

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif *E-Mod* pada Materi Khalayak dan Etika Profesi Humas di SMKN 2 Kediri

Ratih Indah Setyaning Pandulu¹, Durinta Puspasari²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: ratih.18043@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis proses pengembangan, kelayakan, serta respon siswa terhadap bahan ajar interaktif *E-Mod* pada Materi Khalayak dan Etika Profesi Humas kelas XI OTKP 3 di SMKN 2 Kediri. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, namun dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan sampai pada tahap Development saja. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI OTKP 3 sebanyak 20 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli kegrafikan, dan angket respon siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengembangan bahan ajar interaktif *E-Mod* berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi Khalayak dan Etika Profesi Humas di SMKN 2 Kediri dengan model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), namun peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja dikarenakan keterbatasan penelitian; 2) kelayakan bahan ajar interaktif *E-Mod* memperoleh rata-rata hasil persentase ahli materi sebesar 97% (Sangat Layak), ahli bahasa sebesar 91% (Sangat Layak), dan ahli kegrafikan sebesar 87% (Sangat Layak); 3) respon siswa terhadap bahan ajar interaktif *E-Mod* mendapatkan hasil respon yang sangat baik dari siswa dengan rata-rata hasil persentase sebesar 100% (Sangat Menarik).

Kata kunci: Bahan Ajar Interaktif, Modul Elektronik, *Macromedia Flash 8*

Abstract

This research has the purpose to analyze the process of development, feasibility, and student responses to interactive E-Mod teaching materials on Audience Materials and Professional Public Relations Ethics Class XI OTKP 3 at SMKN 2 Kediri. The development of this teaching material uses the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Still, in this study, the researchers only carried out up to the Development stage. The research subjects were students of class XI OTKP 3 as many as 20 students. The research instrument used a material expert validation sheet, a linguist validation sheet, a graphic expert validation sheet, and a student response questionnaire. The results of the study show that: 1) the development of interactive E-Mod teaching materials based on Macromedia Flash 8 on the subject matter of Public Relations and Professional Ethics at SMKN 2 Kediri with the ADDIE development model has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. But researchers only conduct research to the stage of development due to research limitations; 2) the feasibility of interactive teaching materials E-Mod obtained an average of 97% percentage of material experts (Very Feasible), linguists by 91% (Very Feasible), and graphists by 87% (Very Feasible); 3) Students' responses to E-Mod interactive teaching materials get excellent response results from students with an average percentage result of 100% (Very Interesting).

Keywords : *Interactive Teaching Materials, Electronic Module, Macromedia Flash 8*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Undang-undang yaitu Nomor 20 Tahun 2003 berkaitan dengan Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan “Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Wahyunuhari, 2013). Menurut Undang-undang Dasar Tahun 1945 pada paragraf ke-4 menjelaskan tujuan nasional dari pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia yang mana dilakukan dengan mendidik dan menyamaratakan pendidikan di seluruh wilayah di Indonesia (Nuranisa, 2021). Cita-cita dari bangsa Indonesia tersebut dapat diupayakan salah satunya melalui guru, karena guru merupakan subjek penting dalam dunia pendidikan. Guru sendiri membantu para siswanya untuk menemukan minat dan potensi-potensi di dalam diri (Suryani, 2022). Guru membantu para siswanya belajar untuk berkembang dan membekali dengan pengetahuan maupun keterampilan agar dapat digunakan di kehidupan. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar dialami oleh siswa sendiri (Suyati & Rozikin, 2021). Menurut Hilgard and Bower, belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan sesaat seseorang (Indrawati, 2013). Menurut Morgan, belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman (Indrawati, 2013). Sedangkan menurut pendapat R. Gagne dimana dia mengemukakan dua definisi belajar, yaitu belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Dan belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi (Lahir, Ma'ruf, & Tho'in, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa dalam proses menerima perubahan sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya yang disebabkan oleh pengalaman berulang.

Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar dengan sumber belajar. Pembelajaran memiliki peran untuk menantang para guru untuk menggabungkan teknologi pendidikan secara efektif dan efisien ke dalam proses pembelajaran, namun pada dasarnya untuk memfokuskan kembali filosofi pengajaran mereka dapat menerapkan pendekatan baru untuk pengajaran mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan saat ini (Raibowo, Adi, & Hariadi, 2020). Pembelajaran juga berarti meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan siswa (Suyati & Rozikin, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi guru dan siswa dengan sumber belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan pada suatu lingkungan belajar. Materi ajar termasuk komponen penting dalam pembelajaran. Persiapan perancangan pembelajaran yang baik merupakan suatu keharusan bagi guru agar nantinya pembelajara dapat terlaksana dengan baik dan berpusat pada siswa. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, bahan pembelajaran dan sumber belajar seringkali menjadi kendala dalam pembelajaran (Gazali, 2016). Berdasarkan *National Center for Competency Based Training*, bahan ajar memiliki makna, semua macam bahan yang dipergunakan oleh guru maupun insruktur untuk melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah baik tertulis maupun tidak tertulis (Salmaa, 2021). Berdasarkan halaman *website* Pendidikan Menengah Kejuruan disebutkan definisi dari bahan ajar adalah perancangan secara sistematis perangkat materi pembelajaran, yang selanjutnya menampilkannya secara komplit dengan berbagai kompetensi yang dikuasai siswa (Cahyadi, 2019). Sedangkan menurut Majid, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Akhmadan, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang disusun sistematis oleh guru dan berfungsi sebagai pedoman guru dalam

melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang disediakan guru sangat penting dalam peningkatan pengetahuan atau keterampilan siswa, salah satunya yaitu dengan bahan ajar akan membantu siswa dalam belajar sewaktu-waktu tanpa batasan ruang dan waktu serta siswa dapat mempelajari materi secara lebih mendalam materi yang sudah disampaikan di sekolah (Salmaa, 2021). Dengan demikian, inovasi pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kompetensi perlu dilakukan guru, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajarannya untuk mencapai kompetensi tersebut. Ketercapaian hasil yang baik proses pembelajaran, salah satunya dapat ditentukan melalui guru yang terampil dalam merancang bahan ajar (Gazali, 2016). Dengan bahan ajar siswa dapat terbantu dalam memahami berbagai keahlian yang urut dan runtut dengan demikian siswa dapat mempelajari seluruh kompetensi yang dipelajari dengan lengkap serta terpadu. Bahan ajar juga difungsikan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran (Khotimah, Kantun, & Widodo, 2020). Tidak hanya sekedar sebagai pedoman bagi guru dan siswa untuk mengefisienkan pencapaian kompetensi- kompetensi belajar, alangkah baiknya mengembangkan bahan ajar yang interaktif terutama di masa pandemi seperti sekarang. Definisi dari bahan ajar interaktif sendiri yaitu suatu bahan pembelajaran yang menggabungkan audio, video, teks, dan grafik yang memiliki sifat saling aktif untuk mengontrol apa yang diperintahkan yang mana nantinya akan menghasilkan hubungan umpan balik dari dua arah (Latifah & Utami, 2019). Sesuai dengan ketentuan kurikulum yang sedang diberlakukan, karakteristik siswa sebagai sasaran, serta pembuatan solusi untuk memecahkan problema dalam proses pembelajaran maka perlu dikembangkan bahan ajar sesuai hal tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian di SMK Negeri 2 Kediri Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) terhadap 20 siswa dan guru atau wali kelas XI OTKP 3 untuk mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan (OTK Humas dan Keprotokolan), siswa masih menggunakan buku pendamping sebagai sumber belajar dan bahan ajar yang dibuat guru masih sedikit dan masih berupa buku atau modul konvensional, serta *PowerPoint text*. peneliti ingin mengembangkan bahan pembelajaran yang bisa dijadikan pedoman guru dalam mengajar maupun sumber belajar bagi siswa dengan lebih menyenangkan dengan beberapa fitur yang tersedia di dalamnya. Salah satunya dengan penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Macromedia Flash 8*, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata interaktif memiliki arti bersifat saling melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif. Bahan ajar interaktif dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif dengan desain tertentu agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna (siswa) untuk melakukan aktifitas sehingga siswa terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari (Jamilah, Mulawarman, & Hudiyono, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif merupakan suatu bahan ajar yang didesain dan dikembangkan dengan teknologi multimedia dengan mengkombinasikan antara teks, audio, video, dan grafik sehingga dapat terjadi hubungan dua arah yaitu antara bahan ajar dengan penggunaannya sehingga dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif siswa. Sedangkan menurut Hakim, *Macromedia Flash* merupakan program yang digunakan untuk membuat animasi dan aplikasi *web professional*. Selain itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat *game*, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif (Rahmi, Budiman, & Widyaningrum, 2019). *Macromedia Flash 8* adalah salah satu *software* yang mempunyai kelebihan yaitu menganimasi grafis sehingga lebih komunikatif. Kelebihan lain dari program *Macromedia Flash* dibandingkan program lain diantaranya dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain, dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain, dan dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah diterapkan (Akhmadan, 2017). Sedangkan menurut Walisda, *Macromedia Flash is one of software which is able to create a learning media in the form of audio and visual* (Meilinda, Nuraisyah, & Senjayawati, 2019). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Maclinton & Andrian, 2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran *Assure*, *Macromedia Flash* merupakan *software* yang valid dan

