

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS ADOBE FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMAHAMI PRINSIP-PRINSIP PENYELENGGARAAN ADMINISTRASI PERKANTORAN KELAS X SMK PGRI 1 SENTOLO

Penulis 1 : Nur Fitriana

Penulis 2 : Sutirman

Prodi : Pendidikan Administrasi Perkantoran

Email : fitriananur1992@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan proses pengembangan permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran; 2) mengetahui kelayakan permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran dari segi materi, media dan pengguna. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan produk berupa permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran. Pengembangan media dilakukan dengan 5 tahap yaitu *concept* (konsep pengembangan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan media), *testing* (uji coba atau penilaian). Subjek uji coba penelitian ini adalah dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi serta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Sentolo. Desain uji coba penelitian dan pengembangan meliputi dua tahap yaitu uji alpha dan uji beta. Sementara itu, teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk data kuantitatif sebagai data pokok, wawancara dan observasi untuk memperoleh data kualitatif yang berupa uraian kondisi dan situasi sekolah, saran dan masukan dari subjek uji coba serta. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar kuesioner penilaian dianalisis, selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala Likert. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu *concept* (konsep pengembangan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan media), *testing* (uji coba atau penilaian); 2) hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,108 dengan kategori “sangat baik”; hasil penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,071 dengan kategori “baik” dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 4,37 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran yang dikembangkan dianggap layak dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: permainan ular tangga, *Adobe Flash*.

DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS GAME BASED OF ADOBE FLASH AS A MEDIA LEARNING TO UNDERSTAND THE PRINCIPLES OFFICE ADMINISTRATION IN CLASS 10th AT SMK PGRI 1 SENTOLO

ABSTRACT

The aims of this study are to describe the development process of snakes and ladder game based of *Adobe Flash* as a media learning to understand the principles office administration and knowing the feasibility of snakes and ladders game based of *Adobe Flash* as a media learning to understand the principles office administration in term of material, in term of media and user term. Type of research is development of product such as snakes and ladders game based of *Adobe Flash* on learning to understand the principles office administration. Product development was done with five stages of *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly* and *testing*. Trial subjects of this study were two people matter expert and media specialist and students in grade 10th competencies office administration skills of SMK PGRI 1 Sentolo. Trial design research and development includes two stages, namely alpha testing and beta testing. Meanwhile, data collection techniques using questionnaire for quantitative data as basic data, interviews and observations to obtain qualitative data in the form of description of the condition and situation of the school, suggestions and input from subject test. As for the data analysis technique used descriptive analysis of quantitative and qualitative. Quantitative data obtained from the questionnaire were analyzed subsequently converted into qualitative data with scale Likert. Based on the result the study indicate that: 1) the snakes and ladders game based of *Adobe Flash* on learning to understand the principles office administration successfully develop through the five stages of *concept*, *design*, *material collection*, *assembly* and *testing*; 2) the results expert assessment of the material got an average score of 4,108 with a very good category, media expert assessment results got an average score of 4,071 with a good category and the test result the user got an average score of 4,37 with very good category. Thus the game of snakes and ladders based of *Adobe Flash* on learning to understand the principles office administration developed deemed as a media learning.

Keyword: snakes and ladders game, *Adobe Flash*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh kuat dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaharuan tidak hanya menyentuh sarana fisik atau fasilitas pendidikan, tetapi juga sarana nonfisik seperti pengembangan kualitas tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja inovatif, serta sikap yang positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya. Adanya pembaharuan tersebut, diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih kreatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memotivasi peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan. Tercapainya suatu keberhasilan dari tiap pembelajaran tidak lepas dari usaha guru dan peserta didik sendiri serta ketertarikan dan motivasinya dalam belajar. Penggunaan media diharapkan dapat membantu siswa menerima dan memahami isi pelajaran dengan optimal. Menurut Arief

S. Sadiman dkk (2011: 7) media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar terjadi”. Mengingat bervariasinya tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima pelajaran, maka hadirnya media diharapkan dapat membantu proses komunikasi sehingga pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seyogyanya dikuasai oleh seorang guru yang profesional.

Teknologi multimedia menggabungkan sepenuhnya teknologi komputer, sistem video dan sistem audio untuk mendapatkan kombinasi yang lebih baik dan meningkatkan interaksi di antara pemakai dengan komputer. Sajian audio dan visual pada multimedia pembelajaran menjadikan visualisasi lebih menarik. Pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran menggunakan perangkat multimedia sebagai sarana utamanya. Dalam hal ini komputer merupakan komponen utama dalam pembelajaran berbasis multimedia. Komputer memberi kesempatan pada siswa untuk menyajikan *input* yang direspon komputer, atau sebaliknya.

