

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN KORESPONDENSI DI SMKN 1 SURABAYA

Haris Budiantoh dan Meylia Elizabeth Ranu

Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran , Jurusan Pendidikan Ekonomi,
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya

E-mail : haristkj.15@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi secara lisan untuk SMK jurusan administrasi perkantoran, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif, dan untuk mengetahui respons siswa mengenai media pembelajaran interaktif. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semmel yaitu *Four D Models (4-D Models)*. Yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil perhitungan memperoleh skor persentase 67,00% dari ahli media, 88,33% dari ahli materi, dan 89,33% dari hasil uji coba terbatas. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran korespondensi di SMKN 1 Surabaya layak digunakan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Macromedia Flash, Korespondensi*

Abstract

The purpose of this research is generating interactive learning media on basic competence apply verbal communication for vocational high school, department of office administration, to know the feasibility of interactive learning media, and to know student responses about interactive learning media. The development model used is the development model of Thiagarajan, Semmel and Semmel namely Four D Model (4-D Models). Which consists of defines, design, develop and disseminate. But in this research, disseminate is not done because of the limited time and cost. Data collection techniques in this research using a questionnaire. The data obtained are quantitative and qualitative. The result of percentage score calculation is 67.00% of media experts, 88.33% of material experts, and 89.33% of the limited test results. So that, it can be concluded that interactive learning media using *Macromedia Flash* on the subjects of correspondence in SMKN 1 Surabaya is feasible to use.

Keywords: *Interactive Learning Media, Macromedia Flash, Correspondence*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin.

Pada era globalisasi ini tidak dapat dipungkiri bahwa beberapa aspek dalam kehidupan masyarakat di Indonesia mengalami beberapa kemajuan yang signifikan. Seperti pada aspek teknologi pendidikan yang terus mengalami pembaharuan di tiap tahunnya. Pembaharuan seperti ini terus diupayakan oleh pemerintah agar tercipta sumber daya manusia yang lebih kreatif, terampil, inovatif dan tangguh dalam menghadapi segala tantangan.

SMK Negeri 1 Surabaya adalah salah satu sekolah di kota Surabaya yang memiliki beberapa jurusan. Salah satunya jurusan administrasi perkantoran. Pada program keahlian administrasi perkantoran diharapkan siswa memiliki kompetensi sesuai dengan program keahliannya yaitu minimal memiliki keterampilan untuk melakukan komunikasi lisan dengan baik. Dalam struktur kurikulum program keahlian administrasi perkantoran

terdapat berbagai mata pelajaran yang mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, salah satunya adalah mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan keterampilan komunikasi lisan.

Mata pelajaran korespondensi pada kompetensi dasar menerapkan keterampilan komunikasi lisan termasuk dalam program produktif, yang diberikan enam jam pelajaran setiap minggunya. Perbandingan proses pembelajaran praktik dan teori pada mata pelajaran ini masing-masing adalah 60% : 40%. Berdasarkan perbandingan tersebut dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran praktik lebih banyak daripada proses pembelajaran teori. Karena proses pembelajaran lebih mengutamakan praktik, jadi sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang bersifat untuk praktik, sehingga dapat mengefektifkan proses pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Dr. Juli Wartono, MM selaku kepala program Administrasi Perkantoran. Pada mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan keterampilan komunikasi lisan guru hanya melakukan pembelajaran konvensional dan lebih banyak teori dari pada praktiknya. Padahal di SMKN 1 Surabaya memiliki fasilitas komputer dan proyektor. Seharusnya

guru dapat memanfaatkan fasilitas tersebut sehingga siswa akan lebih mudah mengerti materi pelajaran yang sedang dibahas. Akan tetapi pada faktanya banyak guru yang masih menggunakan media papan tulis dan modul sebagai media pembelajaran. Padahal dengan menggunakan fasilitas komputer dan proyektor, siswa dapat diberikan misalnya video ilustrasi mengenai cara menerapkan komunikasi lisan dengan baik. Sehingga siswa akan mengetahui cara menerapkan komunikasi lisan dengan baik sebelum melakukan praktik menerapkan komunikasi.

