

**PENGEMBANGAN MEDIA MOBILE LEARNING ADOBE FLASH CS6  
PADA KD MENGLASIFIKASI BERKAS ADMINISTRASI KELAS XI  
BISNIS DARING DAN PEMASARAN DI SMK NEGERI 1 BOYOLANGU**

**Annastasia Sabrina Putri Shidiq**

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
email: [annastasiashidiq16080324027@mhs.unesa.ac.id](mailto:annastasiashidiq16080324027@mhs.unesa.ac.id)

**Renny Dwijayanti**

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
email: [rennydwijayanti@unesa.ac.id](mailto:rennydwijayanti@unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian berikut mempunyai tujuan guna 1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* materi KD mengklasifikasi berkas administrasi. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* materi KD mengklasifikasi berkas administrasi. Penelitian ini memanfaatkan model pengembangan 4D yakni *define, design, develop*, serta *disseminate*. Prosedur penelitian yang dilaksanakan berhenti di tahap pengembangan (*develop*). Dimana pada tahap pengembangan (*develop*) tidak dilakukan uji coba dikarenakan adanya wabah covid 19. Subjek penelitian berikut merupakan peserta didik kelas XI BDP 1 dan XI BDP 2 di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. Teknik pengumpulan data memanfaatkan lembar validasi ahli materi serta lembar validasi ahli media. Hasil persentase diperoleh validasi yaitu materi mendapatkan 74,4% tergolong kriteria baik sehingga dapat dideskripsikan layak. Validasi media mendapatkan 75% tergolong kriteria baik sehingga dapat dideskripsikan layak. Dengan demikian pengembangan media *mobile learning Adobe Flash CS6* mendapatkan kriteria layak guna diterapkan pada SMK Negeri 1 Boyolangu.

**Kata Kunci** :Pengembangan media pembelajaran, *Adobe Flash CS6*, Mengklasifikasi berkas administrasi

**Abstract**

*This study aims to 1) determine the development of learning media Adobe Flash CS6 KD material classifying administrative files. 2) Knowing the feasibility of learning media Adobe Flash CS6 KD material classifying administrative files. This study uses a 4D development model, namely define, design, develop, and disseminate. The research procedure that is carried out stops at the development stage. At the development stage there was no trial due to the covid 19 outbreak. The subjects of this study were students of class XI BDP 1 and XI BDP 2 at SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. Data collection techniques used material expert validation sheets and media expert validation sheets. The percentage results obtained by validation, namely the material getting 74.4% are classified as good criteria so that it can be described as feasible. Media validation got 75% classified as good criteria so that it could be described as feasible. Thus, the development of mobile learning media for Adobe Flash CS6 is eligible for application in SMK Negeri 1 Boyolangu.*

**Keywords**: *Development of learning media, Adobe Flash CS6, Classifying administrative files*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi modern ini sangat berpengaruh bagi kehidupan setiap orang dari berbagai lapisan masyarakat. Satu diantaranya yakni pemanfaatan *smartphone*. Tingkat berkembangnya perangkat *smartphone* yang makin besar serta relatif makin terjangkau ialah faktor yang mendukung penggunaan *smartphone* mengalami peningkatan. Lembaga riset digital marketing Emarketer memberi perkiraan bahwasanya di tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* pada negara Indonesia hendak meraih lebih dari 100 juta pengguna. Melalui jumlah tersebut, negara Indonesia akan menjadi negara yang memiliki pengguna aktif *smartphone* paling besar nomor empat di dunia sesudah Cina, India, juga Amerika (Wahyudi 2015).