praktis serta digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Selain penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Syabrina & Sulistyowati, 2020) menjelaskan bahwa *Macromedia Flash* merupakan *software* yang menarik yang jelas guru akan sangat terbantu dalam proses pengajaran yang efektif dan efisien sehingga mencapai keberhasilan dalam pendidikan. Yang mana hal tersebut dijadikan peneliti untuk melakukan penelitian. Oleh karena itu, peneliti merancang dan mengembangkan sebuah bahan ajar dengan nama *E-Mod* dengan menggunakan materi Khalayak Humas serta Etika dan Kode Etik Humas. *E-Mod* sendiri merupakan singkatan dari *Enjoy the Module* yang artinya nikmati modulnya. *E-Mod* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*, yang terdiri dari beberapa bagian *background* selamat datang, sampul, menu petunjuk guru dan siswa, menu beranda (*home*), tombol keluar (*exit*), menu motivasi, menu profil pengembang, menu kata pengantar, menu kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), menu indikator pencapaian kompetensi (IPK), menu untuk materi Khalayak Humas, menu utama materi Etika dan Kode Etik Humas, menu glosarium, menu *game*. Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Kediri dikarenakan SMK Negeri 2 Kediri adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri di Kediri yang memiliki Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran dengan akreditasi A (Sangat Baik). Kelas XI OTKP 3 dipilih menjadi subjek penelitian karena berdasarkan saran dari validator materi sekaligus wali kelas XI OTKP 3 untuk mempermudah penyebaran dan pengumpulan respon angket siswa. Peneliti memilih dua materi yaitu Khalayak Humas dan Etika Profesi Humas adalah untuk dapat menjadi perbandingan bagi pembaca bagaimana peneliti menyusun materi satu dengan materi lain agar dapat dijadikan pedoman untuk penyusunan bahan ajar yang tidak monoton dari segi konten seperti perbedaan tugas, perbedaan model studi kasus, dan perbedaan video *braingym*. Selain itu kedua materi tersebut dipilih karena selain merupakan materi pada Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan (OTK Humas dan Keprotokolan) untuk kelas XI OTKP tetapi juga peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dari beberapa materi yang bersifat kognitif diantaranya materi Khalayak Humas dan Etika Profesi Humas. Khalayak humas (*stakeholders*) merupakan kelompok pihak yang memiliki kepentingan dalam suatu perusahaan (Pramudhita, 2018). Pengertian khalayak humas juga mengarah pada sekelompok orang yang berkomunikasi dan berinteraksi secara internal atau eksternal dengan organisasi. Etika dalam Bahasa Yunani adalah *Ethios* yang berarti kebiasaan. Etika profesi hadir untuk agar profesi apapun bekerja dengan maksimal dan profesional serta dapat bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang diemban (Hasibuan, 2017). Sedangkan definisi dari kode etik profesi ialah nilai moral yang dijadikan norma perilaku dan berlaku bagi profesi humas (Pramudhita, 2018). Kode etik umumnya berbentuk tertulis yang telah ditetapkan oleh organisasi secara resmi (Sidharta, 2015).

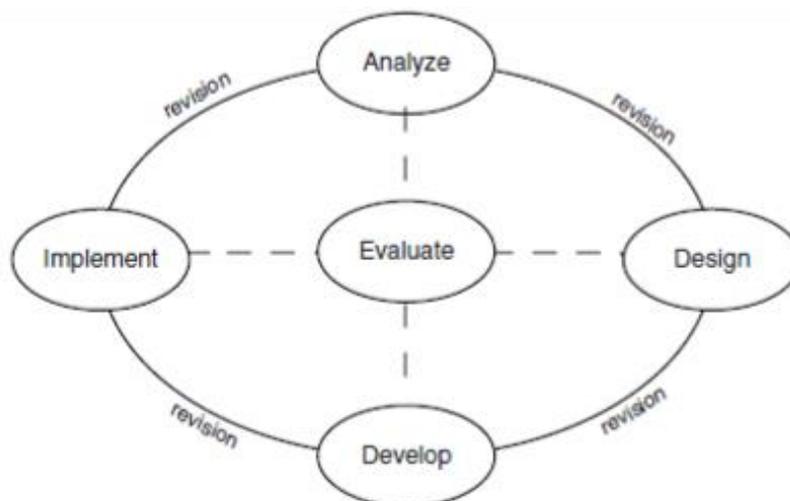
Bahan ajar dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang mana didukung oleh penelitian dari Purwati, dkk (2016) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan modul pada pengembangan kursus media instruksional mengembangkan konten yang terbukti valid dengan hasil penilaian rata-rata 85,5%. Hasilnya didasarkan pada suara validator untuk memberikan nilai yang baik dan dapat digunakan dengan revisi minimal. Kemudian penelitian dari Akhmadan (2017), hasil penelitiannya didasarkan pada nilai akhir siswa sebesar 79,56 dikategorikan valid dan praktis.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis pada: 1) proses pengembangan bahan ajar interaktif *E-Mod* pada Materi Khalayak dan Etika Profesi Humas kelas XI OTKP 3 di SMK Negeri 2 Kediri; 2) kelayakan bahan ajar interaktif *E-Mod* pada Materi Khalayak dan Etika Profesi Humas kelas XI OTKP 3 di SMK Negeri 2 Kediri; dan 3) respon siswa terhadap bahan ajar interaktif *E-Mod* pada Materi Khalayak dan Etika Profesi Humas kelas XI OTKP 3 di SMK Negeri 2 Kediri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2015), metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) atau *Design and Development Research* (DDR) merupakan metode