Hamalik (dalam Arsyad, 15:2011) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis pada siswa”. Sudrajat (dalam Hidayat, 1:2013) mengemukakan bahwa “media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa”.

Perlu kita diketahui bahwa teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi informasi harus disadari telah mampu membuat

berbagai cara untuk mempermudah penyampaian informasi, seperti misalnya teknologi program *Macromedia Flash*.

Aplikasi *Macromedia Flash* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, video, suara dan gambar suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas :front picture, sound dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka parapendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang kita sampaikan kepada peserta didik.

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash* yang akan di gunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mengingat media pembelajaran juga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Macromedia Flash* pada Mata pelajaran Korespondensi di SMKN 1 Surabaya”.

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut : (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash

pada mata pelajaran korespondensi di SMKN 1 Surabaya? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash pada mata pelajaran korespondensi di SMKN 1 Surabaya?. (3) Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash pada mata pelajaran korespondensi di SMKN 1 Surabaya?

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut diperlukan kajian teori tentang penelitian yang akan dilakukan. Kajian teori yang diperlukan adalah sebagai berikut : (1) belajar dan pembelajaran. (2) media pembelajaran. (3) media pembelajaran interaktif macromedia flash. (4) model pengembanan. (5) mata pelajaran korespondensi. (6) kompetensi dasar menerapkan ketrampilan komunikasi lisan. (7) kriteria media pembelajaran yang baik. (8) kerangka berfikir. (9) Penelitian yang relevan.

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan didalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sebagainya (Nursalim, 2007:92). Menurut Gagne yang dikutip Slameto (2003:15) “belajar dapat didefinisikan menjadi dua yaitu (1) belajar ialah suatu proses untuk memperoleh

motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan tingkah laku, (2) belajar adalah pengetahuan atau ketrampilan yang diperoleh dari instruksi”.

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Namun demikian kita akan sulit melihat proses bagaimana terjadinya perubahan tingkah laku tersebut. Walaupun kita tidak dapat melihat proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri setiap orang, tetapi sebenarnya kita bisa menentukan apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung (Sanjaya, 2006:57).

Ada beberapa konsep atau definisi tentang media pembelajaran. Gerlach dan Ely yang dikutip Sanjaya (2006:163) menyatakan “media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap”. Menurut Munadi (2008:7) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan proses secara efisien dan efektif”. Sedangkan menurut Sanjaya (2008:206) mengemukakan bahwa “dalam

suatu proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Inilah hakikat dari media pembelajaran”.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi sebagai perantara/penyalur isi pesan/materi dari guru kepada siswa, agar terciptanya proses komunikasi dan interaksi yang lebih efektif selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata interaktif mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau saling aktif. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dapat dimaknai sebagai media yang bersifat aktif, maksudnya media didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktifitas.

Arsyad (2009:35) menggolongkan media interaktif ke dalam pilihan teknologi mutakhir yang berbasis mikroprosesor. Konsep interaktif sendiri adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi ajar yang disajikan dengan bantuan komputer kepada siswa dan siswa tidak hanya mendengar dan melihat sajian tersebut tapi juga merespon secara aktif karena siswa bertindak sebagai pengendali yang bisa menghentikan, melanjutkan ataupun mengulang kembali tampilan sesuka hati.

Macromedia Flash adalah alat atau software yang biasa digunakan untuk

membuat sebuah file presentasi, aplikasi, game, animasi, dan konten lainnya yang merespon interaksi pengguna. Kita juga dapat membuat media yang kaya aplikasi dengan memasukkan gambar, suara, video dan efek khusus.

