

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH PRO CS5 PADA STANDAR KOMPETENSI  
MENGELOLA PERTEMUAN/ RAPAT DI KELAS XI KOMPETENSI  
KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana



Disusun Oleh:  
KATHY ERMEY SARI  
NIM.12402241010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
*ADOBE FLASH PRO CS5* PADA STANDAR  
KOMPETENSI MENGELOLA PERTEMUAN/RAPAT DI KELAS XI  
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES**

**SKRIPSI**

Oleh:

**KATHY ERMEY SARI**

**NIM. 12402241010**

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 3 Januari 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran

Jurusan Pendidikan Administrasi

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd.

NIP. 19801207 200604 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

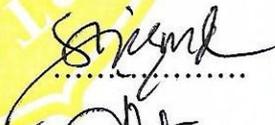
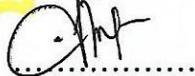
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH PRO CS5 PADA STANDAR  
KOMPETENSI MENGELOLA PERTEMUAN/RAPAT DI KELAS XI  
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES

Oleh:  
KATHY ERMEY SARI  
NIM. 12402241010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 20 Januari 2017 dan dinyatakan lulus telah memenuhi syarat  
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Joko Kumoro, M.Si	Ketua Penguji		7/2 2017
Siti Umi Khayatun M, M.Pd	Sekretaris		6/2 2017
Muslikhah Dwihartanti, SIP., M.Pd	Penguji Utama		2/2 2017

Yogyakarta, 8 Februari 2017

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kathy Ermey Sari  
NIM : 12402241010  
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Pro CS5 pada Standar Kompetensi Pertemuan/Rapat di Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang sudah lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 16 Januari 2017

Penulis,



Kathy Ermey Sari  
NIM. 12402241010

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, segala puji bagi ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT. Tiada kata yang pantas diucapkan selain bersyukur dan memuji Allah atas segala limpahan rahmat dan nikmat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.
2. Bapakku Kartiman dan Ibuku Yenni Mainarti yang selalu mendoakanku dan membimbingku. Terimakasih untuk segala yang telah diberikan.
3. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu dan pengalaman.

## **MOTTO**

“Siapa yang bepergian menuntut ilmu, Allah akan memudahkan jalan ke surga. Sesungguhnya para malaikat merendahkan sayapnya bagi orang yang menuntut ilmu pengetahuan sebagai bukti keridhaan atas apa yang diperbuat oleh orang yang menuntut ilmu. Semua makhluk yang ada dilangit dan dibumi, hingga ikan di air niscaya memintakan ampunan kepada orang yang alim. Keutamaan orang alim dibandingkan dengan orang yang beribadah (tanpa ilmu) diibaratkan bagaikan kelebihan bulan atas semua bintang”

**(HR. Abu Daud dan Tirmidzi)**

“kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri”

**(Ibu Kartini)**



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *ADOBE  
FLASH PRO CS5* PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA  
PERTEMUAN/ RAPAT DI KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN  
ADMINISTRASI PERKANTORAN  
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES

Oleh:  
Kathy Ermey Sari  
NIM. 12402241010

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates pada Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Media pembelajaran telah dikembangkan menggunakan tahap ADDI (*Analisis, Desain, Development, dan Implementation*). Tahap Analisis, dilakukan pengumpulan informasi tentang analisis materi, analisis kebutuhan, dan analisis siswa. Tahap Perencanaan, yaitu tahap perancangan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yang disesuaikan dengan analisis isi materi. Tahap *Development*, yaitu tahap pengembangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya, pembuatan validasi ahli materi, validasi ahli media dan revisi terhadap produk media pembelajaran. Tahap *Implementation*, yaitu tahap implementasi yang dilakukan dengan melalui dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa dan uji coba kelompok besar melibatkan 46 siswa. Uji coba dilakukan oleh siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.

Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,35 yang termasuk kategori sangat baik, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,23 yang termasuk kategori sangat baik, 3) Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh skor rata-rata 4,1 yang termasuk kategori baik, 4) Uji Coba Kelompok Besar diperoleh skor rata-rata 4,23 yang termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Adobe Flash*, Mengelola Pertemuan/Rapat

**THE LEARNING MEDIA DEVELOPMENT THROUGH  
ADOBE FLASH PRO CS5 MEDIA ON STANDARD OF  
MANAGING MEETINGS COMPETENCE IN CLASS XI  
OFFICE ADMINISTRATION SKILL COMPETENCE  
MUHAMMADIYAH 1 VOCATIONAL HIGH SCHOOL WATES**

By:  
Kathy Ermey Sari  
NIM. 12402241010

**ABSTRACT**

*This research is aimed at developing learning media through adobe flash for students of class XI Office Administration Skill Competence in Muhammadiyah 1 Vocational High School Wates on Standard of Managing Meetings Competence. This research is also aimed at finding the feasibility of learning media.*

*The learning media was developed through ADDI stages (Analysis, Design, Development, and Implementation). At the Analysis stage, there was collecting information about content analysis, needs analysis, and student analysis. The Design stage was a stage of designing the creation flowchart and storyboard which matched with content analysis. The Development stage was a stage of developing the design into the actual display, of creating content expert validation, media expert validation, and revision of the learning media products. The Implementation stage was an implementation stage done through two steps, namely small group test and large group test. Small group test involved 9 students and large group test involved 46 students. The test was done by students of class XI Office Administration Skill Competence in Muhammadiyah 1 Vocational High School Wates.*

*The developed learning media is judged its feasibility by the content expert, media expert, small group test, and large group test. The results of research about the feasibility test of Learning Media through adobe flash Media are based on the assessment: 1) Content Expert obtained the average score of 4,35 which belongs to excellence category, 2) Media Expert obtained the average score of 4,23 which belongs to excellence category, 3) Small Group Test obtained the average score of 4,1 which belongs to good category, 4) Large Group Test obtained the average score of 4,23 which belongs to excellence category. Therefore, the current developed interactive learning media is worth it to be used as the learning media for students of Class XI Office Administration Skill Program on Standard of Competence Managing Meetings.*

**Keywords: Development, Learning Media, Adobe Flash, Managing Meetings**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan dan karunianya sehingga Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Pro CS5* pada Standar Kompetensi Pertemuan/Rapat di Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates” dapat disusun sesuai dengan harapan. Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat disusun tak lepas dari bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M. Si., selaku dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Joko Kumoro, M. Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Siti Umi Khayatun Mardiyah, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Muslikhah Dwi Hartanti, M. Pd., selaku Dosen Narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.
6. Ibu Dwi Artati, S. Pd., guru mata pelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat di kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Wates yang telah menjadi ahli materi serta

- memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
7. Bapak Nurkhamid, S. Si., M. Kom., Ph. D., Dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.
  8. Siswa-siswi kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membantu pengambilan data pada penelitian ini.
  9. Kedua orangtuaku tersayang, Bapak Kartiman dan Yenni Mainarti yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik moril maupun materil dan adik-adikku tercinta Yoga Syahputra dan Sekar Asih Handayani yang selalu memberikan motivasi.
  10. Teman-teman pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa selama proses penyusunan sampai pada penyelesaian skripsi ini tak luput dari kesalahan dan keterbatasan, oleh karena itu penulis memohon maaf kepada semua pihak yang telah terlibat. Penulis berharap semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 3 Januari 2017

Penulis



Kathy Ermey Sari

NIM. 12402241010

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Deskripsi Teori .....	12
1. Media Pembelajaran .....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
b. Manfaat Media Pembelajaran .....	13
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	16
d. Penggunaan Media Pembelajaran .....	21
e. Pemilihan Media Pembelajaran .....	24
2. Pengembangan Media Pembelajaran.....	27
a. Model Borg & Gall .....	27
b. Model ADDIE .....	28
c. Model 4-D .....	29

3. Tinjauan Singkat <i>Adobe Flash Pro CS5</i> .....	32
4. Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat .....	41
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	42
C. Kerangka Pikir .....	44
D. Pertanyaan Penelitian .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
A. Desain Penelitian .....	49
B. Prosedur Pengembangan .....	49
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	53
D. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian .....	53
E. Definisi Operasional.....	54
F. Penilaian Produk .....	55
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	56
H. Teknik Analisis Data .....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>64</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	64
1. Deskripsi Tempat Penelitian .....	64
2. Hasil Pengembangan .....	66
a. Tahap Analisis .....	66
b. Tahap Desain .....	69
c. Tahap <i>Development</i> .....	76
d. Tahap Implementasi .....	93
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	98
1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran .....	98
2. Kelayakan Media Pembelajaran .....	101
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>107</b>
A. Kesimpulan .....	107
B. Saran.....	109

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Istilah-istilah dalam <i>Adobe Flash Pro CS5</i> .....	35
2. Istilah dalam <i>Toolbox Adobe Flash Pro CS5</i> .....	37
3. Istilah-istilah dalam <i>Timeline</i> dan komponen dalam <i>Timeline</i> .....	39
4. Istilah-istilah dalam <i>stage</i> dan komponen dalam <i>Stage</i> .....	40
5. Skor Skala <i>Likert</i> .....	56
6. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi .....	58
7. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	59
8. Kisi-kisi Instrumen untuk siswa .....	60
9. Konversi Nilai Skala Lima .....	62
10. Konversi Nilai Skala Lima Setelah di modifikasi .....	62
11. Data Siswa Kelas XI Program Keahlian AP .....	65
12. Silabus Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat .....	68
13. <i>Storyboard</i> .....	73
14. Hasil Validasi Ahli Materi .....	87
15. Hasil Validasi Ahli Media .....	89
16. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	95
17. Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	97

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i> .....	21
2. Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Flash Pro CS5</i> .....	34
3. Tampilan <i>Toolbox</i> dan nama-nama <i>Toolbox</i> .....	36
4. Tampilan <i>Timeline</i> dan komponen dalam <i>Timeline</i> .....	38
5. Tampilan Stage dalam <i>Adobe Flash Pro CS5</i> .....	40
6. Kerangka Berfikir .....	47
7. Struktur Organisasi Program Keahlian Administrasi Perkantoran .....	65
8. <i>Flowchart</i> Tampilan pada Menu Utama .....	70
9. <i>Flowchart</i> Tampilan Kompetensi Dasar 1 .....	71
10. <i>Flowchart</i> Tampilan Kompetensi Dasar 2 .....	72
11. Pengembangan <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> ke dalam bentuk Media .....	77
12. Pemasangan <i>Action Script</i> .....	77
13. Halaman Kompetensi Dasar .....	78
14. Halaman Indikator KD 1 .....	79
15. Halaman Kompetensi Dasar 1 .....	80
16. Tampilan awal materi KD 1 .....	81
17. Tampilan materi pada tombol 1 .....	82
18. Halaman Latihan Soal .....	82
19. Halaman Hasil Jawaban .....	83
20. Halaman Kompetensi dasar 2 .....	84
21. Halaman tugas kelompok KD 2 .....	85
22. Soal Sebelum revisi .....	91
23. Soal Setelah Revisi .....	91
24. Revisi Pemberitahuan Tombol Exit .....	92
25. Halaman Slide Materi Sebelum Revisi .....	93
26. Halaman Slide Materi Sesudah Revisi .....	93
27. Diagram Hasil Uji Ahli Materi .....	102
28. Diagram Hasil Uji Ahli Media .....	103

29. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	104
30. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Silabus .....	114
2. <i>Flowchart</i> .....	118
3. <i>Storyboard</i> .....	121
4. Produk Media Pembelajaran .....	124
5. Angket Validasi Ahli Materi .....	126
6. Angket Setelah Uji Ahli Materi .....	130
7. Angket Validasi Ahli Media .....	133
8. Angket Setelah Uji Ahli Media .....	136
9. Angket Siswa .....	139
10. Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Kecil .....	142
11. Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Besar .....	143
12. Surat Ijin Penelitian .....	144
13. Surat Permohonan Ahli .....	145
14. Pernyataan setelah Penelitian .....	147
15. Dokumentasi Penelitian .....	148

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu yang dipandang sangat penting dan merupakan kewajiban negara dan warga negara itu sendiri. Pendidikan bertujuan antara lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar semakin berkualitas. Seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pesatnya perkembangan teknologi sangat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, terutama pada bidang pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi, pendidikan menjadi lebih mudah didapatkan oleh masyarakat. Teknologi yang muncul pada tahun 1997 adalah teknologi *micro processor* yang melahirkan pemakaian komputer yang dirancang secara khusus untuk mengolah data, video, audio, dan kegiatan interaktif. Komputer merupakan salah satu produk teknologi yang dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.

Alat bantu pengajaran atau bisa disebut alat pembelajaran merupakan semua alat untuk membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran yang merupakan salah satu dari alat pembelajaran sangatlah diperlukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mendorong pemahaman siswa di kelas sehingga prestasi siswa meningkat. Dengan pemanfaatan berbagai media dalam pembelajaran akan memudahkan proses komunikasi dan interaksi dari pendidik ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan merangsang indra penglihatan dan pendengaran sehingga dalam pemahaman dan minat peserta didik dalam pembelajaran meningkat.

Wawancara yang dilakukan dengan guru standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Wates pada tanggal 5 April 2016 diketahui bahwa sekolah telah memfasilitasi *lcd* proyektor di dalam kelas dan di Laboratorium (lab) komputer, tetapi guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut secara optimal. Media yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi adalah modul dan siswa berkewajiban untuk mencatat materi yang disampaikan oleh guru karena modul yang digunakan hanya diperbolehkan untuk dipinjam dari perpustakaan dan setelah pembelajaran selesai modul dikembalikan di perpustakaan. Media pembelajaran dalam standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat kompetensi keahlian administrasi perkantoran masih

belum dikembangkan. Ini dikarenakan adanya kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik dan masih menggunakan metode konvensional membuat minat dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran menjadi berkurang. Pembelajaran konvensional atau disebut juga dengan metode ceramah membuat siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas sehingga menyebabkan siswa merasa bosan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya siswa yang tidak begitu paham terhadap apa yang disampaikan oleh guru, selain itu respon dari siswa cenderung pasif. Terdapat pula peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung, ada tiga siswa yang asik bermain *handphone* dan tidak memperdulikan guru yang sedang mengajar di depan kelas.

Observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Wates pada tanggal 19 September 2016 diperoleh informasi bahwa masih ada 65% siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran mengelola pertemuan/rapat dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran dan siswa tidak mempunyai buku pegangan seperti modul untuk dipelajari di rumah. Sebanyak 85% dari siswa siswi tersebut setuju dan tertarik untuk diadakanya pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada standar kompetensi

mengelola pertemuan/rapat. Sebagian besar siswa siswi menginginkan media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah memahami materi pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Wates menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat yaitu 75, namun masih banyak siswa yang belum mencapai KKM, masih terdapat 52,7 % yang belum mencapai KKM, hal ini dapat dilihat dari nilai Ulangan Tengah Semester. Kurang perhatiannya siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru menyebabkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Dapat disimpulkan faktor-faktor penyebab tidak mencapai standar nilai siswa yang telah ditentukan yaitu: (1) metode pembelajaran yang kurang menarik, (2) minat dari siswa untuk mengikuti pembelajaran kurang, (3) media pembelajaran yang digunakan guru hanya modul.

Banyak cara untuk membuat media pembelajaran, tetapi guru memiliki keterbatasan dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan guru untuk membuat media dan belum adanya pelatihan pembuatan media disekolah. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Upaya untuk menambah

pemahaman siswa dilakukan dengan memberikan media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Pemberian media ini bertujuan untuk menambah pemahaman siswa setelah siswa mendapatkan materi tentang mengelola pertemuan/rapat. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang sesuai untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *adobe flash*, dikarenakan belum adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/papat di SMK Muhammadiyah 1 Wates.

Fasilitas di SMK Muhammadiyah 1 Wates telah mendukung untuk diadakannya media pembelajaran berbasis komputer *adobe flash*. Sekolah memiliki laboratorium komputer berjumlah 23 unit komputer yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pada laboratorium ini spesifikasi dan jumlah komputer telah mendukung penggunaan media pembelajaran *adobe flash* karena telah memakai sistem operasi *windows 7*.

Media pembelajaran menggunakan *adobe flash* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media yang lain, yaitu dapat menampilkan materi secara visual diikuti dengan penjelasan suara, video, maupun animasi yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan didukung oleh media pembelajaran yang bersifat audio-

visual ini, maka siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati dan menyimak. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut akan memungkinkan peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menguasai materi dengan baik. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *adobe flash pro CS5* dalam standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat di kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates dan diharapkan media pembelajaran ini dapat berdampak positif baik dari minat siswa untuk mengikuti pelajaran maupun untuk meningkatkan nilai yang lebih baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Pemanfaatan fasilitas LCD proyektor di dalam kelas dan di laboratorium komputer belum optimal.
2. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik dan masih menggunakan metode konvensional membuat minat dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran kurang.
3. Sejumlah 65% siswa-siswi kelas XI kompetensi keahlian Administrasi perkantoran pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

4. Masih terdapat 52,7 % yang belum mencapai KKM pada Ulangan Tengah Semester.
5. Keterbatasan kemampuan guru untuk membuat media dan belum adanya pelatihan pembuatan media disekolah.
6. Belum adanya pengembangan media pembelajaran melalui *Adobe Flash Pro CS5* pada standar kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat di SMK Muhammadiyah 1 Wates.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu diadakan pembatasan masalah yaitu keterbatasan kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran sehingga belum adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash pro CS5* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat di SMK Muhammadiyah 1 Wates.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Pro CS5* sebagai media pembelajaran mengelola pertemuan/rapat di kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 1 wates?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Pro CS5* sebagai Media Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat berdasarkan validasi/penilaian, ahli media, ahli materi dan siswa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran *adobe flash pro cs5* untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat di kelas XI AP SMK Muhammadiyah 1 Wates.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Pro CS5* untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dari ahli materi, ahli media dan siswa.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis  
Memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash pro cs5* serta dapat memberikan informasi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru  
Bagi guru standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat diharapkan media yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media untuk diaplikasikan pada siswa dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

b. Bagi siswa

Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran mengelola pertemuan/rapat serta membantu memperjelas dan memahami materi.

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan tentang penelitian terutama terkait penelitian *R&D (research & development)* sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan media-media lainnya

### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah Media *Adobe Flash Pro CS5* untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dikelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah *Adobe Flash Pro CS5* yang mampu menggabungkan berbagai unsur ke dalam satu aplikasi media seperti teks, audio, gambar, animasi, dan video.
2. Media pembelajaran ini berupa file yang dapat disimpan di *DVD*, *flashdisk*, dan media penyimpanan lainnya.
3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Adobe Flash Pro CS5* yaitu standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat.
4. Produk aplikasi yang dikembangkan dibuat menggunakan *Adobe Flash CS 5* dalam ekstensi (.exe) agar mudah dioperasikan pada

sistem operasi komputer seperti windows XP, vista, 7, 8, atau 10. Spesifikasi komputer yang dapat menjalankan aplikasi media pembelajaran ini minimal Intel Pentium 4 dengan RAM 1 gigabyte.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah:
  - a. Peran media pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran sangatlah diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
  - b. Sekolah tempat pelaksanaan penelitian ini telah memiliki proyektor dan *screen*, serta laboratorium Komputer.
  - c. Guru memiliki peran besar dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan merangsang minat siswa.
  - d. Sebagian besar guru SMK kelas XI dapat menjalankan komputer karena sebagian besar guru telah memiliki laptop.
  - e. Media Pembelajaran Interaktif dapat digunakan oleh guru dan siswa. Guru dapat menerapkannya melalui pembelajaran di dalam kelas atau di Lab Komputer.

#### 2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat terdapat empat Kompetensi Dasar yaitu: (1) mempersiapkan pertemuan/rapat, (2) menyelenggarakan pertemuan/rapat, (3) membuat catatan hasil

- pertemuan/rapat, (4) mendistribusikan hasil pertemuan/rapat. Media pembelajaran ini dibatasi pada dua Kompetensi Dasar yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat dan menyelenggarakan pertemuan/rapat. Pemilihan dua Kompetensi Dasar dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dikarenakan keterbatasan waktu pembuatan dan media pembelajaran ini dapat digunakan untuk satu semester di kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.
- b. Pengembangan ini hanya dibatasi pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam mendorong terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting untuk menunjang proses pembelajaran agar peserta didik lebih tergugah minat mereka untuk mengikuti pembelajaran. Media secara bahasa berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Rusman (2012, 160), “media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran serta sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran”.

Selanjutnya, Hujair AH Sanaky (2013: 4) menjelaskan bahwa, “media pembelajaran yakni sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran”. Pengertian

tersebut dijelaskan secara lebih detail oleh Gagne' dan Briggs dalam Azhar Arsyad, (2003: 4) mengenai contoh alat-alat media pembelajaran, yaitu:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan melalui alat-alat yang secara fisik digunakan untuk penyampaian materi pengajaran, dalam proses belajar mengajar guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media bermanfaat, sebagai alat bantu pengajaran yang membawa informasi dari sumber kepada penerima, dalam hakikatnya sebagai pendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 2) memberikan pendapatnya mengenai manfaat media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- (a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- (b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada tiap jam pelajaran.
- (d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran memiliki peran penting dan bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Guru sebagai komunikator harus mampu menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dengan tepat dan cermat sehingga informasi tersebut dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah dan tepat. Adanya media pembelajaran akan menjadi pusat perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, Arief Sadiman, dkk (2011: 17-18) menyatakan, secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut.

- (a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

- (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- (c) Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk: (1) menimbulkan kegairahan belajar, (2) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan (3) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- (d) Dengan sifat unik yang ada pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda serta menggunakan kurikulum dan materi pendidikan yang sama maka guru mengalami kesulitan ketika mengajar. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran yang fungsinya (1) mampu memberikan perangsang yang sama, (2) mampu mempersamakan pengalaman, (3) mampu menimbulkan persepsi yang sama.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9) berpendapat secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditor dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersembahkan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu membantu siswa belajar lebih optimal, membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran, memperjelas pesan yang akan disampaikan, memberikan rangsangan keinginan belajar siswa dan guru tidak lagi satu-satunya pusat pembelajaran tetapi sebagai fasilitator, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efisien.

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi media pembelajaran banyak macam jenisnya. Berikut ini merupakan penggolongan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menurut Azhar Arsyad (2003: 29):

#### **1) Media Hasil Teknologi Cetak**

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan

tercetak. Komponen pokok teknologi meliputi materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut:

- (a) Teks dibaca secara linier, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
- (b) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- (c) Teks dan visual ditampilkan statis (diam)
- (d) Pengembangannya sangat tergantung pada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- (e) Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa.
- (f) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

## **2) Media Hasil Teknologi *Audio-visual***

Teknologi *audio-visual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk penyajian pesan-pesan *audio* dan *visual*. Pengajaran melalui *audio-visual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti

mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

### **3) Media Hasil Teknologi yang Berbasis Komputer**

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprosesor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk *digital*, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan, dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat

membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

#### **4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer**

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti sejumlah *random access memory* yang besar, *harddisk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan *system audio*).

Berdasarkan uraian jenis-jenis media menurut Azhar Arsyad dapat disimpulkan bahwa media terdapat empat jenis, yaitu, media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi *audio-visual*, media hasil teknologi yang berbasis komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Senada dengan jenis-jenis media yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad, Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Azhar Arsyad (2015: 38) mengklasifikasikan media ke dalam beberapa kelompok, diantaranya yaitu:

- 1) Media berbasis manusia, memiliki faktor penting dalam pembelajaran ialah rancangan pelajaran yang interaktif,

yang termasuk media berbasis manusia diantaranya guru, instruktur, tutor, main peran, dan kegiatan kelompok.

- 2) Media berbasis cetak, paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
- 3) Media berbasis visual, diantaranya buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide.
- 4) Media berbasis audio-visual, diantaranya video, film, program slide-tape, televisi.
- 5) Media berbasis komputer, contohnya pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*.