Penggunaan *smartphone* ini sangat membantu serta berguna untuk kehidupan bermasyarakat, satu diantaranya yakni selaku media guna melakukan sebuah komunikasi bersama individu lainnya. Didukung dengan berkembangnya *smartphone* masa kini tak hanya dimanfaatkan melakukan pengiriman pesan serta telepon saja, akan tetapi melakukan pengaksesan akan internet, jaringan sosial, serta bermain game. Akan tetapi, tidak seluruh warga di negara Indonesia sanggup melakukan pemanfaatan akan teknologi tersebut secara baik. Contohnya di bidang pendidikan, banyaknya peserta didik yang memanfaatkan *smartphone* saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung berfokus ke arah *smartphon*nya, tak jarang beberapa orang menjadi candu menggunakan *smartphone*. Guna mengatasi akan perihai itu sendiri sebaiknya *smartphone* dimanfaatkan untuk

proses belajar mengajar yang memberikan dampak untuk peserta didik mampu mengikuti pembelajaran secara mandiri menggunakan *smart phone* masing-masing.

Menurut observasi yang dilaksanakan pada SMK Negeri 1 Boyolangu, guru tetap memanfaatkan media pembelajaran misalnya LKS, buku teks, *Microsoft Power Point* melalui presentasi sederhana yang dimanfaatkan pada tahapan pembelajaran dalam kelas, beberapa media itu sendiri tak mampu sewaktu-waktu dimanfaatkan oleh peserta didik sebab dinilai tidak terlalu praktis. Dimana dalam era industri 4.0 guru dituntut membuat gerakan pembaruan seiring pada berkembangnya teknologi. Satu di antaranya dengan pembaharuan media pembelajaran.

Media yakni suatu alat yang berfungsi melakukan penyampaian akan sebuah pesan (Sanaky 2013). Media menjadi sarana yang menghubungkan serta komunikasi secara baik antar kedua belah pihak serta dimanfaatkan seluruh golongan masyarakat. Media pembelajaran suatu alat yang mempunyai fungsi serta mampu dimanfaatkan guna melakukan penyampaian akan pesan dalam proses belajar mengajar. Tujuan media pembelajaran selaku saran untuk membantu proses belajar mengajar memberikan kemudahan akan tahapan belajar mengajar dalam kelas, memberikan peningkatan akan efisiensi proses pembelajaran, serta memberikan bantuan untuk menimbulkan konsentrasi peserta didik pada tahapan belajar mengajar. Berbagai macam wujud serta jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik mampu berperan sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk peserta didik. Melalui berkembang secara luasnya teknologi serta komunikasi, dan juga ditemuinya proses belajar, sehingga berjalannya aktivitas pendidikan serta pembelajaran makin memberikan tuntutan serta mendapatkan media pembelajaran yang memiliki banyak variasi dengan meluas. Berdasarkan Asyhar (2011) suatu media selayaknya dapat memberikan motivasi serta mampu memperoleh minat peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran dan juga sanggup memberikan visualisasi materi abstrak yang diajar yang menyebabkan diperolehnya sebuah kemudahan guna proses peserta didik memahami materi pembelajaran. Perihal yang paling utama guna ditampakkan yakni daya tarik media dengan mengemas konten dan juga tingkat praktis akan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya. Perkembangan pada bidang teknologi dengan tak langsung memberikan tuntutan pada peserta didik guna selalu menuruti *trend* diantaranya yakni mempunyai *smartphone*.

Dari hasil observasi di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung, semua peserta didik telah mempunyai *smartphone*, akan tetapi pada pemakaiannya *smartphone* pada kalangan peserta didik hanyalah dipakai guna mendengarkan lagu serta memutar video, bermain *game*, dan juga melakukan akses pada bermacam-macam media sosial. *Smartphone* dapat digunakan menjadi suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta memberikan perasaan senang jika berisikan suatu aplikasi serta beberapa konten edukasi. Pemanfaatan perangkat *mobile* berwujud *smartphone* pada media pembelajaran tersebut dikenal dengan sebutan *mobile learning*. *Mobile learning* yakni satu di antara opsi alternatif pengembangan media pembelajaran. *Mobile learning* mempunyai karakter yang praktis serta mampu

