

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PREZI PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK NEGERI 3 BUDURAN

Anaz Sujarwo

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
sujarwoanaz@gmail.com

Nur Kholis

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
kholisunesa@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar sistem komputer di SMK Negeri 3 Buduran sebagai perangkat bantu guru untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media, Pengembangan media ini dilakukan dengan model penelitian Research and Development (R&D) dengan beberapa tahapan berikut: 1) Analisis Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, 5) Revisi Produk, 6) Analisa & Pelaporan. Pengumpulan data diperoleh dari hasil validasi untuk mengetahui kevalidan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa hasil validasi pada keseluruhan aspek yang terdapat dalam media dinyatakan valid dengan rata-rata hasil rating sebesar 77,91%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan layak digunakan untuk menyusun perencanaan pembelajaran.

Kata kunci: media, validitas, dasar sistem komputer.

Abstract

This study aims to generate medium of learning in basic subjects computer system in SMK Negeri 3 Buduran as teacher's assistance equipment to arrange lesson plan implementation. Beside that, this research are purposed to know the validity and teacher's responses to developed media. The development of this media use Research and Development (R&D) method with this steps: 1) Problem analysis, 2) Data collecting, 3) Product design, 4) Product validation, 5) Product revision, 6) Analysis & Report. Data collected from validation result to know the validity. Based on this research result obtained conclusion that the validation of all media aspect inferential declared valid with rating result average as 77,91%. This suggests that the resulting media suitable for use in planning learning.

Keyword: media, validity, basic computer system.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi dari masa ke masa mengalami perkembangan pesat. Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dalam era media dan teknologi, penggunaan komputer yang semakin luas tidak hanya di dunia kerja namun juga di dunia pendidikan. Hal ini dapat membantu mempercepat pengembangan dan pemanfaatan media informasi dan komunikasi pada dunia pendidikan. Guru dituntut untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan juga menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Menurut Azhar Arsyad (2009) Tenaga pengajar, guru, mentor, dosen, dan pelatih merupakan mediator utama dalam proses transformasi pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media lain, seperti media audio visual, cetak, proyektor, film, permainan, dan lain sebagainya.

Faktor pendukung dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana bagi pendidik untuk menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan dapat membantu siswa lebih memahami materi.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar memegang peranan penting yaitu sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Menurut Asyhar (2012:8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Di era perkembangan IPTEK saat ini banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, diantaranya media pembelajaran multimedia yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran multimedia adalah menggunakan software Prezi. Prezi dikenal sebagai perangkat lunak authoring, dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis. Prezi juga dapat digunakan sebagai media presentasi. Pada umumnya media pembelajaran prezi hanya berupa simulasi yang ditampilkan menggunakan komputer.

Dengan menggunakan media pembelajaran media prezi diharapkan proses belajar dapat lebih dinamis dan mencapai sasaran yang diinginkan sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik atau memuaskan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan Media prezi pada materi gerbang logika yang di kembangkan. Sedangkan manfaat penelitian ini diantaranya (1) bagi guru, diharapkan dapat dijadikan masukan para guru dalam penggunaan media pembelajaran prezi, (2) bagi sekolah, diharapkan digunakan sebagai alternatif pilihan sumber belajar di sekolah (3) bagi penulis dapat menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah serta memberikan masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Secara etimologis, media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti "tengah, perantara atau pengantar". Istilah perantara atau pengantar ini digunakan karena fungsi media sebagai perantar atau pengantar suatu pesan dari si pengirim kepada si penerima pesan.

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2009:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Asyhar (2012:44-45) media dikelompokkan menjadi beberapa jenis diantaranya (1) media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya, (2) media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera

pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan kemampuan indera pendengaran, (3) media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, (4) multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Arsyad (2009:26-27) mengemukakan berapa manfaat dari media pembelajaran diantaranya (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2009:12) menyebutkan ciri-ciri media pembelajaran, diantaranya (1) ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek, (2) ciri manipulasi, yaitu media yang mentransformasikan suatu objek atau kejadian dengan waktu yang singkat. Kejadian yang lama dapat disajikan dalam waktu singkat dengan menggunakan teknik pengambilan gambar time-lapse recording, (3) ciri distributif, yaitu media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan kejadian tersebut disajikan secara bersamaan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai suatu kejadian.

