PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMASI KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS SURAT NIAGA DI SMK 2 KRIAN

Hangger Dwipa Darma Sena
Progam Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, e-mail: hanggerdwipa@gmail.com

Abstrak

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat bersaing khususnya dalam dunia kerja mendatang. Pemerintah telah banyak melakukan inovasi untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia dari segi tenaga pengajar, fasilitas, kurikulum. Salah satu fasilitas penting yang dapat menunjang berhasilnya pendidikan yaitu teknologi, pada era berkembangnya teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran audio visual berbasis animasi memiliki daya tarik sehingga bukan hanya dapat menerangkan materi yang sulit tetapi media animasi juga dapat menarik perhatian untuk memberikan motivasi peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap utama yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan) ,*develop* (Pengembangan), *disseminate* (Penyebaran). Subjek penelitian ini yaitu 2 ahli materi,1 ahli media, dan 15 peserta didik kelas X APK SMK 2 Krian. Penelitian ini akan menunjukkan kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis animasi sehingga dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran. Tujuan dalam penelitian pengembangan media audio visual untuk menambah variasi bahan ajar pendukung bagi peserta didik agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hasil validasi pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi dari ahli materi memperoleh kriteria sangat layak. Dari ahli media memperoleh kriteria layak, serta hasil dari angket respon siswa memperoleh kriteria sangat layak. Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi pada mata pelajaran korespondensi kelas X APK SMK 2 Krian "Sangat Layak" digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan menambah variasi bahan ajar pendukung bagi peserta didik.
Kata Kunci: Pengembangan Media, Audio Visual, Materi Korespondensi

Abstract

Education has an important role in improving the quality of human resources in order to compete especially in the world of work ahead. The government has made many innovations to improve the quality of education in Indonesia in terms of teaching staff, faciolities, curriculum. One important facility that can support the success of education is technology, in the era of development technology can be used as a means to support the learning process. Animation- based audio visual learning media has an appeal so that not only can it explain difficult material but animation media can also attract attention to motivate students to be involved in the learning process. The learning media development model used is the 4-D development model which consists of four main stages, namely Define, Design, Develop, Disseminate. The subjects of this study were 2 materials experts, 1 media expert, and 15 X grade students APK 2 Krian Vocational School. This study will address the feasibility of animation-based audio-visual learning media so that it can be used in learning activities. In the development of media audio visual is to increase the variety of supporting teaching materials for students so that learning activities be come effective and efisient. The result of the validation of the development of animation-based audio visual learning media from material experts obtained an very feasible criteria. From media expert obtain an eligible criteria, an the results of student questionnaire responses obtain an very decent criteria. It can be concluded that the development of audio visualbased animotion learning media in class X correspondence subjects APK of Krian 2 Vocational School"Very Worthy" is used in teaching and learning activities.
Keyword: Media Development, Audio Visual, Correspondence Material

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang diterapkan di Indonesia saat ini ialah pembelajaran yang beracuan pada kurikulum 2013 dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan menjadi pusat pembelajaran itu sendiri. Hal ini menjadi tatangan bagi pendidik untuk melakukan inovasi. Guru harus menerapkan pembelajaran yang tidak menekankan pada aspek berbasis materi saja, hal ini karena sudah diterapkannya kurikulum 2013. Sutikno (2014) meyatakan bahwa kemampuan dalam proses

pembelajaran baik penguasaan materi maupun mengkondisikan jalannya pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai harus dimiliki oleh guru.

Salah satu fasilitas penting yang dapat menunjang berhasilnya pendidikan yaitu teknologi, pada era berkembangnya teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Perkembangan teknologi memungkinkan dapat memberikan berbagai inovasi dalam hal media pembelajaran yang inovatif pada dunia pendidikan Figueroedo & Bidarra (2015). Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai alat komunikasi dengan peserta didik untuk menyampaikan materi. Hal ini akan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi dan memperkecil tingkat kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Purwono dkk (2014) yang menjelaskan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses pembelajaran serta membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga serta memperhatikan kejelasan dan keruntutan materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media yang dapat mendorong terciptanya kemauan dan pemahaman peserta didik adalah media pembelajaran audio visual. Sesuai dengan yang dikatakankan oleh Noor (2010) yang menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis animasi memiliki daya tarik sehingga bukan hanya dapat menerangkan materi yang sulit tetapi media animasi juga dapat menarik perhatian untuk memberikan motivasi peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan yang dikatakan Daryanto (2013) bahwa pesan pembelajaran melalui media audio visual berbasis animasi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengingat materi pembelajaran di kelas secara cepat. Hal ini dapat dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Huang (2016) yang menyebutkan bahwa hasil kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran animasi berhasil menstimulasi emosi positif dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Mata pelajaran korespondensi memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik melalui pembelajaran keterampilan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis. Salah satu kompetensi dasar yang ada dalam mata pelajaran korespondensi adalah menganalisis surat niaga. Materi inti yang terdapat dimedia pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menganalisis surat niaga yaitu berisi pengertian, istilah dan dokumen bisnis, jenis-jenis surat niaga, dan prosedur pembuatan surat niaga.