Game merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis multimedia.

Menurut Arief S. Sadiman dkk (2011: 78), sebagai media pendidikan, permainan mempunyai kelebihan antara lain bersifat menghibur, terdapat unsur kompetetisi, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa, bersifat luwes mudah dibuat dan diperbanyak.. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar.

SMK PGRI 1 Sentolo mempunyai visi terwujudnya sumber daya manusia yang kompeten, terampil, berkepribadian taqwa dan mampu mandiri. Sedangkan misi dari SMK PGRI 1 Sentolo yaitu melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, mengembangkan semangat penghayatan agama dalam kehidupan dan melaksanakan praktik kerja untuk meningkatkan kualitas tamatan. Sejalan dengan misi melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, maka perlu adanya inovasi yang kreatif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan pada akhirnya meningkatkan kualitas tamatan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru pengampu standar kompetensi Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran dan beberapa siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Sentolo, proses pembelajaran pada standar kompetensi ini menggunakan metode

pembelajaran yang konvensional. Selama proses pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Karena adanya kesibukan, seringkali peserta didik ditinggal saat proses pembelajaran dan hanya diberi tugas atau mencatat materi. Pada umumnya siswa enggan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat sehingga peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.

Guru pengampu standar kompetensi Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran enggan menggunakan media dengan alasan karena tidak ada waktu untuk menyiapkan dan membuat media. SMK PGRI 1 Sentolo memberikan fasilitas berupa LCD dan laboratorium komputer yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Namun, selama ini beberapa guru kurang memanfaatkan fasilitas tersebut karena kurang memiliki kemampuan dalam menggunakannya.

Standar Kompetensi Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran termasuk ke dalam dasar kompetensi kejuruan. SMK PGRI 1 Sentolo menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada standar kompetensi ini adalah 75, namun masih ditemukan peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Standar kompetensi ini diajarkan di kelas X semester gasal dan genap. Materi

yang dipelajari dalam standar kompetensi Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran yaitu tentang teori-teori dasar administrasi, pekerjaan kantor, sarana dan prasarana sampai dengan mengidentifikasi prasyarat personil administrasi perkantoran. Setelah mempelajari standar kompetensi ini, peserta didik diharapkan mampu menguasai dengan baik tentang prinsip-prinsip penyelenggaraan administrasi perkantoran dan mampu menerapkan atau mempraktikannya dengan baik dalam kegiatan kantor yang sesungguhnya.

Pemanfaatan teknologi untuk standar kompetensi Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran minim sekali. Selama ini, guru hanya menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan. Proses pembelajaran dalam standar kompetensi Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran selalu menggunakan metode konvensional, sehingga guru tidak pernah menggunakan *game* dalam penyampaian materinya. Guru produktif kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Sentolo, selama ini belum pernah mengembangkan *game* sebagai media pembelajaran. Guru beranggapan melakukan pengembangan media berupa *game* membutuhkan banyak waktu.

Media yang akan dikembangkan ialah permainan ular tangga. Mengingat materi pembelajaran pada Standar Kompetensi Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran kebanyakan teori dasar, maka penggunaan media ini diharapkan akan memberikan pengalaman dan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Menurut M. Husna (2009: 145) mengemukakan bahwa pengertian dari permainan ular tangga adalah “permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain dan permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Permainan ular tangga yang biasanya dilakukan dengan manual saja, dalam media ini permainan ular tangga dikembangkan dengan berbasis *Adobe Flash* sehingga terlihat menarik. Menurut Madcoms (2009: 1) “*Adobe Flash CS4* dapat digunakan untuk membuat aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *video clip*, *movie*, *web animasi* dan aplikasi lainnya sesuai dengan kebutuhan”.

Pada media ular tangga ini terdapat papan kotak yang dibagi menjadi kotak-kotak dan diberi gambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Ada dua orang pemain dalam media

ular tangga ini. Setiap kotak akan muncul materi dan pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang mempermudah proses belajar dengan konsep bermain sambil belajar dan serta dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo”.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian Pengembangan

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran, maka metodologi penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian menggunakan model penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari pengembangan multimedia Luther. Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2003: 32) tahapan pengembangan multimedia model Luther yaitu: *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Namun penelitian ini hanya melakukan lima tahap pengembangan, yaitu *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting*

(pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan) dan *testing* (percobaan).