Prezi merupakan media presentasi gratis yang digunakan untuk membuat presentasi publik baik secara *online* atau *offline*. Prezi dapat membuat grup, mengimpor gambar, video dokumen media lainnya, berbagi dan berkolaborasi, mengedit, mengunduh hasilnya, dan menyertakannya di blog.

Untuk mendesain format *slide* yang akan dikembangkan, penjabaran materi yang akan dibahas dalam media, dan lainnya. Pada tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap penyatuan komponen media serta tahap penyusunan media *slide* berbasis program aplikasi prezi. Penyatuan komponen media bertujuan untuk memadukan dan menyinkronkan semua hasil pada dua tahap sebelumnya, media yang dihasilkan belum bisa

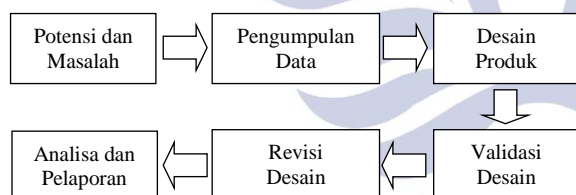
digunakan namun masih berupa media dengan desain dan komponen yang telah ditata sehingga siap untuk disempurnakan. Tahap penyusunan media *slide* berisi tentang proses pembuatan desain, meliputi tema, format tampilan media, gambar, musik pengiring dan lain sebagainya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2012:297).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMKN 3 Buduran. Waktu dilaksanakannya penelitian adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 dengan obyek yang diteliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan media *prezi* pada mata pelajaran elektronika dasar tentang gerbang logika.

Metode penelitian yang digunakan mengadaptasi dari metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dilaksanakan secara terbatas dan tidak diproduksi massal. Metode penelitian yang digunakan seperti tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap penelitian metode *Research and Development* (R&D) yang telah diadaptasi

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mengumpulkan data. Data yang diperlukan digunakan untuk menjawab pertanyaan peneliti. Instrumen penelitian ini adalah lembar validasi media pembelajaran.

Dari hasil lembar validasi media pembelajaran dapat diketahui validitas dari media yang telah dibuat. Penilaian validitas media dilakukan dengan cara memberikan tanggapan dengan kriteria sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik dan sangat tidak baik.

Instrumen penelitian berupa tabel yang diisi oleh validator dengan tanda cek. Penilaian instrumen menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-4 seperti yang ditunjukkan Tabel 1.

Tabel 1. Skala likert penilaian validasi/respon

Kategori	Bobot Nilai	Prosentase
Sangat Baik (SB)	4	> 81,25 % – 100 %
Baik (B)	3	> 62,5 % – 81,25%
Tidak Baik (TB)	2	> 43,75 % – 62,5 %
Sangat Tidak Baik (STB)	1	25 % – 43,75

Untuk menentukan jumlah skor tertinggi validator. Penentuannya adalah banyaknya validator kali bobot skor tertinggi penilaian. Sedangkan untuk menentukan prosentase penilaian validator digunakan rumus:

$$PPV = \frac{\sum SR}{\sum ST} \times 100\%$$

Keterangan:

PPV = Prosentase penilaian validator

$\sum SR$ = Jumlah total skor responden (validator)

$\sum ST$ = Jumlah skor tertinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan produk berupa pembelajaran menggunakan media *prezi*. Pengembangan media ini mengadaptasi beberapa langkah dari metode *Research and Development* (R&D). Tingkat kevalidan media ini dapat dilihat dari analisis lembar validasi media yang telah diisi oleh validator dosen dan guru elektronika SMK.

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, diantaranya intro, panduan, materi, profil, keluar.

Intro adalah halaman pembuka sebelum memulai media pembelajaran multimedia *prezi* atau pada bagian ini siswa akan mendapatkan halaman pembuka sebelum memasuki menu utama pada media pembelajaran multimedia *prezi* ini.

