

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ISPRING SUITE 10 PADA MATERI MANAJEMEN
PERKANTORAN DI SMK NEGERI 48 JAKARTA**
*(Penelitian *Research and Development*)*

THUFAILAH MUJAHIDAH
1709619016

**Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar
sarjana pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

ABSTRAK

Thufailah Mujahidah, 1709619016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 10 pada Materi Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 48 Jakarta. Skripsi Jakarta: Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, Januari 2024.

Edutech merupakan sebuah inovasi yang banyak membantu dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada muatan pelajaran manajemen perkantoran di SMK Negeri 48 Jakarta menggunakan Ispring Suite 10. Metode penelitian ini adalah ADDIE. Validasi penelitian melibatkan ahli materi, ahli desain instruksional, ahli media, *one-on-one evaluation*, *small group evaluation*, *field test*. Hasil perhitungan uji coba ahli materi mendapatkan nilai 88% atau Sangat Layak. Hasil perhitungan ahli desain instruksional mendapatkan nilai 76% atau Layak. Hasil perhitungan uji coba ahli media mendapatkan nilai 100% atau Sangat Layak. Hasil *one to one evaluation*, mereka memberikan masukan, seperti perbaikan ukuran font, penggunaan game *Gather Town* pada media pembelajaran, dan pengecekan kembali akan keberfungsian dari masing-masing link yang ada agar memberikan *good experience* bagi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil uji coba *small group* pada pengisian angket kuesioner, didapatkan nilai 84,89% atau Sangat Layak. Berdasarkan hasil uji coba *field test* di atas didapatkan nilai 91,47% atau Sangat Layak. Hasil penelitian di atas dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan ketertarikan, minat, dan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Keyword: Edutech, Ispring Suite 10, Learning Media, Learning Process,

ABSTRACT

Thufailah Mujahidah, 1709619016. The Development of Interactive Learning Media using Ispring Suite 10 for Office Management Lesson at 48 Vocational High School. Thesis Jakarta: Office Administration Education Program, Faculty of Economics, Universitas Negeri Jakarta, January 2024.

Edutech is an innovation to help the learning process to be more interactive that can lead to students to be more motivated and actively involved in class. The purpose of this research is to develop interactive media learning for office management lessons using Ispring Suite 10 at 48 Vocational High School. The method used in this research is ADDIE. This research is being reviewed by learning experts, instructional design expert, media expert, one-on-one evaluation, small group evaluation, and field test. The result from learning expert, it got 88% or we can say it very decent. Then for instructional design review got 76% or decent. Media expert review got 100% or very decent. Then for one-to-one evaluation, the students give feedback, e.g., improving the font size, using Gather Town game for learning process, and rechecking each of link in the media to give more good user experience. The small group evaluation got 84,89% or very decent. For field test got 91,47% or very decent. Overall, this research motivates students to get involved in the learning process.

Keyword: Edutech, Ispring Suite 10, Learning Media, Learning Process

KATA PENGANTAR

In the name of Allah, the Most Gracious, the Most Merciful. Dalam kehendak-Nya, peneliti dapat menyusun skripsi ini dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini memang penulis menghadapi suka dan duka. Namun demikian, segala hal tersebut membuat peneliti dalam tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada Pak Roni Faslah, S.Pd, M.M selaku Dosen Pembimbing I dan juga Bu Marsofiyati, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membantu dan meluangkan waktu dalam membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, saya berterima kasih pula kepada SMK Negeri 48 Jakarta yang telah mengizinkan saya untuk mengambil data untuk keperluan skripsi. Dalam pengerjaan skripsi ini juga turut meluang para ahli, yaitu Pak Maulana sebagai dosen ahli media, Bu Fithra sebagai guru mata pelajaran MPLB, Bu Nadya sebagai dosen ahli desain instruksional, serta Pak Shandy sebagai dosen ahli media. Semoga segala bantuan dan jasa mereka mendapatkan balasan yang lebih baik di hadapan Allah SWT.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat terutama dalam bidang pendidikan agar dapat menjadi lebih baik lagi dengan mengadaptasi kemajuan teknologi yang ada di abad ini, sehingga menciptakan anak bangsa yang dapat membangun Indonesia di masa depan.

