

Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman

Rahmatun Nafidah

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: rahmatunnafidah16080314041@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. Bambang Suratman

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: bambangsuratman@unesa.ac.id

Abstract

The development of digital interactive media assisted with adobe flash research is done to describe the result of the development of that media, its appropriateness which is observed based on the subject expert validator, graphics, language, and the responses of the students toward the media. This research is applied on the understanding basic competence of the office communication and applying communication using phone in Indonesia language as learning media for the students of tenth grade of OTKP 1 in YPM 3 Taman Vocational high school on correspondence subject. This thesis uses developments research (R&D) with the 4-D development model which is about 4 steps of research, they are Defining, arranging, developing, and spreading process. However, the subjects of this research are 20 students of tenth graders in YPM 3 Taman vocational high school. The result of this research shows that interactive digital media is absolutely suitable for teaching. It is 97% for material validation feasibility (very good), 97% for graphic feasibility (very good), 98% for language feasibility (excellent). The average of the result is 97,3%, which means excellent. While the result of the students' response is 98,8%, which means excellently interpreted. Based on the result, it is concluded that the interactive digital media, assisted with adobe flash, on the correspondence subject is suitable and good for being applied as both a media and learning source for the students in teaching-learning process.

Keywords: Adobe flash; Correspondence; Interactive; Media.

PENDAHULUAN

Perubahan dan perkembangan yang sangat pesat dan cepat terjadi pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut akan berdampak pada perubahan kehidupan manusia di beberapa bidang. Diantaranya perubahan yang dapat dirasakan adalah pada bidang Pendidikan, dimana perubahan tersebut merupakan salah satu upaya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu, produktif, inovatif serta berprestasi dan menjadikan kualitas dalam Pendidikan menjadi lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana Pendidikan akan merubah pola pikir dan menimbulkan perubahan dalam diri dan memungkinkan untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan masyarakat sehingga peserta didik dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya (Hamalik, 2016). Selain itu dengan adanya perkembangan teknologi dalam bidang Pendidikan akan memajukan Negara kearah yang lebih baik lagi sesuai dengan tujuan Pendidikan.

Dalam perkembangan dunia saat ini Pendidikan harus dipenuhi oleh setiap manusia karena menjadi salah satu hal yang penting untuk menjadikan individu yang lebih baik serta mampu dalam mengatasi masalah yang ada. Sehingga sangatlah dibutuhkan bantuan suatu teknologi yang akan digunakan untuk menunjang proses belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan dalam Pendidikan yang memiliki berbagai keuntungan. Sedangkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan memberikan pengalaman belajar secara langsung dan proses belajar yang menarik, menyenangkan, berkesan terhadap peserta didik akan diciptakan dengan usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi dan ilmu pengetahuan dengan mengorganisir dan menciptakan kondisi lingkungan belajar secara efektif dan efisien.

Bahan ajar juga menjadi salah satu bagian atau komponen terpenting dalam penyampaian suatu materi atau pengetahuan yang dilakukan guru terhadap peserta didiknya di sekolah. Bahan ajar merupakan materi yang diolah secara terstruktur oleh peserta didik sebelum melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar (Hamdani, 2011). Berikut klasifikasi bahan ajar dilihat dari bentuknya dibagi empat diantaranya (1) bahan ajar cetak yang meliputi *handout*, buku dan modul, (2) bahan ajar audio yang meliputi radio, kaset, piringan hitam, (3) bahan ajar *audiovisual* yang meliputi film dan video *compact disc*, (4) bahan ajar interaktif CD interaktif (Lestari, 2013:6).

Dalam pendidikan era saat ini, sebagian besar masih menggunakan bahan ajar cetak, seperti buku pelajaran yang sewaktu-waktu tidak bisa digunakan oleh peserta didik atau dapat dikatakan kurang praktis, sehingga dalam hal ini penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih sangat kurang (Prastowo, 2012). Untuk menyelesaikan masalah dan menunjang proses pembelajaran tentunya dibutuhkan bahan ajar bagi peserta didik dalam memahami dan menerima materi. Yezita. E., Rosha. M., & Yerizon (2012) juga mengungkapkan bahwa bahan ajar berupa buku teks, sampai saat ini belum mampu membantu peserta didik dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuan dalam belajarnya. Menurut Pamungkas (2017) juga mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa di SMKN 1 Surabaya penggunaan bahan ajar cetak dianggap kurang efektif menunjang proses belajar dan peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasar hasil studi pendahuluan dengan guru mata pelajaran korespondensi kelas X OTKP 1 di SMK YPM 3 Taman Ibu Dra. Wiwik Indarti mengungkapkan bahwa bahan ajar mata pelajaran korespondensi yang dipergunakan peserta didik terbatas dan belum selaras dengan materi pokok silabus Kurikulum 2013 revisi 2017. Selain itu peserta didik juga harus mencari sendiri materi dari sumber lain. Materi pembelajaran disampaikan dengan metode ceramah, sehingga guru berperan sebagai fasilitator aktif dan terasa lebih dominan yang menyebabkan peserta didik kurang aktif ketika pembelajaran. Kemudian, ketika guru menyampaikan materi belum didukung bahan ajar yang memenuhi materi serta karakteristik peserta didik. Sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman dan menimbulkan rasa jenuh bagi peserta didik dikarenakan mayoritas peserta didik yang memasuki usia pencarian jati diri sehingga lebih menyukai proses pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan.