digunakan di manapun. Satu di antara beberapa bahan untuk melakukan perkembangan akan *smartphone* yang berperan sebagai media pembelajaran *mobile learning* yakni basis sistem yang dipakai. Sistem operasi adalah penghubung antara aplikasi dengan *hardware* yang menyebabkan penggunaannya bisa melakukan beberapa fungsi khusus. Data yang diperoleh dari *gs.statcounter.com* mengemukakan bahwasanya di bulan Januari sampai dengan bulan Desember 2015, Android adalah sistem operasi yang menjadi dominasi akan beredarnya *smartphone* pada negara Indonesia melalui pembagian pasar berjumlah 68,75%, selanjutnya diiringi oleh *Blackberry OS* dengan pembagian pasar berjumlah 8,73%. Menurut data itu sendiri *smartphone* berbasis Android nyatanya lebih disukai oleh warga negara Indonesia dilakukan perbandingannya dengan *Blackberry OS* dengan *smartphone* yang lain. Android ialah satu di antara beberapa sistem handphone yang memiliki sifat *open source*.

Android memberikan kemungkinan untuk para pengembang ataupun *programmer* guna menjadikan bermacam-macam fitur aplikasi. Penciptaan media pembelajaran berbasis android mencakup 2 metode yakni melalui penggunaan platform yang sudah tersedia di internet seperti *Appy Pie* dan penggunaan bahasa pemrograman misalnya JDK ataupun *eclipse* serta *Adobe Flash CS6*. *Online app builder* yakni suatu website yang mampu dimanfaatkan guna memberikan bantuan akan proses penciptaan sebuah aplikasi. Melalui penggunaan *online builder* tahapan untuk mengembangkan aplikasi dapat menjadi semakin mudah. Sebagian besar tahapan untuk membuat aplikasi dengan menggunakan *online app builder* hanya proses *drag & drop*. Maka proses *coding* tidak terlalu dibutuhkan, bahkan tak dibutuhkan sedikit pun.

*Adobe Flash CS6* yakni suatu produk/software dari *adobe* yang dimanfaatkan guna proses menciptakan serta melakukan pengolahan akan animasi ataupun gambar yang memakai vektor bagi skala berukuran kecil (Fathur, 2015). *Software* dahulu penggunaannya ditujukan guna menciptakan *animasi* ataupun aplikasi yang memiliki sifat *online* (memakai koneksi internet). Akan tetapi beriringan pada berkembangnya *Adobe Flash CS6* dapat dimanfaatkan guna menciptakan aplikasi dan *animasi* yang memiliki sifat *offline* (tak memerlukan koneksi internet). File yang diciptakan melalui software mengguna *ekstension*. *Swf* juga bisa di-*play* ataupun dilakukan pemutarannya menggunakan *browser/web* melalui persyaratan yakni telah *ter-instal*-nya *plugin adobe flash* atau dengan *software* lainnya yang bisa melakukan pemutaran akan file yang memiliki format *.swf*.

Bahasa pemrograman pada *Adobe Flash CS6* memakai bahasa *action script*. *Action script* 2.0 diperuntukkan bagi penggunaan *platform desktop* dan *action script* 3.0 ditujukan guna pemakaian *platform mobile*. *Adobe Flash CS6* yakni sebuah versi paling baru dari *adobe flash* yang terdahulu, yakni Creative Suite 5. Dengan penggunaan *Adobe Flash CS6* seseorang mampu menciptakan ataupun melakukan pengembangan pada sebuah *game*, media pembelajaran ataupun bahan ajar interaktif, kuis, banner iklan serta lainnya. Materi pembelajaran yang akan digunakan dapat berisikan gambar, teks, link, video, serta kuis interaktif.