Prosedur Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan melalui beberapa tahapan berikut ini:

1. *Concept* (konsep)

Tahap *concept* (konsep) merupakan tahap awal dalam pembuatan permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash*. Ada dua hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu menentukan tujuan dari pengembangan permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* dan menganalisis karakteristik pengguna.

2. *Design* (perancangan)

Tahap *design* (perancangan) dimulai dengan menyusun isi program, menentukan urutan penyajian dan menyusun alur pembelajaran yang berupa *flowchart*.

3. *Material Collecting* (pengumpulan bahan)

Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan media ini adalah animasi, gambar, musik dan program-program lain yang mendukung pembuatan media permainan ular tangga. Setelah semua kebutuhan telah terkumpul maka bahan-bahan tersebut diseleksi kemudian digunakan sebagai bahan penjabaran dari garis besar isi program yang telah disusun.

4. Assembly (Pembuatan)

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media adalah:

- a. Mengintegrasikan semua materi yang telah dibuat kedalam *screen* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.
- b. Mentransfer semua komponen yang telah dibuat ke dalam *screen* dengan menggunakan program *Adobe Flash CS4 Profesional*.
- c. Setelah proses pemrograman selesai dilanjutkan dengan tahap *finishing* yaitu membuat program yang dibuat menjadi *file* aplikasi (.exe).

5. Testing (Percobaan)

Test produk dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yaitu *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* berupa validasi ahli materi dan ahli media. *Beta test* dilakukan dalam bentuk uji coba terhadap siswa calon pengguna berupa uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) dan uji coba kelompok besar/lapangan (*field evaluation*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Uji coba produk dilaksanakan di SMK PGRI 1 Sentolo yang terletak di Jalan Raya Wates Km. 18 Sentolo, Kulon Progo.

Waktu penelitian dilaksanakan di bulan April 2014 sampai dengan bulan Juni 2014.

Desain Uji Coba

Desain uji coba pada penelitian dan pengembangan ini meliputi dua tahap, yaitu uji alpha dan uji beta.

1. Uji Alpha

Uji Alpha untuk media permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* yaitu dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji alpha ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengeliminasi produk, kesesuaian dengan tujuan, materi, interaktifitas dan antar muka. Penilaian dan saran atau masukan dari ahli materi dan ahli media akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk awal yang dihasilkan sebelum diujicobakan.

2. Uji Beta

Uji beta merupakan tes formal yang sepenuhnya dilakukan pengguna atau siswa untuk mengetahui tanggapan siswa tentang permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran. Langkah-langkah yang dilakukan pada uji beta ada dua tahap, yaitu: uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) dan uji coba kelompok besar/lapangan (*field evaluation*).

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari dua orang ahli materi dan ahli media, 12 siswa kelas X Administrasi Perkantoran pada uji coba kelompok kecil dan 32 siswa kelas X Administrasi Perkantoran pada uji coba kelompok besar atau lapangan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan observasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket, pedoman wawancara dan lembar observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar kuesioner penilaian dianalisis, selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala Likert.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan permainan ular tangga dilakukan dengan lima tahap yaitu

1. *Concept* (Konsep)

Pada tahap konsep ini, yang dilakukan antara lain adalah menentukan tujuan pembuatan media dan menganalisis sasaran pengguna media.

2. *Design* (Perancangan)

Hasil yang diperoleh dalam tahap ini yaitu pembuatan naskah soal, *storyboard* dan *flowchart*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini merupakan tahapan dimana dikumpulkannya bahan pembuatan seperti: animasi, gambar, musik, program pendukung dan sebagainya. Setelah semua kebutuhan telah terkumpul maka bahan-bahan tersebut diseleksi kemudian digunakan sebagai bahan penjabaran dari garis besar isi program yang telah disusun.

4. *Assembly* (Pembuatan Media)

Tahap pembuatan aplikasi media pembelajaran berdasarkan *storyboard* dan *flowchart* dari tahap desain. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS4* sebagai alat bantu dalam pemrogramannya.

5. *Testing* (Penilaian)

Tahap selanjutnya adalah uji coba atau tahap *testing*. Tahap *testing* dilakukan dengan dua cara yaitu *Alpha test* dan *Beta test*. *Alpha test* merupakan tahap penilaian media dari ahli materi dan ahli media. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan dan nantinya jika produk tersebut telah dinyatakan layak maka media yang

dikembangkan siap diujicobakan kepada siswa atau pengguna. *Beta test* merupakan penilaian yang dilakukan oleh pengguna media yaitu siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Sentolo.

