

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI HUMAS DAN KEPROTOKOLAN KELAS XI APK 3 SMK ADHIKAWACANA SURABAYA

Kartika Dewi

Progam Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya,
Email: krdtika@gmail.com

Durinda Puspasari

Dosen Progam Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya,
Email: durindapuspasari@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan media diorama ini untuk mengetahui proses pengembangan media diorama pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Kelas XI APK 3, mengetahui kelayakan media dan mengetahui evaluasi siswa Kelas XI APK 3 terhadap media yang telah dikembangkan. Subjek uji coba dilakukan pada kelas XI APK 3 dengan jumlah 20 siswa. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *skala likert*. Instrumen menggunakan menggunakan lembar validasi ahli materi dan media serta lembar evaluasi siswa. Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Hasil validasi ahli materi sebesar 92,6% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media sebesar 85,3% dengan kategori sangat layak. Dari hasil evaluasi siswa memperoleh hasil 98% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Diorama, Administrasi Humas dan Keprotokolan

Abstract

Development of this diorama media is to find out the process of developing media dioramas on Public Relations and Protocol Administration Subject Class XI APK 3, knowing the feasibility of the media and knowing the evaluation of Class XI APK 3 students on the developed media. The test subjects were conducted in class XI APK 3 with a total of 20 students. The data analysis technique of this study uses a Likert scale. The instrument uses the material and media expert validation sheet and the student evaluation sheet. This media development process uses ADDIE models namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of material expert validation were 92.6% with very feasible categories, the results of media expert validation were 85.3% with very feasible categories. From the evaluation results students get 98% results with criteria that are very feasible to be used as learning media.

Keyword: Development of Learning Media, Diorama, Public Relation and Protocol Administration

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek yang penting dalam kehidupan manusia guna untuk menciptakan atau membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul. Pendidikan ini sendiri dapat berlangsung dilingkungan social, lingkungan keluarga maupun lingkungan formal. Secara khusus definisi dari pendidikan telah diatur didalam UU Nomor 20 tahun 2003 menyatakan:

“Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan untuk mewujudkan suasana belajar

dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif yang mengarah pada tercapainya pribadi yang dewasa”.

Pada saat ini pendidikan di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal ini bisa dilihat dari berbagai kebijakan pemerintah yang mengatur jalannya pendidikan dan juga pada saat ini guru mulai aktif menyiapkan variasi pembelajaran yang digunakan sebagai bahan untuk mendukung proses pembelajarannya. Di Indonesia penyelenggaraan pendidikan terdapat beberapa jenjang yaitu jenjang pendidikan dasar, jenjang pendidikan menengah, jenjang

pendidikan menengah atas atau jenjang menengah kejuruan, serta jenjang perkuliahan. Semua jenjang pendidikan yang ada di Indonesia ini diselenggarakan oleh pihak pemerintah maupun pihak swasta.

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Keberhasilan dari pendidikan tersebut sangat ditentukan oleh kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah yang dimana keberhasilan dari tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses kegiatan pembelajaran di kelas yang dirancang guru untuk mempersiapkan siswanya dalam mengembangkan sikap, kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan. Jadi peran guru perlu memiliki persyaratan teknis yaitu menguasai cara dan teknik mengajar serta terampil membuat variasi dalam pembelajaran. (Sadiman, 2011).

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana komunikasi yang digunakan oleh guru untuk mentransformasikan nilai-nilai kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting yaitu sebagai sarana penghubung dalam kegiatan belajar. Media yang menarik dapat membuat siswa lebih terangsang untuk aktif dalam mengembangkan pengetahuannya terhadap materi yang disampaikan sehingga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai. Penggunaan media juga dapat menumbuhkan perhatian siswa terhadap suatu proses pembelajaran. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2014). Salah satu media pembelajaran tersebut berupa diorama. Diorama ini merupakan media visual, dimana media visual memiliki kelebihan yaitu media ini dapat membantu siswa mempelajari materi yang agak kompleks serta media visual dapat menumbuhkan minat siswa

dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dan dengan dunia nyata (Arsyad, 2014).