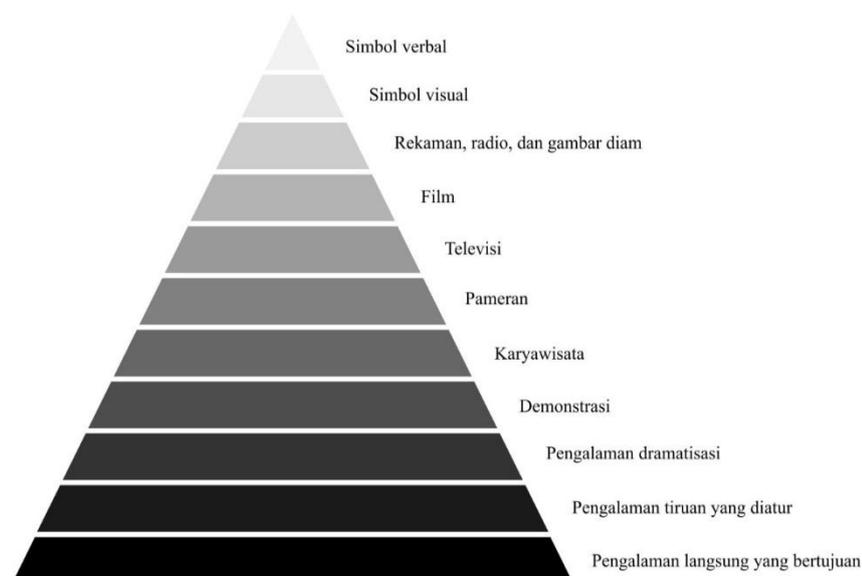
Media di atas dapat diartikan sebagai media interaktif yang membawa informasi kepada siswa agar siswa tersebut berperan aktif dalam pembelajaran. Seels & Glasgow dalam Sutirman (2013; 16) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:

Media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman pringan dan pita kaset; (d) penyajian media dibedakan menjadi *slide* plus suara dan *multi image*; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan *hand out*; (g) permainan diantaranya teka-teki, *specimen* (contoh), manipulative (peta, *miniature*, boneka).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai beberapa jenis media pembelajaran, maka jenis-jenis media dapat digolongkan menjadi media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi komputer, media hasil teknologi audio-visual dan media hasil teknologi gabungan. Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula jenis-jenis media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar.

#### d. Penggunaan Media Pembelajaran

Gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah teori dari Edgar Dale. Edgar Dale dalam Daryanto (2010: 14) menjelaskan bahwa tingkatan penggunaan media pembelajaran dari abstrak ke konkret adalah sebagai berikut:



Gambar 1. *Cone Experience Dale*

Dasar pengembangan kerucut di atas merupakan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran. Posisi pengalaman yang didapat menggunakan media (rekaman, radio, gambar diam, film, dan televisi) berada di tengah sehingga cukup membantu proses pembelajaran. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman. Ini karena dilakukan dengan melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba secara bersamaan. Kegiatan tersebut juga dikenal dengan *learning by doing* atau *learning to do*. Adapun teori kondisi belajar *Nine Event of Instruction* oleh Robert M. Gagne dikemukakan oleh Kevin Kruse dalam Dewi Salma Prawiradilaga, dkk (2013: 332) bahwa terdapat Sembilan kegiatan pembelajaran yaitu:

1) Dapatkan Perhatian

Program multimedia dimulai dengan animasi pembuka dilengkapi dengan efek suara atau musik akan memberikan nuansa berbeda dari stimulus audio dan visual.

2) Informasikan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan memotivasi dari dalam peserta didik untuk menyelesaikan pembelajaran.

### 3) Rangsang Kembali Pengetahuan Sebelumnya

Hubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya dapat memudahkan proses belajar.

### 4) Penyajian Materi

Isi hendaknya dikelola sedemikian rupa hingga bermakna dan dijelaskan kemudian di demonstrasikan.

### 5) Sediakan “Petunjuk Belajar”

Petunjuk dapat dihadirkan dengan menggunakan contoh, studi kasus, menghadirkan grafis, jembatan keledai, dan berbagai analogi.

### 6) Berikan Kesempatan untuk Tampil

Tahap ini memberikan kesempatan mereka untuk membertarkan apa yang mereka pahami.

### 7) Sediakan Umpan Balik

Umpan balik yang sesuai dan langsung hendaknya disediakan ketika peserta didik mempelajari sebuah pengetahuan atau keterampilan baru.

### 8) Penilaian Tampilan

Peserta didik diberikan *Post-test* atau penilaian akhir untuk melengkapi proses pembelajaran.

### 9) Meningkatkan Pemahaman dan Menerapkannya

Tahap ini dilakukan seperti membuat referensi untuk meningkatkan penampilan

Senada dengan hal tersebut Jerome Bruner dalam Daryanto (2010: 13) mengatakan bahwa, “proses belajar hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian belajar dengan symbol, yaitu dengan menggunakan kata-kata”. Gambaran atau film yang disajikan secara jelas dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran melibatkan beberapa indera dalam menyampaikan pesan kepada siswa yaitu baca, lihat, dan dengar. Proses pembelajaran dalam media disajikan dengan gambaran atau film yang mengacu pada sembilan kegiatan pembelajaran (dapatkan perhatian, informasikan tujuan pembelajaran, rangsang kembali pengetahuan sebelumnya, penyajian materi, sediakan petunjuk belajar, berikan kesempatan untuk tampil, sediakan umpan balik, penilaian tampilan, meningkatkan pemahaman dan menerapkannya.

#### **e. Pemilihan Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan juga sangat dibutuhkan perencanaan yang matang

yang dapat digunakan dengan baik oleh siswa dan pendidik. Dengan demikian sangat diperlukan pemilihan media yang tepat yang dapat digunakan secara optimal.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 34), dalam memilih dan menggunakan media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya media pembelajaran yang terpilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- 3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak penggunaan oleh guru pada saat terjadi interaksi belajar siswa dengan lingkungan.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya sesuai taraf berfikir siswa.

Selanjutnya, Arief S. Sadiman, dkk (2011: 85) mengemukakan bahwa, “pemilihan media harus dikembangkan sesuai tujuan yang ingin dicapai, kondisi, keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat khas media yang bersangkutan”. Media yang dipilih dan digunakan harus sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa, sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar.

Lebih lanjut, Azhar Arsyad (2015: 74) mengemukakan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai artinya media yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional, mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Media pembelajaran harus bersifat praktis, luwes, dan bertahan. Media yang digunakan sebaiknya harus fleksibel digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Sebaiknya media yang dikembangkan harus dapat digunakan bagi fasilitator yaitu guru. Media pembelajaran dibuat dengan penyesuaian kemampuan guru.
- 5) Pengelompokan sasaran, media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan kelompok sasaran, karena media untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan untuk kelompok kecil.
- 6) Mutu teknis, kualitas visual dari media harus jelas dan rapi,, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya misalnya *layout* atau latar belakang *slide*.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan dalam memilih media dalam pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, kemudahan dalam menggunakan, keterampilan guru dalam menggunakan media dan waktu untuk menggunakannya.

## 2. Pengembangan Media Pembelajaran

Model penelitian dan pengembangan digunakan sebagai metode penelitian yang dimaksudkan untuk menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Sebelum menentukan model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini, perlu mempertimbangkan model-model pengembangan dari para ahli. Beberapa model pengembangan tersebut diantaranya:

a. Model Borg & Gall (1989: 775)

Model ini terdiri dari 10 langkah yakni:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.
- 2) Melakukan perencanaan.
- 3) Mengembangkan bentuk produk awal.
- 4) Melakukan uji coba awal.
- 5) Revisi untuk menyusun produk utama.
- 6) Uji coba lapangan.
- 7) Revisi untuk menyusun produk operasional.
- 8) Uji coba produk operasional.
- 9) Revisi tahap akhir.
- 10) Diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan.

b. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE menggunakan 5 langkah atau tahap pengembangan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Dewi Padmo, dkk, 2004: 418-423)

1) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan. Analisis dilakukan dari segi siswa dan potensi sekolah yang masih dapat dimanfaatkan lagi.

2) *Design*

Pada tahap ini terdapat tiga jenis kegiatan spesifik diantaranya yaitu: penyusunan kerangka struktur media pembelajaran, penentuan sistematika dan penentuan alat evaluasi.

3) *Development*

Terdapat beberapa langkah pada tahap ini, yaitu: penyuntingan, uji coba pengembangan, dan revisi produk.

4) *Implementation*

Tahap implementasi dapat disebut juga tahap uji coba. Pada tahap ini, produk yang sudah dihasilkan diuji cobakan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban

apakah produk yang dikembangkan mempunyai kesesuaian dengan tujuan yang diharapkan atau tidak.

5) *Evaluation*

Tahap ini merupakan tahap final dalam ADDIE. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap *draft final* yang dikembangkan.

c. Model 4-D

Thiagarajan (1974) model pengembangan 4-D memiliki empat tahapan penelitian (Endang Mulyatiningsih, 2012: 195).

1) *Define* (pendefinisian)

Pada tahap ini, dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Pendefinisian dilakukan dengan cara:

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Cara ini digunakan untuk mengenali karakteristik peserta didik yang akan menggunakan media pembelajaran yang akan dibuat. Hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik

individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial.

c) Analisis Materi

Analisis ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan dan dimasukkan kedalam media pembelajaran yang dibuat.

d) Merumuskan Tujuan

Pada tahap ini, dilakukan untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat sedang menulis bahan ajar.

2) *Design* (perencanaan)

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah membuat rancangan dan perencanaan. Pada tahap rancangan ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil.

3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan validasi media oleh ahli/pakar selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari pakar saat validasi, setelah itu dilakukan uji coba terbatas dalam pembelajaran dikelas, jika masih ada revisi

dilakukan revisi media berdasarkan hasil uji coba, langkah selanjutnya dilakukan implementasi media pada wilayah yang lebih luas.

4) *Desemination* (penyebarluasan)

Tahap ini, produk yang telah jadi disebarkan kepada peserta didik dan guru terlebih dahulu untuk mendapatkan respon. Apabila penggunaan respon bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan penggandaan dalam jumlah banyak dan disebarluaskan ke berbagai pihak dan digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar perencanaannya bisa efektif. Dari beberapa model-model pengembangan media dari ahli di atas, penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran ADDIE. Pengembangan ADDIE menggunakan lima tahapan yaitu, (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), namun pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan 4 tahap yaitu, *Analysis, Design, Development, and Implementation*. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini hanya digunakan untuk menilai kelayakan produk, tidak sampai menilai keefektifan siswa.

### 3. Tinjauan Singkat *Adobe Flash Profesional CS5*

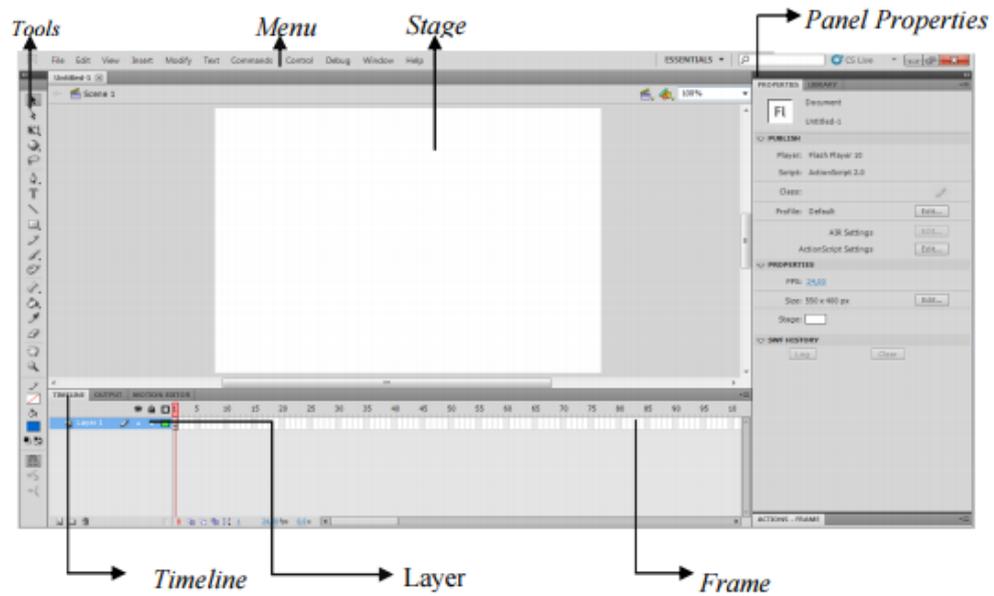
*Adobe Flash* merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor, maupun *bitmap*, dan media interaktif. Video atau animasi yang dihasilkan oleh aplikasi ini mempunyai ekstensi “swf”. Selain itu *adobe flash* juga memiliki bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script* dapat digunakan untuk membuat animasi dan memberi efek gerak pada animasi. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain yaitu *HTML, PHP, and XML*. Hasil dari *adobe flash* juga dapat ditampilkan di berbagai media *website, VCD, DVD, dan Handphone*. Oleh karena itu, tidak jarang peneliti menggunakan *Flash* untuk mengembangkan media pembelajaran (Deni Darmawan, 2012: 259). *Flash* merupakan perangkat lunak dibawah perusahaan *Macromedia*, pada tahun 2005 *Macromedia* dikuasi oleh *Adobe Flash 8*, dan kemudian dikembangkan menjadi *Adobe Flash CS3*. Versi terbaru dari *Adobe Flash* adalah *Adobe Flash Profesional CS5*. Pada pengembangan media ini peneliti menggunakan *Adobe Flash Profesional CS5* sebagai aplikasinya.

*Adobe Flash Profesional CS5* adalah perangkat lunak (*software*) animasi yang banyak digunakan oleh para animator untuk membuat animasi secara profesional. *Adobe Flash Profesional CS5* juga merupakan salah satu program animasi 2D

berbasis *vektor* yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai aplikasi animasi gambar (kartun), animasi interaktif, permainan, *company profile*, presentasi, *video clip*, animasi *web*, dan aplikasi lainnya sesuai kebutuhan pengguna. *Adobe Flash Profesional CS5* ini berjalan dengan sistem operasi *windows* (Madcom, 2012: 2). Pada *Adobe Flash* dikenal ada tiga jenis animasi, yaitu:

- a. *Frame by frame animation*, yaitu gambar diubah sedikit demi sedikit pada setiap frame sehingga pada saat dimainkan gambar seakan-akan bergerak.
- b. *Motion tweened animation*, digunakan untuk membuat animasi gerakan-gerakan, seperti bila menggelinding dan sebagainya.
- c. *Shape tweened motion*, digunakan untuk mengubah bentuk suatu objek secara perlahan

Berikut ini adalah tampilan-tampilan menu dan penjelasan dari istilah-istilah yang paling sering dijumpai dalam lembar kerja *Adobe Flash Pro CS 5*.

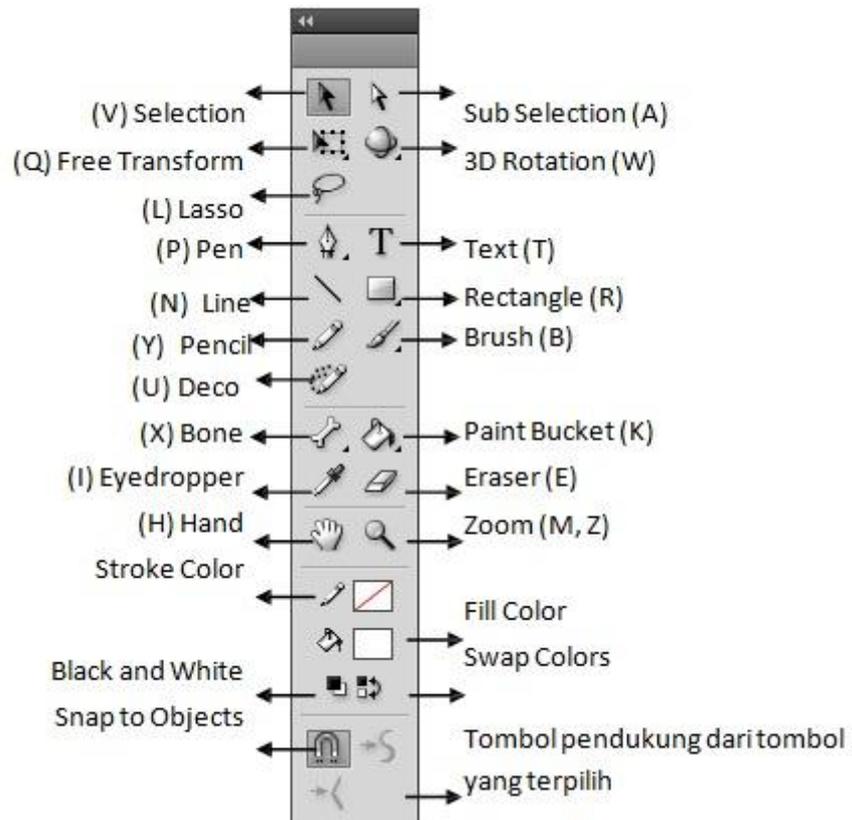


Gambar 2. Tampilan Lembar Kerja *Adobe Flash Pro CS5*.

Keterangan gambar Tampilan Lembar Kerja *Adobe Flash Pro CS5* dapat dilihat dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. istilah-istilah dalam *Adobe Flash Pro CS5* (Madcoms, 2012: 3).

<b>Istilah</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Stage</i>	Lembar kerja yang digunakan untuk menyusun objek atau gerakan animasi.
<i>Timeline</i>	Sebuah panel yang menampilkan <i>layer</i> dan <i>frame</i> .
<i>Layer</i>	Sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada <i>layer</i> yang berbeda.
<i>Frame</i>	Bagian dari <i>layer</i> yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
<i>Keyframe</i>	Suatu tanda berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi
<i>Properties</i>	Sebuah panel yang menampilkan perintah dari suatu tombol yang dipilih.
<i>Tools/toolbox</i>	Sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi.
<i>Action Script</i>	Suatu perintah yang diletakkan pada suatu <i>keyframe</i> atau objek sehingga <i>frame</i> atau objek tersebut akan menjadi interaktif.
<i>Movie Clip</i>	Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek lain.
<i>Masking</i>	Perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari suatu <i>layer</i> dan isi <i>layer</i> tersebut akan tampak saat animasi dijalankan.

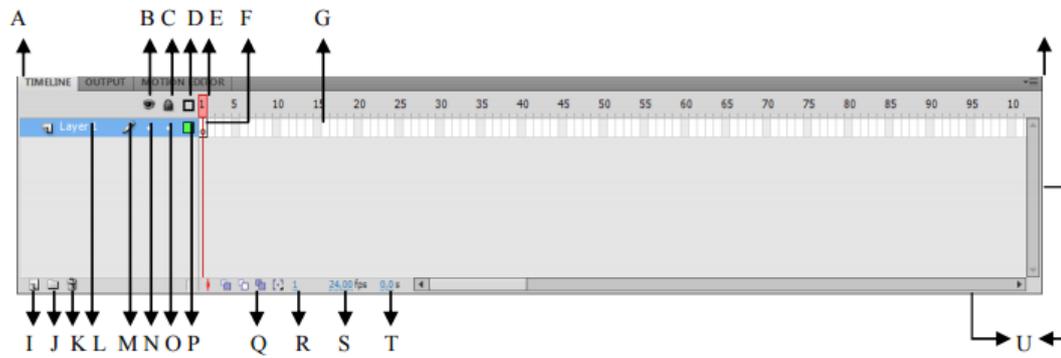


Gambar 3. Tampilan *Toolbox* dan nama-nama *Toolbox*

Keterangan gambar tampilan *Toolbox* dan nama-nama *Toolbox* dalam *Adobe Flash Pro CS5* dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Istilah dalam *Toolbox Adobe Flash Pro CS5*

<b>NAMA TOMBOL</b>	<b>FUNGSI</b>
<i>Selection Tool</i>	Untuk menyeleksi objek.
<i>Subselection Tool</i>	Untuk menyeleksi bagian objek untuk proses editing.
<i>Free Transform Tool</i>	Untuk mengubah bentuk objek secara bebas.
<i>3D Rotation Tool</i>	Untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu x,y, dan z.
<i>Lasso Tool</i>	Untuk menyeleksi objek dengan pola seleksi bebas.
<i>Pen Tool</i>	Untuk menggambar objek.
<i>Text Tool</i>	Untuk mengetik text dan paragraf.
<i>Line Tool</i>	Untuk menggambar objek garis lurus.
<i>Rectangle Tool</i>	Untuk menggambar objek kotak. Di dalamnya terdapat pilihan objek yang lain yaitu <i>Oval Tool</i> : untuk membuat lingkaran, <i>Rectangle Promotove Tool</i> : untuk menggambar objek kotak dengan sudut yang dapat dilengkungkan, <i>Oval Primitive Tool</i> : untuk menggambar objek lingkaran dengan berbagai variasi, <i>Polystar Tool</i> : untuk menggambar objek polygon dan bintang.
<i>Pencil Tool</i>	Untuk menggambar dengan bentuk goresan pensil.
<i>Brush Tool</i>	Untuk menggambar dengan bentuk polesan kuat.
<i>Deco Tool</i>	Untuk menggambar corak dekorasi dengan menggunakan symbol <i>graphic</i> .
<i>Bone Tool</i>	Untuk membuat animasi pertualangan dengan menambahkan titik sendi pada objek.
<i>Paint Bucket Tool</i>	Untuk memberi warna bidang objek.
<i>Eyedropper Tool</i>	Untuk mengambil sampel warna dari sebuah objek.
<i>Eraser Tool</i>	Untuk menghapus bidang objek.
<i>Hand Tool</i>	Untuk menggeser area lembar kerja atau <i>stage</i> .
<i>Zoom Tool</i>	Untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja atau <i>stage</i> .
<i>Stroke Tool</i>	Untuk menentukan warna garis.
<i>Fill Tool</i>	Untuk menentukan warna bidang objek.
<i>Black and white</i>	Untuk mengubah warna garis dan bidang menjadi hitam putih.
<i>Swap Color</i>	Untuk membalik warna antara warna garis dan warna bidang objek.
<i>Snap to Objects</i>	Untuk mengaktifkan atau mematikan fungsi <i>Snap to Objects</i> .
<i>Option 1 and 2</i>	<i>Option</i> pendukung dari tombol yang terpilih.

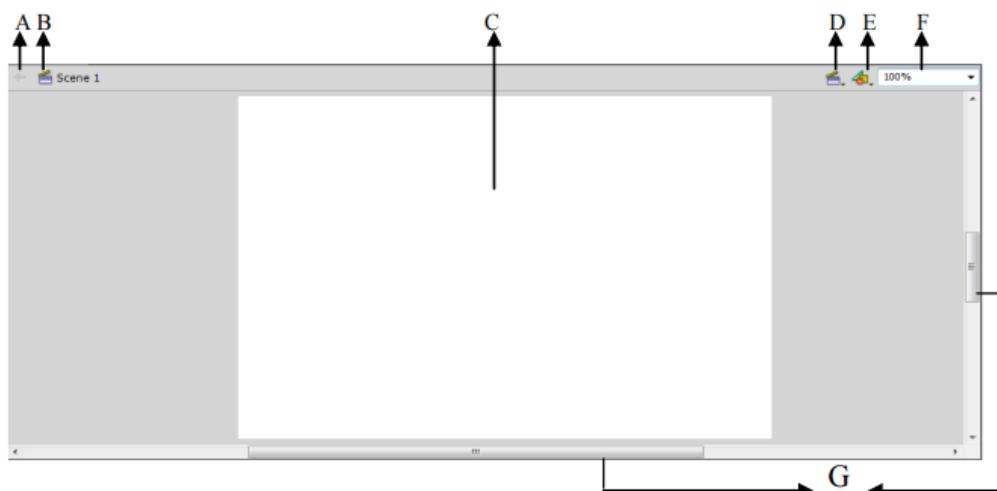


Gambar 4. Tampilan *Timeline* dan komponen dalam *Timeline*.