Menurut latar belakang diatas, penulis memiliki minat melakukan penelitian pengembangan berjudul: "Pengembangan media mobile learning *Adobe Flash CS6* pada KD mengklasifikasi berkas administrasi kelas IX bisnis daring dan pemasaran di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung". Penelitian ini bertujuan: (1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dalam materi KD mengklasifikasi berkas administrasi. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ada materi KD mengklasifikasi berkas administrasi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian berikut memakai metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian *research and development* (R&D) yakni metode penelitian guna memberikan hasil yakni sebuah produk khusus, serta melakukan pengujian akan keefektifitasan produk itu sendiri. Produk yang dikembangkan oleh peneliti yakni media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada materi KD mengklasifikasi berkas administrasi. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, Semmel & Semmel melalui tahapan: *Define, Design, Develop*, serta *Disseminate* (Trianto, 2014). Prosedur penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dalam materi KD mengklasifikasi berkas administrasi, ini hingga pada tahapan pengembangan (*Develop*) saja. Dimana pada tahapan pengembangan (*develop*) tak dilaksanakan uji coba dikarenakan adanya wabah *Covid 19*. Maka tahapan harus disesuaikan dengan keadaan pandemi. Jadi prosedurnya setelah ditelaah akan direvisi, kemudian jika sudah sesuai masukan ahli materi dan media, akan dilanjutkan proses validasi materi dan media.

Subjek penelitian berikut ialah siswa kelas XI BDP 1 dan XI BDP 2 di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. Instrumen pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dimana pertanyaan yang diajukan kepada responden belum ditetapkan sebelumnya, selain itu juga digunakan lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli evaluasi. Pengisian lembar validasi berikut akan menghasilkan informasi berupa data kualitatif sebagai bahan untuk perbaikan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*.

Proses analisis ahli materi serta ahli media dilaksanakan melalui pemberian instrumen penelitian berupa draft yang berisi kisi-kisi penyusunan materi, butir soal dalam bentuk kuis yang diberikan setelah menyampaikan materi, lembar telaah dan lembar validasi kepada satu Dosen Pendidikan Tata Niaga. Selanjutnya dihitung berdasarkan persentase kelayakan materi dan media yang didapat melalui perhitungan skor dengan menggunakan *skala Guttman*.

Hasil validasi para ahli selanjutnya dilakukan analisa melalui penggunaan rumus yakni:

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

Setelah proses validasi media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dianalisis maka disesuaikan kategori dari kelayakan yaitu:

**Tabel 1. Deskripsi kategori kelayakan validasi**

Kategori	Penilaian
Sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup Layak	41%-60%
Kurang Layak	21%-40%
Tidak Layak	0%-20%

Sumber: Riduwan (2016)

Berpedoman pada tabel deskripsi kategori kelayakan validasi terhadap media pembelajaran *Adobe Flash CS6* bisa dikategorikan sebagai layak jika hasil skor validasi serta respon mendapatkan skor persentase  $\geq 61$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS 6* Pada Materi KD Mengklasifikasi Berkas Administrasi Kelas IX Bisnis Daring Dan Pemasaran Di SMK 1 Negeri Boyolangu Tulungagung.

Prosedur pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dimulai pada tahap peneliti melaksanakan pra penelitian di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung untuk melakukan pengumpulan akan informasi mengenai persoalan yang terjadi dan solusinya. Prosedur pengembangan mengadopsi model 4-D, namun prosedur pengembangan hanya sampai tahapan *develop*, berikut prosedur yang dilakukan peneliti:

#### 1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini meliputi beberapa langkah, yaitu:

##### a. Analisis Awal

Pada tahapan ini memiliki tujuan guna menentukan permasalahan yang mendasar yaitu dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada KD 3.1 mengklasifikasi berkas administrasi yang masih menggunakan media berupa *power point*, papan tulis, dan menggunakan metode ceramah. Maka perlu melakukan pengembangan media pembelajaran. Sehingga dalam menganalisis yang dilakukan dapat diperoleh suatu deskripsi mengenai fakta, harapan, serta penyelesaian untuk mempermudah menentukan media pembelajaran.

Langkah awal dilakukan dengan studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran administrasi transaksi yaitu Ibu Hardini S.Pd dengan tujuan untuk mengetahui kendala-kendala dalam pembelajaran. Hasilnya diketahui bahwa ; (1) guru menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017 sebagai acuan dalam menyusun materi berkas-berkas administrasi, (2) menggunakan bahan ajar buku yang relevan, LKS, maupun internet, (3) siswa kesulitan dalam proses pembelajaran karena materi atau KI atau KD terlalu banyak sehingga peserta didik kesulitan dalam belajar.

Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Administrasi Transaksi pada KD 3.1 Berkas-berkas

Administrasi transaksi untuk kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung, penggunaan media jarang dilakukan. Guru selama ini menggunakan media papan tulis dan *power point* (PPT) saja, sedangkan metode pembelajaran yang digunakan cenderung berbasis tugas dengan mencari materi sendiri terkait materi yang akan dipelajari. Selain itu, materi berkas-berkas administrasi transaksi dianggap sulit oleh peserta didik karena membutuhkan banyak pemahaman dan penalaran dalam materi tersebut. Sedangkan buku pegangan peserta didik seperti LKS dan buku paket sebagai bahan belajar tidak banyak tersedia. Oleh karena itu, pengembangan berwujud media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah solusi yang diberikan oleh penulis untuk pembelajaran di era perkembangan teknologi saat ini.

b. Analisis siswa

Pada tahapan analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kondisi siswa sebelum diadakannya penelitian dan kondisi setelah dilakukannya penelitian. Pada Kompetensi dasar berkas-berkas administrasi transaksi yang sesuai dengan desain dan pengembangan media pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan terhadap karakteristik kelas XI BDP 1 dan 2 yang berusia rata-rata 16-17 tahun yang tergolong sudah melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan pembelajaran pada SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. Pada usia tersebut peserta didik telah mengenal *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dan di KBM telah memanfaatkan perangkat elektronik untuk mengakses berbagai materi pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menaikkan minat belajar dan pemahaman materi pembelajaran.

c. Analisis Tugas

Pada tahapan analisis ini bertujuan untuk mempersiapkan KD 3.1 mengklasifikasi berkas-berkas administrasi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Adobe Flash CS6* Analisis tugas dilakukan dengan merinci isi materi yang ada pada media *Mobile Learning* dengan basis *Adobe Flash CS6*, yang dapat dilakukan penyesuaiannya bersama kompetensi dasar yang diambil. Untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang tugas yang akan digunakan oleh peneliti berupa kuis tentang alur transaksi.

d. Analisis Konsep

Pada tahapan analisis konsep ini memiliki keterkaitan bersama suatu hal yang dibutuhkan pada usaha untuk mengembangkan media berwujud media *Mobile Learning* berbasis *Adobe Flash CS6* yang dapat dijalankan melalui *smartphone*. Analisis konsep ini dilaksanakan melalui metode melakukan penentuan akan konsep dari media yang hendak dilakukan pengembangannya, yaitu dengan cara melakukan penentuan akan materi terlebih dahulu yang cocok dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Analisis konsep menjadi indikator pencapaian pembelajaran selanjutnya digunakan sebagai tujuan pembelajaran. Tahap ini akan digunakan sebagai dasar penyusun materi-materi soal-soal peneliti menyusun konsep materi sesuai dengan silabus disesuaikan dengan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Adobe Flash CS6*, Kompetensi ini tergolong materi yang perlu dipahami oleh siswa karena banyak konsep-konsep dalam penerapannya. isi materi pada perkembangan media berbasis *Adobe Flash CS6* sesuai dengan KD 3.1 mengklasifikasi berkas-berkas administrasi dengan pokok materi yaitu:

- (1) Pengertian Administrasi Transaksi
- (2) SOP Perusahaan
- (3) Alur Bukti Transaksi
- (4) Berkas-berkas Administrasi Transaksi
- (5) Perumusan tujuan Pembelajaran.

e. Analisis Tujuan

Pada tahap analisis perumusan tujuan pembelajaran yaitu untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi indikator pencapaian pembelajaran selanjutnya digunakan sebagai tujuan pembelajaran. Tahap ini akan digunakan sebagai dasar penyusun materi soal-soal. Pada tahap ini disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi yakni dari segi pengetahuan (1) menjelaskan pengertian administrasi transaksi, (2) mengidentifikasi SOP Perusahaan, (3) mengidentifikasi alur bukti transaksi, dan (4) mengidentifikasi berkas-berkas administrasi.