Dalam program Macromedia Flash ini, banyak fasilitas dan fitur baru yang akan membantu kita untuk membuat animasi atau presentasi semakin mudah dan canggih. Dengan fitur-fitur terbarunya menjadikan Macromedia Flash sebagai program animasi yang digemari para animator. Program Macromedia Flash telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi yang lebih hidup dan menarik. Adapun beberapa fasilitas perintah dalam program Macromedia Flash dalam membuat dan mengolah animasi, seperti: (1) Membuat tombol interaktif. (2) Membuat perubahan transparansi warna dalam movie. (3) Membuat animasi perubahan bentuk. (4) Membuat animasi transformasi 3D. (5) Membuat animasi dekorasi yang merupakan salah satu fitur terbaru. (6) Membuat animasi bone. (7) Membuat gerakan animasi pada suatu alur tertentu. (8) konversi file dalam tipe: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, dan .mov.

Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah

model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa. Model pengembangan menurut Thiagarajan (dalam trianto,2007:65) yaitu model 4-D (four D Models) yang terdiri atas 4 tahap, yaitu: tahap pendefinisian(Define), tahap pendesainan(Design), tahap pengembangan (Develop), dan tahap penyebaran (Disseminate).

Mata pelajaran korespondensi adalah salah satu mata pelajaran produktif yang harus ditempuh oleh seluruh siswa kejuruan bidang keahlian administrasiperkantorandi SMK. Mata pelajaran ini meliputi komunikasi secara lisan dan komunikasi secara tertulis

Kompetensi dasar menerapkan keterampilan komunikasi merupakan salah satu kompetensi dasar dari mata diklat korespondensi. Kompetensi dasar menerapkan keterampilan komunikasi lisan terdapat beberapa indikator, meliputi : (a) mengidentifikasi proses komunikasi, (b) menerima dan menyampaikan informasi, (c) membuat konsep komunikasi tertulis sebagai

informasi dan (d) melakukan komunikasi melalui telepon.

Untuk mencapai indikator dalam kompetensi dasar menerapkan ketrampilan komunikasi lisan siswa harus mempelajari beberapa materi pokok antara lain: dasar-dasar komunikasi kantor, peralatan komunikasi dan tata cara menerima panggilan melalui telephone.

Kriteria media pembelajaran yang baik menurut Asyhar (2012:81) diantaranya adalah: (1) Jelas dan rapi, Media yang baik adalah media yang jelas dan rapi dalam penyajiannya, termasuk layout penyajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. (2) Bersih dan menarik, Bersih dalam konteks media artinya tidak ada gangguan pada teks, gambar, suara, dan video, sehingga media menarik. (3) Cocok dengan sasaran, Media yang baik haruslah sesuai dengan sasaran yang akan dituju yang dapat berupa kelompok besar, kecil, maupun perorangan. (4) Relevan dengan topik yang diajarkan, Media yang baik haruslah sesuai dengan fakta, konsep, prosedur atau generalisasi. (5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran, Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran intruksional yang telah ditetapkan dan mengacu pada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. (6) Praktik, lues, dan tahan, Kriteria ini menuntun guru untuk media yang

ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. (7) Berkualitas baik, Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik, misalnya pengembangan visual gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu seperti kejelasan informasi atau pesan yang akan disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang. (8) Sesuai ukuran dengan lingkungan belajar, Media yang baik adalah media yang sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit di gunakan diruang kelas yang kapasitasnya terbatas.

Kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang baik berdasarkan kepada kualitas juga diungkapkan oleh Walker & Hess 1984:206 (dalam Arsyad, 2011:175) diantaranya adalah: (1) Kualitas isi dan tujuan, (2) Kualitas instruksional, dan (3) Kualitas teknis.

Kualitas isi dan tujuan meliputi : a) Ketepatan, b) Kepentingan, c) Kelengkapan, d) Keseimbangan, e) Minat/perhatian, f) Keadilan, g) Kesesuaian dengan situasi siswa.

