

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FLASH CARD* BERBANTUAN *QUIZLET* PADA ELEMEN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS XI MP DI SMK NEGERI 4 SURABAYA

Lusia Dona Widya Kristy¹, Durinda Puspasari²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur
Email: lusiadona24@gmail.com

ABSTRACT

The application of interactive learning media at SMK Negeri 4 Surabaya, especially in grade XI MP 1 in office technology elements, is rarely carried out due to limitations in utilizing technology. In addition, conventional learning media in the form of the use of whiteboards and simple powerpoints are less effective and attractive to students. Therefore, interactive learning media is needed in the learning activities of office technology elements in class XI MP 1 at SMK Negeri 4 Surabaya. This research was conducted with the aim of describing the process of developing e-Flash card learning media assisted by Quizlet on the Office Technology element of class XI MP, analyzing the feasibility, student response, and level of effectiveness of learning media developed by researchers. This type of research is R&D (Research and Development) with a 4D development model which includes define, design, develop, and disseminate. The limited trial was carried out on 20 students in class XI MP 1 SMK Negeri 4 Surabaya. The results of the study showed that the validation score of material experts was 82.72% with a "very strong" interpretation criterion, and 96% of media experts with a "very strong" interpretation criterion. The results of the students' responses showed a result of 97.5% with the interpretation criterion of "very strong". The conclusion of this study is that the e-Flash card learning media assisted by Quizlet is suitable for use in learning activities.

Keywords: *E-Flash card, Quizlet, Office Technology*

ABSTRAK

Penerapan media pembelajaran interaktif di SMK Negeri 4 Surabaya terutama di kelas XI MP 1 pada elemen teknologi perkantoran jarang dilakukan karena keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi. Selain itu, media pembelajaran konvensional berupa penggunaan papan tulis dan *powerpoint* sederhana kurang efektif dan menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran elemen teknologi perkantoran kelas XI MP 1 di SMK Negeri 4 Surabaya. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* pada elemen Teknologi Perkantoran kelas XI MP, menganalisis kelayakan, respon siswa, dan tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Uji coba terbatas dilakukan kepada 20 siswa kelas XI MP 1 SMK Negeri 4 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan skor validasi ahli materi sebesar 82,72% dengan kriteria interpretasi "sangat kuat", ahli media 96% dengan kriteria interpretasi "sangat kuat". Hasil respon siswa menunjukkan hasil 97,5% dengan kriteria interpretasi "sangat kuat". Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *E-Flash card, Quizlet, Teknologi Perkantoran*

Cara sitasi: Kristy, L. D. W., & Puspasari, D. (2024). Penerapan model *game based learning* berbasis *quizwhizzer* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI Pemasaran SMK Negeri 3 Sukoharjo. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5 (3), 660-668.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia karena melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Pendidikan merupakan upaya manusia untuk menumbuhkan kembangkan setiap potensi yang dimiliki sesuai dengan nilai maupun norma yang ada di masyarakat (Alpian, *et al.*, 2019). Tujuan pendidikan adalah untuk mengubah proses berpikir dan berperilaku menjadi lebih baik maka seluruh pihak yang berkepentingan harus senantiasa bersinergi mulai dari birokrasi, masyarakat, dan seluruh warga di sekolah tanpa terkecuali.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menyelenggarakan pendidikan dapat ditempuh melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah bentuk proses interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui beragam sumber belajar yang terdapat pada lingkungan belajar (Sukatini, *et al.*, 2022; Susilana & Riyana, 2018). Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen pendukung yang saling berkaitan satu sama lain, salah satu komponen penting yang ada dalam pembelajaran ialah media pembelajaran (Permata & Puspasari, 2020). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dalam memahami informasi yang telah disampaikan sekaligus menghidupkan suasana belajar di dalam kelas (Azhar & Wulandari, 2023; Mubarak & Mintohari, 2023; Mardianti, *et al.*, 2021).