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan bahan ajar digital interaktif yang telah disesuaikan mata pelajaran korespondensi silabus Kurikulum 2013 revisi 2017. Bahan ajar digital interaktif ini akan menjadi solusi dalam memudahkan pemahaman peserta didik dan guru proses pembelajaran. Selain itu bentuk bahan ajar digital interaktif ini sesuai dengan karakter peserta didik yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dan sesuai dengan kondisi paradigma pembelajaran berbasis teknologi digital.

Dalam hal ini bahan ajar digital interaktif akan dikemas dengan bantuan program berbasis *adobe flash*. Kelebihan dari *adobe flash* ini dapat menggabungkan antar grafis, teks, gambar, video, animasi, bahkan suara dengan penampilan multimedia yang lebih unggul (Arsyad, 2014). Bahan ajar digital interaktif akan memberikan suasana yang berbeda dan dapat merubah persepsi atau pendapat peserta didik terhadap pembelajaran mata pelajaran korespondensi. Pengembangan bahan ajar tersebut disajikan menggunakan bantuan dari komputer atau laptop yang sudah tersedia di SMK YPM 3 Taman. SMK YPM 3 Taman memiliki beberapa laboratorium komputer, yang dapat menampung peserta didik sebanyak 48 dan dilengkapi dengan sarana prasarana seperti komputer dan LCD (*Liquid Crystl Display*) yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini berfokus di kelas X OTKP 1 semester gasal mata pelajaran korespondensi yakni kompetensi dasar 3.1 Memahami komunikasi kantor dan 3.2 Menerapkan komunikasi bertelepon bahasa Indonesia. Mengapa peneliti memilih kompetensi dasar tersebut, karena peserta didik diharuskan menguasai kompetensi dasar tersebut khususnya pada kelas X yang sebelumnya belum memahami sama sekali apa itu korespondensi dan komunikasi serta dalam kompetensi dasar tersebut memuat banyak materi yang sangat bermanfaat bagi mereka ketika sudah terjun di dunia kerja.

Penelitian terdahulu oleh Saputra (2018) penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan bahan ajar interaktif pada siswa kelas X yang dikembangkan dengan model 4-D dengan hasil kelayakan validasi materi sebesar 86,25% dan mendapatkan kriteria sangat kuat, validasi bahasa sebesar 89,3% dan mendapatkan kriteria sangat kuat dan hasil validasi media sebesar 93,3% dan mendapatkan kriteria sangat kuat. Untuk respon yang didapatkan dari peserta didik memperoleh persentase sebesar 88,1% dan mendapatkan kriteria sangat kuat, sehingga bahan ajar layak digunakan dalam kegiatan belajar.

Sesuai dengan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar digital interaktif bisa digunakan untuk peserta didik kelas X OTKP yang menempuh mata pelajaran korespondensi untuk membantu dan mempermudah pemahaman peserta didik serta diharapkan membantu perkembangan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi digital. Sehingga peneliti mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan pemanfaatan teknologi yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman”. Berdasarkan beberapa latar belakang masalah yang ditemukan, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan hasil pengembangan bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kurikulum 2013 revisi 2017 kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kurikulum 2013 revisi 2017 kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kurikulum 2013 revisi 2017 kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman

KAJIAN PUSTAKA

Bahan Ajar Interaktif

Dalam buku Prastowo (2012) terdapat pendapat dari *National Centre for Competency Based Training* yang menjelaskan segala bentuk bahan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran dalam kelas dan membantu pekerjaan guru merupakan suatu bahan ajar. Bahan ajar yang dimaksudkan berupa bahan ajar cetak atau noncetak yang disusun dengan baik sesuai dengan pedoman yang sering disebut sebagai seperangkat materi. Dan menurut pendapat dari Hamdani (2011:218-219) bahan ajar merupakan semua wujud materi yang tersusun secara runtut dan terstruktur, dan dikenakan oleh guru sehingga menciptakan sebuah lingkungan serta suasana baru yang memungkinkan peserta didik dalam belajar.