Kualitas instruksional meliputi : a) Memberikan kesempatan belajar, b) Memberikan bantuan untuk belajar, c) Kualitas memotivasi, d) Fleksibilitas

instruksionalnya, e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya, f) Kualitas sosial interaksi instruksionalnya, g) Kualitas tes dan penilaiannya. h) Dapat memberi dampak bagi siswa, i) Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

Kualitas teknis meliputi : a) Keterbacaan b) Mudah digunakan, c) Kualitas tampilan/ tayangan, d) Kualitas penanganan jawaban, e) Kualitas penanganan programnya, f) Kualitas pendokumentasiannya.

Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif. (1) Penelitian ini dilakukan oleh Milani Safitri, Yusuf Hartono dan Somakim pada tahun 2013 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Untuk Siswa Kelas VII SMP Dari ujicoba diperoleh hasil bahwa potensial efek media pembelajaran menggunakan macromedia flash terhadap pemahaman konsep siswa yaitu 78 dalam kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash pokok bahasan segitiga yang peneliti kembangkan efektif digunakan pada pembelajaran matematika. (2) Penelitian yang telah dilakukan oleh togik hidayat dan aisyah indah palupi pada tahun 2013 yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8

Melalui Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Mesin Cnc Tu 2a Siswa Kelas XI TPM 3 Di Smk Negeri 3 Boyolangu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran Computer Numerically Controlled (CNC) TU 2A mampu meningkatkan respon belajar siswa, dengan persentase 86,72% dari 34 siswa, yang dapat dikategorikan dalam kategori "Sangat Kuat". Hasil belajarnya juga ikut meningkat dari nilai rata-rata pre-test 78,03 meningkat menjadi 84,12 dan dinyatakan "Tuntas" dengan ketuntasan belajar kelas mencapai 91,42%.

(3) Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Ramon Rubio Garcia pada tahun 2007 yang berjudul Interactive multimedia animation with Macromedia Flash in Descriptive Geometry teaching. Hasil penelitian ini adalah media macromedia flash dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan salah satu penelitian pengembangan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berpedoman pada model pengembangan perangkat Four-D Model (4D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Trianto, 2007:65). Penggunaan model Four-D Model(4D) pada

penelitian ini, dikarenakan pada model pengembangan ini selain mudah untuk diaplikasikan, terdapat juga tahapan-tahapan yang sistematis.

Sasaran penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi secara lisan. Kelayakan media permainan ditinjau dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Ahli media dilakukan oleh satu dosen dan ahli materi dilakukan oleh satu guru administrasi perkantoran dan hasil respons siswa didukung dengan hasil angket pendapat siswa ketika uji coba terbatas berlangsung. Rancangan penelitian dalam penelitian ini menggunakan model-4D, namun karena penelitian ini masih dalam tahap uji coba terbatas maka penelitian ini hanya sampai dengan tahap 3D, yaitu pendefinisian (*define*), desain (*design*), dan pengembangan (*develope*).

Uji coba terbatas dilakukan di SMKN 1 Surabaya pada tanggal 13 Oktober 2014. Instrumen yang digunakan peneliti untuk memperoleh data, yaitu: (1) lembar validasi media, (2) lembar validasi materi, dan (3) lembar angket pendapat siswa.

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Tahap pendefinisian meliputi: (1) analisis awal, (2) analisis siswa, (3) analisis tugas,

yang terdiri dari analisis struktur isi, analisis prosedural, dan analisis proses informasi, (4) analisis konsep, (5) perumusan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi: (1) merumuskan tujuan pembelajaran, (2) penyusunan tes, (3) pemilihan media, (4) pemilihan format, (5) rancangan awal. Tahap pengembangan meliputi: (1) validasi media (2) revisi, (3) validasi materi, (4) revisi, (5) uji coba terbatas.

Instrumen adalah alat ukur bantu atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data secara cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah dengan hasil yang lebih baik (Riduwan, 2012:24). Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi media, lembar validasi materi dan lembar pendapat siswa.

Lembar Validasi Media ini di isi oleh ahli media setelah mencoba media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash pada mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi lisan.