Keterangan Gambar Tampilan *Timeline* dan Komponen dalam *Timeline* dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3. Istilah-istilah dalam *Timeline* dan komponen dalam *Timeline*

ABJAD	NAMA	KETERANGAN
A	<i>Timeline</i>	Tabulasi dari lembar kerja atau <i>stage</i> yang sedang dikerjakan.
B	<i>Show/Hide All Layers</i>	Untuk menyembunyikan atau menampilkan semua isi <i>layer</i> .
C	<i>Lock/Unlock All Layers</i>	Untuk mengunci atau melepas kunci objek dari semua <i>layer</i> .
D	<i>Show All Layers as outlines</i>	Untuk menampilkan objek pada semua <i>layer</i> dalam bentuk <i>outline</i> .
E	<i>Playhead</i>	Jarum untuk membaca <i>frame</i> pada saat animasi dijalankan.
F	<i>Blank Keyframe</i>	Sebuah symbol lingkaran kosong yang menampung suatu objek.
G	<i>Frame</i>	Suatu bagian dari <i>layer</i> yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
H	<i>Menu</i>	Untuk mengatur tampilan <i>frame</i> .
I	<i>New Layer</i>	Untuk menambah <i>layer</i> baru.
J	<i>New Folder</i>	Untuk menambah <i>folder</i> baru.
K	<i>Delete</i>	Untuk menghapus <i>layer</i> .
L	<i>Layer</i>	Lembar kerja yang menampung objek yang akan dianimasikan di dalam <i>timeline</i> .
M	Simbol Pensil	Menunjukkan bahwa <i>layer</i> dalam kondisi terpilih atau aktif.
N	Titik <i>show or Hide</i>	Klik untuk menampilkan atau menyembunyikan <i>layer</i> aktif.
O	Titik Kunci	Klik untuk mengunci atau melepas <i>layer</i> yang aktif.
P	Kotak <i>outline</i>	Klik untuk menampilkan objek dalam <i>layer</i> aktif menjadi bentuk <i>outline</i>
Q	<i>Onion Skinning Button</i>	Untuk mengatur tampilan animasi di dalam <i>stage</i> .
R	<i>Current Frame</i>	Menunjukkan posisi <i>frame</i> aktif.
S	<i>Frame Rate</i>	Untuk mengatur kecepatan gerak animasi dalam tiap detiknya.
T	<i>Elapsed Time</i>	Menunjukkan durasi atau lamanya animasi.
U	<i>Scrollbar</i>	Menggulung jendela <i>Timeline</i> secara vertical dan horizontal.



Gambar 5. Tampilan *Stage* atau lembar kerja dalam *Adobe Flash Pro CS5*.

Keterangan gambar Tampilan *Stage* atau lembar kerja dalam *Adobe Flash Pro CS5* dapat dilihat dalam tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Istilah-istilah dalam *stage* dan komponen dalam *Stage*

ABDJAD	NAMA	KETERANGAN
A	Panah	Digunakan untuk berpindah dari lembar kerja simbol ke lembar kerja utama.
B	<i>Scene</i>	Menunjukkan nama <i>scene</i> yang aktif.
C	<i>Stage</i>	Lembar kerja untuk menyusun objek yang akan dianimasikan.
D	<i>Edit Scene</i>	Untuk memilih nama <i>scene</i> yang akan diedit.
E	<i>Edit Symbol</i>	Untuk memilih nama simbol yang akan diedit.
F	<i>Zoom</i>	Untuk mengatur besarnya tampilan <i>stage</i> atau lembar kerja.
G	<i>Scrollbar</i>	Untuk menggulung lembar kerja secara vertikal dan horizontal.

#### **4. Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat**

Mulyasa (2012: 109) mengemukakan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar merupakan arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat merupakan salah satu dasar standar kompetensi yang harus dikuasai siswa Program Keahlian Administrasi Perkantoran. Pada silabus standar kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat SMK Muhammadiyah 1 Wates ini memiliki 4 Kompetensi dasar yaitu: 1. Mempersiapkan Pertemuan/ Rapat, 2. Menyelenggarakan Pertemuan/Rapat, 3. Membuat Catatan Hasil Pertemuan/Rapat, dan 4. Mendistribusikan Hasil Pertemuan/Rapat.

Kompetensi dasar mempersiapkan pertemuan/rapat membahas materi tentang pengertian rapat, tujuan rapat, jenis-jenis rapat, syarat-syarat rapat, unsur-unsur rapat, teknik menyelenggarakan rapat, perangkat keperluan rapat, macam-macam tata ruang rapat, teknik menyusun undangan rapat, teknik menyusun agenda dan acara rapat. Selanjutnya kompetensi dasar menyelenggarakan pertemuan/rapat membahas materi tentang prosedur pertemuan, etika pertemuan dan gaya komunikasi, teknik membuka dan menutup rapat, teknik memimpin rapat, teknik mengajukan pendapat dan bertanya dalam rapat, tata tertib rapat.

Pada kompetensi dasar membuat catatan hasil pertemuan/rapat membahas materi pengertian notula, macam-macam notula, fungsi notula dan garis besar notula. Selanjutnya pada kompetensi dasar mendistribusikan hasil pertemuan/rapat membahas materi tentang alat/mesin pengganda dan cara penggandaan, cara mengirim dan jasa pengiriman.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa pada Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat terdapat empat kompetensi dasar. Pada penelitian pengembangan ini dikembangkan media pembelajaran untuk dua kompetensi dasar yang dapat digunakan dalam pembelajaran satu semester di kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Untuk melengkapi kajian teori yang telah diuraikan di atas, berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Nurul Anggraeni (2015) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Adobe Flash CS5* untuk SMK kelas XI Kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran pada kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen” yang menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and*

*Development*). Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi adalah 3,8 dengan kategori baik, ahli media adalah 4,4 dengan kategori sangat baik dan siswa dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas XI Administrasi Perkantoran. Jumlah responden dalam penelitian ini yaitu 4 siswa untuk uji coba produk kelompok kecil dan 27 siswa untuk uji coba produk kelompok besar. Jumlah keseluruhan subjek penelitian ini yaitu 31 siswa. Persamaan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif adobe flash, metode dan tahapan yang digunakan dengan penelitian ini sama-sama menggunakan tahap ADDIE yang meniadakan Evaluasi. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada lokasi penelitian, kompetensi dasar, subjek penelitian dan instrumen penelitian.

2. Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Nur Fitriana (2014) tentang “Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash* sebagai media Pembelajaran Memahami Perinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran kelas X SMK PGRI 1 Sentolo” yang menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dari hasil penelitian yang diketahui hasil kelayakan ahli materi skor rata-rata 4,108

dengan kategori “sangat baik”, hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,37 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, permainan ular tanga berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Memahami Perinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran yang dikembangkan dianggap layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Jumlah responden dalam penelitian ini yaitu 12 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 32 siswa untuk uji coba lapangan. Jumlah keseluruhan subjek penelitian ini yaitu 44 siswa. Persamaan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif adobe flash dan perbedaan dari penelitian ini terletak pada konsep media yang dikembangkan. Penelitian ini mengembangkan *Game Edukatif* sedangkan penelitian ini menggunakan Media Interaktif.

### **C. Kerangka Pikir**

Hadirnya media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat mendukung keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, semakin banyak pilihan yang ditawarkan untuk membuat atau menghadirkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik pada proses pembelajaran di kelas. Salah satunya ialah program komputer berupa *software* yang dikenal dengan *Adobe Flash Pro CS5* yang memungkinkan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif.

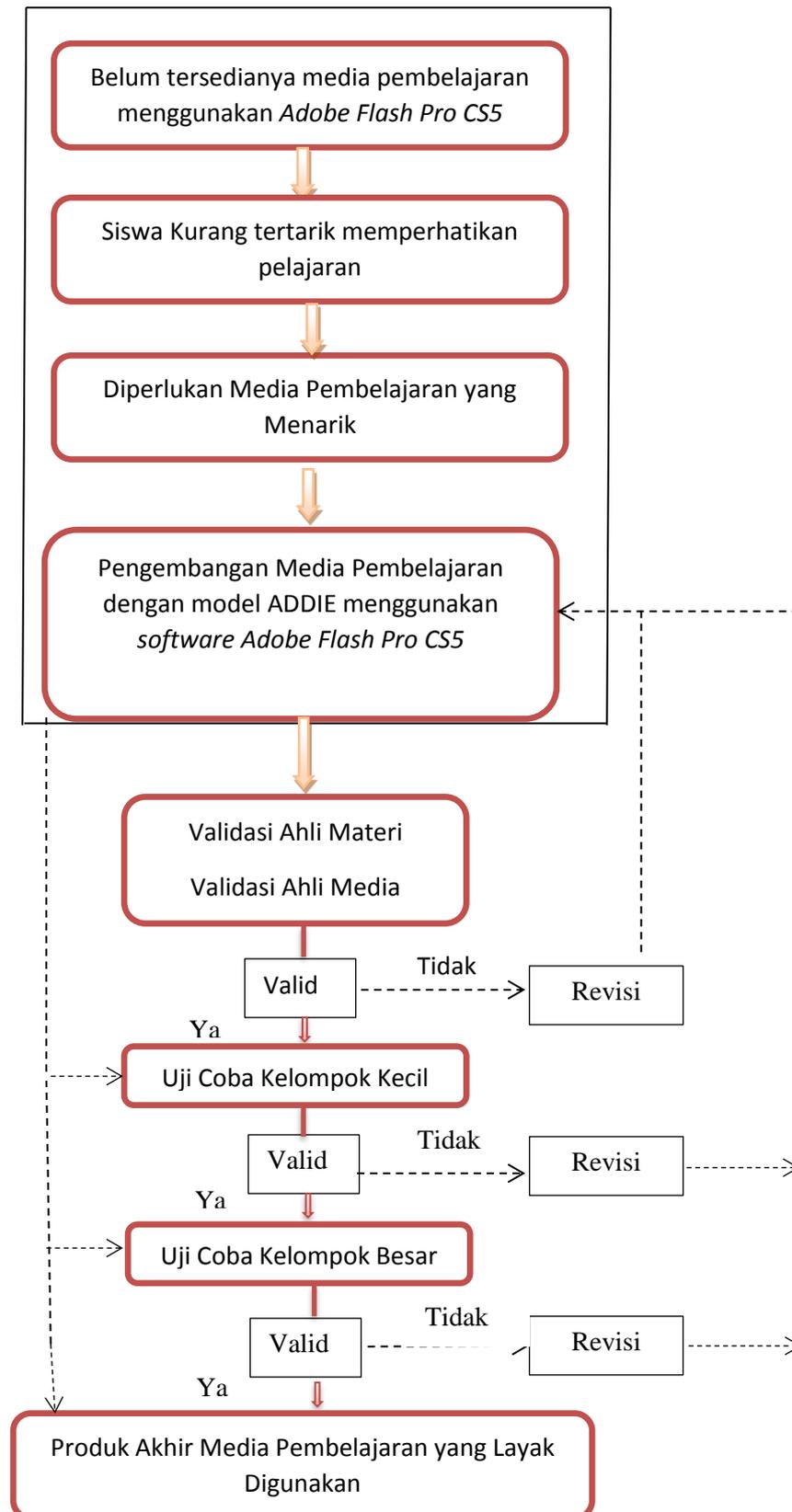
Media pembelajaran interaktif untuk Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS5* belum tersedia di SMK Muhammadiyah 1 Wates, maka media ini perlu untuk dikembangkan. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media yang lain, yaitu dapat menampilkan materi secara visual diikuti dengan penjelasan suara, video, maupun animasi yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan didukung oleh media pembelajaran yang bersifat audio-visual ini, maka siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, menyimak, menirukan, dan mengevaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut akan memungkinkan peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menguasai materi dengan baik.

Penyajian materi mengelola pertemuan/rapat oleh guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penyampaian materi hendaknya menggunakan media yang dapat menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini melalui beberapa prosedur pengembangan untuk dapat menghasilkan produk

yang layak digunakan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi standar yang ditentukan, perlu divalidasi kemudian diujicobakan. Uji coba dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Validasi dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan pada siswa dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif menggunakan *Adobe Flash pro CS5* ini mengajak peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran, dan dapat mengoptimalkan penggunaan *LCD Proyektor* dan komputer yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi Mengelola Pertemuan/Rapat untuk kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran. Hasil dari penelitian ini berupa *software* yang ada dalam *DVD room* ataupun *flashdisk* yang dapat diinstal ataupun disimpan pada komputer.

Kerangka Pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Alur Kerangka Pfikir

Keterangan :

—————➔ : garis proses

- - - - - ➔ : garis perbaikan produk

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan pengembangan media di atas maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. bagaimana kelayakan media pembelajaran mengelola pertemuan/rapat berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi dalam tahap validasi ahli?
2. Bagaimana respon penilaian siswa terhadap media pembelajaran?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran untuk Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Desain penelitian pengembangan ini menggunakan lima tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*), namun pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan 4 tahap yaitu ADDI (*Analysis, Design, Development, and Implementation*). Hal tersebut dikarenakan penelitian pengembangan ini hanya dilakukan untuk menilai kelayakan produk, tidak sampai untuk menilai keefektifan media.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran ini diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE*.

##### **1. Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk menggumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam

pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif.

Pada tahap analisis ini digunakan:

a. Analisis isi materi

Analisis isi materi adalah analisis terhadap komponen pembelajaran yang meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan isi materi media yang akan disajikan sehingga penyusunan media mempunyai tujuan yang pasti dan isi materi sesuai dengan silabus yang disusun.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa digunakan untuk mengetahui kondisi siswa yang akan menggunakan media pembelajaran dilihat dari kesanggupan belajarnya.

c. Analisis Konsep Media

Pada tahap ini ditentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu menentukan macam aplikasi yang akan dibuat seperti pelatihan atau pembelajaran.

## **2. Tahap perencanaan (*Design*)**

Pada tahap perencanaan pengembangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Ada beberapa hal yang dilakukan peneliti yakni:.

- a. Membuat *flowchart* yakni diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media.

- b. Membuat *storyboard* yang dilakukan dengan *flowchart* sebagai acuannya. *Storyboard* dibuat untuk mempermudah pengimplementasian perancangan desain.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perencanaan maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

- a. Pembuatan produk

Pengembangan mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti animasi, *sound*, *video*, gambar dan lain-lain. Aplikasi yang digunakan adalah media berbasis komputer, program yang digunakan untuk menerjemahkan desain ini berupa *Adobe Flash Pro CS5*.

- b. Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk selanjutnya diujikan kelapangan. Dalam pengembangan yang dilakukan, produk yang telah selesai dibuat di validasi oleh ahli media (dosen) untuk menilai aspek tampilan dan program yang ada pada media pembelajaran interaktif dan di validasi oleh ahli materi (guru) yang akan menilai aspek materi yang ditampilkan pada media pembelajaran.

c. Revisi

Setelah proses validasi, produk direvisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media. Hasil data dijadikan acuan untuk melakukan revisi perbaikan media.

**4. Implementasi (*Implementation*)**

Implementasi merupakan tahap untuk menguji media pembelajaran setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh para ahli dan direvisi. Media diujicobakan di lapangan (dalam penelitian ini di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Administrasi Perkantoran) dengan jumlah total siswa 55 orang. Tahap yang digunakan adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dan dijelaskan sebagai berikut:

a. Uji coba kelompok kecil

Sampel uji coba kelompok kecil mengacu pada Arief S Sadiman (2005: 183) yang mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9-20 siswa dan uji coba lapangan sebanyak 30 siswa. Uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan responden sebanyak 9 siswa. Pemilihan siswa tersebut dilakukan secara acak.

b. Uji coba kelompok besar

Uji coba ini dilakukan dengan responden sebanyak 46 siswa yang merupakan sisa dari uji coba kelompok kecil. Siswa menggunakan media yang telah dibuat dan memberikan

tanggapan. Setelah diujicobakan di sekolah dengan siswa sebagai responden, maka dilakukan perbaikan atas masukan dari siswa, dan jika tidak memungkinkan untuk dilakukan perbaikan, maka akan menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Wates yang beralamat di Jalan Gadingan, Wates 55611, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dimulai dari penyusunan proposal penelitian sampai dengan penyusunan laporan penelitian. Penelitian diawali dengan observasi awal dan wawancara sejak bulan Februari 2016. Pengambilan data penelitian ini dilakukan pada bulan November 2016.

### **D. Subjek dan Objek Penelitian**

#### **1. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran pada Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat. Ahli Media, Ahli Materi, dan Siswa merupakan objek pada penelitian ini. Pemilihan ahli media, ahli materi, dan siswa pada penelitian pengembangan ini yang mencakup kriteria sebagai berikut:

- a. Dosen yang ahli di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang memahami tentang media pembelajaran.

- b. Guru pengampu Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat di SMK Muhammadiyah 1 Wates.
- c. Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan adalah bahan ajar pada Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat pada siswa kelas XI.

### **E. Definisi Operasional**

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran dalam bentuk *hardware* maupun *software*, baik yang digunakan di dalam maupun di luar kelas. Pengembangan media adalah suatu upaya inovasi dalam merancang dan membuat suatu bahan pembelajaran yang dikonversi dalam bentuk *software*. *Adobe flash pro cs5* merupakan suatu aplikasi untuk membuat animasi yang memungkinkan untuk membuat sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat untuk siswa SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran ini dikembangkan dengan metode pengembangan ADDI (*Analysis, Design, Development, and Implementation*). Pada tahap analisis dilakukan Analisis isi materi, Analisis siswa, dan Analisis konsep media.

Selanjutnya pada tahap Desain membuat *flowchart* dan *storyboard*. Tahapan *Development* merupakan pembuatan produk ke media *Adobe Flash Pro CS5*, validasi ahli, dan revisi produk. Selanjutnya tahap *implementation* merupakan tahap uji coba lapangan kepada siswa yang dilakukan dengan kelompok kecil (9 siswa) dan kelompok besar (46 siswa). Setelah media dinyatakan layak maka produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* yang didalamnya terdapat materi presentasi, pelatihan soal dan suara untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat dioperasikan pada komputer.

## **F. Penilaian Produk**

Penilaian pada produk ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu, melalui desain penelitian dan jenis data yang digunakan.

### **1. Desain Penilaian**

Penilaian pada produk ini dilakukan melalui beberapa tahap. Sebelum digunakan untuk siswa, tahap awal dilakukan validasi oleh ahli materi yaitu guru Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat dan ahli media yaitu dosen yang ahli dalam media pembelajaran untuk mendapatkan komentar dan saran untuk perbaikan produk atau revisi produk tahap 1. Hasil revisi produk tahap 1 kemudian diujikan kepada siswa dalam kelompok kecil yang berjumlah 9 siswa. Setelah melalui revisi tahap 1 dan tidak ada revisi kembali dan telah melalui uji coba kelompok

kecil dilakukan uji coba kelompok besar dengan jumlah 46 siswa. Dengan demikian jumlah subjek uji coba yang terlibat berjumlah 55 siswa.

## 2. Jenis Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data ini di dapat dari berbagai sumber yaitu dari ahli media, ahli materi dan siswa, data kualitatif di dapat dari komentar, saran dan masukan perbaikan dari ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket uji coba oleh ahli media, ahli materi dan siswa yang berupa nilai kategori yaitu 5,4,3,2,1 yang kemudian kategori ini diubah menjadi data kualitatif, dapat dilihat dalam tabel 5 berikut:

**Tabel 5. Skor Skala *Likert***

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

## G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat yang berupa angket atau kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan

tertulis kepada responden (Sugiyono 2012: 142). Data yang didapatkan dari penelitian ini adalah data dari guru sebagai ahli materi, dosen sebagai ahli media serta siswa sebagai calon pengguna produk.

Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menilai Media Pembelajaran Interaktif adalah sebagai berikut:

### **1. Angket Validasi Materi**

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru yang mengajar pada Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat. Angket ahli materi diadopsi dari Welker & Hess dan Romi Satria Wahono yang kemudian dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen ahli materi:

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi	1
		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	2
		Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	3
		Kejelasan petunjuk belajar	4
		Kejelasan uraian Materi	5
		Kecukupan pemberian latihan	6
		Kesesuaian soal test dengan materi	7
		Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	8
		Mengurangi kecenderungan pembelajaran <i>teacher center</i>	9
		Kejelasan penggunaan istilah	10
		Kejelasan penggunaan bahasa	11
2	Isi	Kebenaran materi	12
		Kejelasan penyajian materi	13
		Keruntutan penyajian materi	14
		Kemudahan materi untuk dipahami	15
		Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	16
		Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi	17
		Bahasa yang mudah dipahami	18
		Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	19
		Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	20
			<b>Jumlah</b>

## 2. Angket Validasi Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media terdiri dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Angket ahli media ini diadopsi dari Walker & Hess dan Romi Satria Wahono yang kemudian dikembangkan, berikut kisi-kisi instrumen ahli media:

**Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		Keterbacaan teks atau tulisan	2
		Keserasian warna tulisan dengan warna background	3
		Konsistensi penempatan button	4
		Kualitas tampilan	5
		Kemenarikan animasi	6
		Daya dukung musik	7
		Kejelasan suara	8
		Ketetapan penggunaan bahasa	9
2	Pemograman	Kejelasan navigasi	10
		Konsistensi penggunaan tombol	11
		Kejelasan petunjuk	12
		Kemudahan penggunaan	13
		Efisiensi teks	14
		Efisiensi gambar	15
		Respon terhadap siswa	16
		Kemenarikan media	17
		Kemudahan memilih menu sajian	18
		Kemudahan dalam penggunaan	19
		Kemudahan dalam membuka dan menutup program	20
Tingkat interaktivitas siswa	21		
		<b>Jumlah</b>	21

### 3. Angket Validasi Siswa

Validasi siswa ini dilakukan oleh siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Kisi-kisi instrumen untuk siswa terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu aspek isi/materi, aspek pembelajaran, dan aspek tampilan. Angket siswa diadopsi dari Walker & Hess dan Romi Satria Wahono yang kemudian dikembangkan, berikut kisi-kisi instrumen untuk siswa:

**Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen untuk siswa**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Isi/Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan Standar kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat	1
		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dipaparkan dengan jelas (tidak membingungkan/ menimbulkan penafsiran)	2
		Soal evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran dirumuskan dengan jelas	3
		Bahasa dalam materi dan soal evaluasi yang digunakan dalam media mudah dipahami	4
		Kejelasan pemberian contoh pada materi Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat	5
2	Pembelajaran	Media pembelajaran interaktif ini membuat materi pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat lebih mudah dipahami	6
		Media pembelajaran interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/rapat menjadi lebih menarik	7
		Media pembelajaran interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/rapat meningkatkan minat belajar	8
		Media pembelajaran interaktif ini membantu proses pembelajaran Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat	9
		Media pembelajaran interaktif ini nyaman digunakan sebagai media pembelajaran	10
3	Tampilan	Kemudahan dalam pengoperasian program	11
		Kebebasan memilih menu	12
		Daya dukung musik	13
		Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan	14
		Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf	15
		Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	16
		Kesesuaian video untuk memperjelas materi	17
		Kesesuaian animasi	18
		Jumlah	18

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar, masukan dan saran dari ahli media, ahli materi dan peserta didik yang disimpulkan untuk perbaikan produk media pembelajaran interaktif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik selanjutnya

dikonversikan ke data kualitatif dengan skala *Likert* (interval 1 sampai 5) untuk mengetahui kualitas produk. Teknik analisis data secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Teknik analisis kualitatif

Teknik analisis kualitatif yang dimaksud adalah data yang berupa masukan, komentar, kritik dan saran perbaikan produk yang diperoleh dari hasil angket oleh ahli materi, dan ahli media serta siswa. kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Data kualitatif tersebut dianalisis secara deskriptif dan selanjutnya dijadikan masukan untuk melakukan revisi produk.

2. Teknik analisis kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik dihitung skor rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor ideal seluruh item}}$$

Data yang telah didapat dari setiap penilaian akan disesuaikan dengan kriteria kualitatif menurut Eko Putro Widyoko (2009: 238) sebagai berikut:

**Tabel 9. Konversi skor aktual menjadi skala lima**

No.	Rentang Skor (i)	Nilai	Kategori
1	$X > Mi + 1,8 Sbi$	$> 4,2$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	$> 2,6-3,4$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Xi - 0,6 Sbi$	$> 1,8-2,6$	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Selanjutnya peneliti memodifikasi kategori untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan dari “Sangat Baik” menjadi “Sangat Layak“, “Baik” menjadi “Layak”, “Kurang” menjadi “Kurang Layak”, dan “Sangat Kurang” menjadi “Tidak Layak” dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

**Tabel 10. Konversi skor aktual menjadi skala lima setelah dimodifikasi**

No.	Rentang Skor (i)	Nilai	Kategori
1	$X > Mi + 1,8 Sbi$	$> 4,2$	Sangat Layak
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	$> 3,4 - 4,2$	Layak
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	$> 2,6-3,4$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Xi - 0,6 Sbi$	$> 1,8-2,6$	Kurang Layak
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	$\leq 1,8$	Tidak Layak

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang dicapai)

Mi = rerata skor ideal

=  $(1/2)$  (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

SBi = simpangan baku skor ideal

=  $(1/6)$  (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimum dengan kategori “layak” sehingga hasil penelitian baik dari ahli materi, ahli media dan siswa jika telah didapat hasil penilaian akhir dengan nilai minimum, maka produk pengembangan pembelajaran interaktif tersebut dianggap layak digunakan.