Maka, disimpulkan bahan ajar merupakan bahan baik alat cetak, non cetak serta informasi yang memunculkan secara lengkap dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik sehingga tercipta lingkungan yang memungkinkan untuk proses belajar.

Sedangkan bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang dirangkai dengan berbagai media pembelajaran seperti video, audio, teks, dan juga grafik secara sistematis yang bertujuan untuk pembelajaran secara interaktif dengan peserta didik (Prastowo, 2012). Sedangkan dalam Majid (2009:181), pendapat dari *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* menerangkan bahwa bahan ajar digital interaktif merupakan gabungan antara media audio, grafik, teks, gambar, animasi, dan video satu atau lebih yang penggunaannya dilakukan dengan mengikuti arahan atau perbuatan natural dari suatu interaktif.

Berdasarkan uraian mengenai berbagai definisi bahan ajar digital interaktif diatas disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif adalah bentuk awal proses belajar dengan kombinasi audio, video dan komputer atau alat elektronik lainnya untuk mengendalikan suatu perintah.

Adobe Flash

Adobe Flash adalah program animasi yang sudah digunakan oleh banyak para animator untuk membuat bermacam-macam animasi berbasis vector. Awalnya *adobe flash* merupakan software yang berjudukan *macromedia flash* sebelum dimasukkan pada perusahaan *Adobe*. Yang sampai detik ini *Adobe flash* merupakan salah satu *software* yang telah berkembang sampai seri CS6 serta merupakan program animasi yang sangat terbaru. Selain itu *software* tersebut juga dapat digunakan untuk membuat dalam pengaplikasian animasi kartun, animasi interaktif, efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, dan lain sebagainya.

Menurut Pranowo (2011) *adobe flash* merupakan salah satu *software* yang paling ramai digemari banyak kalangan karena dianggap sanggup segala aktivitas yang berkaitan dengan multimedia dan kemampuan *adobe flash* juga bisa dikombinasi dengan program lainnya. Hal ini dijawab juga dari pendapat Westriningsih (2012) bahwa *Adobe Flash* memiliki fitur yang tidak dimiliki oleh program *software* yang lain. Sehingga *adobe flash* masih banyak digunakan untuk membuat animasi hingga saat ini. Sedangkan menurut Madcoms (2012) program untuk mengerjakan animasi adalah *adobe flash*.

Sehingga dapat disimpulkan dari pendapat beberapa para ahli bahwa *adobe flash* merupakan software grafis dan animasi yang bisa membuat objek kegrafikan dan menganimasikannya hingga bisa langsung membuat objek desain tanpa software pendukung.

Korespondensi

Korespondensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online] (2017) mempunyai makna tentang surat-menyurat atau saling berkirir surat. Secara etimologi, korespondensi berdasar dari bahasa *Inggris*, yakni kata *correspondence*. Menurut Finoza, korespondensi merupakan kegiatan saling berkirir surat oleh individu ke individu atau oleh organisasi.

Dalam bidang korespondensi tentunya berkaitan dengan pekerja sekretaris. Menurut Nuraeni (2012) terdapat beberapa hal yang meliputi kegiatan korespondensi, yaitu: (1) menerima serta memilah surat masuk, baik yang berasal dari kurir, tukang pos, ataupun email; (2) menindaklanjuti surat masuk dengan menyampaikan langsung kepada pimpinan atau orang yang dapat mewakili pimpinan; (3) membuat serta menyusun surat keluar yang sesuai dengan rancangan maupun informasi dan keterangan pemimpin. Jadi dapat disimpulkan bahwa korespondensi merupakan aktivitas penyampaian melalui surat dari satupihak ke pihak yang lain dengan tujuan tertentu, sehingga mencapai tujuan Bersama.

Respon Peserta Didik

Komponen dalam proses pembelajaran salah satunya adalah peserta didik. Menurut Adilia (2016:41) respon peserta didik adalah tingkah laku seorang/individu peserta didik terhadap peristiwa-peristiwa yang dialami pada lingkungan sekitar. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Aisyah (dalam Risandi. R., Panjaitan. R.G.P., & Titin., 2015) respon peserta didik merupakan satu reaktif serta aktifitas peserta didik selama proses belajar melalui pendekatan terbimbing. Seraya seperti itu, bisa disimpulkan bahwa respon peserta didik adalah satu tanggapan dan *feedback* yang diberikan oleh peserta didik setelah mendapatkan perlakuan selama proses pembelajaran.