Lembar Validasi Materi diisi oleh ahli materi setelah mencoba media berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif

menggunakan macromedia flash pada mata pelajaran korespondensi

Angket Pendapat Siswa ini diberikan kepada 20 orang siswa kelas X APK 3 di SMK Negeri 1 Surabaya untuk mengetahui pendapat siswa tentang kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash pada mata pelajaran korespondensi.

Metode analisis data yang digunakan untuk validasi media diperoleh berdasarkan perhitungan menggunakan skala Likert :

Tabel 1. Skala likert untuk validasi media

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

Respons siswa diperoleh berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala Guttman :

Tabel 2. Skala Gutman untuk respons siswa

Jawaban	Nilai/Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Dari kedua skala tersebut, untuk memperoleh persentase kelayakan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

K = kelayakan media

F = jumlah jawaban responden

N = skor tertinggi

I = jumlah item

R = jumlah responden

Dari hasil perhitungan, dapat diinterpretasi sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi Skor untuk alidasi media

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

Berdasarkan kriteria tersebut, maka media pembelajaran interaktif dikatakan layak apabila persentasenya $\geq 61\%$ dari semua aspek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dimulai dengan tahap pendefinisian. Pada tahap ini terdiri dari 5 langkah pokok yaitu: a) analisis awal, b) analisis siswa, c) analisis tugas, d) analisis konsep, dan e) perumusan tujuan pembelajaran.

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan untuk pengembangan media. Kurikulum yang digunakan oleh SMKN 1 Surabaya adalah kurikulum 2013.

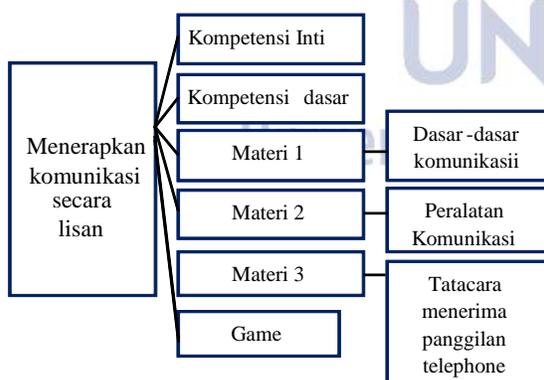
Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan pengalaman yang telah dimiliki siswa. Siswa yang menjadi subyek penelitian adalah siswa

kelas X Administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Surabaya. Berdasarkan analisis siswa didapatkan: (1) Dari SMK Negeri 1 Surabaya siswa rata-rata berusia diatas 15 tahun. Menurut Piaget dalam (Trianto,2009:197), usia tersebut masuk dalam tahap formal dimana siswa pada usia tersebut dapat berfikir secara konkrit maupun abstrak. Pembelajaran konsep dan teori-teori yang abstrak akan lebih mudah dipahami siswa jika diterapkan menggunakan media pembelajaran. (2) Siswa kelas X Administrasi Perkantoran telah memenuhi persyaratan untuk penelitian karena telah memperoleh materi komunikasi. (3) Dari SMK Negeri 1 Surabaya, diambil 20 orang siswa Administrasi perkantoran kelas X APK 3 dengan tingkat kemampuan yang heterogen, siswa yang memiliki kemampuan akademik dibawah rata-rata, rata-rata, dan diatas rata-rata. Pengelompokkan siswa tersebut dipilih oleh guru administrasi perkantoran berdasarkan kemampuan dan nilai rapor. (4) Berdasarkan hasil observasi dengan siswa di SMK Negeri Surabaya kebanyakan dari siswa kelas X APK 3 administrasi perkantoran juga banyak yang memiliki fasilitas laptop untuk menunjang pembelajaran diluar kelas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa telah mengikuti perkembangan IPTEK

yang dewasa ini berkembang begitu pesat, salah satunya adalah teknologi komputer.