Perkembangan media pembelajaran dari waktu ke waktu terus mengalami adanya transformasi sebagai akibat dari adanya perubahan dan perkembangan teknologi. Sentuhan teknologi dalam media pembelajaran akan membantu pendidik dalam mengemas dan menyajikan materi pembelajaran bagi peserta didik (Dwiqi, *et al.*, 2020). Media pembelajaran yang berbasis teknologi pada umumnya dapat disebut sebagai media pembelajaran interaktif. Saat ini banyak sekali variasi media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah *e-Flash card*. Media pembelajaran *e-Flash card* merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri dari seperangkat kartu digital yang memuat informasi berupa gambar, simbol, maupun tulisan yang berasal dari materi pembelajaran (Cahyanti, *et al.*, 2023; Putri, *et al.*, 2023; Arsyaf, *et al.*, 2022). Penggunaan *e-Flash card* dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi sebuah pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik, dimana manfaat yang diperoleh dari penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan motivasi, minat, hasil belajar, dan partisipasi peserta didik (Lisfatkandayant, *et al.*, 2022; Umardiyah & Nabila, 2022; Mardianti, *et al.*, 2021; Yusuf, *et al.*, 2021; Yani, 2019). Upaya untuk memaksimalkan manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran *e-Flash card* membutuhkan aplikasi atau *website* yang mudah diakses menggunakan beragam perangkat *mobile* seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, laptop, dan sebagainya (Aribowo, 2015).

Salah satu aplikasi *mobile* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat *e-Flash card* adalah *Quizlet*. *Quizlet* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran daring yang berguna untuk memberikan kemudahan bagi pendidik dalam membuat *e-Flash card* yang memuat konten berupa gambar, tulisan, maupun suara tentang materi pelajaran sekaligus untuk memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi dengan lebih menyenangkan (Azhari, *et al.*, 2023; Aribowo, 2015). Pada mulanya *Quizlet* diciptakan untuk membantu dalam mempelajari bahasa asing saja karena salah satu manfaat dari penggunaan *e-Flash card* adalah meningkatkan perbendaharaan kata, tetapi seiring berjalannya waktu aplikasi ini dapat digunakan untuk mempelajari materi lain selain bahasa. Selaras dengan manfaat yang diperoleh ketika menggunakan *e-Flash card* sebagai media pembelajaran maka *Quizlet* dapat menjadi inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik (Cahyanti, *et al.*, 2023; Nguyen & Le, 2023; Arsyaf, *et al.*, 2022; Sanosi, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam

pembelajaran elemen teknologi perkantoran kelas XI MP (Manajemen Perkantoran) SMKN 4 Surabaya masih minim, pendidik lebih sering menggunakan papan tulis dan *powerpoint* yang mengandung banyak teks daripada gambar ataupun video pendukung. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik merasa bosan dan cenderung pasif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Melihat hal ini, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik di kelas. Sejalan dengan fenomena tersebut peneliti mengembangkan inovasi berupa media pembelajaran berupa *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* pada elemen teknologi perkantoran karena melihat manfaat dari penggunaan media pembelajaran *e-Flash card* dan *Quizlet* yaitu dapat meningkatkan motivasi, minat, hasil belajar, dan partisipasi peserta didik (Lisfatkandayant, *et al.*, 2022; Umardiyah & Nabila, 2022; Mardianti, *et al.*, 2021; Yusuf, *et al.*, 2021; Yani, 2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif *e-Flash card* berbantuan *Quizlet*, menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif *e-Flash card* berbantuan *Quizlet*, menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *e-Flash card* berbantuan *Quizlet*, dan menganalisis tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* pada elemen Teknologi Perkantoran kelas XI MP di SMK Negeri 4 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flash Card* Berbantuan *Quizlet* Pada Elemen Teknologi Perkantoran Kelas XI MP Di SMK Negeri 4 Surabaya" menggunakan penelitian (R&D) dengan model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) oleh Thiagarajan. Tahap pendefinisian (*define*) merupakan tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Thiagarajan, 1974). Tahap ini memiliki lima prosedur analisis yang meliputi, analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) merupakan kegiatan yang bertujuan untuk merancang prototipe materi pembelajaran, tahap ini terdiri dari empat prosedur yang meliputi: penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahapan untuk menciptakan sebuah produk pengembangan, tahap ini memiliki tiga prosedur yang meliputi validasi ahli, analisis data dan revisi, serta uji pengembangan. Tahap penyebaran merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk mempromosikan produk agar dapat dikenal dan diterima oleh khalayak luas (Maydiantoro, 2020).