## **BAB IV**

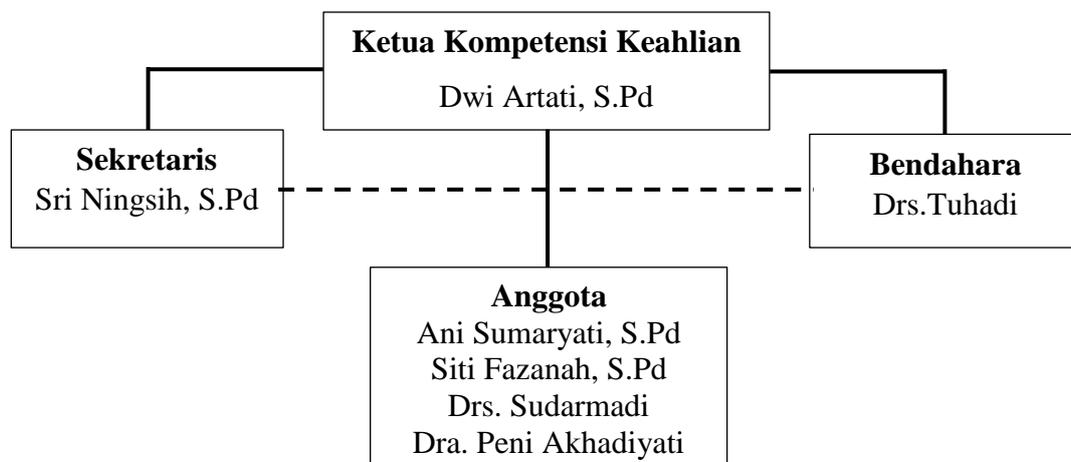
### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Tempat Penelitian**

SMK Muhammadiyah 1 Wates merupakan lembaga pendidikan yang berada di wilayah Kabupaten Kulon Progo tepatnya di jalan Gadingan RT. 19 RW. 24 Wates 55611, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMK Muhammadiyah 1 Wates memiliki 4 Kompetensi Keahlian yaitu Teknik Komputer dan Jaringan, Administrasi Perkantoran, Pemasaran dan Akuntansi.

Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran merupakan salah satu kompetensi keahlian yang terdapat di SMK Muhammadiyah 1 Wates. Kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran merupakan kompetensi keahlian yang bertujuan menciptakan lulusan yang siap kerja dibidang perkantoran. Berikut Struktur Organisasi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates:



**Gambar. 7 Struktur Organisasi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran**

Penelitian ini dilakukan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI yang terdiri dari tiga kelas yaitu XI AP 1, XI AP 2, dan XI AP 3. Jumlah siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 11. Data Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.**

Kelas	Jumlah Siswa
XI AP 1	20 Siswa
XI AP 2	18 Siswa
XI AP 3	17 Siswa

Sarana dan Prasarana di SMK Muhammadiyah 1 wates telah mencukupi jika diadakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* untuk Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Pada laboratorium komputer SMK

Muhammadiyah 1 Wates ini memiliki 23 PC (*Personal Computer*), 22 PC sebagai user yang digunakan oleh peserta didik dan 1 PC sebagai server yang digunakan oleh guru. PC yang digunakan untuk peserta didik bermerk Lenovo dengan tipe C340 sedangkan PC yang digunakan untuk guru bermerk HP tipe Paviliom 20F1, *Procescor core i3* dan windows 7. Luas lab komputer 56 m<sup>2</sup>, luas lantai /peserta didik 0,7 m<sup>2</sup>/peserta didik. Pada laboratorium komputer terdapat 25 meja yang terdiri dari 22 meja siswa dan 3 meja guru, selanjutnya terdapat 24 kursi yang terdiri dari 22 kursi siswa dan 2 kursi guru.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 November 2016 sampai dengan 10 Desember 2016 bertempat di laboratorium Komputer Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.

## **2. Hasil Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat dengan tahap pengembangan ADDI (*Analysis, Design, Development, Implementation*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### **a. Tahap Analysis (Analisis)**

Tahap pertama dalam pengembangan ini adalah analisis. Analisis dilakukan dengan observasi lapangan yakni di kelas XI Administrasi Perkantoran.

### 1) Analisis Isi Materi

Materi yang dipelajari pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dibagi dalam 4 kompetensi dasar yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat, menyelenggarakan pertemuan/rapat, membuat catatan hasil pertemuan/rapat, dan mendistribusikan hasil pertemuan/rapat. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk dua kompetensi dasar yang dapat digunakan dalam pembelajaran satu semester di kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Materi soal latihan yang dibuat pada media menyesuaikan dengan masing-masing kompetensi dasar. Materi soal berjumlah 13 butir yang dibagi sebanyak 10 soal pilihan ganda, 1 portofolio, dua tugas pada kompetensi dasar 1, dan 2 soal untuk kompetensi dasar 2. Adapun rician kompetensi dasar dan materi mengelola pertemuan/rapat dapat dilihat pada tabel 12.

**Tabel 12. Silabus Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat**

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN
1. Mempersiapkan Pertemuan/Rapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian rapat</li> <li>• Tujuan rapat</li> <li>• Jenis-jenis rapat</li> <li>• Syarat-syarat rapat</li> <li>• Unsur-unsur rapat</li> <li>• Teknik menyelenggarakan rapat</li> <li>• Perangkat keperluan rapat</li> <li>• Macam-macam tata ruang rapat</li> <li>• Teknik menyusun undangan rapat</li> <li>• Teknik menyusun agenda dan acara rapat</li> </ul>
2. Menyelenggarakan Pertemuan/Rapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur pertemuan</li> <li>• Etika pertemuan dan gaya komunikasi</li> <li>• Teknik membuka dan menutup rapat</li> <li>• Teknik memimpin rapat</li> <li>• Teknik mengajukan pendapat dan bertanya dalam rapat</li> <li>• Tata tertib rapat</li> </ul>

## 2) Analisis Siswa

Analisis dilakukan dengan mengamati pembelajaran di kelas dengan guru mata pelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat. Setelah melakukan pengamatan, siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Belum ada siswa yang bertanya disaat guru memberikan sesi tanya jawab. Siswa hanya mendengarkan ceramah guru dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru, dikarenakan siswa tidak mempunyai buku panduan atau modul mengelola pertemuan/rapat. Berdasarkan analisis tersebut maka dibuatlah pengembangan media pembelajaran

interaktif berbasis *adobe flash* untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat.

### 3) Analisis Konsep Media

Konsep media yang diinginkan oleh siswa yaitu media yang memiliki tampilan menarik dan membuat pelajaran mudah untuk dipahami. Guru menginginkan media pembelajaran yang didalamnya terdapat materi yang jelas dan mengacu pada silabus. Adapun penugasan yang diberikan yaitu membuat surat undangan, membuat agenda rapat, dan menyusun proposal yang sesuai dengan materi mengelola pertemuan/rapat.

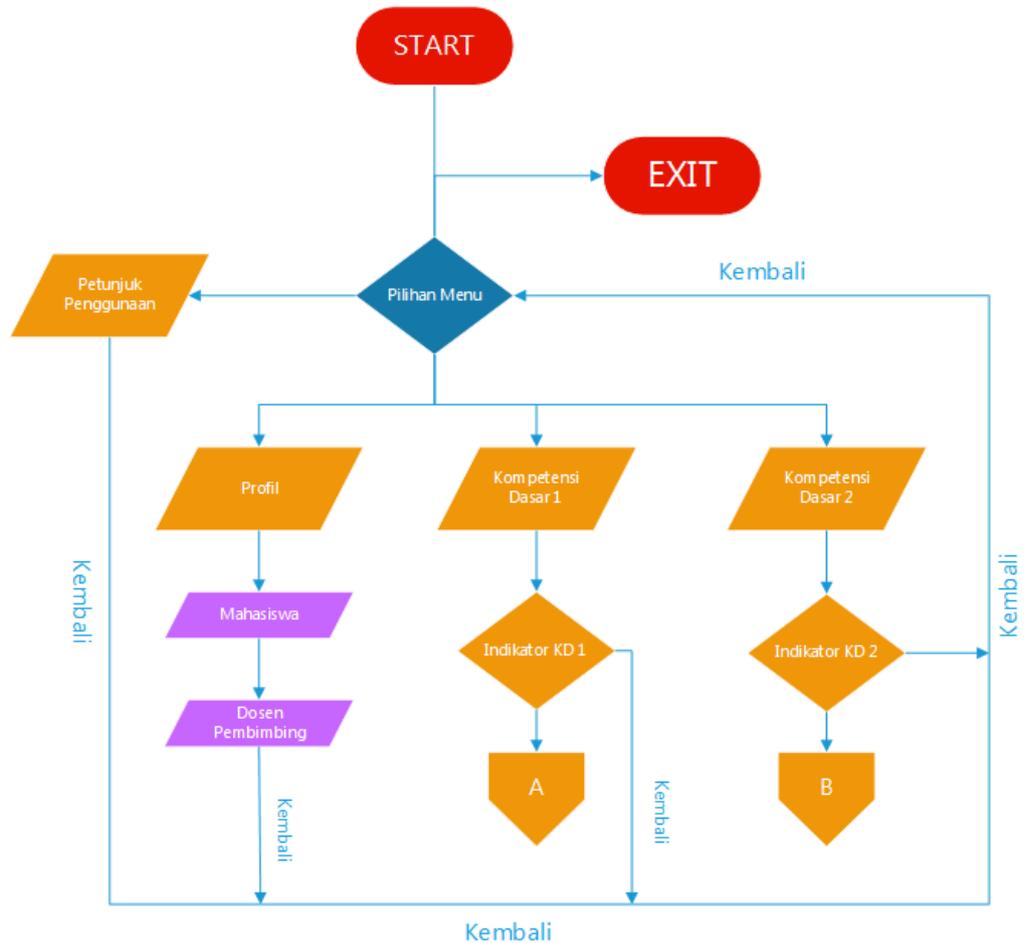
#### **b. Tahap Design (Perencanaan)**

Pada tahap kedua dalam penelitian ini dilakukan perencanaan media pembelajaran berupa *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dan *storyboard* diperlukan untuk mempermudah proses pengembangan ke dalam bentuk *adobe flash*.

##### 1) *Flowchart*

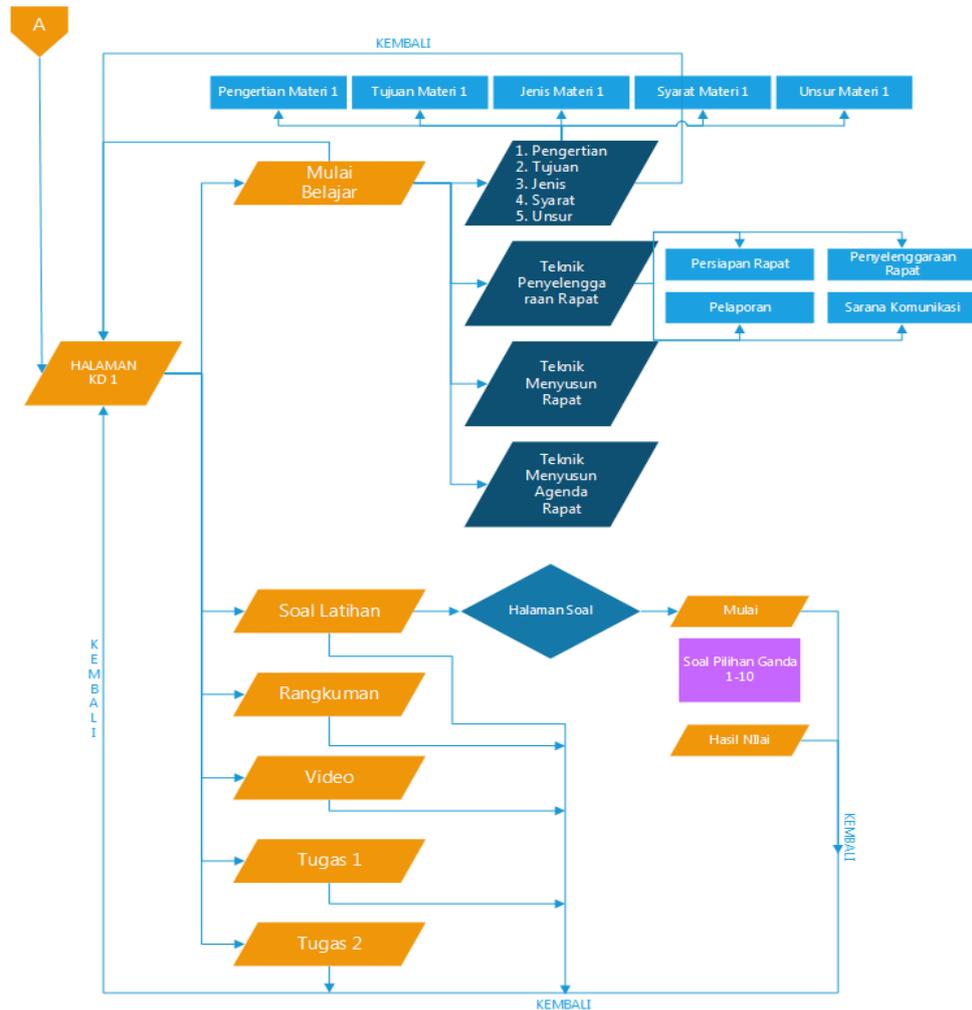
*Flowchart* merupakan bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu dengan proses lainnya dalam suatu program. Pembuatan *flowchart*

menggunakan *Microsoft Visio 2016*. *Flowchart* dapat dilihat pada gambar berikut.



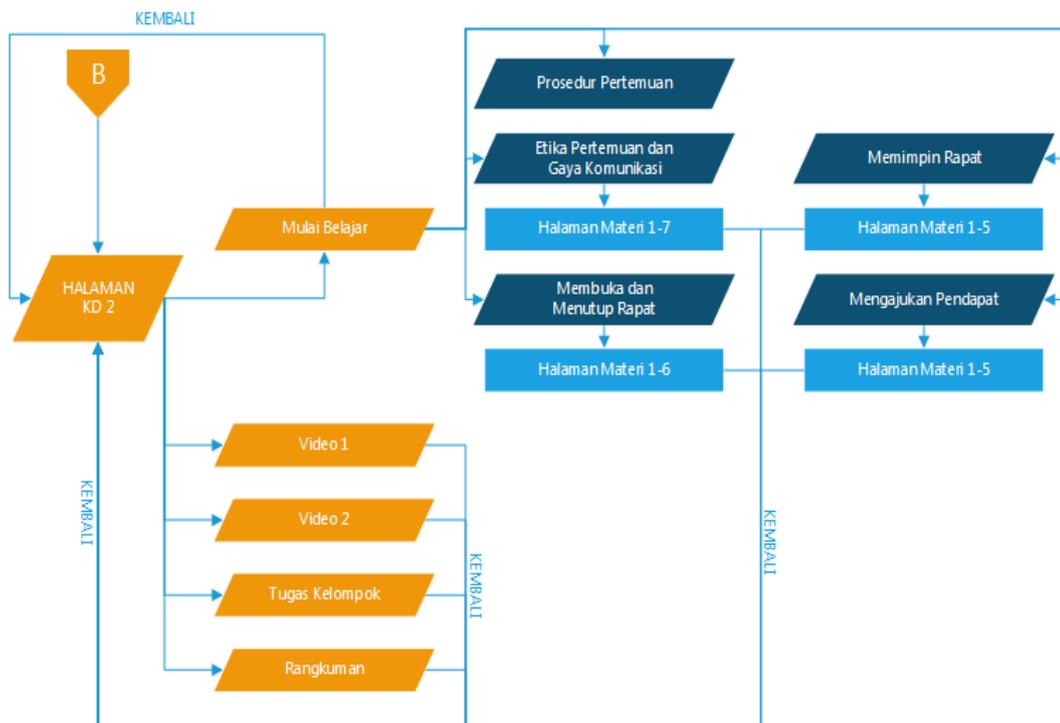
Gambar 8. *Flowchart* Tampilan pada Menu Utama.

*Flowchart* tampilan pada menu utama berisi pilihan menu petunjuk penggunaan, halaman kompetensi dasar 1, halaman profil, dan halaman kompetensi dasar 2. Isi pada halaman kompetensi dasar 1 dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. *Flowchart* Tampilan Kompetensi Dasar 1.

*Flowchart* tampilan kompetensi dasar 1 didalamnya terdapat pilhan menu-menu yang menuju halaman mulai belajar, soal latihan, rangkuman, video, dan tugas. Menu mulai belajar berisi materi-materi pada kompetensi dasar 1. Selanjutnya halaman menu kompetensi dasar 2 dapat dilihat pada gambar 10.



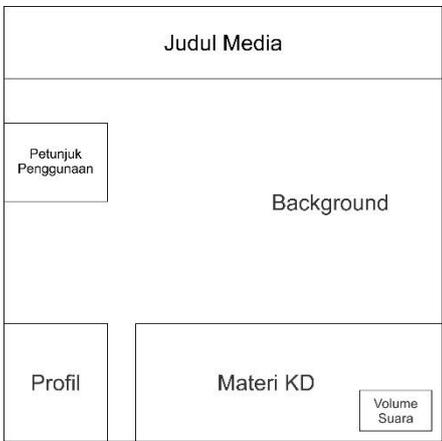
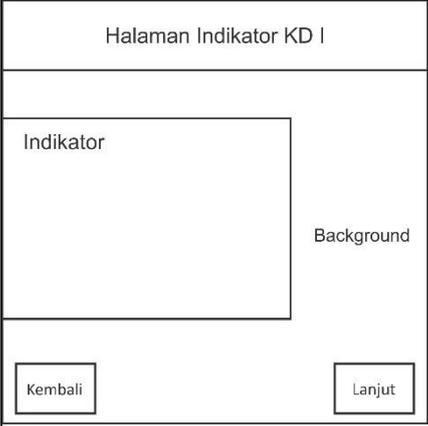
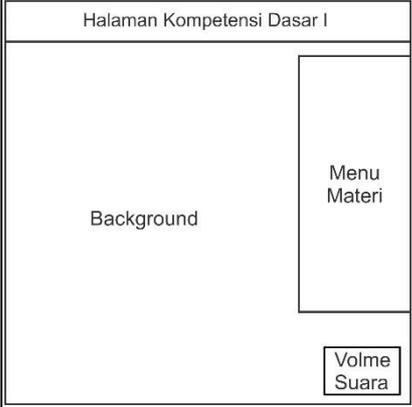
Gambar 10. *Flowchart* Tampilan Kompetensi Dasar 2.

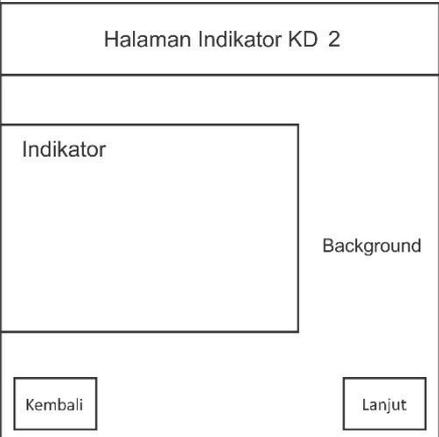
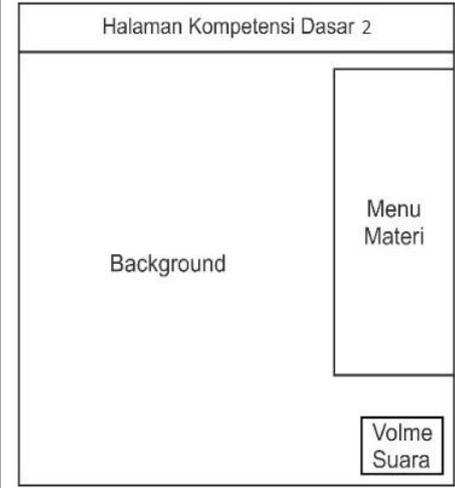
*Flowchart* tampilan kompetensi dasar 2 didalamnya terdapat pilihan menu mulai belajar, video, tugas kelompok dan rangkuman.

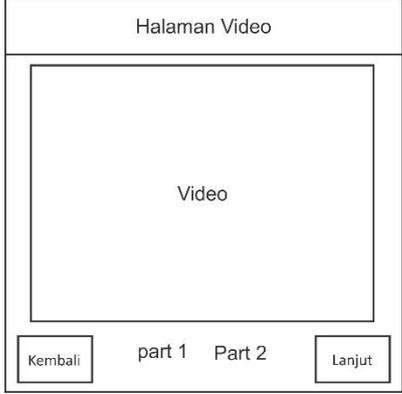
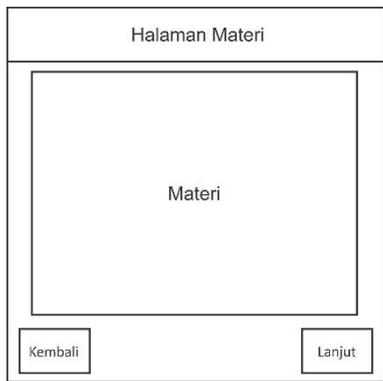
## 2) *Storyboard*

*Storyboard* merupakan sketsa gambar yang disusun sesuai nasakah. Sketsa gambar disesuaikan prosesnya dengan *Flowchart*. Perencanaan *Storyboard* dibuat menggunakan *Corel Draw X7*. Hasil rancangan *storyboard* dengan keterangan audiovisual dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 13. Storyboard**

No	Slide	Visual	Audio	Keterangan
1	Menu Kompetensi Dasar (KD)		Background Sound	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Judul Media pembelajaran merupakan mengelola pertemuan/rapat</li> <li>- Tombol “petunjuk penggunaan” mengarahkan cara menggunakan media pembelajaran</li> <li>- Background diisi dengan gambar rapat</li> <li>- Profil merupakan informasi dari pengembang dan referensi yang digunakan</li> <li>- Menu KD mengarahkan pada indikator disetiap KD</li> <li>- Tombol volume sura untuk mengatur volume suara</li> </ul>
2	Halaman Indikator KD			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indikator pembelajaran pada KD 1 yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat</li> <li>- Tombol “kembali” mengarahkan pada menu kompetensi dasar</li> <li>- Tombol “lanjut” mengarahkan ke kompetensi dasar 1</li> </ul>
				-
3	Halaman Menu Kompetensi Dasar 1			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman kompetensi dasar 1 merupakan judul KD 1 yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat</li> <li>- Bagian “menu materi” berisi tombol-tombol yang mengarah ke mulai belajar, latihan soal, rangkuman, video, portofolio dan tugas</li> <li>- Volume suara</li> </ul>

No	Slide	Visual	Audio	Keterangan
4	Halaman Indikator KD 2			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman kompetensi dasar 1 merupakan judul KD 2 yaitu menyelenggarakan pertemuan/rapat</li> <li>- Tombol “kembali” mengarahkan pada menu kompetensi dasar</li> <li>- Tombol “lanjut” mengarahkan ke kompetensi dasar 2</li> </ul>
5	Halaman Menu Kompetensi Dasar 2			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman kompetensi dasar 2 yaitu menyelenggarakan pertemuan/rapat</li> <li>- Menu materi merupakan materi-materi yang terdapat di KD 2</li> <li>- Background merupakan gambar yang sesuai pada kompetensi dasar 2</li> <li>- Menu “rangkuman” berisikan rangkuman dari keseluruhan materi</li> <li>- Tombol “volume suara” berfungsi mengatur volume suara</li> </ul>
6	Pertanyaan Soal			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertanyaan soal merupakan soal pada materi KD 1</li> <li>- Tombol A,B,C,D, dan E merupakan pilihan jawaban untuk menjawab soal pertanyaan</li> </ul>