Jakarta, *June 22, 2023*

Thufailah Mujahidah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF .iv	
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian	11
BAB II.....	12
A. Pengembangan Research and Development	12

B.	Pengembangan Media Pembelajaran	13
a.	Pengertian Media Pembelajaran	13
b.	Fungsi Media Pembelajaran	14
C.	Model Pengembangan <i>Lee and Owens</i>	15
a.	Multimedia Based Learning	15
b.	Instructional Development Model dan Multimedia Based Instructional.....	16
D.	Media Pembelajaran Inteaktif Berbasis <i>Ispring Suite 10</i>	16
a.	Media Pembelajaran Interaktif	16
b.	Aplikasi Ispring Suite 10	17
c.	Keunggulan dan Kekurangan <i>Ispring Suite 10</i>	18
F.	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	19
BAB III	21
A.	Tujuan Penelitian.....	21
B.	Metode Penelitian.....	21
C.	Langkah-Langkah Penelitian	21
D.	Subjek Penelitian.....	22
E.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data.....	23
a.	Teknik Pengumpulan Data	23
b.	Instrumen Pengumpulan Data	23
a.	Kisi-Kisi Instrumen	23
F.	Teknik Analisis Data	27
BAB IV	29

A. Nama Produk.....	29
B. Spesifikasi Produk.....	29
C. HASIL PENELITIAN.....	30
a. <i>Analyze</i>	30
b. <i>Design</i>	34
c. <i>Development</i>	37
d. <i>Implementation</i>	38
c. Evaluation.....	94
D. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan.....	94
E. Perbandingan Hasil Penelitian Pengembangan dengan Referensi Penelitian	96
BAB V.....	100
A. Kesimpulan	100
B. Implikasi.....	102
C. Saran.....	103
D. Keterbatasan Penelitian.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	111
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	136

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Alasan jawaban kurang interaktif (Data peneliti (2023))	4
Tabel 1. 2 Alasan jawaban interaktif (Data peneliti (2023)).....	5
Tabel 1. 3 Hasil pengamatan peneliti (Data peneliti (2023))	5
Tabel 1. 4 Jurnal terkait Ispring Suite (Data peneliti (2023))	10
Tabel 3. 1 Instrumen pengumpulan data	23
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen ahli materi pembelajaran	24
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen ahli desain instruksional.....	25
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen ahli media pembelajaran.....	26
Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen uji coba perorangan	27
Tabel 3. 6 Tabel skor (Ernawati & Sukardiyono, 2017)	27
Tabel 3. 7 Kriteria kelayakan (Ernawati & Sukardiyono, 2017).....	28
Tabel 4. 1 Spesifikasi produk	30
Tabel 4. 2 Alasan jawaban kurang interaktif (Data peneliti (2023))	32
Tabel 4. 3 Alasan jawaban interaktif (Data peneliti (2023)).....	33
Tabel 4. 4 Hasil pengamatan peneliti (Data peneliti (2023))	33
Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Materi (1).....	35
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Materi (2).....	35
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Desain Instruksional.....	37
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Media	38
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi One to One Evaluation.....	40
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Pre-Test Small Group.....	44
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Post-Test Small Group	48
Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi Status Nilai Small Group	49
Tabel 4. 13 Tabel Persentase Nilai Total Small Group.....	53
Tabel 4. 14 Tabel Hasil Pre-Test Field Test	63
Tabel 4. 15 Tabel Hasil Posst-Test Field Test	72