Analisis tugas yang terdapat di dalam media interaktif ini bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang ada dalam soal evaluasi. Dalam soal evaluasi dibuat dalam bentuk permainan agar lebih menarik dan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi komunikasi.

Analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep utama yang dikembangkan, menyusun secara sistematis dan merinci konsep-konsep yang relevan dengan materi yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merumuskan konsep atau materi utama yang nantinya akan diinput kedalam media pembelajaran interaktif tersebut. Berikut peta konsep materi menerapkan komunikasi secara lisan :



Gambar 1. Peta konsep materi menerapkan komunikasi lisan

Tahap perancangan peneliti memasukan rancangan tampilan media kedalam komputer. Tampilan yang disajikan dalam layar komputer terdiri dari halaman pembuka, halaman judul, menu utama, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, dan halaman *game*.

Pada tahap pengembangan, lembar instrumen disusun dalam bentuk angket dan selanjutnya media yang telah dikembangkan siap divalidasi oleh ahli media. Hasil validasi media adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil validasi media

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	64%	Layak
2	Kualitas Instruksional	70%	Layak
3	Kualitas Teknik	67%	Layak
Persentase Rata-Rata Persentase		201%	-
		67%	Layak

Berdasarkan dari data penilaian dari validator media pembelajaran interaktif yang terdapat pada tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil persentase kelayakan media pembelajaran interaktif sebesar 67%. Hasil persentase kelayakan sebesar 67% menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dikriteriakan ke dalam kriteria yang layak. Terdapat masukan dan saran dari dosen ahli media terkait dengan

media yang dikembangkan yaitu seperti pada table berikut :

Tabel 5. Saran atau Masukan oleh Validator Media

No.	Saran/Masukan	Perbaikan	Ket
1	Media perlu dikembangkan terutama ilustrasi gambar. Jangan banyak tulisan	Media sudah dikembangkan terutama ilustrasi gambar dan tulisan sudah dikurangi	Saran atau masukan oleh validator media.
2	Berikan contoh kasus berupa video	Contoh dan kasus sudah ada.	Saran atau masukan oleh validator media.

Selanjutnya media yang telah direvisi oleh ahli media siap divalidasi oleh ahli materi. Hasil validasi materi adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	89%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	91%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	85%	Sangat Layak
Persentase		265%	-
Rata-Rata Persentase		88,33%	Sangat Layak

Berdasarkan dari data penilaian dari validator materi pembelajaran interaktif yang terdapat pada tabel 6, dapat diketahui bahwa hasil persentase kelayakan media pembelajaran interaktif sebesar 88,33%. Hasil persentase kelayakan sebesar 88,33%

menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dikriteriakan ke dalam kriteria yang sangat layak. Terdapat masukan dan saran dari ahli materi terkait dengan materi yang dikembangkan yaitu seperti pada tabel berikut :

Tabel 7. Saran atau Masukan oleh Validator Materi

No	Saran/Masukan	Perbaikan	Keterangan
1	Materi supaya ditingkatkan tingkat kesulitan soalnya dan variasi soal perlu ditingkatkan.	Materi evaluasi sudah ditingkatkan dan variasi soal sudah ditingkatkan	Saran atau masukan oleh validator materi.

Setelah media pembelajaran interaktif divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka akan diketahui hasil penilaian dari media tersebut. Hasil penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Keseluruhan Validasi Media

No	Keterangan	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Validasi dari Ahli Media	67%	Layak
2	Validasi dari Ahli Materi	88,33%	Sangat Layak
Persentase		155,33%	-
Rata-Rata Persentase		77,65%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil keseluruhan validasi media, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif sudah dinyatakan layak dengan persentase sebesar 77,65% dan siap untuk

dilakukan uji coba secara terbatas. Uji coba terbatas dilakukan terhadap 20 orang siswa SMK kelas X APK 3 yang diambil secara acak. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2014. Siswa diminta untuk mengikuti langkah-langkah Setelah media pembelajaran interaktif dilakukan ujicoba, pada siswa diberikan angket respons untuk memberikan pendapatnya mengenai media yang telah diujicobakan. Hasil yang diperoleh dari angket respons siswa sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Coba Terbatas