Terdapat dua komponen dan lima sub komponen untuk mengukur respon peserta didik, diantaranya meliputi komponen tanggapan yang meliputi format dan relevansi, serta komponen reaksi yang meliputi perhatian, kepuasan, dan percaya diri (Risandi. R., Panjaitan. R.G.P., & Titin., 2015). Berlatar dari pendapat yang tertulis diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengukur respon peserta didik terdapat 2 komponen dan lima sub komponen. Komponen tersebut terdiri atas tanggapan dan reaksi sedangkan lima sub komponen terdiri atas format, relevansi, perhatian, kepuasan, dan percaya diri.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian dengan tujuan menghasilkan barang yang nantinya diuji keefektifan dari barang tersebut (Sugiyono, 2016). Sesuai dengan penelitian ini yang merupakan penelitian pengembangan, barang yang dimaksudkan merupakan bahan ajar yang awalnya terbatas serta kurang sesuai dengan materi, menjadi lebih banyak dan sesuai sehingga bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dikatakan layak. Model pengembangan yang dilakukan adalah model 4-D. tahapan tersebut terdiri atas Pendefinisian (*Define*) yang mencakup analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep materi, analisis tugas, serta analisis tujuan pembelajaran. Perancangan (*Design*) yang mencakup penyusunan materi dan soal, pemilihan format, penentuan desain. Pengembangan (*Develop*) yang mencakup kegiatan telaah dan validasi ahli, serta uji coba terbatas terhadap peserta didik kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman, dan terakhir Penyebaran (*Disseminate*) namun peneliti tidak melakukan tahap ini karena keterbatasan peneliti. Sesuai dengan tahapan 4-D, maka pengembangan ini menghasilkan bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* dan dilakukan validasi ahli materi, kegrafikan serta bahasa untuk memberikan saran, masukan, dan nilai pada bahan ajar.

Subjek dalam penelitian pengembangan adalah ahli materi, kegrafikan, dan bahasa sedangkan subjek uji coba terbatas adalah peserta didik kelas X OTKP 1 di SMK YPM 3 Taman semester 1 berjumlah 20 peserta didik, dipilih secara acak. Pemilihan subjek telah sinkron atas pandangan dari Sadiman, jika sampel yang digunakan kurang dari 10 dianggap kurang menggambarkan populasi target dan apabila lebih dari 20 berarti data yang didapatkan akan sangat banyak (dalam Nissaq, 2017).

Dalam penelitian peneliti menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari angket yang diberikan kepada peserta didik, guru, dan validasi berupa saran dan masukan. Sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil penskoran angket yang nantinya akan dianalisis persentase. Instrumen dalam pengumpulan data ini menggunakan lembar telaah dan validasi para ahli materi, kegrafikan, dan bahasa serta angket respon peserta didik. Berikut merupakan kisi-kisi lembar telaah dan validasi ahli materi disusun berdasarkan kriteria kelayakan isi dan penyajian menurut Prastowo (2012) dan BSNP (2014) yang meliputi 2 komponen dan 10 sub komponen. Komponen pertama yaitu kelayakan isi yang terdiri atas 6 sub komponen diantaranya: judul, petunjuk belajar, keakuratan materi, informasi pendukung, Latihan dan Langkah kerja. Sedangkan komponen kedua yaitu kelayakan penyajian yang terdiri atas 4 sub komponen diantaranya: Teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan.

Kisi-kisi lembar telaah dan validasi ahli kegrafikan disusun berdasarkan kriteria kelayakan isi dan penyajian menurut BSNP (2014) yang meliputi 3 komponen dan 6 sub komponen. Komponen pertama yaitu ukuran bahan ajar yang terdiri atas 1 sub komponen ukuran. komponen kedua yaitu desain cover program yang terdiri atas 3 sub komponen diantaranya: tata letak cover program, tipografi cover program, dan ilustrasi cover program. Sedangkan komponen yang terakhir atau ketiga yaitu desain isi program yang terdiri atas 2 sub komponen diantaranya: tata letak isi program dan desain isi.

Kisi-kisi lembar telaah dan validasi ahli bahasa disusun berdasarkan kriteria kelayakan isi dan penyajian menurut BSNP (2014) yang meliputi 7 komponen diantaranya: (1) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, (2) keterbacaan, (3) Kemampuan memotivasi, (4) kelugasan, (5) Koherensi dan keruntutan alur piker, (6) Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia, (7) Penggunaan istilah dan simbol/lambang

Kisi-kisi lembar angket respon peserta didik disusun berdasarkan kriteria respon peserta didik yang meliputi 2 komponen dan 5 sub komponen. Komponen pertama yaitu tanggapan yang terdiri atas 2 sub komponen diantaranya: format dan relevansi. Sedangkan komponen kedua yaitu reaksi yang terdiri atas 3 sub komponen diantaranya: perhatian, Kepuasan, percaya diri.

Dengan kriteria penilaian validasi ahli diperoleh dari *skala likert*, dan kriteria penilaian untuk mengetahui respon peserta didik menggunakan skala penilaian *guttman* yang diadaptasi dari Riduwan (2016:13).

Teknik Analisis Data

Data yang didapat dari lembar validasi materi, kegrafikan, dan bahasa dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Hasil Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor Total (X)}}{\text{Skor Maksimum (Y)}} \times 100\%$$

Hasil persentase dari kelayakan materi, kegrafikan, dan bahasa beserta respon peserta didik pada bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria yang diadaptasi dari Riduwan (2016). Berikut merupakan kriteria intepretasi yang digunakan oleh peneliti untuk validator ahli:

Tabel 1.
KRITERIA INTEPRETASI PENILAIAN

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

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dibuat oleh peneliti untuk menjawab berbagai rumusan masalah dari penelitian pengembangan bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman.

Hasil pengembangan bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kurikulum 2013 revisi 2017 kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman

Dalam pengembangan peneliti menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Akan tetapi pada penelitian ini tidak melakukan hingga tahap penyebaran karena keterbatasan yang dimiliki peneliti. Sesuai juga terhadap penelitian yang dilakukan oleh Maria. U., Rusilowati. A., & Hardyanto. W., (2019) yang berjudul “*Interactive Multimedia Developoment in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children*” dimana pada penelitian tersebut sama-sama melakukan tahapan pengembangan 4-D dan hanya pada tahap pengembangan (*Design*) karena keterbatasan peneliti.

Peneliti melakukan beberapa analisis yang dimana merupakan tahapan pendefinisian, diantaranya analisis awal akhir yang didapati permasalahan yaitu keterbatasan bahan ajar yang dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan penyajian materi belum terperinci dan belum sesuai dengan silabus mata pelajaran korespondensi dan kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat belajar serta kurangnya interaktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi usia peserta didik antara 15-16 tahun yang dimana usia tersebut membutuhkan ketertarikan lebih dalam beberapa hal. Untuk itu peneliti menyusun konsep pokok mengenai materi yang akan dipelajari dalam bahan ajar digital interaktif. Materi tersebut mencakup kompetensi dasar 3.1 memahami komunikasi kantor dan 3.2 menerapkan komunikasi telepon Bahasa Indonesia yang sesuai dengan silabus mata pelajaran korespondensi kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman. Selanjutnya analisis tugas yang

merupakan pemaparan tugas yang ada pada bahan ajar digital interaktif, berupa soal pilihan ganda dan beberapa permainan yang meliputi Teka-Teki Silang (TTS), acak kata, dan dialog bertelepon.

Tahap selanjutnya adalah tahap dimana peneliti membuat suatu rancangan untuk barang yang akan dikembangkan yaitu tahap perancangan (*Design*). Rancangan yang akan dibuat untuk bahan ajar digital interaktif telah disesuaikan dengan format yang diadaptasi dari Prastowo (2012) yang diantaranya: 1) pendahuluan yang meliputi: *cover, Loading Screen, Menu* ; 2) inti yang meliputi: kompetensi, peta konsep, materi, latihan soal serta evaluasi, petunjuk belajar ; dan 3) penutup yang meliputi: penilaian, daftar pustaka, profile pengembang, keluar. Desain pada bahan ajar digital interaktif ini dilengkapi dengan ilustrasi dan gambar yang mewakili materi yang sedang dibahas. Penugasan dalam bahan ajar digital interaktif sesuai dengan materi yang dikembangkan. Bahan ajar digital interaktif mempunyai tampilan yang menarik dengan kemasan compact disk yang didominasi dengan warna biru dan hijau dengan biaya untuk pengemasan satu bahan ajar digital interaktif adalah kurang lebih Rp 150.000,-. Hal ini sama dengan penelitian dari Saputra (2018) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis CMS Joomla pada Kompetensi Dasar Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Inggris Kelas X OTKP 1 di SMKN 2 Kediri” pada penelitian tersebut sama-sama mengadaptasi dari rancangan Prastowo pada tahap perancangan bahan ajar. Berikut merupakan hasil rancangan (*Design*) bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kelas X OTKP:



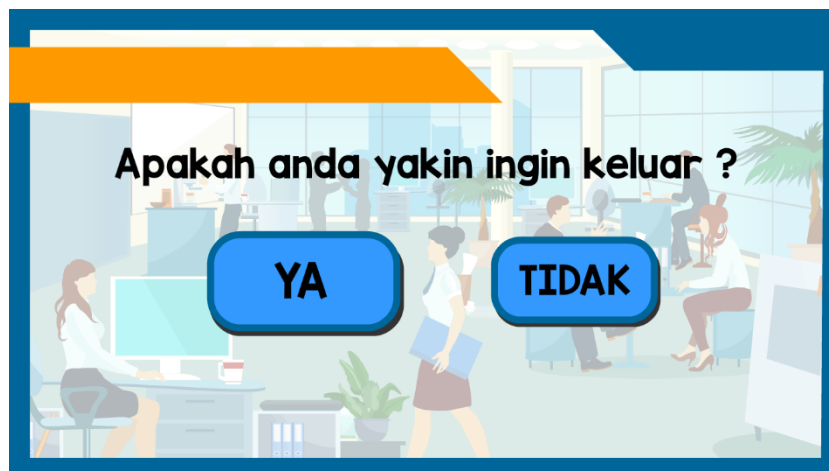
Sumber: Dokumen peneliti (2020)

Gambar 1. BAGIAN PENDAHULUAN



Sumber: Dokumen peneliti (2020)

Gambar 2. BAGIAN INTI



Sumber: Dokumen peneliti (2020)

Gambar 3. BAGIAN PENUTUP

Tahap selanjutnya adalah penilaian, pemberian kritik dan saran/masukan atas telaah dan validasi ahli yang terdiri atas 3 penilaian, diantaranya validator ahli materi yang terdiri atas 2 validator, yaitu dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya dan guru mata pelajaran korespondensi SMK YPM 3 Taman. Validator ahli kegrafikan yaitu Kepala Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, dan validator bahasa yaitu Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Surabaya.

Tahapan ini disebut dengan tahap pengembangan. Setelah bahan ajar digital interaktif melalui beberapa tahap diantaranya telaah, revisi, dan validasi dari para ahli, peneliti melakukan uji coba kepada 20 orang peserta kelas X OTKP 1 yang dipilih secara *random*. Kesulitan yang dialami peneliti ketika uji coba adalah ketika saat mengatur jadwal uji coba dan peminjaman lab komputer karena subjek uji coba adalah peserta didik kelas X dan harus mengikuti jadwal untuk persiapan ujian kelas XII serta sterilisasi pada lab komputer.

Tahap terakhir merupakan tahapan penyebaran (*Disseminate*) dimana bahan ajar digital interaktif yang akan dikembangkan secara luas, namun pada penelitian ini tahap penyebaran tidak dijalankan karena keterbatasan pada kompetensi yang ada pada bahan ajar digital interaktif. Hanya dua kompetensi dasar yang dapat termuat, selain itu peneliti melakukan pengemasan bahan ajar dalam bentuk *compact disk* yang diberikan kepada guru saat melakukan uji coba terbatas.

Sehingga hasil pengembangan bahan ajar digital interaktif pada mata pelajaran korespondensi kurikulum 2013 revisi 2017 kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman sangat memberikan hal yang positif bagi sekolah, guru, bahkan peserta didik. Hal tersebut bisa ditinjau dari beberapa permasalahan yang ada diantaranya yaitu keterbatasan bahan ajar yang ada disekolah khususnya bagi mata pelajaran korespondensi hingga belum kesesuaian bahan ajar terhadap silabus menyebabkan peserta didik bosan dan harus mencari sumber lain untuk mendapatkan materi lain yang dibutuhkan. Hingga akhirnya, sekarang sudah bisa mendapatkan materi dalam bentuk bahan ajar digital yang bersifat interaktif, serta menyenangkan.

Kelayakan bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kurikulum 2013 revisi 2017 kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman

Kelayakan diukur berdasarkan penilaian validasi yang mencakup kelayakan materi, kelayakan bahasa, kelayakan kegrafikan. Penilaian kelayakan yang dipergunakan pada instrumen validasi para ahli

berpedoman atas Instrumen penilaian buku teks oleh BSNP (2014) dan Prastowo (2012) dengan masing-masing tahapan validasi memerlukan minimal $\geq 61\%$ agar bahan ajar digital interaktif mata pelajaran korespondensi kelas X OTKP dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana sesuai dengan tabel 2 hasil untuk kelayakan materi sebesar 97% dan mendapatkan kriteria sangat layak, kelayakan kegrafikan sebesar 97% dan mendapatkan kriteria sangat layak, maupun kelayakan bahasa sebesar 98% dan mendapatkan kriteria sangat layak. Dari semua hasil beberapa kelayakan tersebut jika diakumulasi, maka bahan ajar digital interaktif mendapatkan nilai kelayakan produk dari validasi ahli memperoleh persentase sejumlah 97,3% dan mendapatkan kriteria sangat layak. Kriteria tersebut diadaptasi dari Riduwan (2016) yang menyatakan jika intepretasi mendapatkan nilai 81% hingga 100% maka dikatakan “sangat layak”. Sehingga bahan ajar digital interaktif berbantuan adobe flash ini dinyatakan sangat layak untuk dipergunakan saat proses pembelajaran sebagai bahan ajar, dikarenakan mendapatkan penilaian kelayakan nilai $\geq 61\%$. Hal ini senada dengan penelitian (Wardani.D.L., Degeng. I.N.S., & Cholid.A., (2019) yang berjudul “Developing Interactive Multimedia Model 4D for Teaching Natural Science Subject” yang melakukan pada 3 validator dan memperoleh hasil keseluruhan 86% dengan kualifikasi baik, yang dapat dirincikan hasil validasi ahli materi sebesar 91% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil validasi ahli grafis sebesar 84% dengan kualifikasi baik. Hasil validasi linguistik sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik. Berikut tabel rekapitulasi hasil dari kelayakan ahli:

Tabel 2.
HASIL VALIDASI BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF

No	Komponen	%	Kriteria Interpretasi
1	Materi	97%	Sangat Layak
2	Kegrafikan	97%	Sangat Layak
3	Bahasa	98%	Sangat Layak
Rata - Rata		97,3%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2020)

Respon peserta didik terhadap bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kurikulum 2013 revisi 2017 kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman

Selain mendapatkan nilai dari hasil validasi para ahli, peneliti juga harus mengetahui bagaimana respon peserta didik dengan adanya bahan ajar berbantuan *adobe flash* yang diukur dengan memakai *skala guttman*. Untuk mengetahui respon peserta didik peneliti melakukan kegiatan uji coba terbatas dengan menggunakan peserta didik berjumlah 20 orang yang dipilih secara acak. Dan hasil persentase respon yang diketahui dari peserta didik adalah 98,8% dengan interpretasi “sangat baik” sehingga dapat dikatakan layak karena $\geq 61\%$ hal ini juga sama dengan penelitian dari Churriyah. U., & Nugraha. J., (2019) yang menyatakan hasil perhitungan angket respon peserta didik pada interpretasi dengan skor $\geq 61\%$ dikategorikan kuat atau sangat kuat, sehingga dikatakan layak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Musdzalifah & Rohayati. S., (2018) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya” yang mendapatkan respon positif dengan persentase sebesar 87,5% dengan interpretasi sangat layak, sehingga bahan ajar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan hasil rekapitulasi respon peserta didik terhadap bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi:

**Tabel 3.
HASIL RESPON PESERTA DIDIK**

No	Pernyataan yang dibahas	Skor		%
		1	0	
1.	Bahan ajar digital interaktif disajikan dengan format yang menarik (terdapat gambar, ilustrasi, dll)	20	0	100%
2.	Tampilan dan format bahan ajar digital interaktif mempermudah dalam proses pembelajaran	20	0	100%
3.	Bahan ajar digital interaktif sesuai dengan materi yang terdapat dalam silabus pembelajaran	19	1	95%
4.	Bahan ajar digital interaktif merupakan bahan ajar yang sesuai dan cocok dalam proses pembelajaran di era saat ini	20	0	100%
5.	Bahan ajar digital interaktif adalah bahan ajar yang menarik	20	0	100%
6.	Bahan ajar digital interaktif merupakan bahan ajar yang menyenangkan	20	0	100%
7.	Bahan ajar digital interaktif membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	20	0	100%
8.	Materi yang disajikan menambah pemahaman dalam materi korespondensi	19	1	95%
9.	Melalui bahan ajar digital interaktif akan lebih percaya diri pemahaman materi dalam proses pembelajaran dan mengerjakan latihan soal yang disediakan dan mendapatkan hasil yang baik.	20	0	100%
Presentase keseluruhan				98.8%
Keterangan				Sangat Baik

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2020)

KESIMPULAN

Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, sehingga bisa diambil simpulan sebagai berikut:

1. Dalam hasil pengembangan bahan ajar digital interaktif pada mata pelajaran korespondensi kurikulum 2013 revisi 2017 kelas X OTKP 1 di SMK YPM 3 Taman yang dikembangkan telah sesuai dengan silabus kurikulum 2013 revisi 2017 berbentuk software aplikasi yang memiliki komponen-komponen dan penyajian animasi, gambar, audio visual bersifat interaktif, dengan latihan soal, dan permainan agar dapat mengetahui seberapa siswa memahami materi. serta bahan ajar yang dapat dibuka melalui komputer/laptop dan disimpan di alat penyimpanan khusus seperti *Compact Disk*, *Flashdisk*, serta alat penyimpanan lainnya
2. Persentase hasil kelayakan bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman dinyatakan “sangat layak” untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil rekapitulasi validasi para ahli yang jika dirata-rata mencapai 97,3% dengan kriteria “sangat layak”.
3. Respon dari peserta didik terhadap bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* pada mata pelajaran korespondensi kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman yaitu “sangat baik”, dan sangat menarik jika dipergunakan sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran dengan persentase penilaian sebesar 98.8%.

Saran

Berdasarkan penelitian, pembahasan dan pengambilan keputusan. Maka peneliti memberikan saran yang terkait dalam hal penelitian pengembangan bahan ajar digital interaktif yaitu sebagai berikut:

1. Bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* yang dikembangkan ini hanya pada kompetensi dasar 3.1 memahami komunikasi kantor dan 3.2 menerapkan komunikasi melalui telepon Bahasa Indonesia. Sehingga saran peneliti pada penelitian selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan bahan ajar digital interaktif untuk 1 tahun ajaran.
2. Bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan 4-D, dimana pada tahap penyebaran hanya dilakukan pada 20 peserta didik, sehingga peneliti menyarankan peneliti selanjutnya dapat mengimplementasikan pada penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari penggunaannya dalam proses pembelajaran sehingga dapat melalui tahap keempat dari model pengembangan 4-D yaitu tahap penyebaran (*Dissaminate*).
3. Bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* ini hanya berfokus pada penggunaan dalam komputer, laptop maupun PC dan digunakan sebagai rujukan atau pendamping bahan ajar utama. Sehingga peneliti menyarankan agar dapat mengembangkan bahan ajar digital interaktif untuk penggunaan didalam *handphone, smartphone*, sehingga lebih meudahkan serta lebih fleksibel ketika dibawa kemana-mana serta menjadi bahan ajar utama dan mengetahui pengaruh penggunaan terhadap hasil belajar pada penelitian lebih lanjut.
4. Bahan ajar digital interaktif berbantuan *adobe flash* ini tidak menggunakan model atau metode tertentu dalam bahan ajar. Sehingga pada penelitian selanjutnya bisa lebih memadukan berbagai model atau metode pembelajaran lainnya agar peserta didik lebih tertarik dan berjalan secara sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilia, E. G. (2016). Hubungan Respon Siswa Terhadap Tugas dengan Kemampuan Memecahkan Soal Matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 29, 2.751-2.756.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). Rajawali Pres.
- BSNP. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran*. BSNP.
- Churriyah, U., & Nugraha, J. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Administasi Humas dan KEprotokolan Kelas XI APK di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 07(04), 120–125.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. (2017). *Korespondensi*. Tersedia di: <https://Kbbi.Web.Id/Korespondensi>. Diakses 1 Juli 2020.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi : Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Akademia Permata.
- MAdcoms. (2012). *Adobe Flash Profesional CS6 Untuk Pemula*. Penerbit ANDI.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Remaja Rosda.
- Maria, U., Rusilowati, A., & Hardyanto, W. (2019). Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children. *Journal of Primary Education*, 8(3), 344–353. <https://doi.org/10.15294/jpe.v8i3.27029>

- Musdzalifah, & Rohayati, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya. *Program Studi Pendidikan Akuntansi*, 1–8. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/index>
- Nissaq, O. C. (2017). Pengembangan media Pembelajaran Bingo Game Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran Kelas X di SMK Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 5(3), 1–6.
- Nuraeni, N. (2012). *Panduan Menjadi Sekretaris Profesional*. Transmedia Pustaka.
- Pamungkas, K. Y. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (Cai) Jenis Drill and Practice Sebagai Media Pembelajaran Penunjang Kurikulum 2013 Pada Materi Akuntansi Kas Kecil Kelas Xi Akuntansi Di Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1–7.
- Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif Dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS6*. Penerbit ANDI.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. DIVA Press.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Risandi, R., Panjaitan, R. G. P., & Titin. (2015). Respon Siswa SMA Negeri Pontianak Terhadap Lembar Kerja Siswa Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(9), 1–17.
- Saputra, E. W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis CMS JOOMLA pada Kompetensi Dasar Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Inggris Kelas X OTKP 1 di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 6(3), 118–124.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Wardani, D. L., Degeng, I. N. S., & Cholid, A. (2019). Developing Interactive Multimedia Model 4D for Teaching Natural Science Subject. *International Journal of Education and Research*, 7(1), 63–72. www.ijern.com
- Westriningsih. (2012). *Panduan Aplikatif & Solusi (PAS) Membangun Aplikasi Bisnis dengan Netbeans 7*. ANDI.
- Yezita, E., Rosha, M., & Yerizon. (2012). Mengkonstruksi Pengetahuan Siswa Pada Materi Segitiga Dan Persegi Panjang Menggunakan Bahan Ajar Interaktif Matematika Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 54–59.