Panduan berisi cara penggunaan media pembelajaran ini, meliputi keterangan tombol navigasi yaitu diantaranya tombol home yang digunakan untuk pergi ke menu utama, tombol menu materi yang digunakan untuk pergi ke menu materi atau pilihan materi, tombol simulasi yang digunakan untuk pergi ke simulasi, tombol *next* yang digunakan untuk pergi ke halaman berikutnya, tombol *previous* yang digunakan untuk pergi ke halaman sebelumnya, tombol *exit* yang digunakan untuk keluar atau mengakhiri media pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan media prezi

Materi berisi materi pembelajaran gerbang logika dasar. Profil berisi identitas pembuat media dan dosen pembimbing. Sedangkan menu keluar untuk mengakhiri media prezi.

Hasil validasi didapat melalui penilaian validasi oleh empat validator dari dua dosen UNESA dan dua guru SMK Negeri 3 Buduran.

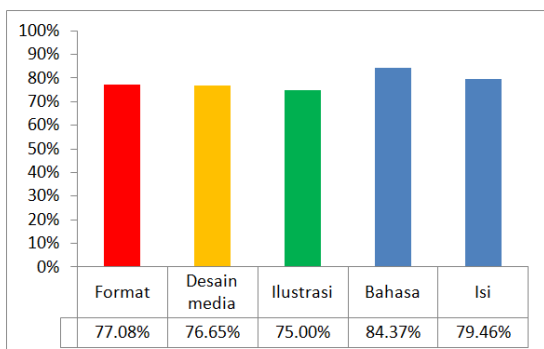
Dari lembar penilaian keempat validator tersebut dihitung hasil rating dari tiap aspek yang telah dinilai, nantinya rata-rata total hasil rating tersebut akan dikategorikan sesuai penilaian skala likert.

Hasil validasi media pembelajaran dari masing-masing aspek seperti yang terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Ringkasan hasil perhitungan validasi

No	Aspek Penilaian	Hasil Rating (%)	Keterangan
1	Format	77,08	Valid
2	Desain media	76,56	Valid
3	Ilustrasi	75	Valid
4	Bahasa	84,37	Sangat valid
5	Isi	79,46	Valid
Rata-rata		77,91	Valid

Hasil perhitungan validasi diinterpretasikan melalui gambar 2.



Gambar 2. Grafik hasil perhitungan validasi

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran menggunakan prezi pada mata pelajaran dasar sistem komputer yang digunakan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media prezi dari beberapa validator dikategorikan valid dengan persentase 77.91% sehingga media prezi pada mata pelajaran dasar sistem komputer sudah memenuhi syarat dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar di SMK Negeri 3 Buduran.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka saran untuk pengembangan penelitian diantaranya (1) penelitian ini hanya meneliti kevalidan media prezi, sehingga dari hasil penelitian tidak diketahui pengaruh media terhadap proses belajar siswa. Untuk itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media prezi, (2) media prezi pada mata pelajaran dasar sistem komputer sudah baik untuk digunakan, ditinjau dari hasil validasi dosen ahli, guru mata pelajaran. Tetapi apabila media prezi akan disebar dalam lingkup yang luas, sebaiknya media prezi dikembangkan lagi secara lebih mendalam, (3) penelitian ini masih sangat terbatas, diharapkan ada pihak yang mengembangkannya menjadi media pembelajaran yang lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Raya
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Boylestad, Robert L. 2010. *Introductory Circuit Analysis*. New Jersey: Pearson.
- Gadis Hayuhana Siskawati. 2013 *Tentang Pengembangan Media Pembelajaran Mata Diklat*

Teknik Elektronika Industri Untuk Siswa SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik. Skripsi S-1 yang tidak di publikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.* Jakarta: Rajawali Pers

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta

Tim. (2006). *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi.* Surabaya: Unipres-Unesa.

Tim. 2012. *Elektronika untuk SMP/MTs.* Surakarta: Widya Duta Grafika

Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusun Instrumen Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