Menurut Prastowo (2015):

“Diorama merupakan jenis model yang berupa sebuah pemandangan tiga dimensi yang mini dimana diorama ini digunakan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Pada umumnya, diorama ini terdiri atas bentuk-bentuk dari objek-objek (benda-benda) yang ditempatkan disebuah pentas yang berlatar belakang lukisan, yang disesuaikan dengan penyajiannya”.

Kelebihan dari media diorama ini sendiri adalah memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya (Daryanto, 2010). Dengan penggunaan media diorama ini siswa diharapkan dapat melihat bentuk nyata karena dalam diorama ini menggambarkan wujud asli dari objek bendanya hanya saja objek atau benda yang ada di diorama ini berbentuk kecil atau mini. Dengan demikian nuansa asli dari benda tersebut bisa dirasakan oleh siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

SMK Adhikawacana Surabaya adalah Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang mempersiapkan siswanya untuk siap memasuki dunia pekerjaan secara profesional dan terbaik. SMK Adhikawacana terdapat lima bidang program keahlian yaitu Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Pemasaran, Perbankan Syariah dan Perbankan. SMK Adhikawacana Program Keahlian Administrasi Perkantoran ini telah berakreditasi “A”.

Alasan peneliti memilih media pembelajaran diorama karena media diorama tersebut tepat guna, untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep prinsip atau generalisasinya serta diorama ini merupakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di harapkan. Materi yang dipelajari pada

semester dua Program Keahlian Administrasi Perkantoran di kelas XI adalah Kompetensi Dasar Menguraikan Tentang Tata Ruang Rapat dan Membuat Lay Out Ruang Rapat. Kompetensi Dasar ini memerlukan media yang mempunyai penyajian yang bersifat konkret yaitu dengan memberikan contoh tata ruang rapat secara nyata atau dengan media yang dibuat oleh guru, untuk membuat pembelajaran terlihat lebih nyata.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan, beliau memaparkan bahwa pembelajaran di SMK Adhikawacana menggunakan media berupa *power point*, sehingga di perlukan media pendamping. SMK Adhikawacana memiliki permasalahan yaitu jumlah LCD Proyektor yang terbatas jumlahnya, jadi jika tidak mendapatkan LCD dan proyektor guru sering kali hanya menggunakan metode ceramah dalam proses mengajarnya, hal ini yang membuat siswa kelas XI APK 3 SMK Adhikawacana merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu siswa juga tidak dapat konsentrasi dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran hal ini dibuktikan dari nilai psikomotor yang didapatkan oleh siswa kelas XI APK 3 lebih rendah dibandingkan dengan kelas lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran diorama Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan, kelayakan media yang telah dikembangkan, dan evaluasi siswa kelas XI APK 3 di SMK Adhikawacana Surabaya yang telah dikembangkan.

Belajar merupakan sebuah proses yang mutlak yang dialami oleh setiap individu selama hidupnya dengan berbagai macam informasi yang diperoleh (Arsyad, 2014).

Slameto, (2010) menyatakan bahwa:

“Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya”.

Rusman (2013), menyatakan bahwa “Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar”.

Daryanto (2013) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi siswa dan kreativitas guru”.

Hamalik (2014) menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsure –unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara seorang guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2013).

Dari beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses yang terjadi pada setiap individu selama hidupnya dan belajar ini sangat erat kaitannya dengan dua pihak baik itu interaksi dengan individu lain maupun lingkungannya yang bertujuan untuk mencapai perubahan maupun perbaikan diri. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang terjadi antara guru, siswa dan sumber belajar. Dalam setiap proses pembelajaran pasti terjadi suatu proses interaksi interaksi baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung dan interaksi tersebut berupa

komunikasi. Pembelajaran ini merupakan suatu proses untuk membantu siswa atau peserta didik untuk menerima ilmunya.