2. *Design* (Perancangan)

Pada langkah ini dibagi menjadi beberapa tahapan lagi, yakni sebagai berikut :

a. Penyusunan tes acuan patokan

Langkah berikut yakni penghubung antara tahap *define* dan *design*. Penyusunan dilakukan menurut spesifikasi tujuan pembelajaran serta analisis siswa. Dalam penelitian yang dilakukan, menggunakan *pretest* (mengetahui kemampuan awal) serta *post-test* (memperoleh hasil belajar). Tes ini dilakukan sebagai pengukur suatu perubahan tingkah laku serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*.

b. Pemilihan media

Media yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6* adalah suatu produk/software dari adobe yang dimanfaatkan guna proses menciptakan serta melakukan pengolahan akan *animasi* ataupun gambar yang memanfaatkan vektor untuk skala ukuran kecil (Fathur, 2015). *Adobe Flash CS6* bisa dimanfaatkan guna menciptakan aplikasi dan animasi yang memiliki sifat *offline* (tak memerlukan koneksi internet). File yang dihasilkan dari *software* mengguna ekstension.

c. Pemilihan format

Pemilihan format dilaksanakan guna melakukan perencanaan akan isi pembelajaran, pemilihan strategi pendekatan, metode pembelajaran serta sumber belajar. Pemilihan format media pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi

kriteria yang menarik, mudah dioperasikan serta membantu menyampaikan materi pembelajaran.

Pembuatan media dilaksanakan seiring dengan rancangan awal pada perancangan memakai aplikasi *Adobe Flash CS6*. Setelah ada desain layoutnya dilanjutkan dengan mengisi konten-konten menu media seperti menu indikator pencapaian, materi, kuis, dan profil pengembang. Setelah semua sudah berjalan dengan baik, langkah selanjutnya yaitu pemindahan file ke *smartphone* dengan format media *Apk*, karena berbasis *Android*. Terakhir dilakukan pemasangan dengan memastikan media bisa berjalan dengan baik.

d. Desain awal

Rancangan dari keseluruhan media yang perlu dikerjakan sebelum dilakukan uji coba. Pada tahap ini, peneliti merancang produk awal.



Gambar 2. Tampilan depan media  
(Sumber : Dokumentasi peneliti, 2021)



Gambar 3. Tampilan halaman menu utama  
(Sumber : Dokumentasi peneliti, 2020)

Tampilan halaman menu utama (*Home*), terdapat berbagai pilihan tombol diantaranya indikator, materi, kuis, dan profil pengembang. Berikut penjelasan tentang tombol beserta kegunaannya:

Tabel 2. Tampilan tombol dalam media

Tombol	Fungsi
--------	--------

	Tombol home, dapat digunakan untuk kembali ke menu awal.
	Tombol yang digunakan untuk petunjuk cara penggunaan media.
	Tombol silang (X) digunakan untuk keluar dari aplikasi.
	Tombol yang digunakan untuk membuka indikator pencapaian kompetensi.
	Tombol yang digunakan untuk membuka materi.
	Tombol yang digunakan untuk membuka kuis.
	Tombol yang digunakan untuk membuka profil pengembang.
	Tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.
	Tombol yang digunakan untuk membuka halaman selanjutnya.
	Tombol yang digunakan untuk membuka alur-alur transaksi.
	Tombol yang digunakan untuk mengatur volume suara (musik) dalam aplikasi.

(Sumber: Diolah peneliti, 2021).

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* (pengembangan) berikut memiliki tujuan guna menciptakan sebuah media pembelajaran. *Mobile Learning* berbasis *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* yakni sebuah produk/*software* dari *adobe* yang dimanfaatkan guna proses menciptakan serta melakukan pengolahan akan animasi ataupun gambar yang memakai skala berukuran kecil (Fathur, 2015). *Software* berikut dahulu penggunaannya ditujukan guna menciptakan animasi ataupun aplikasi yang memiliki sifat *online* (memakai koneksi internet). Akan tetapi beriringan pada berkembangnya *Adobe Flash CS6* dapat dimanfaatkan guna menciptakan aplikasi dan animasi yang memiliki sifat *offline* (tak memerlukan koneksi

internet). File yang dihasilkan melalui software mengguna *ekstension*. *Swf* juga bisa di-*play* atau diputar menggunakan *browser/web* melalui syarat telah terinstal-nya *plugin adobe flash* atau dengan *software* lainnya yang bisa memutar file dengan format *.swf*. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis *Adobe Flash CS6*, yaitu aplikasi yang dijalankan melalui *smartphone* yang telah dilakukan revisi menurut usulan dari para ahli. Tahapan berikut mencakup validasi, pengembangan dan uji coba media

a. Validasi ahli

Validasi media pembelajaran yakni sebuah tindakan yang berupa sebuah pembuktian bagi media pembelajaran apa telah sesuai bersama tujuan aktivitas belajar mengajar serta sanggup memberikan bantuan untuk menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi efektif serta efisien (Nunuk, dkk 2018: 74). Menurut Arsyad (2006:175-176) validasi media melibatkan para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Validasi tersebut memberikan saran terhadap kualitas isi serta tujuan, kualitas instruksional serta kualitas teknik yang sesuai dengan kriteria penilaian.

Pada tahap ini media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* akan divalidasi oleh ahli materi yang berasal dari Fakultas Ekonomi dan ahli media yang berasal dari Fakultas Ekonomi. Sehingga media pembelajaran *mobile learning* berbasis *Adobe Flash CS6* dapat dikembangkan dengan baik dan layak. Hasil dari validasi ini digunakan untuk bahan revisi agar materi dan media pembelajaran dikatakan layak dan dapat di uji coba di lapangan.

b. Uji Pengembangan

Pada uji pengembangan, dilakukan berdasarkan dari penilaian, kritik, saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media yang sudah tertera pada lembar validasi. Berikut hasil telaah sebagai bahan dasar untuk menyempurnakan media yang dikembangkan yaitu :

**Tabel 3. Telaah Para Ahli**

No	Ahli Materi
1	Disesuaikan materi pada media sesuai dengan materi berkas-berkas administrasi pada KD 3.1
2	Disesuaikan Latihan soal pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3	Diperbaiki lagi materi di dalam media pembelajaran memberikan motivasi belajar bagi siswa.
No	Ahli Media
1	Konsep media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
2	sasaran media diperhatikan dalam tujuan pembelajaran.

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

c. Uji Coba

Tahap uji coba berikut yakni tahapan di mana media yang tengah dilakukan pengembangnya diuji coba pada siswa. Tetapi karena masa pandemi dan sekolah melakukan pembelajaran dirumah atau

dilakukan dengan cara *online*, maka di tahapan uji coba guna tahu akan respon peserta didik tidak dilakukan (tahapan disesuaikan dengan keadaan).

**Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Pada Materi KD Mengklasifikasi Berkas Administrasi Kelas IX Bisnis Daring Dan Pemasaran Di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung.**

Kelayakan pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ditentukan sesuai hasil penilaian dari ahli validasi pada aspek materi dan media oleh dosen Pendidikan Tata Niaga UNESA yaitu Renny Dwijayanti, S.Pd., M.Pd, maka dapat didapatkan sebuah persentase tingkat kelayakan pengembangan media *mobile learning Adobe Flash CS6* untuk materi KD 3.1 Mengklasifikasi Berkas-berkas administrasi yang menunjukkan data validasi sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Aspek Materi**

No	Indikator	Persentase
1	Kualitas Isi dan Tujuan	70%
2	Kualitas Instruksional	73,3%
3	Kualitas Teknis	80%
<b>Rata-rata kelayakan materi</b>		<b>74,4%</b>

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Sesuai tabel diatas, berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli materi dapat diketahui kelayakan materi dalam pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terdiri atas tiga indikator yaitu Kualitas Isi dan Tujuan diperoleh nilai 70% berkategori baik. Kualitas Instruksional diperoleh nilai 73,3% berkategori baik. Kualitas Teknis diperoleh nilai 80% berkategori baik. Sehingga diperoleh hasil rekapitulasi hasil validasi ahli materi yaitu 74,4% berkategori baik. Menurut Riduwan (2016) hasil validasi ahli materi mendapatkan 74,4% tergolong kriteria baik, sehingga dapat dideskripsikan layak. Didukung dengan penelitian yang dibuat Lailiyah (2015) yaitu media *Adobe Flash CS6* yang dilakukan pengembangannya memiliki kategori sangat layak menurut penilaian dari ahli media serta ahli materi guna dipakai selaku alternatif media pembelajaran memperoleh hasil validasi materi sejumlah 83% yang dikatakan sangat layak .