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	85%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	90%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	93%	Sangat Layak
Persentase		268%	-
Rata-Rata Persentase		89,33%	Sangat Layak

Berdasarkan dari data respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif pada saat uji coba terbatas yang terdapat pada tabel 9, dapat diketahui bahwa hasil persentase respons siswa terhadap penggunaan media sebesar 89,33%. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dikriteriakan ke dalam kriteria yang sangat layak. Hasil persentase tersebut juga menunjukkan bahwa pada saat uji coba terbatas, media pembelajaran

interaktif yang dikembangkan mendapatkan respons positif dari siswa.

SIMPULAN

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran korespondensi ini menggunakan model pengembangan menurut Thiagarajan Semmel dan Semmel yaitu model 4D (four D Models) yang terdiri dari: tahap pendefinisian (Define), tahap pendesainan (Design), tahap pengembangan (Develop), dan tahap penyebaran (Disseminate).
2. Kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran korespondensi ini dilihat dari Hasil validasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi lisan yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran administrasi perkantoran di sekolah menengah kejuruan dengan kriteria kelayakan $\geq 61\%$ yaitu sebesar 77,65% (layak).
3. Dari penelitian ini didapatkan hasil hampir seluruh siswa memberikan respons positif mengenai penggunaan

media pembelajaran interaktif. Siswa memberikan respons penilaian sangat baik dengan skor persentase sebesar 89,33%.

SARAN

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran korespondensi ini hanya sampai pada tahap pengembangan (develop). Oleh karena itu, perlu dilakukan lebih lanjut pada tahap penyebaran (dissiminate).
2. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini hanya sebatas menguji kelayakan media yang ditentukan berdasarkan penilaian angket dari validasi ahli media dan ahli materi serta pendapat siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang kelayakan media sampai dengan hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.
3. Penelitian pengembangan media interaktif ini hanya terbatas pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi secara lisan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media lebih lanjut pada kompetensi dasar yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- _____.2008. *Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi*. Karanganyar:Harapan baru
- Arief Sadiman., dkk. 2003. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya)*.Jakarta: CV Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arsyad,A.2011.*Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Garcia,Ramon Rubio.2007.*Interactive multimedia animation with Macromedia Flash in Descriptive Geometry teaching. (Online)*, (<http://weili602.wikispaces.com/file/view/Interactive+multimedia+animation+with+macromedia+flash+in+descriptive+geometry+teaching.pdf>, diakses tanggal 03 April 2013)
- Hidayat,Togik dan Palupi, Aisyah Endah. 2013.*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Melalui Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Mesin Cnc Tu 2a Siswa Kelas Xi Tpm 3 Di Smk Negeri 3 Boyolangu*.Jurnal Unesa JTMP Volume 02 Nomor 01 Tahun 2013, 63-71 (online), (http://www.scribd.com/document_downloads/direct/163673528?extension=pdf&ft=1396329818<=1396333428&source=embed&user_id=62729326&uahk=tQ7SHAVYXxxLBCdWdwuo4cgFxUg) diakses tanggal 03 Maret 2013.

- Madcoms, 2007. *Mahir Dalam 7 Hari : Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: Andi publisher.
- Madcoms. 2005. *membuat animasi presentasi dengan macromedia flash mx`2004*. Yogyakarta: andi Offset
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Nursalim, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Unesa University Press.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Indonesian Jurnal On Computer Science, (Online)*, Vol. 2, No. 3 (<http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/speed/article/download/883/609>) diakses tanggal 03 Maret 2013.
- Sudjana, Rivai Dkk. 2006. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tahyan, dkk. 2011. *Administrasi Perkantoran*. Bandung: HUP
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yudhiantoro, Dhani. 2006. *Membuat Animasi Web Dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: Andi Offset