No	Slide	Visual	Audio	Keterangan
7	Halaman Hasil Soal			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nilai merupakan hasil jawaban yang berupa angka</li> <li>- Bagian “kriteria” merupakan feedback Lulus/Tidak</li> <li>- Bagian “coba lagi” mengarahkan pada soal nomor 1</li> <li>- Bagian “kembali” mengarahkan kehalaman KD sebelum menjawab soal</li> </ul>
8	Halaman Menu Video			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian “Vidio” merupakan isi video</li> <li>- Bagian “Kembali” mengarahkan pada menu halaman Indikator</li> <li>- Bagian “part 1 dan part 2” merupakan bagian-bagian video yang dibagi menjadi 2</li> <li>- Bagian “Lanjut” mengarahkan pada bagian video part 2</li> </ul>
9	Halaman Menu Materi			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian “halaman materi” merupakan judul dari materi yang dipilih</li> <li>- Bagian “materi” merupakan materi yang berbeda dari setiap halaman menyesuaikan dengan hal yang dipelajari</li> <li>- Bagian “Kembali” berfungsi untuk mengarahkan ke menu sebelumnya</li> <li>- Bagian “lanjut” untuk mengarahkan ke bagian selanjutnya</li> </ul>

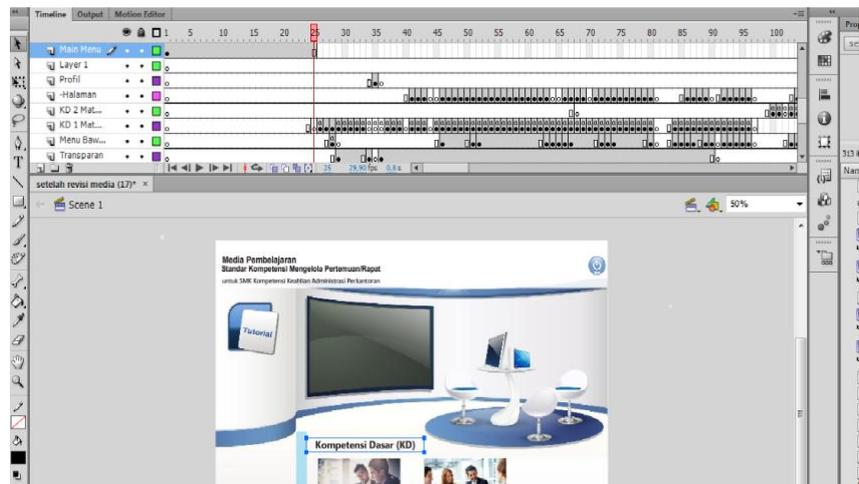
**c. Tahap *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan desain ke dalam bentuk multimedia, pembuatan instrumen validasi ahli, dan revisi. Adapun penjelasan pada setiap tahap *development* sebagai berikut:

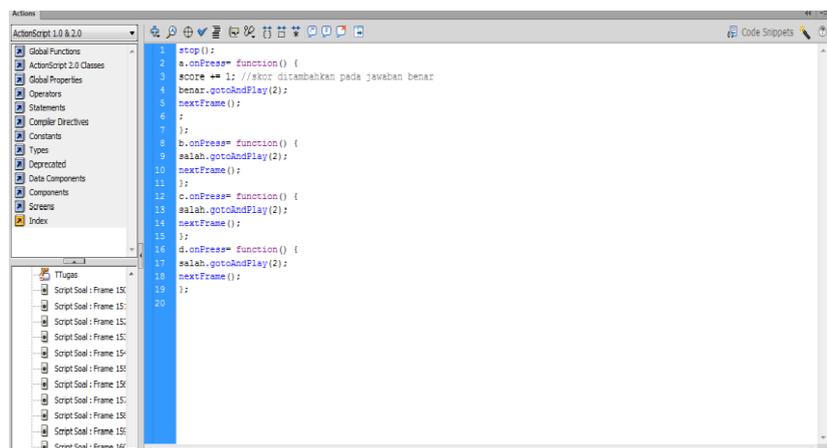
1) Pengembangan desain ke dalam bentuk media

Pengembangan media ini menyesuaikan dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang pada tahap desain. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan adalah media berbasis komputer. Program yang digunakan untuk menerjemahkan desain ini berupa program *Adobe Flash Pro CS5* untuk membuat animasi dengan gambar, teks, dan audio menggunakan *actionscript*.

Adapun program pendukung pembuatan gambar vektor menggunakan *Corel Draw X7* yang dapat menghasilkan gambar berformat JPG dan PNG. Gambar berbasis vektor yang sudah jadi akan ditampilkan pada *keyframe* yang ada pada *adobe flash*. Selanjutnya dilakukan pemasangan *actionscript* pada setiap halaman *keyframe* agar gambar dan teks dapat berfungsi dengan baik sebagai tombol, *movieclip*, animasi, penambahan skor/soal, dan pengaturan suara. Pengembangan menggunakan *adobe flash* dapat dilihat pada gambar 11.



**Gambar 11. Pengembangan *flowchart* dan *storyboard* ke dalam bentuk media.**



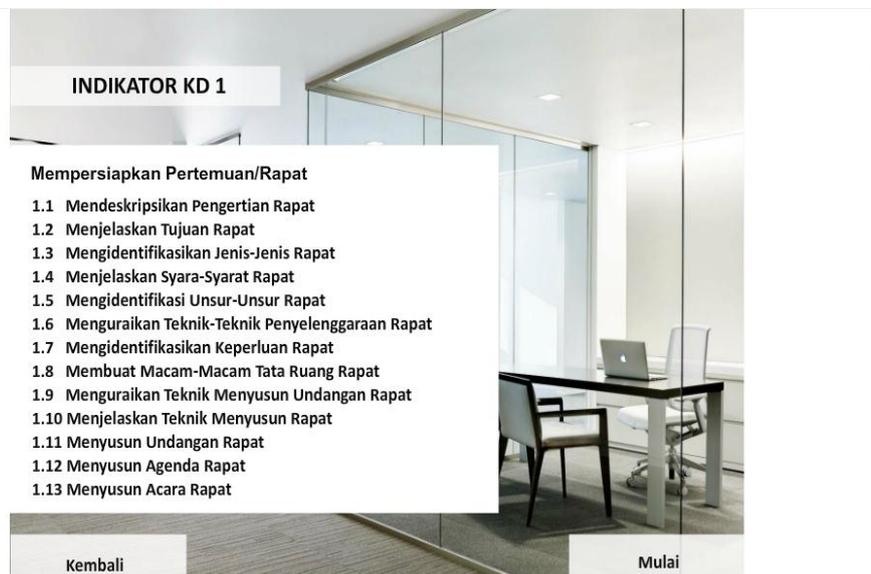
**Gambar 12. Pemasangan *Action Script***

Tombol-tombol dilakukan pengecekan setelah penyusunan gambar, teks, audio dan pemasangan *actionscript* agar tidak terjadi *error* pada program. Selanjutnya, media diekspor menjadi format (.exe). Hasil media setelah menjadi format (.exe) yang belum melalui tahap uji coba ahli, siswa dan revisi dapat dilihat pada gambar beserta penjelasannya sebagai berikut.



**Gambar 13. Halaman Kompetensi Dasar**

Pada halaman awal media pembelajaran terdapat tombol volume di bagian bawah yang berfungsi untuk mengatur tinggi-rendahnya suara media pembelajaran. Halaman Kompetensi dasar (KD) diawali dengan animasi menu bergerak dan berisikan tombol navigasi “mulai” untuk menuju halaman KD 1 dan KD 2. Terdapat pula tombol “profil” untuk menuju halaman referensi dan informasi pengembang. Tombol “Petunjuk penggunaan” merupakan penjelasan tentang fasilitas dan cara penggunaan media pembelajaran.

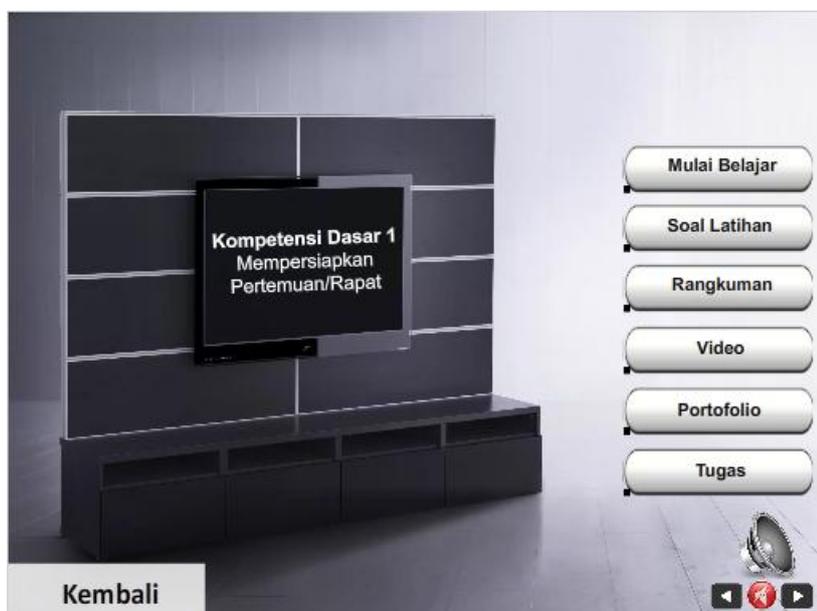


**Gambar 14. Halaman Indikator KD 1**

Halaman indikator akan disajikan setelah memilih kompetensi dasar pada menu untuk memperjelas tujuan pembelajaran sesuai dengan teori *Nine Event of Intruccion* yaitu informasikan tujuan pembelajaran agar dapat membangkitkan keingintahuan dan memotivasi dari dalam diri peserta didik untuk menyelesaikan pembelajaran. Terdapat tombol “kembali” untuk kembali ke halaman KD dan “Mulai” untuk melanjutkan ke halaman materi kompetensi dasar yang dipilih.

Selanjutnya Animasi pembuka disajikan dengan gambar persegi yang bergerak disertai dengan suara. Animasi ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa pada saat memulai media pembelajaran. Mengacu pada teori *Nine Event of*

*Intruction* yaitu program multimedia dimulai dengan animasi pembuka dilengkapi dengan efek suara atau musik akan memberikan nuansa berbeda dari audio dan visual.



**Gambar 15 . Halaman Kompetensi Dasar 1**

Pada bagian tengah halaman kompetensi dasar 1 ditempatkan nama kompetensi dasar yakni mempersiapkan pertemuan/rapat. Bagian kanan terdapat tombol-tombol yang berfungsi menuju halaman mulai belajar yang berisi materi pembelajaran, soal latihan, rangkuman, video, portolio dan tugas. Bagian sisi kiri bawah terdapat tombol “kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu indikator dan menu pembuka. Bagian kanan bawah terdapat tombol untuk mengecilkan dan membesarkan musik.

## APA ITU RAPAT?



PENGERTIAN, TUJUAN, JENIS, SYARAT, DAN UNSUR

TEKNIK PENYELENGGARAAN RAPAT

TEKNIK MENYUSUN UNDANGAN RAPAT

TEKNIK MENYUSUN AGENDA RAPAT DAN ACARA RAPAT

Kembali



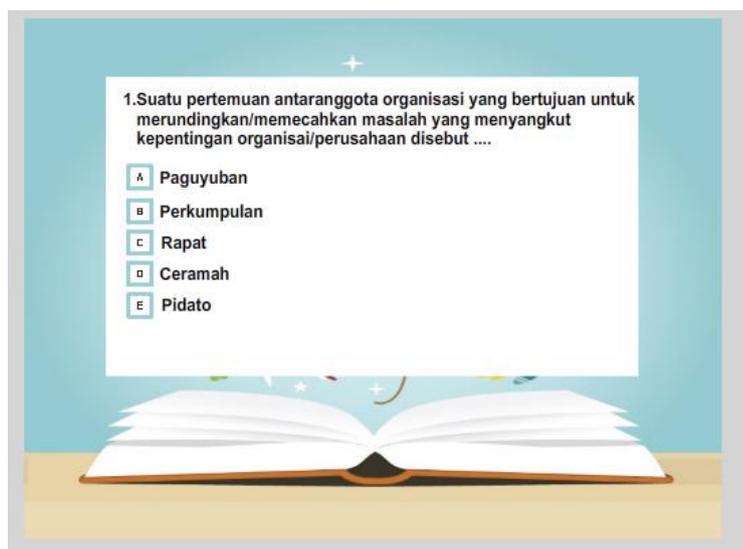
### Gambar 16. Tampilan awal materi KD 1

Halaman mulai belajar berisi tombol-tombol yang terdiri dari beberapa halaman yang berbeda menyesuaikan dengan materi yang akan di bahas. Sisi kiri bawah terdapat tombol kembali untuk kembali ke halaman KD 1. Terdapat 4 tombol yang menuju ke halaman materi pembelajaran. Pada tombol pertama terdapat 5 tombol yang berfungsi untuk mengarahkan ke halaman pengertian, tujuan, jenis, syarat, dan unsur rapat. Gambar pada tombol pertama dapat dilihat pada gambar 17.



**Gambar 17. Tampilan materi pada tombol 1**

Bagian atas terdapat tombol-tombol yang akan berubah warna jika sedang berada di halaman yang sedang dibuka. Perbedaan warna pada tombol yang berbeda pada setiap halaman bertujuan untuk memperjelas materi dan petunjuk agar siswa mudah memahaminya. Penjelasan yang terdapat pada setiap halaman materi berupa teks yang dapat dibaca oleh pengguna saat belajar.



**Gambar 18. Halaman Latihan Soal**

Soal pilihan ganda interaktif dengan lima pilihan jawaban berjumlah 10 butir soal, portofolio membuat surat undangan, tugas membuat proposal rapat dan agenda rapat pada KD 1. Adapun 2 soal pada KD 2 yang berisi membuat kalimat pembuka dan penutup rapat kemudian mempraktikan di depan kelas. Pada soal pilihan berganda terdapat hasil jawaban (lulus atau tidak lulus) dan terdapat tombol “coba lagi” dan “kembali”. Gambar hasil jawaban dapat dilihat pada gambar 19.



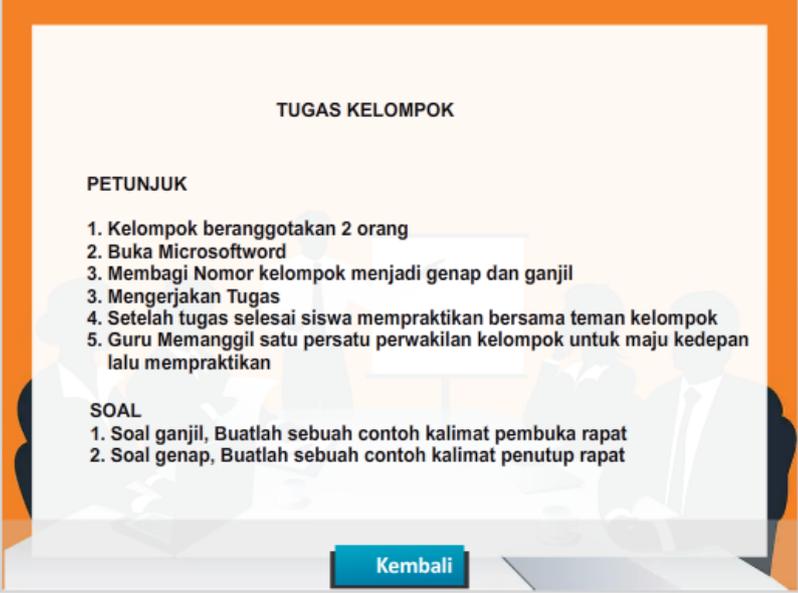
**Gambar 19. Halaman Hasil Jawaban**

Hasil jawaban dapat dilihat pada saat setelah mengerjakan keseluruhan soal pilihan ganda. Halaman hasil soal berfungsi untuk mengetahui nilai yang diperoleh siswa ketika selesai menjawab semua soal. Siswa juga dapat menekan tombol “coba lagi” untuk menjawabnya dari awal.



**Gambar 20. Halaman Kompetensi dasar 2.**

Pada bagian atas halaman kompetensi dasar 2 ditempatkan nama kompetensi dasar yakni menyelenggarakan pertemuan/rapat. Bagiaian kanan terdapat tombol-tombol yang berfungsi menuju mulai belajar, video 1, video 2, tugas kelompok dan rangkuman. Bagian sisi kiri bawah terdapat tombol “kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu indikator dan halaman utama. Tugas kelompok yang ada di kompetensi dasar 2 dapat dilihat pada gambar 21.



**TUGAS KELOMPOK**

**PETUNJUK**

1. Kelompok beranggotakan 2 orang
2. Buka Microsoftword
3. Membagi Nomor kelompok menjadi genap dan ganjil
3. Mengerjakan Tugas
4. Setelah tugas selesai siswa mempraktikan bersama teman kelompok
5. Guru Memanggil satu persatu perwakilan kelompok untuk maju kedepan lalu mempraktikan

**SOAL**

1. Soal ganjil, Buatlah sebuah contoh kalimat pembuka rapat
2. Soal genap, Buatlah sebuah contoh kalimat penutup rapat

[Kembali](#)

**Gambar 21. Halaman tugas kelompok KD 2.**

Tugas kelompok di KD 2 berisikan penugasan membuat kalimat pembuka dan penutup rapat. Siswa membuka microsoftword kemudian guru membagi siswa menjadi 2 orang dalam 1 kelompok. Siswa yang mendapat nomor ganjil akan mengerjakan soal nomor satu, sedangkan siswa yang mendapat nomor genap mengerjakan soal nomor 2. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan tugas, kemudian setelah selesai mengerjakan, siswa mempraktikan bersama teman satu kelompok cara membuka dan menutup rapat dengan baik. Setelah siswa mempraktikan bersama, guru memanggil satu persatu perwakilan kelompok untuk maju kedepan kelas dan mempraktikannya. Tujuan dari penugasan ini adalah agar siswa mengetahui cara membuka dan menutup rapat dengan baik di hadapan seluruh peserta rapat. Bagian

bawah terdapat tombol “kembali” yang berarti kembali ke halaman kompetensi dasar 2.

## 2) Pembuatan Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi berupa angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media yang berfungsi untuk menilai tentang media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket untuk ahli materi dapat dilihat pada lampiran 5 sedangkan angket untuk ahli media dapat dilihat pada lampiran 7.

## 3) Validasi Ahli

### a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi materi. Ahli materi yang memberikan penilaian media dari segi materi adalah Ibu Dwi Artati S.Pd, beliau adalah Guru pengampu standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat. Ibu Dwi Artati adalah alumni Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2000 dan beliau sudah mengampu standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat selama lima tahun di SMK Muhammadiyah 1 Wates. Pelaksanaan validasi telah dilaksanakan pada tanggal 14 November 2016. Ahli materi memberikan penilaian dan saran terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi ahli materi terdapat dua aspek yang

dinilai, penilaian dilakukan terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu 1,2,3,4, dan 5. Hasil penilaian dari validasi ahli materi secara rinci dapat dilihat pada Tabel 15 sebagai berikut.

**Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Nilai	Rata-rata nilai	Kategori
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi	4	4,45	Sangat Baik
		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	4		
		Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	5		
		Kejelasan petunjuk belajar	5		
		Kejelasan uraian Materi	4		
		Kecukupan pemberian latihan	4		
		Kesesuaian soal test dengan materi	4		
		Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	5		
		Mengurangi kecenderungan pembelajaran <i>teacher center</i>	5		
		Kejelasan penggunaan istilah	5		
		Kejelasan penggunaan bahasa	4		
		2	Isi		
Kejelasan penyajian materi	4				
Keruntutan penyajian materi	4				
Kemudahan materi untuk dipahami	5				
Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	5				
Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi	4				
Bahasa yang mudah dipahami	4				
Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	4				
Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	4				
<b>Total</b>			<b>87</b>	<b>4,35</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa total rata-rata nilai ( $X$ ) 4,35 terletak pada rentang skor  $4,2 > X < 5$ , yang berarti produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori “sangat Baik”. Adapun saran yang dikemukakan oleh ahli materi yaitu perbaikan soal portofolio di KD 1.

#### b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi media. Ahli media yang memberikan penilaian media pembelajaran dari segi media adalah Bapak Nurkhamid, S. Si., M. Kom., Ph. D., seorang Dosen Jurusan Teknik Elektronika dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Bapak Nurkhamid dipilih sebagai ahli media berdasarkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang telah dilakukan oleh beliau sehingga layak untuk dijadikan ahli media. Beliau adalah alumni S1 dan S2 elektronika dan instrumentasi komputer UGM dan menamatkan gelar doktor di National Central University, Zhong-Li Taiwan jurusan *Computer Science and Information Engineering* sehingga ahli dalam e-learning, permodelan dan simulasi termasuk dalam media pembelajaran. Pelaksanaan validasi telah dilaksanakan pada

tanggal 15 November 2016 . Validasi mencakup dua aspek yang dinilai, yaitu terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman. Hasil penilaian dari validasi ahli media secara rinci dapat dilihat pada Tabel 16 berikut.

**Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Nilai	Rata-rata nilai	Kategori
1	Tampilan	Kejelasan Petunjuk penggunaan media	4	4,33	Sangat Baik
		Keterbacaan teks atau tulisan	5		
		Keserasian warna tulisan dengan warna background	5		
		Konsistensi penempatan button	4		
		Kualitas penampilan	4		
		Kemenarikan animasi	4		
		Daya dukung musik	4		
		Kejelasan suara	4		
		Ketepatan penggunaan bahasa	5		
2	Pemrograman	Kejelasan navigasi	4	4,16	Baik
		Konsistensi penggunaan tombol	4		
		Kejelasan petunjuk	5		
		Kemudahan penggunaan	4		
		Efisiensi teks	4		
		Efisiensi gambar	4		
		Respon terhadap siswa	4		
		Kemenarikan media	4		
		Kemudahan memilih menu sajian	4		
		Kemudahan dalam penggunaan	4		
		Kemudahan dalam membuka dan menutup program	4		
		Tingkat interaktivitas siswa	5		
<b>Total</b>			<b>89</b>	<b>4,23</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli media, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa total rata-rata nilai ( $\bar{X}$ ) 4,23 terletak pada rentang skor  $4,2 > \bar{X} < 5,0$  yang berarti produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Adapun saran yang dikemukakan oleh ahli media yaitu:

- (1) Ditambahkan pemberitahuan “ya” atau “tidak” pada tombol “keluar”
- (2) Ditambahkan halaman agar pengguna mudah untuk mengetahui halamannya.
- (3) Tombol Volume belum berfungsi dengan baik.

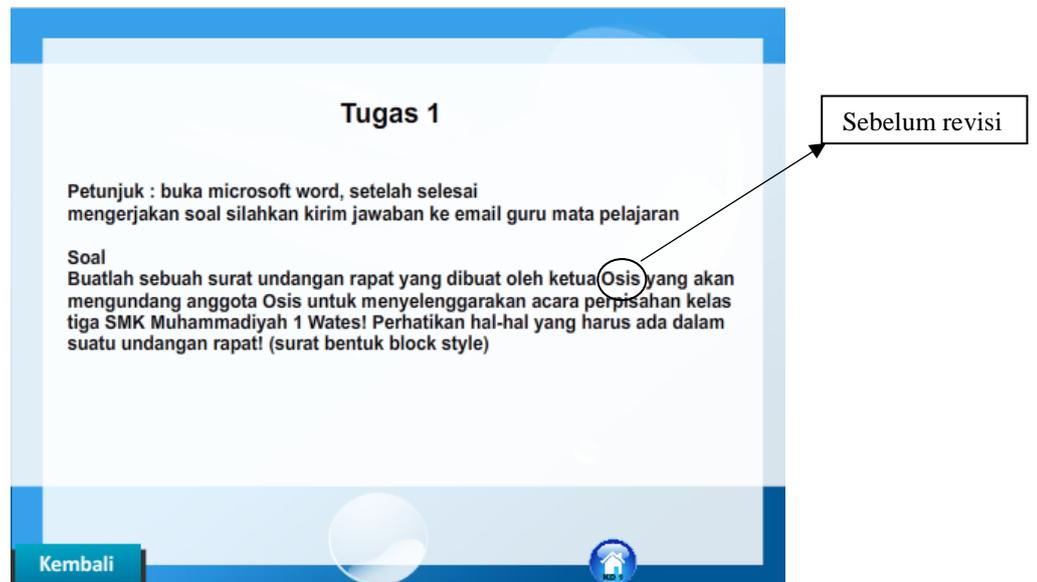
#### 4) Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media.