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MP 1 SMKN 4 Surabaya sebanyak 20 orang. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli media, dan lembar angket respon peserta didik. Lembar validasi ahli materi digunakan guna mengetahui kelayakan materi yang terdapat pada media pembelajaran sekaligus untuk mendapatkan saran dan masukan tentang ketepatan materi yang digunakan pada media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet*. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sekaligus untuk mendapatkan saran dan masukan tentang media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* yang dikembangkan. Lembar validasi ahli materi dan media menggunakan skala *Likert* dengan kriteria penilaian (1) sangat tidak sesuai, (2) tidak sesuai, (3) cukup sesuai, (4) sesuai, (5) sangat sesuai (Sugiyono, 2018). Lembar angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pada lembar angket respon peserta didik menggunakan skala penilaian Guttman dengan kriteria penilaian (0) tidak dan (1) ya (Riduwan, 2016).

Dalam penelitian ini hasil dari instrumen yang telah didapatkan akan dianalisis untuk membantu peneliti dalam memperbaiki, mengevaluasi kelayakan, dan menguji efektivitas media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* pada elemen teknologi perkantoran dengan materi ragam dan manfaat ikon *toolbars microsoft office word* dan komputasi awan menggunakan model pengembangan 4D. Adapun penjabaran dari masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian memiliki beberapa 5 prosedur analisis yang perlu dilakukan, antara lain adalah analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada analisis awal akhir, peneliti mendapati bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada elemen teknologi perkantoran kelas XI MP SMK N 4 Surabaya masih sedikit, kerap kali pendidik menggunakan media seperti papan tulis untuk menerangkan materi pembelajaran, selain papan tulis pendidik kadang kala menggunakan *powerpoint* namun sedikit mengandung gambar atau video pendukung sehingga menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa perlu media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan relevan dengan elemen yang diajarkan agar meningkatkan motivasi belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan menghidupkan suasana kelas (Azhar & Wulandari, 2023; Mubarak & Mintohari, 2023; Mardianti, *et al.*, 2021; Ichsan, *et al.*, 2021; Inawati & Puspasari, 2020; Febrita & Ulfah, 2019).

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi karakter peserta didik yang menjadi sasaran atas pengembangan produk (Maydiantoro, 2020). Karakteristik peserta didik di SMK Negeri 4 Surabaya terutama kelas XI MP 1 memiliki respon pasif pada saat kegiatan pembelajaran. Terdapat sejumlah peserta didik yang tidak antusias dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seringkali peserta didik lebih asyik bermain *handphone*, suka bersenda gurau ketika pendidik menjelaskan materi, dan pasif saat diberi pertanyaan. Berdasarkan pada penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya minat belajar peserta didik dalam elemen Teknologi Perkantoran rendah, namun dari kondisi tersebut terdapat peluang untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk digital untuk peserta didik.