Pengertian media dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu bahasa dan terminologi. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan sebagai bentuk menyalurkan informasi dari pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa dengan sedemikian rupa (Sadiman, 2014).

Menurut Arsyad (2014) “Media menurut AECT segala sesuatu yang di gunakan oleh seseorang untuk menyalurkan informasi/pesan”.

Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu untuk penyampaian pesan baik berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi cepat diterima siswa untuk belajar lebih (Musfiqon, 2012).

Melalui penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan sebagai alat komunikasi dari guru kepada siswa dalam memahami materi agar materi yang disampaikan lebih cepat diterima oleh siswa.

Diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan nyata dan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek ditempatkan pada pementasan yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan penyajiannya (Sudjana dan Rivai, 2015).

Media diorama merupakan sebuah media tiga dimensi dimana tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tebal. Media diorama ini merupakan gambaran objek sesungguhnya atau miniatur objek (Asyar, 2012). Dari pernyataan beberapa ahli di atas tentang diorama dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan

gabungan antara model dan gambar dalam bentuk tiga dimensi dan dapat menggambarkan suasana yang sebenarnya.

Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan adalah satu diantara Mata Pelajaran yang ditempuh oleh kelas XI Administrasi Perkantoran (APK) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan yang diterapkan pada kelas XI APK Terdapat 12 Kompetensi Dasar (KD) didalamnya yang memuat Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pengertian Humas; Mengemukakan Media-media Humas; Mengidentifikasi Macam-macam Humas; Mengidentifikasi Profil Humas; Menguraikan Organisasi Profesi Humas; Mengidentifikasi Kegiatan Internat atau Eksternal Humas; Mendeskripsikan Pengertian Pertemuan Rapat; Menjelaskan Teknik Penyelenggaraan Rapat; Mengidentifikasi Bentuk- Bentuk Rapat; Menguraikan Tentang Tata Ruang Rapat dan Membuat Tata Ruang Rapat; Menjelaskan Prosedur Rapat; Menguraikan Sistematisa Penulisan Notula.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Devolepment* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2017). Model pengembangan yang dilakukan peneliti adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Dalam model ADDIE ini, 5 tahap pengembangan terdiri dari *Analysis* (analisis) meliputi, analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi. *Design* (perancangan) meliputi, perancangan materi dan perancangan desain produk. *Development*

(pengembangan) meliputi, pembuatan produk setelah itu peneliti melakukan validasi ahli, uji coba dengan siswa, *Implementasion* (implementasi) Tahap ini produk yang telah direvisi dan diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media dan *Evaluation* (evaluasi) Tahap evaluasi ini merupakan sebuah proses untuk melihat apakah media pembelajaran yang diteliti telah berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak.

Sesuai dengan alur ADDIE, maka pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran berupa diorama akan meminta saran dari ahli materi, ahli media untuk diberikan saran dan masukan atas media yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan terdiri dari: (1) Validasi oleh Ahli Materi yang akan mengoreksi, saran dan masukan yang diberikan berkaitan dengan media diorama kompetensi dasar Menguraikan Tata Ruang Rapat dan Membuat Lay Out Ruang Rapat; (2) Validasi Ahli media yang akan mengoreksi, masukan dan saran yang diberikan berkaitan dengan media diorama dikembangkan; (3) Analisis Data dan Revisi Analisis data dan revisi yang dilakukan atas dasar masukan dan saran dari validator yang dituliskan pada lembar validasi ahli materi, ahli media; (4) Hasil Validasi Ahli oleh para materi, ahli media diolah atas dasar saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Masukan dan saran dari validator ditulis di lembar validasi oleh ahli materi ahli media (6) Uji Coba Terbatas. Uji coba terbatas pada siswa kelas XI APK 3 di SMK Adhikwacana Surabaya yang berjumlah 20 siswa; (7) Kelayakan Media pembelajaran mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Kompetensi Dasar Menguraikan Tata Ruang Rapat dan Membuat Lay Out Ruang Rapat dinilai berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media.

Instrumen penelitian diisi oleh ahli materi, Lembar validasi materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan Kompetensi Dasar

Menguraikan Tata Ruang Rapat dan Membuat Lay Out Ruang Rapat pada kelas XI APK 3 SMK Adhikawacana Surabaya lembar validasi materi. Pada instrumen penilaian ini diberikan kepada ahli untuk memperoleh saran serta masukan tentang rancangan awal media pembelajaran Adapun skala penilaian validasi ahli materi, Instrumen penelitian selanjutnya diberikan kepada ahli media untuk memperoleh saran dan masukan tentang rancangan awal media pembelajaran menggunakan diorama. Adapun skala penilaian validasi ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Skala Penilaian

Kriteria	Nilai/skor
Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Sedang	3
Tidak sesuai	2
Sangat Tidak sesuai	1

Sumber: Riduwan (2016)

Lembar evaluasi siswa terhadap media yang dikembangkan digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Persentase penilaian diperoleh skala Guttman. Skala pengukuran tersebut dapat di lihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Skala Penilaian

Jawaban	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sugiyono (2015)

Analisis Validasi Materi, media yang diperoleh dari lembar validasi materi, ahli media kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Validasi}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016)

Analisis lembar evaluasi diperoleh dari pengisian lembar evaluasi media pembelajaran untuk siswa yang dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Validasi}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016)

Dari data hasil analisis validasi materi, media dan evaluasi siswa menggunakan rumus tersebut dapat diketahui kelayakan media diorama pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Kriteria Interpretasi

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

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016)

Berdasarkan perhitungan lembar validasi ahli media serta lembar evaluasi siswa Media dikatakan layak apabila memperoleh persentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **Proses Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan.**

Pengembangan media pembelajaran diorama ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*evaluation*). Berikut penjelasan dari beberapa model pengembangan ADDIE.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap Analisis terdapat tiga langkah yang meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi. (1) Analisis Kurikulum, Dalam kegiatan

pembelajaran Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan telah menggunakan kurikulum 2013 dimana dalam kurikulum ini memuat komponen 5M yaitu mengamati, menanya, mengeksperimen, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. (2) Analisis Kebutuhan Siswa, Analisis kebutuhan siswa diketahui melalui studi pendahuluan melalui wawancara bersama guru Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan dengan data sebagai berikut: a) Siswa Kelas XI APK 3 SMK Adhikawacana Surabaya berusia rata-rata 16-17 tahun, berjumlah 40 siswa. b) Siswa kelas XI APK 3 SMK Adhikawacana Surabaya mempunyai pengetahuan yang mendukung dalam uji coba terbatas dan siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar.(3) Analisis Kompetensi ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media diorama. Peneliti memilih Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan dikarenakan dalam Mata Pelajaran ini terdapat Kompetensi Dasar Menguraikan Tata Ruang Rapat dan Membuat *Layout* Tata Ruang Rapat, dalam Kompetensi dasar ini juga memuat materi menguraikan tata ruang rapat dan jenis jenis tata ruang rapat dan materi-materi seperti ini sangat memerlukan pembelajaran yang konkret, agar siswa dapat mengamati objek secara langsung.

2. Perancangan (*design*)

Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran diorama pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Kompetensi Dasar Menguraikan Tata Ruang Rapat dan Membuat *Layout* Tata Ruang Rapat. Tahap perancangan dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Perancangan Materi, Materi

yang akan dirancang dan digunakan dalam media pembelajaran diorama pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Kompetensi Dasar Menguraikan Tata Ruang Rapat dan Membuat *Layout* Tata Ruang Rapat. Materi ini mencakup beberapa pokok bahasan yaitu pengaturan tata ruang rapat dan jenis tata ruang rapat. (2) Desain media pembelajaran diorama yang akan digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK Adhikawacana Surabaya yaitu macam-macam bahan yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran diorama serta warna dalam media diorama.

3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini media pembelajaran diorama yang dihasilkan oleh peneliti akan divalidasi oleh ahli materi dan media.. Validasi media dilakukana oleh ahli materi, ahli media dengan memberikana tanda centang (√) pada kolom penilaian pada lembar validasi. Berdasarkan hasil tersebut peneliti melakukan revisi atas masukan dan saran para ahli.

4. Implementasi (*Implementation*).

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dan sudah diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media dan peneliti dapat mengetahui tanggapan langsung dari siswa dengan menggunakan lembar evaluasi siswa.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Peneliti menggunakan evaluasi formatif dimana dalam evaluasi formatif ini bertujuan untuk revisi. Evaluasi formatif tersebut telah dilakukan pada tahapan pengembangan (*development*) dimana pada tahan ini terdapat validasi ahli materi, validasi ahli media serta yang memberi masukan dan saran untuk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti

dan peneliti telah melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

Kelayakan Media Diorama Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan.

Hasil rata-rata validasi oleh ahli materi dan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Analisis Validasi Media Oleh Validator

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Komponen Materi	91,6 %	Sangat Layak
Komponen Media	85,3 %	Sangat Layak
Rata-Rata Komponen	88,45 %	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2018)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari segi komponen materi diperoleh rata-rata persentase 91,6% dengan kriteria sangat layak, komponen media diperoleh rata-rata persentase 85,3% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dalam media pembelajaran diorama layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Evaluasi Siswa Terhadap Media Diorama Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan.

Kriteria kelayakan media diperoleh melalui uji coba evaluasi siswa. Uji coba terbatas dilakukan pada kelas XI APK 3 yang berjumlah 20 orang siswa untuk mengetahui evaluasi siswa terhadap media yang dikembangkan. Teknik penilaian adalah dengan memilih jawaban yang dianggap benar oleh siswa. Berikut tabel hasil evaluasi siswa sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Evaluasi Siswa

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Kualitas Isi dan Tujuan	100 %	Sangat Layak
Kualitas Intruksional	98,75 %	Sangat Layak
Kelayakan Teknik	96,25 %	Sangat Layak
Rata-Rata Komponen	98,00 %	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2018)

Melalui tabel 5, hasil evaluasi siswa dapat dilihat hasil lembar angket yang diisi oleh 20 siswa kelas XI APK 3. Dari uji kualitas isi dan tujuan diperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, kualitas intruksional diperoleh persentase 98,75% dengan kriteria sangat layak, dan kualitas teknis diperoleh persentase sebesar 96,25% dengan kriteria sangat layak.

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan media pembelajaran diorama pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan kelas XI APK 3 SMK Adhikawacana Surabaya menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* (Analisis), tahap *Design* (Desain), tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* (Implementasi), tahap *Evaluation* (Evaluasi).

Kelayakan media pembelajaran diorama pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan kelas XI APK 3 SMK Adhikawacana Surabaya dilihat dari hasil rekapitulasi hasil validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mendapatkan nilai 91,6% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli media yang mendapatkan nilai 85,3% dengan kategori sangat layak. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi siswa kelas kelas XI APK 3 SMK Adhikawacana terhadap media pembelajaran diorama telah menunjukkan rata-rata skor keseluruhan 98% pada kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Saran

Adanya pengembangan media pembelajaran diorama, guru diharapkan untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan agar kegiatan belajar dan mengajar lebih aktif, dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan media diorama sesuai dengan Kompetensi Dasar atau materi pembelajaran.

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk lebih menyempurnakan pengembangan media pembelajaran diorama sehingga lebih praktis, efektif dan efisien, baik dari sisi ukuran dan bahan yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Jakarta: Diva Press.
- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. 2012: GP Fresh.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gaya Media.

Hamalik. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sadiman. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Reneka Cipta.

Sudjana Nana dan Rivai Ahmad. (2015). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyomo. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