##### a) Revisi Ahli Materi

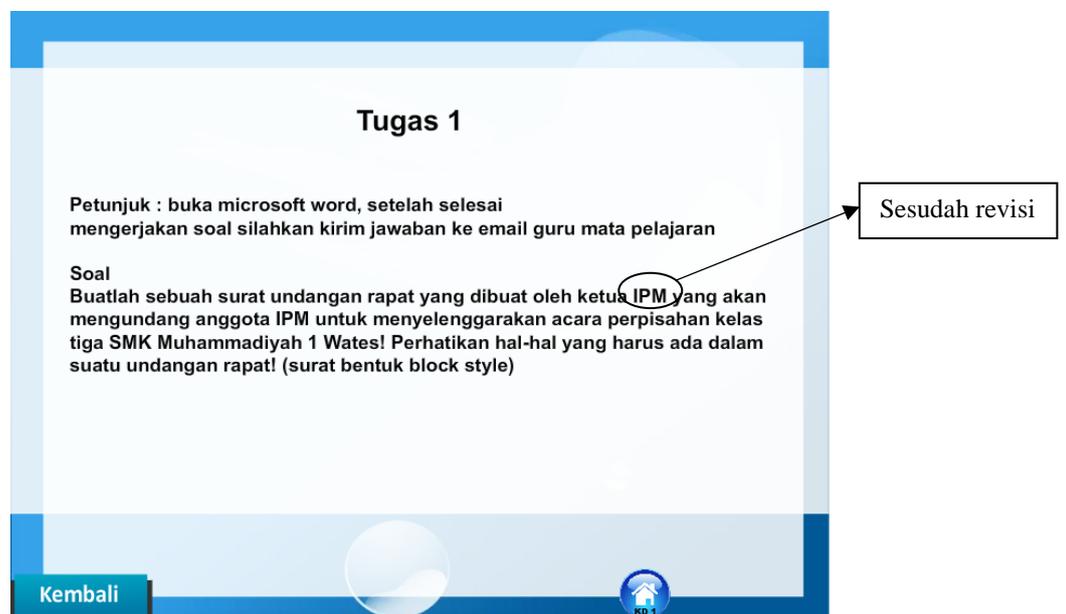
Materi yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sangat baik, karena materi tersebut di ambil dari modul yang digunakan oleh guru pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat. Penugasan yang terdapat di media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan apa yang guru inginkan. Guru memberikan komentar pada soal tugas kompetensi dasar 1.

Perbedaan sebelum revisi dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 22 dan 23 sebagai berikut:



The screenshot shows a task page titled "Tugas 1". The instructions are: "Petunjuk : buka microsoft word, setelah selesai mengerjakan soal silahkan kirim jawaban ke email guru mata pelajaran". The question is: "Soal Buatlah sebuah surat undangan rapat yang dibuat oleh ketua Osis yang akan mengundang anggota Osis untuk menyelenggarakan acara perpisahan kelas tiga SMK Muhammadiyah 1 Wates! Perhatikan hal-hal yang harus ada dalam suatu undangan rapat! (surat bentuk block style)". A red circle highlights the word "Osis" in the question. A callout box labeled "Sebelum revisi" points to this word. At the bottom left is a "Kembali" button, and at the bottom right is a home icon.

Gambar 22. Soal Sebelum revisi



The screenshot shows the same task page as Gambar 22, but with the word "Osis" replaced by "IPM". The instructions and question are identical. A red circle highlights the word "IPM" in the question. A callout box labeled "Sesudah revisi" points to this word. The "Kembali" button and home icon are also present at the bottom.

Gambar 23. Soal Setelah Revisi

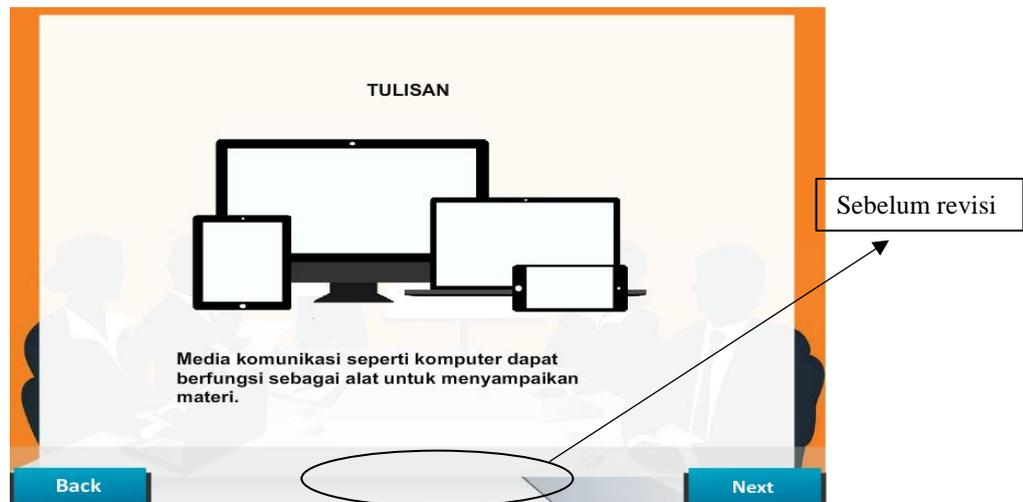
## b) Revisi Ahli Media

- (1) Penambahan pemberitahuan “ya” atau “tidak” setelah menekan tombol “keluar”. Hasil sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 24 sebagai berikut:

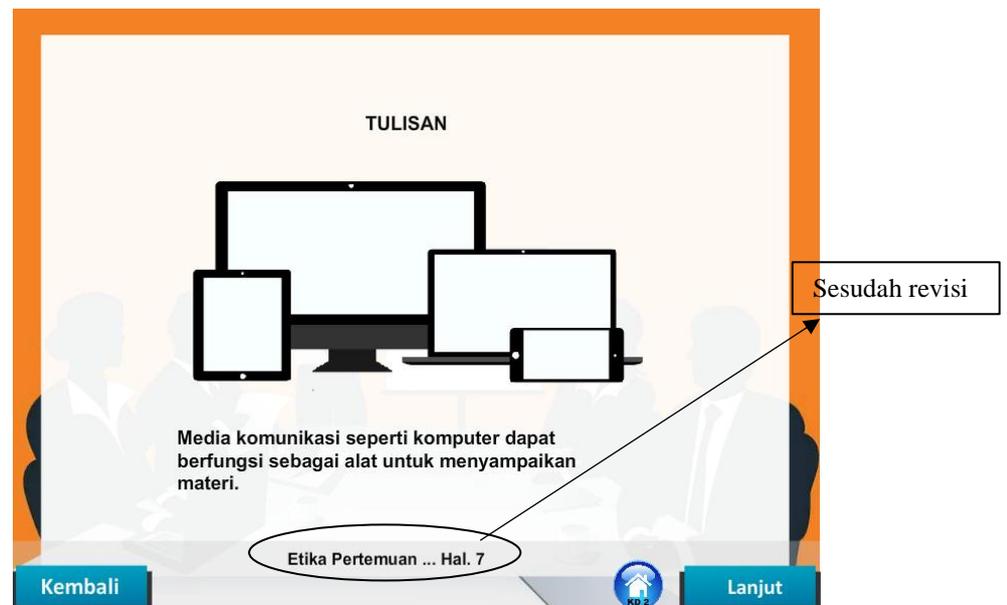


**Gambar 24. Revisi Pemberitahuan Tombol Exit**

- (2) Penambahan proses baca (Halaman). Halaman ditambah pada setiap materi yang sedang dibuka pada media pembelajaran yang bertujuan agar pengguna tidak tersesat ketika sedang menggunakan. Perbedaan sebelum revisi dan setelah revisi dapat dilihat pada gambar 25 dan gambar 26 sebagai berikut:



**Gambar 25. Halaman Slide Materi Sebelum Revisi**



**Gambar 26. Halaman Slide Materi Sesudah Revisi**

- (3) Perbaikan pada tombol membesarkan dan mengecilkan musik yang belum berfungsi dengan baik.

**d. Tahap Implementasi**

Tahap implementasi dilakukan setelah melalui tahap validasi. Media pembelajaran interaktif diuji cobakan dengan

melibatkan siswa SMK kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran untuk mengetahui tanggapan dari siswa terhadap produk Media Pembelajaran. Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu ujicoba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adapun hasil uji coba tersebut sebagai berikut:

1) Uji Coba Kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 21 November 2016 pada 9 siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Pemilihan siswa tersebut dilakukan secara acak. Uji coba tersebut dilakukan di laboratorium komputer SMK Muhammadiyah 1 Wates.

Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk memperoleh saran dan komentar dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari penilaian oleh siswa terdapat 18 pernyataan yang terdiri dari aspek isi/materi, aspek pembelajaran dan aspek tampilan. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh data yang dapat dilihat pada lampiran 10. Adapun penyajian data yang telah dihitung jumlah dan rata-ratanya dapat dilihat pada tabel 16 sebagai berikut:

**Tabel 16. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Nilai	Rerata Nilai	Kategori
1	Isi/Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan Standar kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat	191	4,2	Baik
		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dipaparkan dengan jelas (tidak membingungkan/ menimbulkan penafsiran)			
		Soal evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran dirumuskan dengan jelas			
		Bahasa dalam materi dan soal evaluasi yang digunakan dalam media mudah dipahami			
		Kejelasan pemberian contoh pada materi Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat			
2	Pembelajaran	Media pembelajaran interaktif ini membuat materi pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat lebih mudah dipahami	186	4,1	Baik
		Media pembelajaran interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/rapat menjadi lebih menarik			
		Media pembelajaran interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/rapat meningkatkan minat belajar			
		Media pembelajaran interaktif ini membantu proses pembelajaran Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat			
		Media pembelajaran interaktif ini nyaman digunakan sebagai media pembelajaran			
3	Tampilan	Kemudahan dalam pengoperasian program	292	4	Baik
		Kebebasan memilih menu			
		Daya dukung musik			
		Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan			
		Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf			
		Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi			
		Kesesuaian video untuk memperjelas materi			
		Kesesuaian animasi			
<b>Total</b>			<b>669</b>	<b>4,1</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui tanggapan siswa pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif

ke data kualitatif uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan bahwa total rata-rata nilai ( $X$ ) 4,1 terletak pada rentang skor  $3,4 > X < 4,2$  yang berarti produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori baik.. Siswa juga memberikan komentar dan saran yaitu Video tidak begitu jelas hasil gambarnya. Komentar dan saran dari siswa tidak memungkinkan untuk dilakukan revisi. Dikarenakan terdapat kendala dalam memperbaiki kualitas gambar dalam video. Ukuran video yang besar tidak memungkinkan di perbaiki untuk dimasukkan kedalam media pembelajaran. Alternatif lain adalah membuka video di luar halaman media pembelajaran *adobe flash*.

## 2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan tahap yang dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 46 siswa kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Data yang diperoleh dari penilaian oleh siswa terdiri dari aspek isi/materi, aspek pembelajaran dan aspek tampilan. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh data yang dapat dilihat pada lampiran 11. Adapun penyajian data yang telah dihitung jumlah rata-ratanya dapat dilihat pada tabel 17 sebagai berikut:

**Tabel 17. Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Nilai	Rerata Niai	Kategori
1	Isi/Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan Standar kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat	982	4,26	Sangat Baik
		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dipaparkan dengan jelas (tidak membingungkan/ menimbulkan penafsiran)			
		Soal evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran dirumuskan dengan jelas			
		Bahasa dalam materi dan soal evaluasi yang digunakan dalam media mudah dipahami			
		Kejelasan pemberian contoh pada materi Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat			
2	Pembelajaran	Media pembelajaran interaktif ini membuat materi pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat lebih mudah dipahami	976	4,24	Sangat Baik
		Media pembelajaran interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/rapat menjadi lebih menarik			
		Media pembelajaran interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/rapat meningkatkan minat belajar			
		Media pembelajaran interaktif ini membantu proses pembelajaran Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat			
		Media pembelajaran interaktif ini nyaman digunakan sebagai media pembelajaran			
3	Tampilan	Kemudahan dalam pengoperasian program	1.545	4,1	Sangat Baik
		Kebebasan memilih menu			
		Daya dukung musik			
		Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan			
		Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf			
		Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi			
		Kesesuaian video untuk memperjelas materi			
		Kesesuaian animasi			
<b>Total</b>			<b>3.504</b>	<b>4,23</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui tanggapan siswa pada media pembelajaran yang telah

dikembangkan hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok besar dinyatakan bahwa total rata-rata nilai ( $\bar{X}$ ) 4,23 terletak pada rentang skor  $4,2 > \bar{X} < 5,0$  yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran untuk Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Wates ini dikembangkan dengan tahap pengembangan ADDI (*Analisis, Desain, Development, dan Implementation*). Pengembangan media pembelajaran dalam pembuatannya menggunakan *software Adobe Flash Pro CS5*. Seluruh tahapan tersebut harus dilakukan dengan baik untuk menghasilkan media yang layak digunakan. Hasil tahap analisis meliputi silabus standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat, dan modul yang digunakan saat pembelajaran. Kendala yang dihadapi pada tahap analisis adalah kurang bervariasainya contoh gambar untuk memperjelas materi pembelajaran, namun dapat teratasi dengan baik.

Tahap desain meliputi pengembangan *flowchart* dan *storyboard*. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan

*Microsoft Word 2016*. Hasil *flowchart* dan *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 2 dan 3. Tahap *development* (pengembangan) meliputi penerjemahan desain (*flowchart* dan *storyboard*) ke dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang membutuhkan waktu cukup lama hingga dua bulan. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya pengetahuan pengembang dalam menggunakan *adobe flash* namun dapat teratasi dengan baik. Pada tahap selanjutnya dilakukan validasi ahli materi oleh Ibu Dwi Artati S.Pd guru standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dari SMK Muhammadiyah 1 Wates dan ahli media oleh Bapak Nurkhamid, S.Si, M.Kom, Ph.D dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada lampiran 6 dan 8. Pada selanjutnya yaitu tahap revisi dilakukan perbaikan media pembelajaran sesuai masukan yang diperoleh dari ahli. Seluruh saran dan komentar dapat direvisi dengan baik.

Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran interaktif ini dilakukan tahap implementasi. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Sampel uji coba kelompok kecil dilakukan dengan *simple random sampling* mengacu pada Arief S Sadiman (2005, 183) yang mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9-20 siswa dan uji coba kelompok besar 30 siswa. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 9

siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang terdapat tiga kelas dan setiap kelas diambil 3 siswa secara acak. Uji coba kelompok besar sebanyak 46 siswa dari kelas XI AP 1, XI AP 2, dan XI AP 3 yang tidak mengikuti uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada lampiran 10 dan 11.

Hasil pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat untuk Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Administrasi Perkantoran yang telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada lampiran 4. Produk akhir juga dikemas dengan *flashdisk* pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran tidak sepenuhnya berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

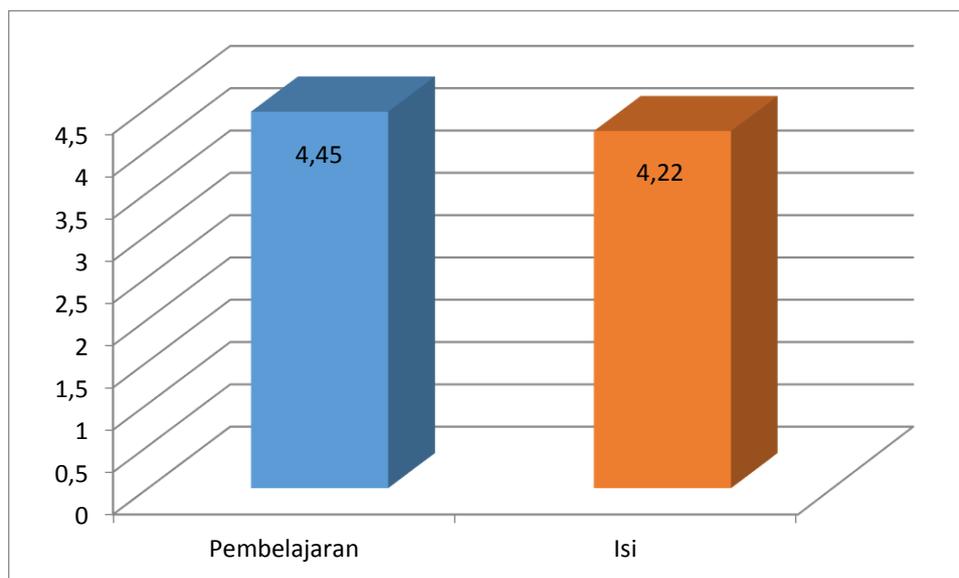
- a. Produk media pembelajaran yang dihasilkan pengembang masih pada tingkat pemula, animasi yang dihasilkan hanya sebatas pengetahuan pengembang.
- b. Pengembangan desain kedalam bentuk media memerlukan waktu yang lama hingga dua bulan.
- c. Media pembelajaran merupakan produk yang bergantung pada ketersediaan sumber daya listrik dan dukungan perangkat komputer.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan validasi oleh ahli dan siswa. Kriteria kelayakan media dari data kuantitatif disesuaikan dengan kriteria data kualitatif menurut Eko Putro Widyoko (2009: 238). Konversi data dapat dilihat pada tabel 11. Adapun hasil konversi data tersebut sebagai berikut:

### a. Ahli materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Dwi Artati S.Pd dari SMK Muhammadiyah 1 Wates. Penilaian validasi ahli materi dilakukan untuk menilai 2 aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi atau materi. Berdasarkan penilaian dalam aspek pembelajaran di dapatkan rata-rata skor 4,45 dengan dikategorikan sangat baik, penilaian terdiri dari 11 indikator pernyataan. Selanjutnya pada aspek isi atau materi didapatkan rata-rata skor 4,22 dengan dikategorikan sangat baik, penilaian terdiri dari 9 indikator pernyataan. Data dapat dilihat pada diagram berikut:



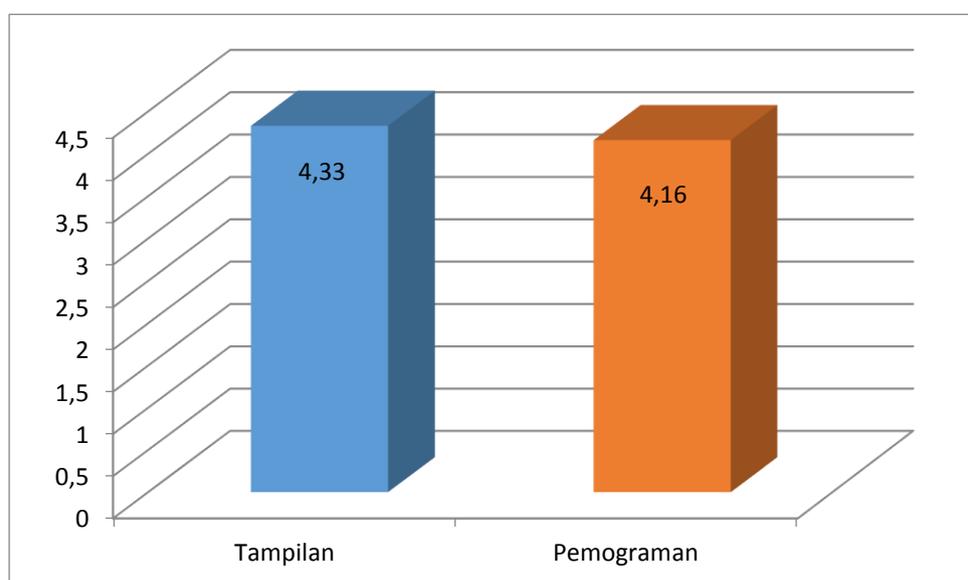
**Gambar 27. Diagram Hasil Uji Ahli Materi**

Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek pembelajaran dan isi atau materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa total rata-rata nilai ( $X$ ) 4,45 terletak pada rentan skor  $4,2 > X < 5,0$  yang berarti produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat yang dikembangkan masuk kategori sangat baik, sehingga sangat layak untuk digunakan.

b. Ahli media

Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh Bapak Nurkhamid, S.Si, M.Kom, Ph.D dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi mencakup dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemograman. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek tampilan di dapat skor rata-rata

4,33 dan dikategorikan sangat baik, penilaian tersebut terdiri dari 9 indikator pernyataan. Pada aspek pemograman mendapat skor rata-rata 4,16 dan dikategorikan baik, penilaian tersebut terdiri dari 12 indikator pernyataan. Data hasil uji media dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 28. Diagram Hasil Uji Ahli Media**

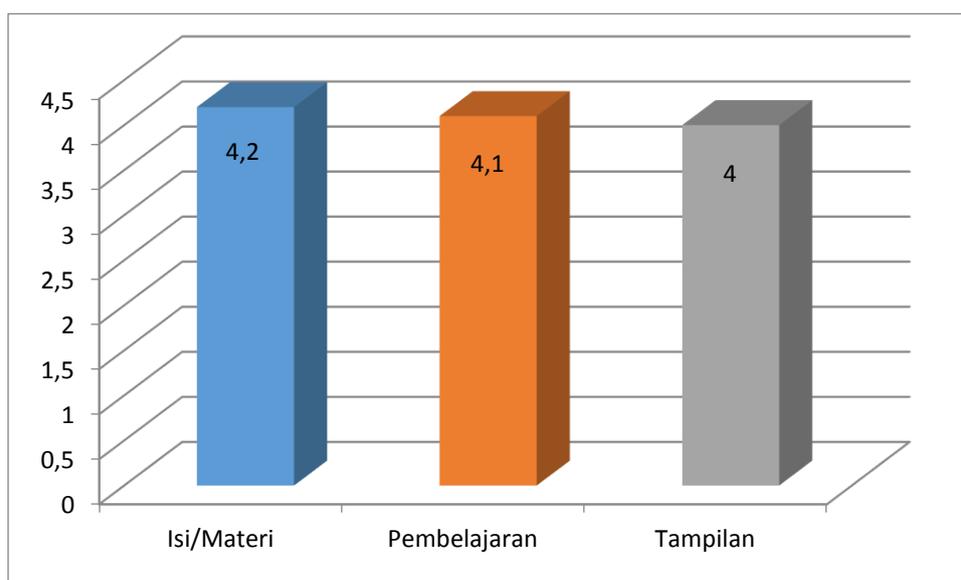
Hasil validasi ahli media, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa total rata-rata nilai ( $X$ ) 4,23 terletak pada rentang skor  $4,2 > X < 5,0$  yang berarti produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat yang dikembangkan masuk kategori sangat baik, sehingga sangat layak untuk digunakan.

c. Siswa

1) Kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil menggunakan teknik *simple random sampling*. Uji coba dilakukan pada 9 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates yang diambil secara acak. Aspek yang dinilai pada uji coba adalah aspek isi atau materi, aspek pembelajaran, dan aspek tampilan. Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa didapatkan skor rata-rata.

Data dapat dilihat pada diagram berikut:



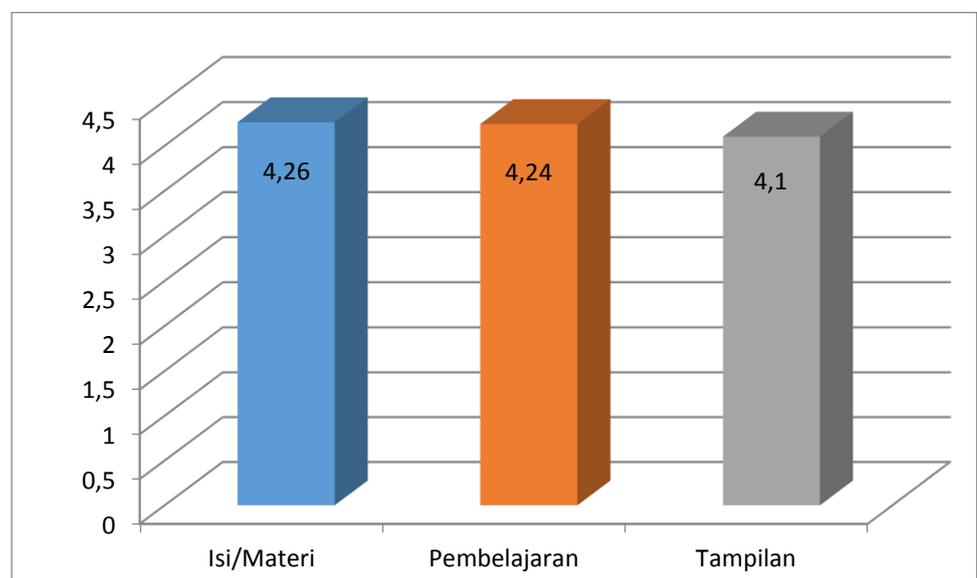
**Gambar 29. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek isi atau materi mendapatkan rata-rata nilai tertinggi yaitu 4,2 sedangkan aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai 4,1 dan aspek tampilan

mendapatkan rata-rata nilai 4. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan bahwa total rata-rata nilai ( $X$ ) 4,1 terletak pada rentang skor  $3,4 > X < 4,2$  yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “baik” sehingga layak untuk digunakan.