penelitian yang mengembangkan serta menguji suatu produk. Sedangkan menurut pendapat Borg dan Gall, pengertian dari penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”, yang maksudnya penelitian pengembangan merupakan sebuah usaha dalam pengembangan dan memvalidasi produk pembelajaran (Purnama, 2013). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang artinya yaitu suatu proses pengajaran yang sudah sering diterapkan dengan baik secara sederhana oleh para pengembang pendidikan dan pelatihan. Fungsi dari model ini salah satunya menjadi patokan dalam perancangan perangkat dan infrastruktur program diklat yang baik (Hasdi & Agustina, 2016). Dalam model ini ada lima tahapan yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) yang menerangkan panduan perangkat pengembangan pendidikan dan pelatihan serta kinerja yang dinamis (Cahyadi, 2019). Kelima tahapan tersebut dipaparkan sebagai berikut: 1) tahap analisis (*analysis*), pada tahap ini guru melakukan analisis terhadap tercapainya tujuan atau kebutuhan pembelajaran ketika bahan ajar dirancang; 2) tahap desain (*design*), pada tahap ini peneliti merencanakan pengembangan bahan ajar dengan mengkaji berbagai komponen esensial dalam silabus seperti kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), materi pembelajaran, dan lainnya; 3) pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti merealisasikan konsep kontekstual pada tahap desain ke dalam bahan ajar yang siap diaplikasikan atau diterapkan; 4) implementasi (*implementation*), pada tahap ini peneliti menerapkan produk bahan ajar pada kondisi sebenarnya di kelas. Pada tahap ini evaluasi awal untuk umpan balik dan perbaikan pengembangan bahan ajar juga dilakukan; 5) evaluasi (*evaluation*) adalah tahap menilai bahan ajar. Penilaian dilakukan dengan formatif dan sumatif. Hasil penilaian digunakan sebagai perbaikan yang harus dilakukan terhadap pengembangan bahan ajar. Selanjutnya hasil evaluasi yang kurang tepat dilakukan revisi atau perbaikan disesuaikan dengan kebutuhan yang belum terpenuhi sesuai dengan tujuan pengembangan bahan ajar (Cahyadi, 2019). Namun dalam penerapannya, peneliti hanya dapat melaksanakan tahapan model ADDIE sampai pada tahap pengembangan dikarenakan keterbatasan penelitian. Adapun gambar dari beberapa tahap model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE
Sumber: Branch (2009)

Bahan ajar interaktif *E-Mod* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. SMK Negeri 2 Kediri adalah tempat yang dipilih sebagai lokasi penelitian, serta siswa kelas XI OTKP 3 sebanyak 20 siswa merupakan subjek uji coba. Materi yang digunakan peneliti adalah Khalayak Humas serta Etika dan Kode Etik Profesi Humas pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan (OTK Humas dan Keprotokolan).

Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi oleh para ahli dan angket respon siswa. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi untuk validator materi, bahasa, serta kegrafikan. Ketiga lembar validasi tersebut bersumber dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2014 yang terdiri dari aspek isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Lembar validasi ahli materi difungsikan untuk mendapatkan penilaian atas kelayakan isi dan penyajian bahan ajar pada materi terkait, validatornya adalah dosen pembimbing artikel maupun skripsi dan guru pengampu mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan (OTK Humas dan Keprotokolan). Lembar validasi ahli bahasa difungsikan untuk mendapatkan penilaian atas penggunaan tata bahasa pada bahan ajar yang dikembangkan, validatornya adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Lembar validasi ahli grafik digunakan untuk memperoleh penilaian kelayakan kegrafikan pada bahan ajar yang dikembangkan, validatornya adalah guru mata pelajaran Multimedia. Sementara itu, angket respon siswa difungsikan untuk melihat tanggapan siswa atas kebermanfaatan penggunaan bahan ajar *E-Mod*. Skala *Guttman* digunakan untuk mengukur perolehan hasil angket respon siswa, sedangkan untuk skala pengukuran penilaian terhadap lembar validasi menggunakan skala *Likert*. Tabel 1 dan tabel 2 di bawah ini merupakan tabel kriteria penilaian lembar validasi para ahli dan angket respon siswa.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Lembar Validasi

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016)

Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016)

Analisis data merupakan aktivitas yang dilakukan setelah keseluruhan data telah diperoleh dan siap untuk dianalisis. Pengolahan informasi dengan menganalisis data digunakan untuk memperoleh hasil serta kesimpulan dari penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis kuantitatif. Tanggapan dan saran dari semua validator termasuk data kualitatif. Sementara itu, total persentase rerata skor penilaian instrumen semua validasi serta persentase total skor hasil penyebaran angket respon siswa merupakan data kuantitatif. Setelah itu hasil validasi dan respon siswa dianalisis secara kuantitatif. Rumus dan kriteria interpretasi hasil pada tabel 3 dan tabel 4 di bawah ini digunakan peneliti untuk menganalisis data:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016)

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Validasi Bahan Ajar

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

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016)

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor Angket Respon Siswa

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

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Bahan Ajar Interaktif *E-Mod* pada Materi Khalayak dan Etika Profesi Humas Kelas XI OTKP 3 di SMK Negeri 2 Kediri