**Tabel 5. Hasil Validasi Aspek Media**

No	Indikator	Persentase
1	Kualitas Isi dan Tujuan	73,3%
2	Kualitas Teknis	76,7%
<b>Rata-rata kelayakan media</b>		<b>75%</b>

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Hasil perhitungan validasi ahli media bisa diketahui kelayakan aspek media dalam pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terdiri atas dua indikator yaitu Kualitas Isi dan Tujuan diperoleh nilai 73,3% berkategori baik. Kualitas teknis diperoleh nilai 76,7% berkategori baik. Sehingga diperoleh hasil rekapitulasi hasil validasi ahli media yaitu 75% berkategori baik. Menurut Riduwan (2016) hasil validasi ahli media mendapatkan 75% tergolong kriteria baik sehingga dapat dideskripsikan layak. Ditunjang menggunakan sebuah

penelitian yang dilaksanakan oleh Haryono, dkk (2018) bahwasanya pengembangan media pembelajaran aplikasi *mobile learning* berbasis *android* memperoleh hasil validasi media yaitu 96% yang dikategorikan sangat layak.

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**

Aspek yang dinilai	Rata-Rata Penilaian	Kriteria
Materi	74,4%	Layak
Media	75%	Layak
<b>Hasil Rata-rata</b>	<b>74,7%</b>	<b>Layak</b>

(Sumber : Diolah peneliti, 2021)

Mengacu pada hasil rekapitulasi validasi para ahli yaitu materi dan media dapat dikatakan layak sesuai gagasan Riduwan (2015) yang dikemukakan jika skor yang diperoleh  $\geq 61\%$  yaitu mendapatkan nilai 74,4 % maka dapat dikatakan “layak”. Sehingga “Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada materi KD mengklasifikasi berkas administrasi kelas IX Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung.” layak dijadikan sumber belajar alternatif sebagai solusi media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 revisi 2017 pada mempelajari K.D. mengklasifikasi berkas administrasi. Didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Sumarni, dkk (2019) bahwasanya pengembangan media pembelajaran aplikasi *mobile learning* berbasis *android* layak digunakan karena mendapatkan hasil validasi yaitu 96% yang dikategorikan sangat layak .

## PENUTUP

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada materi KD mengklasifikasi berkas administrasi kelas IX bisnis daring dan pemasaran di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung disimpulkan bahwa :

1. Proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* memakai model pengembangan 4D tetapi, penelitian sebatas dilaksanakan sampai di tahap *develop* karena pada tahap pengembangan (*develop*) tidak dilakukan uji coba dikarenakan adanya wabah *covid 19*.
2. Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* memiliki predikat layak digunakan menurut hasil validasi materi, dan media yang memiliki rata-ratanya jumlah persentase 74,7% dengan kriteria baik. Dimana validasi materi mendapatkan 74,4% tergolong kriteria baik sehingga dapat dideskripsikan layak. Validasi media mendapatkan 75% tergolong kriteria baik sehingga dapat dideskripsikan layak. Dengan demikian pengembangan media *mobile learning Adobe Flash CS6* mendapatkan kriteria layak guna diterapkan di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung

## DAFTAR PUSTAKA

Alhafidz, M. R. L., & Haryono, A. (2018). Pengembangan *mobile learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 118-124.

Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695-701.

Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*: Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Raya.

Izlatul Lailiya, R. I. N. A. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash CS6 pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(1).

Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol VIII No. 2 Hal 1-10

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

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Suryani N, Setiawan dan Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

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

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