## 2) Kelompok besar

Uji coba kelompok besar yang dilakukan terhadap 46 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Aspek yang dinilai pada uji coba adalah aspek isi atau materi, aspek pembelajaran, dan aspek tampilan. Data dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 30. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek isi atau materi mendapatkan rata-rata nilai tertinggi yaitu 4,26 sedangkan

aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai 4,24 dan aspek tampilan mendapatkan rata-rata nilai 4,1. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan bahwa total rata-rata nilai ( $\bar{X}$ ) 4,26 terletak pada rentang skor  $4,2 > \bar{X} < 5,0$  yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat baik” sehingga “sangat layak” untuk digunakan. Perbaikan media tidak dilakukan karena tidak terjadi kesalahan terkait aspek-aspek pada media pembelajaran setelah mengetahui saran dan komentar yang diberikan oleh siswa.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka hasil pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dengan dua kompetensi dasar yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat dan menyelenggarakan pertemuan/rapat untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran telah dikembangkan menggunakan tahap ADDI (*Analisis, Desain, Development, dan Implementation*).
  - a. Tahap Analisis, pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi tentang analisis materi, analisis kebutuhan, dan analisis siswa.
  - b. Tahap Perencanaan, yaitu tahap perancangan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yang di sesuaikan dengan analisis isi materi.
  - c. Tahap *Development*, yaitu tahap pengembangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya, pembuatan validasi ahli materi, validasi ahli media dan revisi terhadap produk media pembelajaran. Penilaian ahli media pada aspek tampilan dan pemograman termasuk pada kategori sangat baik dan penilaian

ahli materi pada aspek pembelajaran dan isi termasuk pada kategori sangat baik.

- d. Tahap *Implementation*, yaitu tahap implementasi yang dilakukan dengan melalui dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa dengan kategori penilaian baik dan uji coba kelompok besar melibatkan 46 siswa dengan kategori penilaian sangat baik. Uji coba dilakukan oleh siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat dengan dua kompetensi dasar yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat dan menyelenggarakan pertemuan/rapat untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran sebagai berikut:
    - a. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata nilai ( $X$ ) terletak pada rentang skor  $4,2 > X < 5,0$  dengan kategori “Sangat Baik” yang berarti produk yang dikembangkan dinyatakan “**Sangat Layak**” untuk digunakan.
    - b. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata nilai ( $X$ )

terletak pada rentang skor  $4,2 > X < 5,0$  dengan kategori “Sangat Baik” yang berarti produk yang dikembangkan dinyatakan “**Sangat Layak**” untuk digunakan.

- c. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan bahwa rata-rata nilai ( $X$ ) 4,1 terletak pada rentang skor  $3,4 > X < 4,2$  yang berarti produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori “baik” sehingga “**layak**” untuk digunakan
- d. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok besar dapat dinyatakan bahwa rata-rata nilai ( $X$ ) 4,23 terletak pada rentang skor  $4,2 > X < 5,0$  yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik sehingga “**sangat layak**” untuk digunakan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka Media Pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat kelas XI untuk SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 1 Wates termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**” sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dan siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini untuk meningkatkan pemahaman terhadap standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran pada standar kompetensi yang lain dengan model pengembangan ADDI agar pembelajaran lebih menarik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan tidak hanya sampai penilaian kelayakan, sebaiknya perlu melakukan tahap evaluasi agar dapat diketahui efektifitasnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S Sadiman, (dkk). (2011). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R & Gall, M.D. (1983). *Education Research: an introduction (4 th ed)*. New York: Longman.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi Padmo dkk. (2004). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pestekkom dan Informasi Pendidikan.
- Dewi Salma Prawiradilaga, dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan: Elearning*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Madcoms. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS5*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mulyasa. (2012). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensio.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensio.

- Nur Fitriana. (2014). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran kelas X SMK PGRI 1 Sentolo*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurul Anggraeni. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 78. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Romi, Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Media Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 18 agustus 2016, Jam 09.00 WIB.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakekat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Upi.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pengembangan Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus

**SILABUS**

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES  
 KOMPETENSI KEAHLIAN : ADMINISTRASI PERKANTORAN  
 MATA PELAJARAN : KOMPETENSI KEJURUAN  
 KELAS/SEMESTER : XI/3 dan XI/4  
 STANDAR KOMPETENSI : Merancang dan Mengelola Pertemuan/ Rapat  
 KODE KOMPETENSI : **118.KK.10**  
 DURASI PEMBELAJARAN : 3 x 45 menit  
 ALOKASI WAKTU : 60 (128)

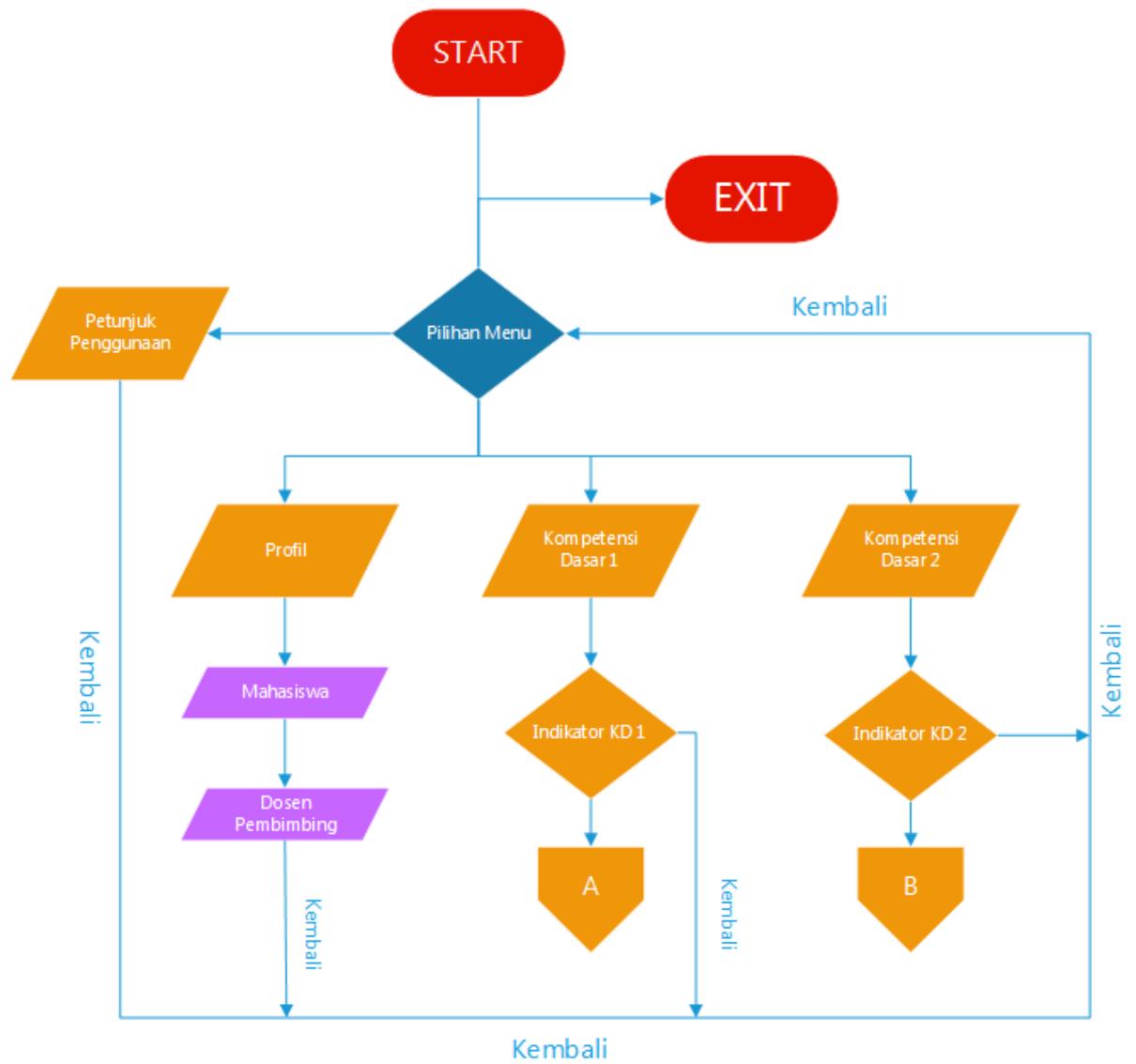
KOMPETENSI DASAR	KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			BAHAN AJAR
						TM	PS	PI	
1. Mempersiapkan Pertemuan/ Rapat	Tanggung jawab, ramah, cekatan, tekun, teliti, rapi	1.1 Mendeskripsikan pengertian rapat 1.2 Menjelaskan tujuan rapat 1.3 Mengidentifikasi jenis – jenis rapat 1.4 Menjelaskan syarat – syarat rapat yang baik 1.5 Mengidentifikasi unsur – unsur rapat 1.6 Menguraikan teknik – teknik penyelenggaraan rapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian rapat</li> <li>Tujuan rapat</li> <li>Jenis – jenis rapat</li> <li>Syarat – syarat rapat</li> <li>Unsur – unsur rapat</li> <li>Teknik menyelenggarakan rapat</li> <li>Perangkat keperluan rapat</li> <li>Macam – macam tata ruang rapat</li> <li>Teknik menyusun undangan rapat</li> <li>Teknik menyusun agenda dan acara rapat</li> </ul>	1.1 Siswa mendiskusikan pengertian rapat 1.2 Siswa menjelaskan tujuan rapat 1.3 Siswa mengidentifikasi jenis – jenis rapat 1.4 Siswa menjelaskan syarat – syarat rapat 1.5 Siswa mengidentifikasi unsur – unsur rapat 1.6 Siswa mendiskusikan teknik – teknik penyelenggaraan rapat	Tes tertulis praktik Portofolio	10	6 (12)	2 (8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul Merencanakan dan Mengelola Pertemuan/Rapat, Sri Endang R. dkk, Erlangga, 2009</li> <li>Mengelola Pertemuan/Rapat, Dra. Euis Honiatri, 2009, CV ARMICO</li> </ul>

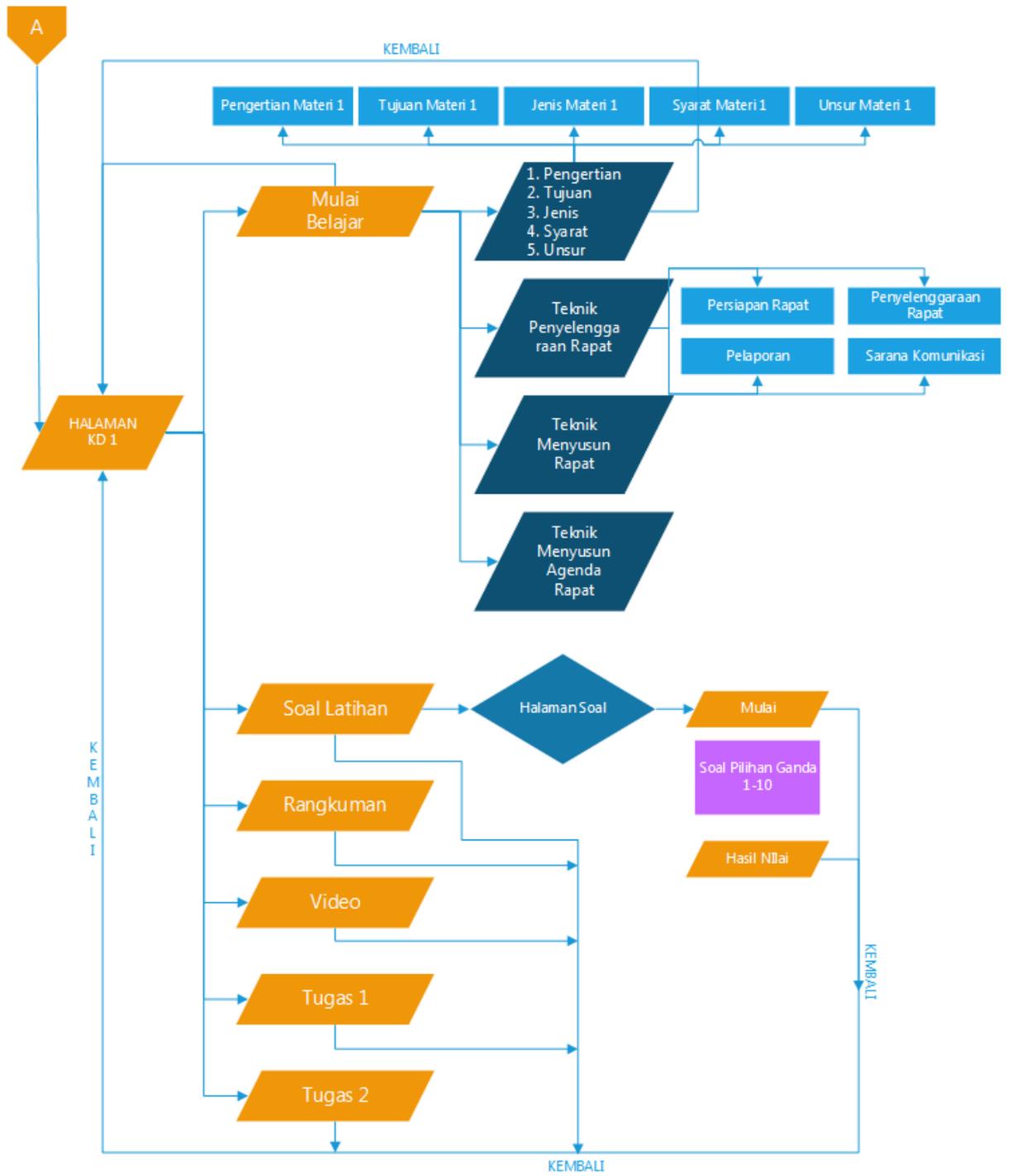
2. Menyelenggarakan Pertemuan/Rapat	Bertanggung jawab, ramah, sopan, tenggang rasa, keberanian dan cekatan	2.1 Menguraikan prosedur pertemuan 2.2 Menjelaskan etika pertemuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur pertemuan</li> <li>• Etika pertemuan dan komunikasi</li> </ul>	<p>1.7 Mengidentifikasi-kan keperluan rapat</p> <p>1.8 Membuat macam – macam tata ruang rapat</p> <p>1.9 Menguraikan teknik menyusun undangan rapat</p> <p>1.10 Menjelaskan teknik menyusun acara</p> <p>1.11 Menyusun undangan rapat</p> <p>1.12 Menyusun agenda rapat</p> <p>1.13 Menyusun acara rapat</p>	<p>1.7 Siswa mengidentifikasi keperluan rapat</p> <p>1.8 Siswa membuat macam – macam tata ruang rapat</p> <p>1.9 Siswa menguraikan teknik menyusun undangan rapat</p> <p>1.10 Siswa mendiskusikan teknik menyusun acara</p> <p>1.11 Siswa mempraktikkan penyusunan undangan rapat</p> <p>1.12 Siswa mempraktikkan penyusunan agenda rapat</p> <p>1.13 Siswa mempraktikkan penyusunan acara rapat</p>	Tes tertulis Praktik Portofolio	8	8	(16)	2	(8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul Merencanakan dan Mengelola Pertemuan/Rapat, Sri Endang R. dkk, Erlangga, 2009</li> </ul>
-------------------------------------	--	---	--	--	--	---------------------------------------	---	---	------	---	-----	---

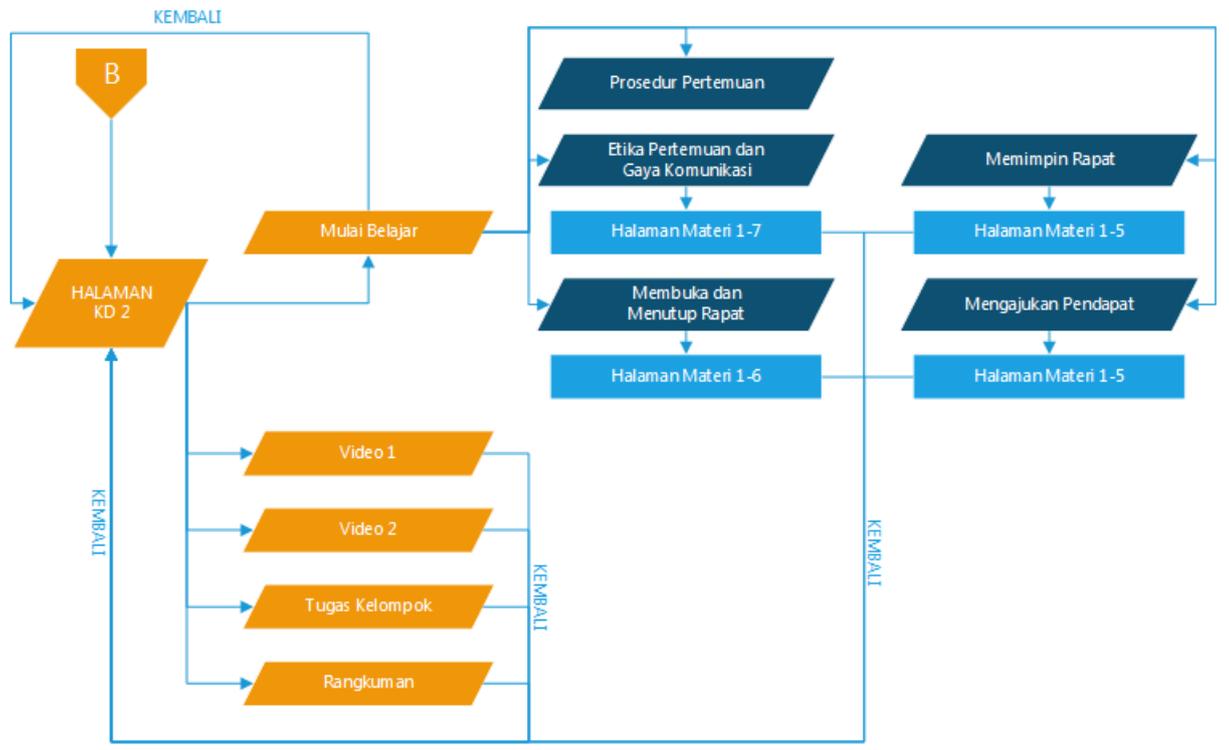
3. Membuat Catatan Hasil Pertemuan/Rapat		<p>dan gaya komunikasi</p> <p>2.3 Mempraktikkan teknik membuka dan menutup rapat</p> <p>2.4 Mempraktikkan teknik memimpin rapat</p> <p>2.5 Mempraktikkan teknik pengajaran pendapat dalam rapat</p> <p>2.6 Menjelaskan tata tertib rapat</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik membuka dan menutup rapat</li> <li>• Teknik memimpin rapat</li> <li>• Teknik mengajukan pendapat dan bertanya dalam rapat</li> <li>• Tata tertib rapat</li> </ul>	<p>pertemuan dan gaya komunikasi</p> <p>2.3 Siswa praktik membuka dan menutup rapat</p> <p>2.4 Siswa praktik memimpin rapat</p> <p>2.5 Siswa praktik mengajarkan pendapat dalam rapat</p> <p>2.6 Siswa menyusun tata tertib rapat</p>	6	6 (12)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelola Pertemuan/Rapat Dra. Euis Honiatri, 2009, CV ARMICO</li> </ul>
3. Membuat Catatan Hasil Pertemuan/Rapat		<p>3.1 Mendeskripsikan pengertian notula</p> <p>3.2 Membedakan notula rapat dan resume rapat</p> <p>3.3 Membedakan notula harafiah dan notula rangkuman</p> <p>3.4 Menguraikan fungsi notula</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian notula</li> <li>• Macam – macam notula</li> <li>• Fungsi notula</li> <li>• Garis besar notula</li> </ul>	<p>3.1 Siswa mendiskusikan mengenai pengertian notula</p> <p>3.2 Siswa mendiskusikan mengenai notula dan resume rapat</p> <p>3.3 Siswa mendiskusikan mengenai notula harafiah dan notula rangkuman</p> <p>3.4 Siswa diskusi mengenai fungsi notula</p>	6	6 (12)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul Merencanakan dan Mengelola Pertemuan/Rapat, Sri Endang R. dkk, Erlangga, 2009</li> <li>• Mengelola Pertemuan/Rapat, Dra. Euis Honiatri, 2009, CV ARMICO</li> </ul>

4. Mendistribusikan Hasil Pertemuan/Rapat	3.5 Menjelaskan isi garis besar notula 3.6 Membuat notula	4.1 Menyebutkan alat/mesin pengganda 4.2 Menguraikan cara kerja alat/mesin pengganda 4.3 Menjelaskan cara pengiriman naskah rapat 4.4 Mengoperasikan mesin faksimile 4.5 Mengoperasikan e-mail 4.6 Menjelaskan prosedur pengiriman naskah rapat melalui pos dan buku ekspedisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alat/mesin pengganda dan cara penggandaan</li> <li>Cara pengiriman dan jasa pengiriman</li> </ul>	3.5 Siswa mendiskusikan mengenai garis besar notula 3.6 Siswa membuat notula 4.1 Siswa menyebutkan alat /mesin pengganda 4.2 Siswa mendiskusikan cara kerja alat/mesin pengganda 4.3 Siswa praktik mengirim naskah rapat 4.5 Siswa praktik mesin faksimile 4.6 Siswa praktik mengoperasikan e-mail 4.7 Siswa mendiskusikan prosedur pengiriman melalui pos dan buku ekspedisi	6 4 (8) 2 (8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul Merencanakan dan Mengelola Pertemuan/Rapat, Sri Endang R. dkk, Erlangga, 2009</li> <li>Mengelola Pertemuan/Rapat, Dra. Euis Honiatri, 2009, CV ARMICO</li> </ul>
---	--	---	--	--	---------------------	---

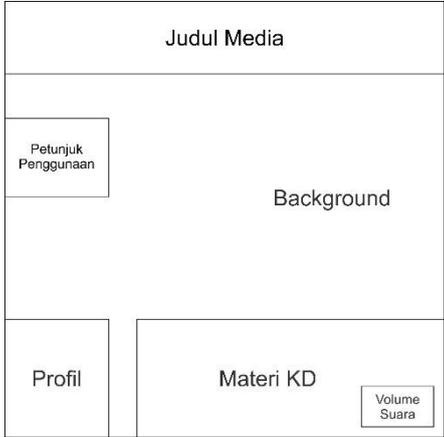
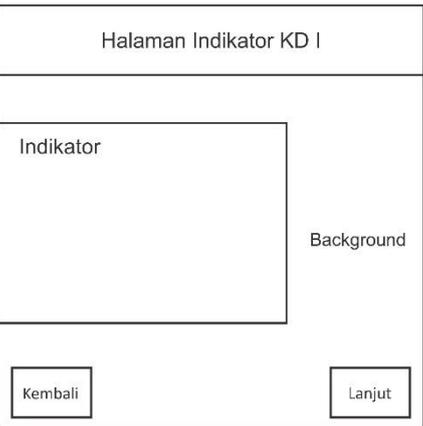
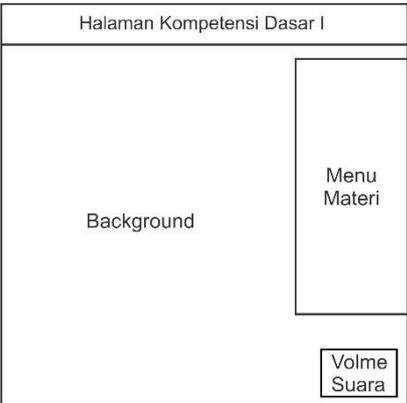
## Lampiran 2. Flowchart