Analisis tugas Pada tahapan ini, peneliti merinci tugas dari materi ajar secara umum dari Capaian Pembelajaran (CP) yang bersumber dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang digunakan di SMK Negeri 4 Surabaya. Materi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua Tujuan Pembelajaran (TP) yaitu mengenai pengoperasian aplikasi kantor dengan topik ragam dan manfaat ikon *toolbars microsoft office word* dan komputasi awan. Tugas yang diberikan kepada peserta didik dilakukan melalui tes yang ada di media pembelajaran *E-Flash Card* berbantuan *Quizlet*. Penugasan yang diberikan dalam media ini terbagi menjadi dua jenis (tugas individu dan kelompok). Penugasan individu berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal per masing-masing materi. Penugasan kelompok berupa kuis yang dibalut dengan permainan yang terdiri dari 20 soal. Kuis ini berisi pertanyaan yang didesain dengan waktu pengerjaan terbatas dan pada akhir sesi kuis akan muncul peringkat kelompok yang menjawab paling cepat dan tepat.

Analisis Konsep bertujuan untuk mengetahui konsep utama yang akan diajarkan pada materi yang dibahas pada media pembelajaran *E-Flash Card* berbantuan *Quizlet*. Konsep yang dikembangkan telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada fase F kurikulum merdeka di SMK Negeri 4 Surabaya. Capaian Pembelajaran (CP) pada elemen Teknologi Perkantoran adalah dapat mengoperasikan aplikasi perkantoran (*office software*) dan menerapkan pembuatan dan penyimpanan file/data berbasis *online (cloud computing)*.

Spesifikasi tujuan pembelajaran merupakan proses penggabungan dari hasil analisis tugas dan analisis konsep. Tujuan Pembelajaran pada media pembelajaran *E-Flash Card* berbantuan *Quizlet* didasarkan pada Capaian Pembelajaran (CP) pada fase F kurikulum merdeka di SMK Negeri 4 Surabaya. Berikut ini adalah Tujuan Pembelajaran (TP) pada elemen Teknologi Perkantoran: 1) Mengoperasikan aplikasi perkantoran dengan tepat sesuai prosedur. 2) Menerapkan pembuatan/penyimpanan data berbasis *online*.

Tahap Perancangan (*design*)

Pengembangan media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* pada elemen teknologi perkantoran, peneliti melakukan beberapa tahapan yang meliputi: Penyusunan standar tes yang didasarkan pada penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolok ukur kemampuan peserta didik. Pada media ini tes yang digunakan dibagi menjadi dua yaitu individu dan kelompok dimana kedua tes tersebut disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik. Pemilihan media pada penelitian ini disesuaikan dengan hasil analisis pada tahap pendefinisian dimana hal ini menunjukkan peserta didik memiliki kecenderungan memakai *handphone* dalam kehidupan sehari-hari sehingga peran teknologi diharapkan dapat mendukung pemanfaatan *handphone* dalam pembelajaran, terutama penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok dengan kondisi peserta didik kelas XI MP SMK Negeri 4 Surabaya adalah *e-Flash card* karena media pembelajaran ini dapat menjadi sebuah pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik, dimana manfaat yang diperoleh dari penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, minat, hasil belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan partisipasi peserta didik (Cahyanti, *et al.*, 2023; Nguyen & Le, 2023; Arsyaf, *et al.*, 2022; Lisfatkandayant, *et al.*, 2022; Umardiyah & Nabila, 2022; Mardianti, *et al.*, 2021; Yusuf, *et al.*, 2021; Yani, 2019; Sanosi, 2018). Sebagai upaya untuk memaksimalkan manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran *e-Flash card* dibutuhkan aplikasi atau *website* yang mudah diakses menggunakan beragam perangkat *mobile* seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, laptop, dan sebagainya (Aribowo, 2015).

Pemilihan format yang digunakan dalam perancangan produk ini adalah berupa media gamifikasi yang dibuat menggunakan *Quizlet* dengan materi ragam dan manfaat ikon *toolbars microsoft office word* dan komputasi awan. Media yang digunakan pada elemen Teknologi Perkantoran ini dibuat untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Rancangan awal dilakukan peneliti dengan melakukan penyusunan konten media dan soal dengan materi ragam dan manfaat ikon *toolbars microsoft office word* dan komputasi awan. Konten media didapatkan dari beragam sumber yang kemudian diolah menjadi media pembelajaran interaktif. Pengolahan konten media menjadi *e-Flash Card* dibantu dengan aplikasi *Quizlet* versi *website*.