Hasil uji alpa dan uji beta terhadap permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan adalah sebagai berikut

a. Uji Alpha

Uji alpha merupakan tahap penilaian media dari ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli materi meliputi tiga aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian soal, aspek penyajian soal dan aspek cakupan soal. Penilaian ahli materi dalam aspek kesesuaian soal adalah sangat baik dengan rerata skor 4,2. Pada aspek penyajian soal, permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan mendapat penilaian sangat baik dengan rerata skor 4,125. Sedangkan pada aspek cakupan soal mendapat penilaian baik dengan rerata skor 4.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada aspek kesesuaian soal, penyajian soal dan cakupan soal diperoleh rata-rata skor penilaian 4,108. Dengan demikian, menurut ahli materi permainan ular tangga berbasis

Adobe Flash yang dikembangkan mendapat penilaian **sangat baik** dari ahli materi.

Berbeda dengan validasi oleh ahli materi, ahli media memberikan penilaian pada dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemograman. Pada aspek tampilan, ahli media memberikan penilaian baik dengan rerata skor 4,06, sedangkan pada aspek pemograman mendapatkan penilaian sangat baik dengan rerata skor 4,083. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan mendapat rata-rata skor 4,071. Dengan demikian hasil penilaian dari ahli media terhadap permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan adalah **baik**.

b. Uji Beta

Uji beta merupakan penilaian yang dilakukan oleh pengguna media yaitu siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Sentolo. Uji coba pada pengguna dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tanggapan siswa dierikan melalui angket yang terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu aspek is

atau materi, aspek pembelajaran dan aspek tampilan.

Uji coba kelompok kecil melibatkan 12 siswa. Pada uji coba kelompok kecil, aspek isi atau materi mendapatkan penilaian baik dengan rerata skor 3,81. Pada aspek pembelajaran, mendapatkan penilaian baik dengan rerata skor 3,95 sedangkan pada aspek tampilan mendapat penilaian baik dengan rerata skor 4,07. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, tanggapan siswa dari ketiga aspek tersebut terhadap permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* dapat diperoleh rata-rata skor 3,94 dengan kategori baik.

Uji coba kelompok besar atau lapangan melibatkan 32 siswa. Tanggapan siswa terhadap permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada aspek isi atau materi adalah sangat baik dengan rerata skor 4,24, pada aspek pembelajaran mendapat tanggapan sangat baik dengan rerata skor 4,54 sedangkan pada aspek tampilan mendapatkan tanggapan sangat baik dengan rerata skor 4,33. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar atau lapangan, permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan

mendapatkan rata-rata skor 4,37 dengan kategori sangat **baik**.

Permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* dalam proses pengembangannya mengalami dua kali revisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli media. Revisi produk yang dilakukan antara lain: pemilihan warna *background*, penggunaan *font* pada setiap halaman, pengemasan produk, pemilihan *background* dan lain-lain.

Berdasarkan hasil uji alpha dan uji beta, permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan, dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran melalui 5 tahap pengembangan yaitu *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan) dan *testing* (percobaan).

2. Kelayakan dari permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran adalah sebagai berikut:

- a. Validasi ahli materi diperoleh hasil sangat baik dengan rerata skor penilaian dari aspek kesesuaian soal, penyajian soal dan cakupan soal adalah 4,108; dan hasil validasi ahli media diperoleh hasil baik dengan rerata skor penilaian dari aspek tampilan dan pemograman adalah 4,071.
- b. Permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba terhadap siswa (*beta test*) meliputi uji coba kelompok kecil diperoleh hasil baik dengan rerata skor penilaian dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan aspek tampilan adalah 3,94; dan uji coba kelompok besar/lapangan diperoleh hasil adalah sangat baik dengan rerata skor penilaian dari aspek isi/materi, aspek pembelajaran dan aspek tampilan adalah 4,37. Berdasarkan penilaian tersebut maka permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada Standar Kompetensi Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran yang

dikembangkan dimungkinkan layak untuk digunakan pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK PGRI 1 Sentolo.

Saran

Berdasarkan hasil simpulan dan tersebut, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Produk ini disarankan untuk dimanfaatkan secara maksimal sehingga membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada Standar Kompetensi Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran.
2. Guru disarankan mengembangkan media pembelajaran dengan materi lain menggunakan *Adobe Flash*.
3. Media yang dihasilkan jauh dari sempurna oleh karena itu, perlu adanya tindak lanjut dari peneliti selanjutnya untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Hal ini ditujukan agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu

M. Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.

Madcoms. (2009). *Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta: Andi.