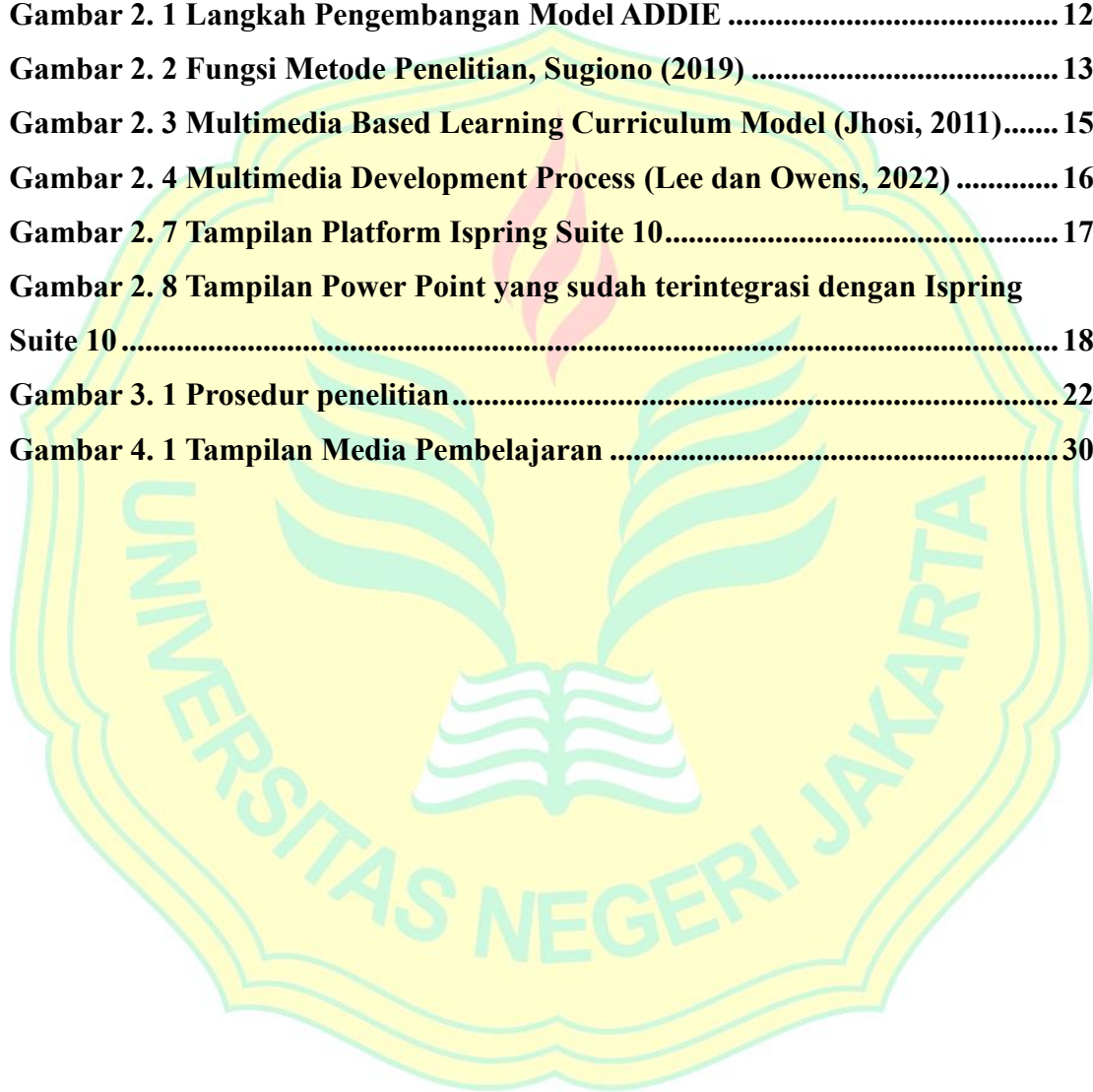
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post-Test 73

Tabel 4. 17 Tabel Uji Perorangan Field Test.....93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Seberapa interaktif media pembelajaran (Data Peneliti (2023))	2
Gambar 2. 1 Langkah Pengembangan Model ADDIE	12
Gambar 2. 2 Fungsi Metode Penelitian, Sugiono (2019)	13
Gambar 2. 3 Multimedia Based Learning Curriculum Model (Jhosi, 2011)	15
Gambar 2. 4 Multimedia Development Process (Lee dan Owens, 2022)	16
Gambar 2. 7 Tampilan Platform Ispring Suite 10	17
Gambar 2. 8 Tampilan Power Point yang sudah terintegrasi dengan Ispring Suite 10	18
Gambar 3. 1 Prosedur penelitian	22
Gambar 4. 1 Tampilan Media Pembelajaran	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Materi	112
Lampiran 2 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	116
Lampiran 3 Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Desain Instruksional.....	118
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Ahli Desain Instruksional	120
Lampiran 5 Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Media	121
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	123
Lampiran 7 Surat Permohonan Ahli Materi.....	124
Lampiran 8 Surat Permohonan Ahli Desain Instruksional	126
Lampiran 9 Surat Permohonan Ahli Media.....	127
Lampiran 10 Surat Permohonan Pra-Riset.....	128
Lampiran 11 Surat Balasan untuk Permohonan Pra-Riset	129
Lampiran 12 Surat Penelitian Sekolah	130
Lampiran 13 Surat Balasan untuk Penelitian Sekolah	131
Lampiran 14 Dokumentasi.....	132