Tahap Pengembangan (*develop*)

Media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* yang telah selesai dibuat selanjutnya ditelaah oleh para ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Hasil telaah dari para ahli berupa saran dan komentar yang menjadi dasar perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan agar produk layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut ini adalah hasil validasi dari ahli materi dan ahli media,

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli

Validasi	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	82,75%	sangat kuat
Ahli Media	96%	sangat kuat
Rerata Persentase	89,37%	sangat kuat

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi para ahli pada tabel di atas maka diperoleh rerata persentase sebesar 89,37% dengan kategori "sangat kuat" sehingga media pembelajaran *E-Flash Card* berbantuan *Quizlet* dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah produk diperbaiki sesuai dengan saran para ahli, produk akan kembali divalidasi untuk menentukan kelayakan. Setelah mendapatkan kelayakan dari para ahli tersebut, media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* diuji cobakan kepada 20 orang peserta didik kelas XI MP SMKN 4 Surabaya. Dalam kegiatan uji coba tersebut, peserta didik memberikan tanggapan atas penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi lembar angket respon yang memuat 18 pertanyaan seputar media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* dengan menjawab “ya” dan “tidak”. Hasil rekapitulasi lembar angket respon peserta didik memperoleh 97,5% dengan kategori “sangat kuat” (Riduwan, 2016) sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* layak sebagai media pembelajaran.

Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Tahap diseminasi merupakan tahap akhir pada model 4D, dimana merupakan proses penyebaran inovasi agar dikenal dan diterima oleh seluruh pihak yang bersangkutan (Saleh, et al., 2022; Abdillah, et al., 2021; Maydiantoro, 2020). Umumnya tahapan diseminasi dibagi menjadi dua yaitu diseminasi melalui forum ilmiah dan melalui jurnal ilmiah (Abdillah, et al., 2021). Diseminasi yang dilakukan melalui forum ilmiah umumnya dilakukan dengan mempresentasikan hasil penelitian kepada peserta baik secara lisan maupun tertulis, misalnya seperti seminar, *webinar*, dan *workshop*. Diseminasi melalui jurnal ilmiah dapat dilakukan dengan membuat artikel ilmiah. Selain dua kegiatan di atas kegiatan diseminasi dapat juga dilakukan dengan menyebarkan informasi melalui media sosial, video, menerbitkan buku, ataupun melakukan kegiatan *outreach*.

Adapun prosedur pada tahapan ini adalah sebagai berikut: Penyebaran, pada tahap ini dilakukan uji terhadap media pembelajaran untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Uji efektivitas dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest* menggunakan kelas eksperimen dan kontrol. Pemilihan kelas didasarkan pada pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018). Setelah peserta didik melakukan *pretest* dan *posttest* hasil nilai diukur menggunakan uji *N-gain* untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet*. Perhitungan nilai *N-gain* pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil bahwa nilai *N-gain* kelas eksperimen memperoleh 0,61 dengan kriteria “sedang” sedangkan nilai *N-gain* kelas kontrol memperoleh 0,35 dengan kriteria “rendah”. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik.

Media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* yang telah dinyatakan efektif selanjutnya akan mengalami tahap pengemasan dimana media pembelajaran ini akan diubah menjadi tautan dan disisipkan ke dalam *e-book* panduan penggunaan yang dapat disebarkan kepada khalayak luas. Setelah diubah dalam bentuk tautan dan telah disisipkan ke dalam *e-book* maka tahap selanjutnya adalah penyebaran terbatas yang dilakukan kepada pendidik elemen teknologi perkantoran kelas XI MP SMKN 4 Surabaya agar media pembelajaran dapat diadopsi ke dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* pada elemen teknologi perkantoran dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut,

1. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 4D (*define, design, development, disseminate*).
2. Nilai rerata kelayakan validasi memperoleh 89,37% dengan kriteria “sangat kuat”.
3. Nilai rerata respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh 97,5% dengan kategori “sangat kuat”.

