hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi ahli materi didapatkan hasil sebesar 91% dapat dikategorikan sangat kuat dan hasil dari validasi ahli media didapatkan hasil sebesar 96% yang dapat dikategorikan sangat kuat. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* bisa dikategorikan layak untuk digunakan sebagai variasi media pembelajaran didalam proses belajar.

Respons siswa kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya terhadap pengembangan media interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* telah menunjukkan hasil rekapitulasi skor keseluruhan sebesar 97% yang dapat dikategorikan sangat kuat. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* mempunyai kriteria sangat kuat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar.

#### Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan yaitu pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* dengan menambahkan Kompetensi Dasar dan mata pelajaran lainnya sehingga penyampaian materi bisa lebih praktis, efektif, dan efisien.

Tersedianya pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* ini, berharap guru bisa terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya agar dalam proses pembelajaran bisa membangun minat, hasil belajar siswa, serta motivasi siswa.

Dikarenakan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* ini untuk penggunaan media hanya bisa di laptop dan komputer diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media ini agar bisa diakses melalui *handphone*.

Penelitian selanjutnya diharapkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS5* bisa dilakukan sampai dengan tahap penyebaran (*Dessiminate*) dikarenakan pada penelitian pengembangan ini hanya bisa dilakukan sampai tahap pengembangan (*Develop*) saja.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astutik, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 107–114.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan, Pipih Setiawati, Didi Supriadie, M. A. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Englishsimple Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 630–644.
- Fakhriyanur. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa kelas XI Multimedia Di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika*, 5(2), 1–10.
- Hamalik. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah dan Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Muhandi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: GP Press Group.
- Pramono, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pembuatan Presentasi

Berbasis Flash SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 1–10.

Riduwan. (2012). *Dasa-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Cerdas Ulet Kreatif.

Zurnawita. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Flash*. 5(2), 2–6.