Pada mulanya guru menggunakan buku atau modul konvensional dan *Power Point Text* sebagai bahan ajar. Bahan ajar tersebut juga kurang atau bahkan tidak melibatkan peran siswa dalam pembelajarannya atau kurang interaktif yang mana dapat membuat siswa kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Sehubungan dengan hal itu, peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif *E-Mod*. Bahan ajar interaktif *E-Mod* selain dapat dipergunakan guru sebagai bahan untuk mengajar, serta dapat pula digunakan sebagai sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa dengan beberapa fitur di dalamnya. Dengan pengembangan bahan ajar interaktif *E-Mod*, siswa nantinya akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu sebanding dengan penelitian Bahtaria, Basir, & Jaenudin (2012) yang hasil penelitiannya menunjukkan *prototype* bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *Macromedia Flash* adalah rancangan dalam pembelajaran yang efektif serta efisien yang mana dapat dibuktikan dengan adanya efek dengan kategori yang tinggi terhadap motivasi siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyugi & Fatmariza (2021), dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *software Macromedia Flash 8* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif terbukti dapat menambah motivasi siswa tingkat sekolah dasar dalam belajar. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE yang sudah sering diterapkan dengan sederhana oleh para pengembang pendidikan dan pelatihan. Fungsi dari model ini salah satunya menjadi patokan dalam perancangan perangkat dan infrastruktur program diklat yang baik (Hasdi & Agustina, 2016). Adapun lima fase dari ADDIE, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*) yang menerangkan panduan perangkat pengembangan pelatihan dan kinerja yang dinamis (Cahyadi, 2019). Tahapannya dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tahap analisis (*analysis*), pada tahap ini peneliti menganalisis kompetensi, karakteristik, kebutuhan serta masalah (Tegeh & Kirna, 2013). Tahap analisis meliputi kegiatan analisis kebutuhan dan kegiatan identifikasi masalah. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menganalisis kebutuhan dengan studi pendahuluan atau mengumpulkan informasi melalui penyebaran angket dan wawancara terkait jenis bahan ajar yang dipergunakan guru, jenis bahan ajar sesuai kebutuhan, kendala pembuatan bahan ajar interaktif yang telah ada dan jenis sumber belajar yang sering digunakan pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola

Humas dan Keprotokolan (OTK Humas dan Keprotokolan). Untuk membuat bahan ajar interaktif *E-Mod*, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan informasi melalui guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan (OTK Humas dan Keprotokolan), bahan ajar yang umum digunakan guru, dan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan sebagai sumber belajar siswa yang dapat memotivasi siswa dan mendukung pembelajaran secara *online* atau *offline* seperti sekarang. Selain itu, peneliti juga membuat dan menyebarkan angket kepada 20 siswa XI OTKP 3 untuk mengetahui sumber belajar yang sering digunakan pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan (OTK Humas dan Keprotokolan). Berdasarkan hasil dari kedua instrumen tersebut guru dan mayoritas siswa merespon buku pendamping atau buku paket sebagai bahan ajar yang sering digunakan. Guru mengatakan keterbatasan keterampilan dan kemampuan untuk membuat pembelajaran interaktif dengan berbagai aplikasi maupun teknologi menjadi penyebab bahan ajar yang diberikan kepada siswa monoton. Hal tersebut selaras dengan penelitian Kurnia, Lati, & Trihanton (2019) yang mengutarakan bahwa pada tahap ini peneliti menganalisis silabus, sumber belajar, serta analisis kebutuhan siswa untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan serta permasalahan siswa.

Tahap desain (*design*), beberapa kegiatan dalam tahapan ini, yaitu: menguraikan tujuan pembelajaran dan menetapkan materi pokok bahasan yang akan dipelajari (Hasdi & Agustina, 2016). Berikutnya dilakukan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan siswa. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Mahardhika (2015) yang menjelaskan bahwa langkah desain didapat pada proses sebelumnya, yaitu tahap analisis. Pada penyusunan bahan ajar interaktif *E-Mod*, tahap perancangan dilaksanakan dengan beberapa kegiatan, diantaranya: 1) pembuatan dan pengajuan *prototype* seperti judul, aplikasi yang digunakan dan model bahan ajar; 2) pembuatan kerangka bahan ajar interaktif *E-Mod* dengan penyusunan isi dan *template* produk bahan ajar dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai kerangka bahan ajar; 3) perancangan lembar validasi bahan ajar dan merancang angket respon siswa. Hal tersebut selaras dengan penelitian Kurnia, Lati, & Trihanton (2019) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *storyboard* adalah *output* dari tahap desain. Angket respon siswa dirancang pada tahap desain. Selanjutnya, penelitian Saputra, Rahmawati, & Safrudin (2020) juga menunjukkan bahwa hasil dari analisis kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perencanaan media yang berupa *flowchart* dan *storyboard*.

Tahap pengembangan (*development*), melakukan kegiatan perancangan bahan ajar dengan pengumpulan materi, pembuatan ilustrasi, teks, penambahan gambar, dan lain-lain (Tegeh & Kirna, 2013). Kegiatan mencari serta mengumpulkan berbagai referensi materi dari sumber yang terpercaya, membuat ilustrasi, bagan, serta grafik yang diperlukan, mengetik, mengedit, dan mengatur *layout* bahan ajar dilakukan pada tahap ini (Puspasari, 2019). Sesuai dengan pernyataan sebelumnya, dalam tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) pengumpulan materi bahan ajar serta pengumpulan bahan seperti gambar, video, musik, dan hal lainnya; 2) pembuatan bahan ajar dengan informasi yang telah didapatkan; 3) selain itu, peneliti juga melakukan perbaikan berdasarkan saran dari dosen pembimbing. Hal tersebut selaras dengan penelitian Asmayanti, Cahyani, & Idris (2020) dalam penelitiannya yang menjelaskan bahwa pada tahap pengembangan ini peneliti: 1) merancang bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan instruksional; 2) memilih dan menentukan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman; 3) memperbaiki bahan ajar sebelum diimplementasikan di sekolah. Peneliti mengembangkan bahan ajar dengan menambahkan berbagai multimedia seperti gambar, video, animasi, teks, dan suara. *E-Mod* sendiri terdiri dari beberapa bagian halaman sampul, menu petunjuk guru dan siswa, menu beranda (*home*), tombol keluar (*exit*), menu motivasi, menu profil pengembang, menu kata pengantar, menu kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), menu indikator pencapaian kompetensi (IPK), menu utama materi Khalayak Humas, menu untuk materi Etika dan Kode Etik Humas, menu glosarium, dan menu *game*. Selain itu juga terdapat halaman *intro* atau halaman pembuka saat siswa mengakses *E-Mod* yang mana di dalamnya terdapat menu atau tombol petunjuk untuk siswa dan guru, ucapan selamat datang serta tombol menuju beranda. Selaras dengan penelitian Wahyugi &

Fatmariza (2021), dalam pengembangannya dengan menggunakan *Macromedia Flash* terdapat halaman pembuka sebagai halaman utama sebelum mengakses media pembelajaran tematik yang menampilkan animasi teks, gambar dan terdapat tombol *play* atau mulai yang memiliki fungsi untuk memulai pembelajaran.

Tahap implementasi (*implementation*), pada tahap ini peneliti merrealisasikan produk bahan ajar pada kondisi sebenarnya di kelas (Aminah, 2018). Implementasi adalah siswa dan guru melakukan kegiatan pemanfaatan produk bahan ajar dalam proses pembelajaran. Hasil perancangan direalisasikan guna peneliti mengetahui berpengaruh atau tidaknya bahan ajar terhadap pembelajaran yang berkualitas (Tegeh & Kirna, 2013).

Tahap Evaluasi (*evaluation*) adalah suatu proses pemberian nilai pada produk bahan ajar yang dikembangkan (Cahyadi, 2019). Penilaian dilakukan dengan formatif dan sumatif. Pengumpulan data pada setiap tahapan berfungsi untuk menyempurnakan produk bahan ajar termasuk dalam penilaian formatif. Sedangkan data yang didapat di akhir yang memiliki fungsi agar peneliti mengetahui pengaruh bahan ajar terhadap hasil belajar siswa serta kualitas dari proses pembelajaran termasuk dalam penilaian sumatif (Tegeh & Kirna, 2013).

Namun dalam penerapannya, peneliti hanya dapat melaksanakan tahapan model ADDIE sampai pada tahap pengembangan (*development*) dikarenakan keterbatasan penelitian. Adapun tampilan sampul dari bahan ajar interaktif *E-Mod* sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Tampilan Sebelum dan Setelah Revisi Sampul Bahan Ajar Interaktif *E-Mod*



Sumber: telaah dari validator (2022)

Kelayakan Bahan Ajar Interaktif *E-Mod* pada Materi Khalayak dan Etika Profesi Humas Kelas XI OTKP 3 di SMK Negeri 2 Kediri

Lembar validasi para ahli dan angket respon siswa berfungsi untuk mengukur layak atau tidaknya bahan ajar. Produk bahan ajar yang baru dirancang dilakukan validasi atau penilaian yang dilakukan oleh para ahli (Mardhatillah & Trisdania, 2018). Lembar validasi terdiri dari lembar validasi untuk ahli materi, bahasa dan kegrafikan. Ketiga lembar validasi tersebut bersumber dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2014 yang terdiri dari aspek isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Pada penelitian ini ahli materi adalah dosen pembimbing dan guru Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan (OTK Humas dan Keprotokolan), ahli bahasa adalah guru Bahasa Indonesia, dan ahli grafik adalah guru program keahlian multimedia. Berdasarkan data yang didapatkan peneliti dari instrumen lembar validasi diperoleh rekapitulasi hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No.	Validator/Para Ahli	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	97%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	91%	Sangat Layak
3.	Ahli Kegrafikan	87%	Sangat Layak
Rata-rata		93%	Sangat Layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2022)

Untuk menguji layak atau tidaknya produk yang dirancang, peneliti menganalisis total nilai dari penilaian para validator materi, bahasa, dan grafik berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian, serta grafik (BSNP) (Manasikana, 2017). Total skor penilaian dari keempat validator (dua validator materi, satu validator bahasa, dan satu validator grafik) dihitung menggunakan perhitungan persentase kelayakan yang bersumber dari (Riduwan, 2016). sehingga diperoleh persentasenya sebagai berikut: 1) persentase rerata total skor kedua validator materi adalah 97% yang artinya "Sangat Layak", 2) persentase rerata total skor penilaian ahli bahasa adalah 91% yang artinya "Sangat Layak", 3) persentase rerata total skor penilaian ahli grafik adalah 87%, serta rata-rata persentase keseluruhan adalah 93% yang artinya "Sangat Layak". Berdasar pada hasil tersebut, *E-Mod* sangat layak untuk digunakan. Hal tersebut selaras dengan penelitian Purwati, dkk (2016) yang dalam penelitiannya mengembangkan kursus media instruksional dengan menggunakan *Macromedia Flash* untuk mengembangkan konten yang terbukti valid dengan hasil penilaian rata-rata sebesar 85,5%. Kemudian pada penelitian Saputra dkk, yang mana hasil menunjukkan pembelajaran interaktif yang memanfaatkan *Macromedia Flash* 8 dinyatakan baik didasarkan pada rerata total skor penilaian validator materi dan validator media sebesar 4,18.

Respon Siswa terhadap Bahan Ajar Interaktif *E-Mod* pada Materi Khalayak dan Etika Profesi Humas Kelas XI OTKP 3 di SMK Negeri 2 Kediri

Selain lembar validasi, kelayakan bahan ajar juga diukur dengan data yang diperoleh melalui penyebaran angket yang ditujukan siswa. Angket tersebut berisikan pernyataan yang sesuai dengan beberapa indikator yang terdiri dari format, relevansi, perhatian, kepuasan, serta percaya diri. Respon siswa merupakan umpan balik siswa setelah bahan ajar diimplementasikan dalam pembelajaran. Balasan dari siswa ini sangat penting dilaksanakan guna membuktikan layak atau tidaknya suatu produk serta ketertarikan pengguna berkaitan dengan produk yang dirancang berdasarkan aspek belajar siswa (Hamzah & Mentari, 2017). Angket respon ini difungsikan untuk mengetahui umpan balik siswa terhadap keefektifan dan kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan (Nurafni, Pujiastuti, & Mutaqin, 2020). Beberapa indikator dalam angket respon siswa, diantaranya: 1) format menarik (terdapat gambar, ilustrasi, musik, dan lain-lain); 2) tampilan dan format mempermudah proses pembelajaran; 3) sesuai dengan materi dalam silabus; 4) sesuai dan cocok dalam kegiatan pembelajaran di zaman saat ini; 5) produk bahan ajar yang menarik; 6) produk bahan ajar yang menyenangkan;

7) mewujudkan proses pembelajaran menyenangkan; 8) materi menambah pemahaman siswa; 9) siswa menjadi lebih semangat dalam memahami dan mempelajari materi; 10) siswa lebih percaya diri dalam memahami materi dan mengerjakan soal evaluasi serta mendapatkan hasil yang baik.

Peneliti menyebarkan angket respon kepada siswa XI OTKP 3 SMK Negeri 2 Kediri sebanyak 20 siswa. Dari 10 pernyataan pada angket yang dibuat, rata-rata hasil persentase 20 responden adalah 100% dengan kriteria "Sangat Menarik", yang berarti semua siswa menjawab "Ya" berdasarkan skala *Guttman*. Berdasarkan hal itu membuktikan bahan ajar interaktif *E-Mod* yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Macromedia Flash 8* layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan *E-Mod* dapat dikatakan sangat layak, praktis, dan sangat menarik serta mampu memberikan motivasi dan pengalaman belajar siswa secara mandiri. Hal demikian selaras dengan penelitian Bahtaria, Basir, & Jaenudin (2012), yang hasil penelitiannya *prototype IV* bahan ajar dengan memanfaatkan *software macromedia flash* merupakan suatu desain yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Kemudian pada penelitian yang dilakukan Yolanda & Wahyuni (2020) yang hasil penelitiannya menunjukkan produk bahan ajar berbantuan *Macromedia Flash* sangat praktis dengan total rata-rata persentase angket respon sebesar 93,557%.

SIMPULAN

Berlandaskan pada hasil dan pembahasan, beberapa hal yang dapat disimpulkan yaitu: 1) pengembangan bahan ajar interaktif *E-Mod* berbantuan *Macromedia Flash 8* pada materi Khlayak dan Etika Profesi Humas di SMK Negeri 2 Kediri dengan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), serta tahap evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penerapannya, peneliti hanya dapat melaksanakan tahapan model ADDIE sampai pada tahap pengembangan (*development*) dikarenakan keterbatasan penelitian; 2) kelayakan bahan ajar interaktif *E-Mod* memperoleh rerata hasil persentase skor dari validator materi sebesar 97% "Sangat Layak", validator bahasa sebesar 91% "Sangat Layak", dan oleh validator kegrafikan sebesar 87% "Sangat Layak"; 3) dari penyebaran angket siswa bahan ajar interaktif *E-Mod* mendapatkan hasil respon sangat baik dari siswa dengan rerata persentase nilai sebesar 100% dengan kriteria sangat layak.

Saran untuk penelitian ini, perancangan dan pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *Macromedia Flash 8* bisa lebih dikembangkan lagi dengan fitur-fitur yang lebih lengkap berdasarkan segi kebermanfaatannya dan kemudahannya untuk siswa maupun guru ketika menggunakannya tentunya dengan perangkat yang memadai. Serta untuk penelitian selanjutnya dengan model pengembangan ADDIE, keseluruhan tahapan dapat dilaksanakan dengan baik sampai tahap pengembangan dan evaluasi yang mana pada penelitian ini tahapan tersebut masih belum terlaksana.

Adapun batasan dalam penelitian ini, diantaranya: 1) Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar interaktif; 2) Pengembangan bahan ajar terbatas pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan (OTK Humas dan Keprotokolan) materi Khlayak Humas dan Etika Profesi Humas untuk kelas XI OTKP Semester Gasal di SMKN 2 Kediri; 3) Fungsi dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar interaktif serta respon siswa terhadap bahan ajar; 4) Penelitian ini dilakukan sesuai dengan model ADDIE hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) dikarenakan keterbatasan penelitian. Implikasi empiris pada penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* dapat digunakan sebagai opsi lain bahan ajar yang layak bagi guru maupun sumber belajar yang lebih menarik bagi siswa yang dapat dibuktikan dengan hasil dari lembar validasi para ahli dan respon angket siswa. Sedangkan implikasi manajerial menunjukkan bahwa hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan serta masukan bagi guru. Guru dapat membuat jenis bahan ajar lain yang bervariasi dengan memanfaatkan berbagai *software* yang telah ada termasuk *Macromedia Flash 8*. Membuat bahan ajar dengan fitur- fitur yang membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar terutama dalam kondisi seperti masa pandemi seperti sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27-40. <https://media.neliti.com/media/publications/261273-pengembangan-bahan-ajar-materi-garis-dan-31602bf9.pdf>.
- Aminah, S. (2018). Implementasi Model ADDIE pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus pada SMP Negeri 8 Pagaram). *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(03), 152-162. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.41>.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, hlm. 259-267. Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1355/1232>.
- Bahtaria, Z., Basir, D., & Jaenudin, R. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Menggunakan Program Macromedia Flash di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 93-106. <http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/25337>.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: the ADDIE Approach*. New York: Springer+Business Media.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 182-192. <https://doi.org/10.21831/PG.V11I2.10644>.
- Hamzah, I. & Mentari, S. (2017). Development of Accounting E-Module to Support the Scientific Approach of Students Grade X Vocational High School. *Journal of Accounting and Business Education*, 2(1), 78-88. <http://dx.doi.org/10.26675/jabe.v1i1.9751>.
- Hasdi, H. & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(1), 90-105. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/269>.
- Hasibuan, A. (2017). *Etika Profesi Profesionalisme Kerja*. Medan: UISU Press.
- Indrawati, F. (2013). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 215-223. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i3.126>.
- Jamilah, N., Mulawarman, W. G., & Hudiyono, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif POST dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 14-23. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.28>.
- Khotimah, P. C., Kantun, S., & Widodo, J. (2020). Pengaruh Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa di SMK Negeri 7 Jember (Studi Kasus pada Kelas XII Program Keahlian Multimedia Semester Gasal Tahun Ajaran 2019/2020). *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 14(2), 357-360. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/16522>.
- Kurnia, T. D., dkk. (2019). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, hlm. 516-525. Universitas Swadaya Gunung Jati. <http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/844>.
- Lahir, S., Ma'ruf, M. H., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar melalui Model Pembelajaran yang Tepat pada Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 1(01), 1-8. <http://dx.doi.org/10.29040/jie.v1i01.194>.
- Latifah, S. & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(1), 36-45. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.3924>.

- Maclinton, D. & Andrian, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran Assure. *INOMATIKA*, 4(1), 83-97. <https://inomatika.unmuhababel.ac.id/index.php/inomatika/article/view/323>.
- Mahardhika, G. P. (2015). Digital Game Based Learning dengan Model ADDIE untuk Pembelajaran Doa Sehari-hari. *Teknoin*, 21(2), 1-8. <https://journal.uui.ac.id/jurnal-teknoin/article/view/3700>.
- Manasikana, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Koreksi untuk Kelas XII Akuntansi di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1-8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/21225>.
- Mardhatillah & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 91-102. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/19>.
- Meilinda, N. V., Nuraisyah, L. F., & Senjayawati, E. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal on Education*, 1(3), 515-524. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/197>.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71-80. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.978>.
- Nuranisa, A. (2021). *Tujuan Pendidikan Nasional Berdasarkan Undang-undang, Pahami Lebih Dalam*. Liputan6.com. (<https://hot.liputan6.com/read/4509677/tujuan-pendidikan-nasional-berdasarkan-undang-undang-pahami-lebih-dalam>, diakses pada 26 April 2022).
- Pramudhita, N. B. (2018). *Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan*. Surakarta: CV Mediatama.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi: (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32. [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).
- Purwati, H., dkk. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macro Media Flash Professional 8. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 15-24. https://www.researchgate.net/publication/342660231_Pengembangan_Bahan_Ajar_Mata_Kuliah_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Menggunakan_Macro_Media_Flash_Professional_8.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/702>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Raibowo, S., Adi, S., & Hariadi, I. (2020). Efektivitas dan Uji Kelayakan Bahan Ajar Tenis Lapangan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(7), 944-952. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i7.13726>.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Salmaa. (2021). *Fungsi Bahan Ajar: Pengertian, Tujuan, dan Manfaatnya*. Deepublish.com. (<https://penerbitdeepublish.com/fungsi-bahan-ajar/>, diakses pada 26 April 2022).
- Saputra, S., Rahmawati, T. D., & Safrudin, N. (2020). Pengembangan Puzzle Square sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8. *JINOP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 124-135. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12096>.
- Sidharta, B. A. (2015). Etika dan Kode Etik Profesi Hukum. *Veritas et Justitia*, 1(1). <https://journal.unpar.ac.id/index.php/veritas/article/view/1423>.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryani, L. (2022). *Peran Guru dalam Pendidikan*. Bdkpalembang.kemenag.go.id. (<https://bdkpalembang.kemenag.go.id/berita/peran-guru-dalam-pendidikan>, diakses pada 26 April 2022).
- Suyati, E. S. & Rozikin, A. Z. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Media Utama.
- Syabrina, M. & Sulistyowati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 25-36. <http://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/2166>.
- Tegeh, I. M. & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12-26. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.
- Wahyugi, R. & Fatmariza. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>.
- Wahyunuhari, F. (2013). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunung Kidul. *Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/14385>.
- Yolanda, F. & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170-177. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i2.3612>.