4. Hasil pengujian efektivitas penggunaan media pembelajaran memperoleh nilai *N-gain* 0,61 yang menandakan efektivitasnya dengan kriteria sedang.

REKOMENDASI

Penelitian ini termasuk jenis penelitian (R&D) dimana memerlukan prosedur tindak lanjut sebagai upaya perbaikan dan peningkatan media pembelajaran, terutama pada *e-Flash card* yang berbantuan *Quizlet*. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* ini terbatas pada lingkup materi aplikasi perkantoran terutama pada ragam dan manfaat ikon *toolbars microsoft office word* dan komputasi awan. Oleh karena itu, dapat dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran lebih lanjut pada materi ataupun elemen lain yang sesuai.
2. Penelitian pengembangan media pembelajaran *e-Flash card* berbantuan *Quizlet* hanya melakukan uji coba terbatas pada 20 orang peserta saja sehingga pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba terbatas untuk kelompok yang lebih besar agar dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Semoga penelitian ini dapat memberikan kebermanfaatannya bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., Sufyati, H. S., Muniarty, P., Nanda, I., Retnandari, S. D., Wulandari, W., ... & Sina, I. (2021). *Metode penelitian dan analisis data comprehensive* (Vol. 1). Penerbit Insania.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Aribowo, E. K. (2015). *Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning*.
- Arsyaf, F., Herlina Usman, Maryam Aunurrahim, & Sri Yulianingsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 349–357. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i3.756>
- Azhar, W. I., & Wulandari, R. N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Couple Card* pada Mata Pelajaran OTK Sarpras Kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1351-1360.
- Azhari, V., Tanjung, A. R. F., Ginting, R. A. B., & Khoir, M. I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Quizlet* Dalam Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 8–13. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.43>
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170-2182.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 3, 183-188.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96-108.
- Lisfatkandayant, U., Muharini, R., Sartika, R. P., Enawaty, E., & Erlina, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Perkembangan Teori Atom. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3120-3132.
- Mardianti, L. N., Nengsih, R., & Handayani, P. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Materi Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Biologi Di SMK N 9 Merangin Kelas X. *Bicolony*, 4(1), 21-25.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mubarok, N. N. Pengembangan Media *Couple Card* Untuk Memperbaiki Miskonsepsi Dalam IPA Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.
- Nguyen, L. Q., & Le, H. V. (2023). *The Role of Quizlet Learning Tool in Learners' Lexical Retention: A Quasi-Experimental Study*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 18(03), pp. 38–50. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i03.34919>
- Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok Pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 68–81. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Putri, F. Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Flashcard* pada Tema “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar (*Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Padang).
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Saleh, I. T., Muhidin, M., Zakiah, Q. Y., Erihadiana, M., & Suhartini, A. (2022). Karakteristik, Proses Keputusan, Difusi, Diseminasi dan Strategi Inovasi Pendidikan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 11-21.
- Sanosi, A. B. (2018). *The Effect of Quizlet On Vocabulary Acquisition*. *Asian Journal of Education And E-Learning*, 6(4).
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Indriani, W. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal Of Social Research*, 1(8), 916-921.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook*.
- Umardiyah, F., & Nabila, A. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Pada Materi Dimensi Tiga. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(4), 351-364.
- Yani, B. S. H. (2019). Penggunaan *Cram Digital Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Proverb* Siswa Kelas X. *Edugy: Jurnal Pendidikan IGI DIY*, 3(1), 10-15.

Yusuf, A., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* IPA SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 69-80.