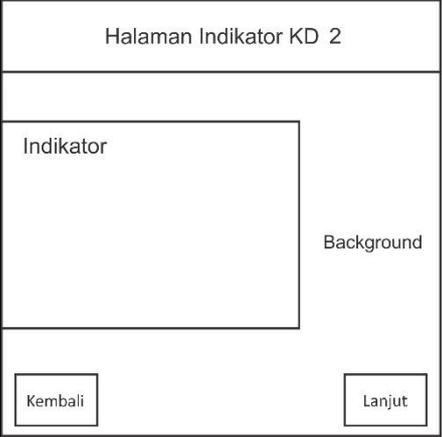
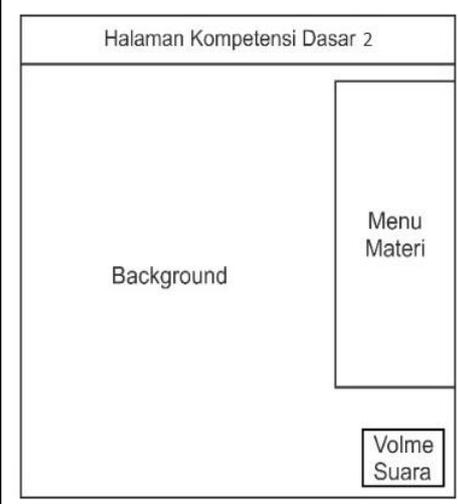


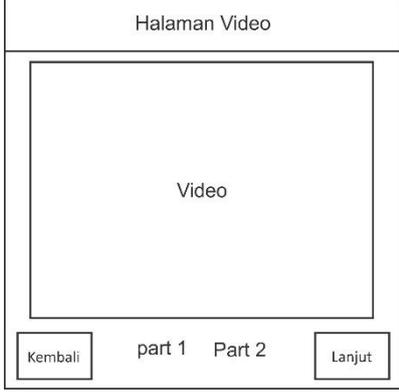
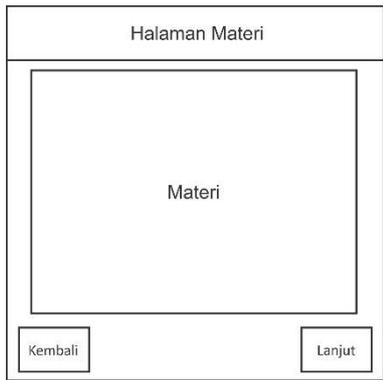


Lampiran 3. *Storyboard*

No	Slide	Visual	Audio	Keterangan
1	Menu Kompetensi Dasar (KD)		Background Sound	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Judul Media pembelajaran merupakan mengelola pertemuan/rapat</li> <li>- Tombol “petunjuk penggunaan” mengarahkan cara menggunakan media pembelajaran</li> <li>- Background diisi dengan gambar rapat</li> <li>- Profil merupakan informasi dari pengembang dan referensi yang digunakan</li> <li>- Menu KD mengarahkan pada indikator disetiap KD</li> <li>- Tombol volume sura untuk mengatur volume suara</li> </ul>
2	Halaman Indikator KD			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indikator pembelajaran pada KD 1 yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat</li> <li>- Tombol “kembali” mengarahkan pada menu kompetensi dasar</li> <li>- Tombol “lanjut” mengarahkan ke kompetensi dasar 1</li> </ul>
3	Halaman Menu Kompetensi Dasar 1			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman kompetensi dasar 1 merupakan judul KD 1 yaitu mempersiapkan pertemuan/rapat</li> <li>- Bagian “menu materi” berisi tombol-tombol yang mengarah ke mulai belajar, latihan soal, rangkuman, video, portofolio dan tugas</li> <li>- Volume suara</li> </ul>

No	Slide	Visual	Audio	Keterangan
----	-------	--------	-------	------------

4	Halaman Indikator KD 2			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman kompetensi dasar 1 merupakan judul KD 2 yaitu menyelenggarakan pertemuan/rapat</li> <li>- Tombol “kembali” mengarahkan pada menu kompetensi dasar</li> <li>- Tombol “lanjut” mengarahkan ke kompetensi dasar 2</li> </ul>
5	Halaman Menu Kompetensi Dasar 2			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman kompetensi dasar 2 yaitu menyelenggarakan pertemuan/rapat</li> <li>- Menu materi merupakan materi-materi yang terdapat di KD 2</li> <li>- Background merupakan gambar yang sesuai pada kompetensi dasar 2</li> <li>- Menu “rangkuman” berisikan rangkuman dari keseluruhan materi</li> <li>- Tombol “volume suara” berfungsi mengatur volume suara</li> </ul>
6	Pertanyaan Soal		Background sound	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertanyaan soal merupakan soal pada materi KD 1</li> <li>- Tombol A,B,C,D, dan E merupakan pilihan jawaban untuk menjawab soal pertanyaan</li> </ul>

No	Slide	Visual	Audio	Keterangan
7	Halaman Hasil Soal			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nilai merupakan hasil jawaban yang berupa angka</li> <li>- Bagian “kriteria” merupakan feedback Lulus/Tidak</li> <li>- Bagian “coba lagi” mengarahkan pada soal nomor 1</li> <li>- Bagian “kembali” mengarahkan kehalaman KD sebelum menjawab soal</li> </ul>
8	Halaman Menu Video			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian “Vidio” merupakan isi video</li> <li>- Bagian “Kembali” mengarahkan pada menu halaman Indikator</li> <li>- Bagian “part 1 dan part 2” merupakan bagian-bagian video yang dibagi menjadi 2</li> <li>- Bagian “Lanjut” mengarahkan pada bagian video part 2</li> </ul>
9	Halaman Menu Materi			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian “halaman materi” merupakan judul dari materi yang dipilih</li> <li>- Bagian “materi” merupakan materi yang berbeda dari setiap halaman menyesuaikan dengan hal yang dipelajari</li> <li>- Bagian “Kembali” berfungsi untuk mengarahkan ke menu sebelumnya</li> <li>- Bagian “lanjut” untuk mengarahkan kebagian selanjutnya</li> </ul>

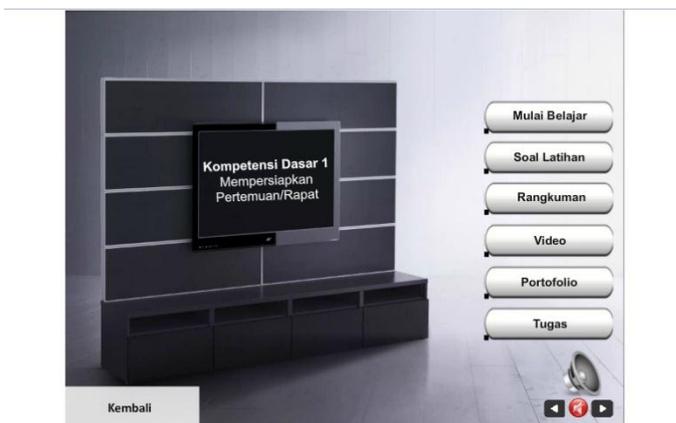
Lampiran 4. Produk Media Pembelajaran



Tampilan Menu Utama



Halaman Indikator KD 1



Halaman KD 1



Tampilan Tombol Belajar KD 1



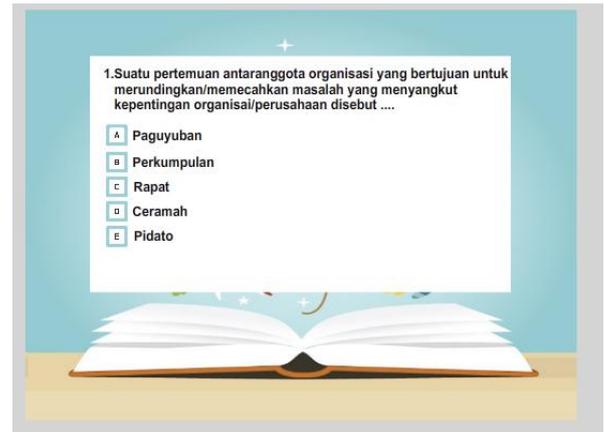
Halaman Materi KD 1



Halaman Materi KD 1



Tampilan halamann materi KD 2



Tampilam Soal Pilihan Ganda



Halaman Hasil Soal



Tampilan Profil Pengembang

## Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF OLEH  
AHLI MATERI**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH  
PRO CS5* PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA PERTEMUAN/RAPAT  
DI KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan  
Standar Kompetensi : Mengelola Pertemuan/Rapat  
Sasaran Program : Siswa SMK kelas XI, SMK Muhammadiyah 1 Wates  
Pengembang : Kathy Ermey Sari  
Validator :  
Petunjuk:

Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan media interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat, pendapat, kritik, saran, komentar, penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah Bapak/Ibu memberikan jawaban pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda (√) pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4,5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh.

No.	Aspek	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan Penggunaan istilah				√		
2	Kejelasan Penggunaan Bahasa					√	

Keterangan Skala:

1 = Sangat Kurang      4 = Baik

2 = Kurang              5 = Sangat Baik

3 = Cukup

Komentar atau saran dari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini maka saya ucapkan terimakasih.

## A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi						
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar						
3	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran						
4	Kejelasan petunjuk belajar						
5	Kejelasan uraian Materi						
6	Kecukupan pemberian latihan						
7	Kesesuaian soal test dengan materi						
8	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa						
9	Mengurangi kecenderungan pembelajaran <i>teacher center</i>						
10	Kejelasan penggunaan istilah						
11	Kejelasan penggunaan bahasa						

## B. Aspek isi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
12	Kebenaran materi						
13	Kejelasan penyajian materi						
14	Keruntutan penyajian materi						
15	Kemudahan materi untuk dipahami						
16	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi						
17	Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi						
18	Bahasa yang mudah dipahami						
19	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar						
20	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan						

C. Komentar dan saran umum

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Menurut saya, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta,

Validator

.....

NIP. ....

## Lampiran 6. Angket Setelah Uji Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF OLEH  
AHLI MATERI**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA  
*ADOBE FLASH PRO CS5* PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA  
PERTEMUAN/RAPAT DI KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI  
PERKANTORAN  
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan  
Standar Kompetensi : Mengelola Pertemuan/Rapat  
Sasaran Program : Siswa SMK kelas XI, SMK Muhammadiyah 1 Wates  
Pengembang : Kathy Ermei Sari  
Validator : *DWI Aftati*  
Petunjuk:

Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan media interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat, pendapat, kritik, saran, komentar, penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah Bapak/Ibu memberikan jawaban pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda (√) pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4,5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh.

No.	Aspek	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan Penggunaan istilah				√		
2	Kejelasan Penggunaan Bahasa					√	

Keterangan Skala:

1 = Sangat Kurang      4 = Baik  
2 = Kurang              5 = Sangat Baik  
3 = Cukup

Komentar atau saran dari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini maka saya ucapkan terimakasih.

## A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi				✓		
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				✓		
3	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran					✓	
4	Kejelasan petunjuk belajar					✓	
5	Kejelasan uraian Materi				✓		
6	Kecukupan pemberian latihan				✓		
7	Kesesuaian soal test dengan materi				✓		
8	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa					✓	
9	Mengurangi kecenderungan pembelajaran <i>teacher center</i>					✓	
10	Kejelasan penggunaan istilah					✓	
11	Kejelasan penggunaan bahasa				✓		

## B. Aspek isi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
12	Kebenaran materi				✓		
13	Kejelasan penyajian materi				✓		
14	Keruntutan penyajian materi				✓		
15	Kemudahan materi untuk dipahami					✓	
16	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					✓	
17	Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi				✓		
18	Bahasa yang mudah dipahami				✓		
19	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar				✓		
20	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				✓		

## C. Komentar dan saran umum

- Perbaiki di tugas portofolio (kd 1)

## D. Kesimpulan

Menurut saya, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta,

Validator

  
Dwi Artati, S-Pd

NIP. 19750317 200801 2 005

## Lampiran 7. Angket Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF OLEH  
AHLI MEDIA**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA  
*ADOBE FLASH PRO CS5* PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA  
PERTEMUAN/RAPAT DI KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI  
PERKANTORAN  
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan  
Standar Kompetensi : Mengelola Pertemuan/Rapat  
Sasaran Program : Siswa SMK kelas XI, SMK Muhammadiyah 1 Wates  
Pengembang : Kathy Ermey Sari  
Validator :  
Petunjuk:

Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan media interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat, pendapat, kritik, saran, komentar, penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah Bapak/Ibu memberikan jawaban pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda (√) pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4,5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh.

No.	Aspek	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan Penggunaan istilah				√		
2	Kejelasan Penggunaan Bahasa					√	

Keterangan Skala:

1 = Sangat Kurang      4 = Baik

2 = Kurang              5 =Sangat Baik

3 = Cukup

Komentar atau saran dari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini maka saya ucapkan terimakasih.

## A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media						
2	Keterbacaan teks atau tulisan						
3	Keserasian warna tulisan dengan warna background						
4	Konsistensi penempatan button						
5	Kualitas tampilan						
6	Kemenarikan animasi						
7	Daya dukung musik						
8	Kejelasan suara						
9	Ketetapan penggunaan bahasa						

## B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
10	Kejelasan navigasi						
11	Konsistensi penggunaan tombol						
12	Kejelasan petunjuk						
13	Kemudahan penggunaan						
14	Efisiensi teks						
15	Efisiensi gambar						
16	Respon terhadap siswa						
17	Kemenarikan media						
18	Kemudahan memilih menu sajian						
19	Kemudahan dalam penggunaan						
20	Kemudahan dalam membuka dan menutup program						
21	Tingkat interaktivitas siswa						

C. Komentar dan saran umum

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Menurut saya, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta,

Validator

.....

NIP. ....

## Lampiran 8. Angket Setelah Uji Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF OLEH  
AHLI MEDIA**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA  
*ADOBE FLASH PRO CS5* PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA  
PERTEMUAN/RAPAT DI KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI  
PERKANTORAN  
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan  
Standar Kompetensi : Mengelola Pertemuan/Rapat  
Sasaran Program : Siswa SMK kelas XI, SMK Muhammadiyah 1 Wates  
Pengembang : Kathy Ermey Sari  
Validator : *NurFahma, S.Si., M.Com., Ph.D*  
Petunjuk:

Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan media interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat, pendapat, kritik, saran, komentar, penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah Bapak/Ibu memberikan jawaban pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda (√) pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4,5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh.

No.	Aspek	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan Penggunaan istilah				√		
2	Kejelasan Penggunaan Bahasa					√	

Keterangan Skala:

1 = Sangat Kurang      4 = Baik

2 = Kurang              5 = Sangat Baik

3 = Cukup

Komentar atau saran dari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini maka saya ucapkan terimakasih.

## A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓		
2	Keterbacaan teks atau tulisan					✓	
3	Keserasian warna tulisan dengan warna background					✓	
4	Konsistensi penempatan button				✓		
5	Kualitas tampilan				✓		
6	Kemenarikan animasi				✓		
7	Daya dukung musik				✓		
8	Kejelasan suara				✓		
9	Ketetapan penggunaan bahasa					✓	

## B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
10	Kejelasan navigasi				✓		
11	Konsistensi penggunaan tombol				✓		
12	Kejelasan petunjuk					✓	
13	Kemudahan penggunaan				✓		
14	Efisiensi teks				✓		
15	Efisiensi gambar				✓		
16	Respon terhadap siswa				✓		
17	Kemenarikan media				✓		
18	Kemudahan memilih menu sajian				✓		
19	Kemudahan dalam penggunaan				✓		
20	Kemudahan dalam membuka dan menutup program				✓		
21	Tingkat interaktivitas siswa					✓	

## C. Komentar dan saran umum

- janya langsung mati; tambahi komposisi

- tombol pengakhiran siswa belum fungsi

- bisa ditambahkan navigasi ke halaman

halaman materi

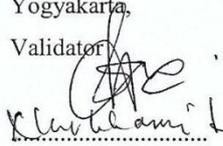
D. Kesimpulan

Menurut saya, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta,

Validator

  
Khusnul Amri

NIP. ....

## Lampiran 9. Angket Siswa

**ANGKET SISWA**

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan  
 Standar Kompetensi : Mengelola Pertemuan/Rapat  
 Sasaran Program : Siswa SMK kelas XI, SMK Muhammadiyah 1 Wates  
 Pengembang : Kathy Ermey Sari  
 Nama Siswa :  
 Kelas :  
 Petunjuk Pengisian:

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada
2. Berilah tanda (√) pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4,5 sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.

Contoh:

No.	Aspek	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan Penggunaan istilah				√		
2	Kejelasan Penggunaan Bahasa					√	

Keterangan Skala:

1 = Sangat Kurang      4 = Baik  
 2 = Kurang              5 = Sangat Baik  
 3 = Cukup

Komentar atau saran anda dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan anda mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

## A. Aspek Isi/Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Standar kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat						
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dipaparkan dengan jelas (tidak membingungkan/ menimbulkan penafsiran)						
3	Soal evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran dirumuskan dengan jelas						
4	Bahasa dalam materi dan soal evaluasi yang digunakan dalam media mudah dipahami						
5	Kejelasan pemberian contoh pada materi Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat						

## B. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
6	Media pembelajaran interaktif ini membuat materi pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat lebih mudah dipahami						
7	Media pembelajaran interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/rapat menjadi lebih menarik						
8	Media pembelajaran interaktif Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/rapat meningkatkan minat belajar						
9	Media pembelajaran interaktif ini membantu proses pembelajaran Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat						
10	Media pembelajaran interaktif ini nyaman digunakan sebagai media pembelajaran						

## C. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
18	Kemudahan dalam pengoperasian program						
12	Kebebasan memilih menu						
13	Daya dukung musik						
14	Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan						
15	Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf						
16	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi						
17	Kesesuaian video untuk memperjelas materi						
18	Kesesuaian animasi						

## D. Komentar dan saran umum

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,  
Siswa

.....

## Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Kelas : XI Administrasi Perkantoran

Kompetensi Keahlian : Administrasi Perkantoran

No	Nama Siswa	Aspek Isi/Materi					Aspek Pembelajaran					Aspek Tampilan							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Dwi Moni E	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
2	Triya Astuti	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4
3	Tri Widayati	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
4	Ika Sargiyanti	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
5	Reza L	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5
6	Susiyam R	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4
7	Nur Faiah S	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
8	Igustin Eva R	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	4	5
9	Anivatun R	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4
Jumlah		191					186					292							
Rata-rata		4,2					4,1					4							
Jumlah Keseluruhan		669																	
Rata-rata Keseluruhan		4,1																	
Kategori Kelayakan		Baik																	

## Lampiran 11. Rekapitulasi hasil Uji Coba Kelompok Besar

Kelas : XI Administrasi Perkantoran

Kompetensi Keahlian : Administrasi Perkantoran

No	Nama Siswa	Aspek Isi/Materi					Aspek Pembelajaran					Aspek Tampilan							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Ajeng Lestari	3	4	5	5	4	5	5	3	3	4	4	4	5	4	3	5	4	5
2	Aji Pangestu W	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
3	Alfita Nur H	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	3
4	Amalia Trisna D	4	5	5	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5
5	Anda Nur W	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
6	Anggi Dwi S	4	3	3	3	5	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	5	3	3
7	Cindy Apriliani	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	3	4	4	5	3	4
8	Diah Kumalasari	3	4	5	5	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4
9	Diah Kuriawati	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	3	4	4	3	3	4
10	Endra Susilowati	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
11	Eny Dwi Utami	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4
12	Erna Wati	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
13	Erna Yuniati	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	3
14	Febriana Kurnianing	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4
15	Fanni Rahmasari	4	3	5	3	4	3	4	4	4	3	4	3	5	5	4	4	5	5
16	Galih Anjani	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4
17	Heny Patmaningrum	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
18	Iis Dwi Agustin	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4
19	Indah Mayshara C	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	3	3	4
20	Isna Zuniastuti	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	3	4
21	Jayanti Dwi Astuti	4	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	4
22	Lia Yuliana	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	3	4	5
23	Maulida A	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	5
24	Mbarep Prastiwi	3	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5
25	Munira Nur A	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4
26	Nadia Rizki L	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5
27	Novi Widiawati	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	5
28	Oktiyana	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5
29	Pipin Wulandari	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5
30	Pipit Nurliana Lestar	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	3	4
31	Pipit Tri S	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5
32	Puji Astuti	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	5	4	3
33	Rifa Andriani	3	4	5	5	5	3	4	4	4	4	3	4	3	5	5	4	4	5
34	RR Endang W	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
35	Ririn Triyani	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4
36	Risa Dwi Rahayu	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4
37	Roro Arum A	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5
38	Rizka Pratiwi	3	5	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	4
39	Siti Aisyah	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4
40	Siti Muzzenah	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4
41	Siti Nurhayati	4	2	4	3	5	3	5	4	4	3	4	4	5	5	5	3	3	4
42	Sri Rosmiati	4	4	3	3	5	3	5	3	4	3	3	4	3	5	4	4	4	4
43	Sukardi	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
44	Tri Nuryanti	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4
45	Tri Sulisyanti	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	5
46	Vina Lestari	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
Jumlah		983					976					1545							
Rata-rata		4,28					4,24					4,1							
Jumlah Keseluruhan		3504																	
Rata-rata Keseluruhan		4,23																	
Kategori Kelayakan		Sangat Baik																	

## Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS EKONOMI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
 Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902  
 Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 1979/UN34.18/LT/2016

8 Nopember 2016

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Ijin Penelitian

Yth . **Kepala SMK Muhammadiyah 1 Wates**  
**Gadingan, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Kathy Ermei Sari
NIM	: 12402241010
Program Studi	: Pendidikan Administrasi Perkantoran - S1
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Adobe Flash Pro CS5 Pada Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat Di Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates
Tujuan	: Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian	: Senin, 14 Nopember 2016 s.d. Selasa, 31 Januari 2017

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan I  
 Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.  
 NIP. 196904141994031002

Tembusan :  
 1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;  
 2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## Lampiran 13. Surat Permohonan Ahli

Hal : **Permohonan Menjadi Ahli Materi**

Yogyakarta, 14 Nopember 2016

Kepada  
Yth. Ibu Dwi Artati, S.Pd.  
Di tempat

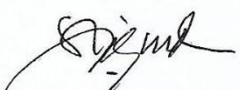
Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi di Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dan sebagai persyaratan guna mendapat gelar sarjana pendidikan, saya mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Administrasi Perkantoran.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi untuk memberikan penilaian dan masukan berupa kritik atau saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan akan sangat berguna dalam menjalankan tahap uji kelayakan pada penelitian pengembangan ini.

Atas perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Pembimbing Skripsi

  
Siti Umi Khayatun M, M.Pd.  
NIP 19801207 200604 2 002

hormat saya,

  
Kathy Ermei Sari  
NIM 12402241010

Hal : Permohonan Menjadi Ahli Media

Yogyakarta, 10 Nopember 2016

Kepada

Yth. Bapak Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D

Di tempat

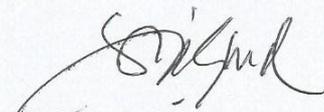
Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi di prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dan sebagai persyaratan guna mendapat gelar sarjana pendidikan, saya mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada standar kompetensi mengelola pertemuan/rapat untuk sekolah menengah kejuruan (SMK) administrasi perkantoran.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media untuk memberikan penilaian dan masukan berupa kritik atau saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan akan sangat berguna dalam menjalankan tahap uji kelayakan pada penelitian pengembangan ini.

Atas perhatian dan kesediaan ibu, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Pembimbing Skripsi



Siti Umi Khayatun M, M.Pd  
NIP 19801207 200604 2 002

Hormat saya,



Kathy Ermei Sari  
NIM 12402241010

## Lampiran 14. Surat Pernyataan Penelitian



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

**SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES**

**KELOMPOK : BISNIS DAN MANAJEMEN,  
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

**STATUS : TERAKREDITASI A**

SK BAP S/M : 16.01/BAP.SM/TU/X/20014 16 Oktober 2014  
Alamat : Gadingan Wates, Kulon Progo, DIY. 55611 Telp. (0274) - 773344

**SURAT PERNYATAAN PENELITIAN**

No : 324 / PER /III.4/ AU / 2016

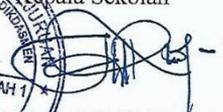
Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Wates, Kulon Progo, Yogyakarta, memberi pernyataan penelitian kepada :

Nama : KATHY ERMEY SARI  
NIM : 12402241010  
Fakultas : Ekonomi , Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa Mahasiswa tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian di sekolah kami SMK Muhammadiyah 1 Wates sejak Tanggal : 14 November s/d 22 November 2016 dengan Judul Penelitian

**“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA ADOBE FLASH PRO CS5 PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA PERTEMUAN/RAPAT DI KELAS XI PROGRAM ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES “**

Demikian Surat Pernyataan Penelitian kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wates, 14 Desember 2016  
Kepala Sekolah  
  
**Dr. ARMINTARI**  
Pembina; IV/a  
NIP. 19620521 198803 2 002



Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian

