

# PENGEMBANGAN MEDIA *MOVIE MAKER* PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN

Fika Dwi Rahmania

Sutrisno

I Nyoman Suputra

Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang

E-mail: fikdrahmania@gmail.com; [sutrisno\\_um@yahoo.com](mailto:sutrisno_um@yahoo.com); nyoman\_feum@yahoo.com

*Abstract: The purpose of this research is the instructional medium movie maker in the basic competence that is Identifying the Archival Equipment and Materials also Explaining the Entry and Exit Mail for students in grade X of Office Administration program membership SMK PGRI 6 Malang. This study used a model of development ASSURE combined, and it is modified with 4D developmental model thus obtained 7 stages of development. Based on the validation results of the experts of media and material, the experts of media showed the percentage of 100% and the experts of material showed the percentage of 96.87% that those numbers showed that the instructional medium movie maker has very valid criteria. The results of the validation by a small group of students showed a percentage of 82% was obtained from the results of the empirical score divided by the maximum score. The results of the validation by a large group of students showed a percentage of 81.7% was obtained from the results of the empirical score divided by the maximum score.*

**Keywords:** Education Media, Movie Maker Media, Archival

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran *movie maker* dalam kompetensi dasar Mengidentifikasi Alat dan Bahan Kearsipan serta Menjelaskan Pengurusan Surat Masuk dan Keluar untuk siswa kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 6 Malang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE yang digabungkan dan dimodifikasi dengan model pengembangan 4D sehingga di peroleh 7 tahap pengembangan. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, dimana ahli media menunjukkan bahwa persentase sebesar 100% dan ahli materi menunjukkan bahwa persentase sebesar 96,87% dimana jumlah tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *movie maker* memiliki kriteria sangat valid. Hasil validasi oleh siswa kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 82% di peroleh dari hasil skor empirik dibagi skor maksimal. Hasil validasi oleh siswa kelompok besar menunjukkan persentase sebesar 81,7% di peroleh dari hasil skor empirik dibagi skor maksimal.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Media *Movie Maker*, Kearsipan

Berdasarkan Undang Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 ayat 1) menjelaskan bahwa. 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses pembelajaran sehingga

mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan dan yang telah ditentukan.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas memang sangat penting, namun pada kenyataannya belum tentu semua guru memanfaatkan dengan baik fasilitas yang ada di sekolah. Para guru dituntut untuk mampu menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sekolah sehingga dapat membuat media pengajaran dengan tepat dan baik. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke

arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa (Ibrahim & Syaodih, 2010: 113).

Gagne (dalam Sadiman, 2010: 6) menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk dapat belajar. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru dengan peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung maka dibutuhkan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang disebut dengan media. Adanya media pembelajaran sebagai bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik, dan memungkinkan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Media audiovisual dengan *movie maker* dapat dijadikan alat yang memiliki fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Windows Movie Maker atau disingkat WMM adalah sebuah program editing video yang sederhana, didesain untuk pemilik PC dengan sedikit pengalaman untuk membuat video rumahan (Arief, 2014: 192). Pemilihan media *movie maker* karena media ini termasuk media yang dapat dilihat dan didengar yang akan menarik minat siswa, sehingga diharapkan dengan menggunakan media *movie maker* akan lebih dimengerti apabila dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan buku teks, dimana dalam media ini banyak menggunakan contoh-contoh gambar beserta gabungan video.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK PGRI 6 Malang pada saat melaksanakan Kajian Praktik Lapangan (KPL), bahwa SMK PGRI 6 Malang merupakan salah satu sekolah yang memiliki LCD di setiap kelas dan internet yang mendukung. Namun fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan secara optimal untuk membuat media pembelajaran yang mengandung unsur audio dan visual. Penggunaan *movie maker* pada kompetensi dasar Menjelaskan Sistem

Kearsipan dan Mengidentifikasi Alat dan Bahan Kearsipan memanfaatkan fasilitas yang ada di kelas, karena *movie maker* adalah program yang dijalankan dengan menggunakan komputer berupa video yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Wawancara dengan guru mata pelajaran Kearsipan kelas X APK SMK PGRI 6 Malang mayoritas siswa kurang memperhatikan materi saat proses pembelajaran karena kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Penggunaan media dalam pembelajaran juga kurang, karena siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru yang hanya memanfaatkan papan tulis, sehingga minat belajar siswa kurang dan proses pembelajaran kurang efektif.

Mata pelajaran Kearsipan merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diberikan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya untuk kelas X jurusan Administrasi Perkantoran. Mata pelajaran Kearsipan khususnya dalam kompetensi dasar Menjelaskan Mengidentifikasi Alat dan Bahan Kearsipan dan Menjelaskan Pengurusan Surat Masuk dan Keluar dipilih dalam penelitian ini karena kompetensi dasar ini memuat materi yang penting dan harus dipahami lebih mendalam oleh siswa jurusan Administrasi Perkantoran sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang kegiatan belajar dan untuk melatih siswa agar lebih aktif

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Media *Movie Maker* Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK PGRI 6 Malang". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran *movie maker* pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Alat dan Bahan Kearsipan serta Menjelaskan Pengurusan Surat Masuk dan Keluar untuk siswa kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 6 Malang. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah media *movie maker*

pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Alat dan Bahan Kearsipan dan Menjelaskan Pengurusan Surat Masuk dan Keluar. Penggunaan media *movie maker* diharapkan dapat menjadi penunjang kegiatan belajar. Produk ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *movie maker* yang ditayangkan dengan dukungan menggunakan laptop dan LCD proyektor.

## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model desain pembelajaran ASSURE yang digabungkan dan dimodifikasi dengan model 4-D yang terdiri dari 7 tahap yaitu (1) menganalisis karakteristik siswa, (2) menetapkan tujuan pembelajaran, (3) tahap perancangan, (4) tahap pengembangan, (5) melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, (6) evaluasi dan revisi, dan (7) produk akhir.

Tahapan pengembangan penelitian ini melibatkan validator ahli media dan ahli materi. Ahli media yaitu Bapak Drs. Mohammad Arief, M.Si dan ahli materi yaitu Novi Damayanti, S.Pd. Subjek Uji Coba Lapangan dilakukan pada siswa kelas X jurusan Administrasi Perkantoran di SMK PGRI 6 Malang pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Alat dan Bahan Kearsipan serta Pengurusan Surat Masuk dan Keluaran dengan jumlah 15 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba kelompok besar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen pengambilan data berupa angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2013: 194). Dalam penelitian pengembangan ini angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial telah ditetapkan

secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2012: 134). Instrumen kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli materi, ahli media dan siswa, yang digunakan untuk perbaikan produk yang berupa media *movie maker*.

Jenis data dalam pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran/komentar yang diberikan oleh validator dan pengguna melalui angket yang telah dibagikan dan diisi untuk melakukan perbaikan media pembelajaran *movie maker*, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian terhadap media pembelajaran berupa *movie maker* yang dihimpun melalui angket.

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk presentase dari masing-masing subjek uji coba dengan rumus sebagai berikut:

Validasi ahli =	$\frac{\text{Total skor empirik yang dicapai}}{\text{Total skor yang diharapkan}} \times 100\%$
Validasi pengguna =	$\frac{\text{Total skor empirik dicapai}}{\text{Total skor diharapkan}} \times 100\%$

(Sumber: Akbar, 2013:83)

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distributor skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam media pembelajaran *movie maker* dapat menggunakan tabel 1 interpretasi skor.

## HASIL & PEMBAHASAN

SMK PGRI 6 Malang, berlokasi di Jalan Janti Selatan, Kelurahan Bendungrejosari, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Propinsi Jawa Timur. Memiliki Nomor Statistik Sekolah: 344056101011. SMK PGRI 6 Malang didirikan pada tahun 1993 dengan

empat Program Keahlian yaitu, Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Pemasaran, dan Teknik Otomotif. Perancangan media pembelajaran *movie maker* terdapat beberapa langkah dalam membuat dan mengembangkan media audiovisual, yaitu potensi dan masalah yang dapat digunakan untuk mendukung dibuat dan kembangkannya media pembelajaran *movie maker*.

Desain pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan dan memodifikasi model pengembangan ASSURE dan 4-D dengan tahapan sebagai berikut: Tahap 1 Menganalisis karakteristik siswa, peneliti pada tahap ini melakukan analisis lapangan untuk menggali informasi awal yang diperlukan untuk mengatasi masalah yang ada di sekolah. Tahap ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru mata pelajaran kearsipan dan observasi. Dari hasil observasi ditemukan permasalahan yang ada di SMK PGRI 6 Malang, yaitu memiliki fasilitas yang menunjang dalam proses pembelajaran seperti LCD Proyektor, namun kurang dimanfaatkan dengan baik oleh sebagian guru. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran Keasipan kelas X APK di SMK PGRI 6 Malang dapat disimpulkan bahwa motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kurang dan proses pembelajaran masih menggunakan papan tulis sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang seperti ini dirasa kurang memenuhi karakteristik siswa heterogen.

Tahap 2 Menentukan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran diambil dari silabus Sekolah Menengah Kejuruan kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran mata pelajaran Kearsipan Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Alat dan Bahan Kearsipan Serta Menjelaskan Penanganan Surat Masuk dan Keluar. Penggunaan media pembelajaran *movie maker* diharapkan siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari dengan media pembelajaran *movie maker*. Tahap 3 Tahap perancangan, berdasarkan analisis awal lapangan yang telah dilaksanakan, memberikan gambaran dalam

membuat rancangan produk sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan untuk mengatasi kendala yang ada di SMK PGRI 6 Malang. Memilih metode yang digunakan, memilih media yang di kembangkan berupa media pembelajaran *movie maker* pada mata pelajaran Kearsipan dan menyiapkan bahan seperti materi pokok yang dirangkum untuk di masukkan dalam media pembelajaran *movie maker*. Aspek pendukung untuk membuat media *movie maker* seperti gambar yang berhubungan dengan materi dari internet, audio atau rekaman yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan *camera digital*, dan video yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan Kompetensi Dasar.

Tahap 4 Tahap pengembangan, hasil produk pengembangan yang dilakukan pada tahap perancangan, menghasilkan produk awal media pembelajaran *movie maker*. Selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Drs. Mohammad Arief, M.Si dan ahli materi yaitu Novi Damayanti, S.Pd. Validasi pertama oleh ahli media yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 28 Januari 2016 memperoleh skor 100% berada pada kriteria sangat valid dengan saran untuk menambah gambar lokasi (sekolah) yang akan menggunakan media pembelajaran *movie maker* dan memperjelas tulisan agar mudah terbaca dan menyesuaikan gambar dengan Kompetensi Dasar agar lebih menarik. Validasi pertama oleh ahli materi yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 1 Februari 2016 memperoleh skor 93,75% berada pada kriteria sangat valid dengan saran untuk menambah bagan penanganan surat masuk sistem buku agenda. Setelah pelaksanaan validasi media pembelajaran *movie maker* oleh ahli media dan ahli materi, pada hari Jumat tanggal 5 Februari 2016 peneliti melaksanakan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 15 orang siswa. Peneliti menampilkan media pembelajaran *movie maker* yang berisi tentang materi Alat dan Bahan Kearsipan. Kemudian peneliti membagikan angket kepada siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket yang dibagikan kepada 15 orang siswa, maka

peneliti menjabarkan perolehan data tentang kelayakan media berdasarkan pengisian angket oleh siswa. Hasil yang diperoleh dari angket siswa uji coba kelompok kecil adalah 82%. Sesuai dengan skala persentase pada tabel 1, hasil tersebut berada pada kriteria valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas namun masih perlu perbaikan sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan oleh siswa yaitu pergantian *slide* yang masih terlalu cepat, sehingga siswa merasa kurang bisa untuk memahami materi. Setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil peneliti melakukan validasi kepada para ahli.

Validasi kedua ini dimaksudkan untuk memperoleh saran dari para ahli setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil yang telah memperoleh komentar dari siswa. Validasi kedua oleh ahli media dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Februari 2016 memperoleh skor 100% berada pada kriteria sangat valid dengan saran mengganti *background* pada *slide* dengan warna yang lebih cerah, agar mudah terbaca oleh siswa saat media ditayangkan pada LCD di depan kelas. Validasi kedua oleh ahli materi pada hari Rabu tanggal 10 Februari 2016 memperoleh skor 95,31% berada pada kriteria sangat valid dengan saran menambah bagan untuk penanganan surat keluar sistem buku agenda. Peneliti melakukan revisi pada media *movie maker* sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi serta saran dan komentar dari siswa sebelum pelaksanaan uji coba kelompok besar.

Tahap 5 Melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari menunjukkan apakah media *movie maker* efektif atau tidak dalam penggunaannya di kelas. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah memahami materi pembelajaran. Pemberian angket kepada seluruh siswa juga di maksudkan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi program pembelajaran dengan *movie maker* yang dilaksanakan di dalam kelas uji coba kelompok besar pada hari Senin tanggal 15

Februari 2016. Hasil angket yang diberikan kepada 30 orang siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 81,7% yang berada pada persentase valid, siswa memberikan komentar bahwa media pembelajaran *movie maker* ini menarik dan membantu dalam pemahaman materi pembelajaran, namun masih ada beberapa siswa yang merasa masih perlu bimbingan guru dalam memahami materi karena kurang bisa memahami materi dengan cepat seperti siswa yang lain. Tahap 6 Evaluasi dan revisi, proses evaluasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara lengkap tentang kualitas dan keefektifan media *movie maker*. Pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan media *movie maker*, yaitu data ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Validasi ketiga dilakukan oleh ahli media dan ahli materi setelah peneliti melakukan uji coba kelompok besar dan peneliti telah merevisi media *movie maker* sesuai dengan saran dan komentar dari siswa. Validasi dilakukan untuk mendapatkan saran dari para ahli setelah peneliti mendapatkan saran dan komentar dari siswa saat uji coba kelompok besar. Validasi ahli media dilakukan pada hari Senin tanggal 14 Maret 2016 memperoleh skor 100% dari angket dengan saran bahwa media *movie maker* sudah layak untuk digunakan di dalam pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan pada hari Senin tanggal 14 Maret 2016 memperoleh skor 96,87% dengan saran dan komentar bahwa materi pada media *movie maker* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan media layak untuk digunakan di dalam kelas. Setelah mendapatkan data dari para ahli dan respon siswa, peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki produk sebelum dinyatakan sebagai produk akhir.

Tahap 7 Produk Akhir, berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi serta hasil respon siswa tentang media *movie maker* maka peneliti melakukan revisi produk media pembelajaran *movie maker* sesuai komentar dan saran dari para ahli dan siswa,

sehingga diperoleh hasil media pembelajaran *movie maker* yang telah tervalidasi dan yang telah direvisi, yang telah memperoleh kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dalam merancang media pembelajaran *movie maker* memerlukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar karena pembelajaran merupakan kegiatan yang direncanakan dan terstruktur, sehingga proses pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Perancangan media pembelajaran *movie maker* terdapat beberapa langkah dalam membuat dan mengembangkan media, yaitu potensi dan masalah yang ada di SMK PGRI 6 Malang khususnya pada kelas X APK. Fasilitas yang ada di dalam kelas telah mendukung untuk kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang ada dapat digunakan untuk mendukung dibuat dan dikembangkannya media *movie maker*. Fasilitas tersebut berupa LCD, *Sound System*, dan jaringan internet yang dapat digunakan untuk mencari bahan-bahan materi dan pendukung lainnya. Setelah potensi dan masalah di temukan, maka selanjutnya merancang media dan mengumpulkan bahan untuk membuat media *movie maker* seperti buku mata pelajaran Kearsipan untuk isi materi media *movie maker* sesuai dengan Kompetensi Dasar, gambar, animasi, dan video yang sesuai. Untuk desain produk dilakukan dua tahap, yang pertama *editing* gambar dan materi dengan menggunakan *Microsoft Power Point*, untuk editing video menggunakan *Windows Movie Maker*. Video, materi, dan gambar pendukung yang telah siap digabungkan dalam *Windows Movie Maker*.

Produk yang dihasilkan telah melewati tahap uji ahli dan uji lapangan yaitu uji ahli media yang memperoleh skor 100% dengan saran untuk menambah gambar lokasi (sekolah) yang akan menggunakan media pembelajaran *movie maker* dan memperjelas tulisan agar mudah terbaca dan menyesuaikan gambar dengan Kompetensi Dasar agar lebih menarik, dan uji coba ahli materi memperoleh skor 93,75% dengan saran untuk menambah bagan penangan surat masuk sistem buku

agenda pada validasi pertama, kemudian peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli. Revisi dilakukan sebelum media di uji cobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Jumat tanggal 5 Februari 2016 dengan jumlah 15 orang siswa kelas X APK. Siswa tersebut terdiri dari lima orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, lima orang siswa dengan prestasi belajar sedang, dan lima orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Analisis data dan analisis komentar melalui angket yang diberikan kepada siswa, diperoleh persentase sebesar 82% yang berada pada kriteria valid. Data analisis komentar siswa, siswa memberikan komentar bahwa media pembelajaran *movie maker* menarik, namun pergantian *slide* materi masih terlalu cepat, sehingga dalam memahami materi siswa masih perlu untuk mengulangi tanyangan media. Validasi kedua dilakukan oleh ahli media dan ahli materi setelah uji coba kelompok kecil yang memperoleh skor 100% untuk validasi ahli media yang berada pada kriteria sangat valid dengan saran mengganti *background* pada *slide* dengan warna yang lebih cerah, agar mudah terbaca oleh siswa saat media di tayangkan pada LCD, dan memperoleh skor 95,31% dari ahli materi yang berada pada kriteria sangat valid dengan saran menambah bagan untuk penanganan surat keluar sistem buku agenda. Revisi dilakukan oleh peneliti sesuai dengan saran dan komentar dari siswa uji coba kelompok kecil dan para ahli. Revisi ini dilakukan sebelum uji coba kelompok besar.

Uji coba kelompok besar dilakukan pada hari Senin tanggal 15 Februari 2016 pada 30 siswa kelas X APK dan langsung memberikan penilaian terhadap media melalui angket yang telah diberikan. Data yang diperoleh pada saat uji coba kelompok besar adalah 81,7% yang berada pada kriteria valid dan dari segi analisis komentar, bahwa media pembelajaran *movie maker* menarik dan membantu dalam pemahaman materi, namun masih ada beberapa siswa yang masih perlu bimbingan guru dalam memahami materi karena kurang bisa memahami materi dengan

cepat. Untuk data validasi ketiga yang dilakukan oleh para ahli diperoleh skor 100% dari ahli media yang berada pada kriteria sangat valid, dan diperoleh skor 96,87% dari ahli materi yang berada pada kriteria sangat valid. Dari data yang diperoleh maka peneliti melakukan evaluasi dan revisi produk sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli dan siswa.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli serta hasil respon siswa tentang media *movie maker* maka peneliti telah melakukan revisi produk media pembelajaran *movie maker* sesuai kritik dan saran dari para ahli dan siswa, yaitu menambah gambar tempat (sekolah) yang dijadikan penelitian, mengganti warna *background* yang serasi dengan warna tulisan, menambah bagan pengurusan surat masuk dan keluar sistem buku agenda, dan memperlambat durasi pergantian *slide*, sehingga diperoleh hasil media pembelajaran *movie maker* yang telah tervalidasi dan yang telah direvisi, yang telah memperoleh kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ketut Satria, dkk (2013) bahwa desain pengembangan menggabungkan dua desain pengembangan. Penelitian ini juga tidak sampai pada tahap pengukuran hasil pembelajaran, hanya pada tahap pengembangan dan menganalisis respon siswa dan guru terhadap media. Pengembangan media audiovisual melibatkan para ahli yaitu guru mata pelajaran sebagai ahli materi dan ahli media serta ahli desain oleh dosen. Respon siswa terhadap pengembangan media dikumpulkan melalui angket respon siswa. Rata-rata respon siswa adalah 52,86 dengan kategori positif. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2015) bahwa penelitian yang dilakukan juga menggunakan model pengembangan ASSURE. Pada tahap partisipasi siswa, dapat menunjukkan apakah media yang digunakan efektif atau tidak. Pada tahap evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran lengkap tentang kualitas dan keefektifan media.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arcella, dkk (2015) bahwa pada tahap perancangan, peneliti menyiapkan bahan seperti materi, gambar, suara, video yang akan digabungkan dalam media audiovisual. Untuk pengumpulan data peneliti menggunakan angket tertutup yang sebelumnya terlebih dahulu menyiapkan kisi-kisi. Penelitian yang dilakukan juga mendukung hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa media audiovisual mempunyai keunggulan yang mampu mempermudah guru untuk menyampaikan materi, hal ini disebabkan media audiovisual mempunyai fungsi ganda jika dimanfaatkan secara optimal maka dapat menampilkan gambar dan suara, sehingga siswa mudah mengingat materi karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu, hal ini juga mendukung dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu apabila siswa harus melihat kejadian atau contoh yang membutuhkan waktu lama.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian Prabowo (2015) bahwa dalam pelaksanaan uji coba lapangan menggunakan pengeras suara atau *speaker* dan buku petunjuk penggunaan untuk guru. Kombinasi suara, gambar, video yang relevan akan memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Data hasil kuesioner digunakan untuk menentukan valid tidaknya media dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN & SARAN

### Simpulan

Desain pengembangan media *movie maker* ini disesuaikan dengan model pengembangan yang digunakan, yaitu model pengembangan ASSURE yang digabungkan dan dimodifikasi dengan model 4-D. Terdapat 7 tahap dalam penelitian pengembangan ini, diawali dengan menganalisis karakteristik siswa, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran kearsipan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan. Tahap selanjutnya adalah tahap

perancangan yaitu merancang sebuah produk yang disesuaikan dengan kendala yang dihadapi oleh sekolah. Selanjutnya, yaitu tahap pengembangan yang diawali dengan validasi pada ahli media dan ahli materi, kemudian penggunaan media pembelajaran pada kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui kualitas media dan keefektifan media. Tahap selanjutnya adalah tahap melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan apakah media yang digunakan efektif atau tidak. Tahap selanjutnya adalah evaluasi dan revisi, proses evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran secara lengkap tentang kualitas dan keefektifan media *movie maker*.

Hasil pengembangan media *movie maker* yaitu (1) menurut ahli media pada uji validasi pertama dengan skor 100%, validasi kedua dengan skor 100%, validasi ketiga dengan skor 100% yang berada pada kriteria sangat valid, (2) menurut ahli materi pada uji validasi pertama dengan skor 93,75%, validasi kedua dengan skor 95, 31%, dan validasi ketiga dengan skor 96,87% yang berada pada kriteria sangat valid, (3) uji coba kelompok kecil dengan skor 82% berada pada kriteria valid, (4) uji coba kelompok besar dengan skor 81, 7% berada pada kriteria valid. Dengan demikian media pembelajaran *movie maker* ini dinyatakan valid.

### Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut. Saran pemanfaatan,

(1) penggunaan media pembelajaran *movie maker* hendaknya tidak lepas dari bimbingan guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, (2) ketika menggunakan media pembelajaran *movie maker* di kelas/laboratorium, hendaknya intensitas cahaya yang masuk ke dalam kelas diminimalisir, (3) untuk menerapkan media pembelajaran *movie maker* sebaiknya menggunakan *sound* agar suara dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Saran diseminasi, (1) pengembangan media pembelajaran *movie maker* ini digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah belajar siswa khususnya pada Kompetensi Dasar Alat dan Bahan Kearsipan serta Pengurusan Surat Masuk dan Keluar, dan perlu memperhatikan karakteristik siswa serta kurikulum yang di pakai dalam sekolah yang bersangkutan, (2) pengembangan media pembelajaran *movie maker* dapat disebarkan dengan men-*download* media pembelajaran melalui *youtube*. Saran pengembangan produk lebih lanjut, (1) produk ini dibuat khusus untuk mata pelajaran Kearsipan pada Kompetensi Dasar Alat dan Bahan Kearsipan serta Pengurusan Surat Masuk dan Keluar. Pengembangan produk yang akan datang dapat membuat produk pada mata pelajaran dengan kompetensi dasar yang lainnya, (2) kelemahan yang ada dalam media pembelajaran *movie maker* yang belum bisa dirubah diharapkan dapat diminimalisir, (3) peneliti selanjutnya lebih baik menggunakan lebih dari satu ahli media dan ahli materi dalam memberikan validasi media pembelajaran agar penilaian tidak bersifat mutlak.

### DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arcella, D. (dkk). 2015. Pengembangan Media Audiovisual Movie Maker Pada Pelajaran Sejarah SMAN 1 Tumijajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, (Online), 3 (3), (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/9238>), diakses 10 November 2015.
- Arief, M. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Administrasi*

*Perkantoran Berbasis TIK*. Malang: Universitas Negeri Malang.

([ejournal.unesa.ac.id/..0](http://ejournal.unesa.ac.id/..0)), diakses 19 November 2015.

Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sadiman, A.S. (dkk). 2010. *Media pendidikan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dewi, N.K.R.A.O. (dkk). 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Dengan Model Assure Untuk Siswa Kelas VII SMP 1 Sawan. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, (Online), 3 (1), ([ejournal.undiksa.ac.id/..4095](http://ejournal.undiksa.ac.id/..4095)), diakses 19 November 2015.

Satria, K. (dkk). 2013. Pengembangan Media Audio-visual Pada Mata Diklat Menerapkan Efek Khusus pada Objek Produksi Berbasis *Project Based Learning* Untuk Siswa Kelas XII SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Internasional Pendidikan Teknik Informatika*, (Online), 2 (1), (<http://pti.undiksha.ac.id/janapati/vol2no1/1.pdf>), diakses 14 Oktober 2015.

Ibrahim & Syaodih, N. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Prabowo, S.Y. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mapel Teknologi Mekanik (Studi Pada Siswa Kelas X Teknik Permesinan SMKN 3 Surabaya). *JPTM Jurusan Teknik Mesin*, (Online), 04 (02).

*Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Online), (<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>), diakses 25 Oktober 2015.

**Tabel 1. Kriteria Validasi dalam Pengambilan Keputusan Revisi Produk Media Pembelajaran**

Persentase	Keterangan
85% - 100%	Sangat Valid (sangat sedikit revisi sesuai dengan saran validator, bahkan bisa tidak perlu revisi)
65% - 84%	Valid (dengan sedikit revisi berdasarkan catatan subjek uji coba)
45% - 64%	Kurang Valid (revisi sebagian besar berdasarkan catatan subjek uji coba)
<45%	Tidak Valid (perlu revisi secara keseluruhan)

(Sumber: diolah dari Sugiyono, 2012:144)