Berdasarkan informasi yang didapat saat peneliti melaksanakan studi pendahuluan pada bulan Desember 2017 melalui wawancara dengan guru mata pelajaran korespondensi belum terdapat suatu media yang efektif, diketahui peserta didik kurang masksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Meskipun sudah terdapat laboratorium untuk kegiatan pembelajaran yang berisi 30 komputer, pendidik menggunakan media power point dan dibantu dengan bahan ajar berupa buku acuan yang belum sesuai dengan indikator pada silabus. Hal ini dikarenakan kurangnya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang menguasai kompetensi yang akan dicapai.

Pendidik seharusnya dapat memanfaatkan perkembangan pengetahuan dan teknologi dalam penggunaan media sebagai variasi pembelajaran agar suasana di dalam kelas dan proses pembelajaran menjadi menarik sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam menerima materi adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran yaitu menyalurkan materi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sadiman, 2014).

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diketahui, SMK 2 Krian khususnya jurusan Administrasi Perkantoran membutuhkan variasi pembelajaran. Hal ini dilihat dari sebanyak 13% siswa belum mencapai KKM pada kompetensi dasar menganalisis surat niaga. Cara mengatasi permasalahannya, peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis animasi kompetensi dasar menganalisis surat niaga di SMK 2 Krian. Media pembelajaran diharapkan dapat menambah variasi pembelajaran di kelas sehingga peserta didik dapat menerima pembelajaran yang efektif dan efisien.

Rumusan masalah yang diambil peneliti berdasar uraian diatas adalah (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi pada kompetensi dasarmenganalisis surat niaga untuk peserta didik di SMK 2 Krian? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis animasi pada kompetensi dasar menganalisis surat niaga untuk peserta didikdi SMK 2 Krian? (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis animasi pada kompetensi dasar menganalisis surat niaga untuk peserta didik di SMK 2 Krian?

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah (1) Proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi pada kompetensi dasar menganalisis surat niaga di SMK 2 Krian. (2) Kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis animasi pada kompetensi dasar menganalisis

surat niaga di SMK 2 Krian. (3) Respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis animasi pada kompetensi dasar menganalisis surat niaga di SMK 2 Krian.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dengan metode 4-D yang memiliki empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develope* (pengembangan), *dessiminate* (penyebaran) (Trianto, 2014). Subjek uji coba pada penelitian ini sebanyak 15 peserta didik kelas X Apk SMK 2 Krian yang dipilih secara acak oleh peneliti. Sesuai pendapat Sadiman dkk. (2014) mengatakan bahwa apabila kurang dari sepuluh data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target, sebaliknya jika lebih dari dua puluh data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan berakibat kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam respon kelompok kecil.

Peneliti melakukan uji validasi media pembelajaran sebelum melakukan uji coba kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh 3 validator yang masing dua validasi materi dan satu validasi media. Validasi media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Jenis data yang diperoleh dari data kuantitatif karena data analisis tersebut diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media serta respon siswa yang kemudian digunakan sebagai jenis data dalam penelitian ini, sehingga peneliti menganalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Sedangkan untuk jenis instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan penyebaran lembar angket validasi kepada para validator dan lembar angket respon kepada siswa. Lembar angket validasi yang bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran dengan cara memberikan kritik, saran, dan revisi. Metode yang digunakan pada lembar validasi menggunakan skala likert adaptasi dari Riduwan (2012) yang memiliki skor 5 dengan kriteria sangat baik, skor 4 dengan kriteria baik, skor 3 dengan kriteria cukup baik, skor 2 dengan kriteria kurang baik, dan skor 1 dengan kriteria tidak baik. Sedangkan untuk angket respon siswa menggunakan skala Guttman (Riduwan, 2012) dengan kriteria penilaian "Ya" apabila mendapat skor 1 dan "Tidak" apabila mendapat skor 2.

Kemudian data dari hasil angket validasi dan angket respon siswa yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus :

$$\text{Persentase \%} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : Riduwan, (2013)

Setelah diperoleh persentase dari hasil angket validasi dan angket respon siswa, selanjutnya akan diinterpretasikan untuk mengetahui nilai kelayakannya menggunakan kriteria interpretasi adaptasi dari Riduwan (2012).

Tabel 1
Kriteria Interpretasi

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

Sumber : Riduwan (2012)

Dari ketentuan perhitungan dan kriteria interpretasi di atas, dapat ketahui dan disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis animasi dalam penelitian ini disebut layak digunakan apabila presentase yang diperoleh dari lembar validasi dan lerbar angket respon siswa sebesar ≥ 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Kompetensi Dasar Menganalisis Surat Niaga di SMK 2 Krian.

Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi kompetensi dasar meganalisis surat niaga si SMK 2 menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate (*Penyebaran).

Tahap awal yaitu pendefinisian terdapat lima langkah yaitu (1) Analisis awal akhir yaitu analisis yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi dan permasalahan saat pembelajaran korespondensi di kelas APK SMK 2 Krian, kondisi yang terjadi adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan mendukung kegiatan pembelajaran korespondensi pada kompetensi dasar menganalisis surat niaga. (2) Analisis peserta didik, pada tahapan ini peneliti melakukan analisis peserta didik untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik di SMK 2 Krian, diketahui dalam proses kegiatan pembelajaran korespondensi peserta didik kurang memperhatikan guru yang memberikan materi pembelajaran dan mudah bosan karena kurangnya variasi media pembelajaran. Hal ini diketahui dari 13% peserta didik yang belum mencapai KKM. (3) Analisis tugas, pada tahapan ini peneliti melakukan Analisis tugas dilakukan untuk menentukan

materi pembelajaran apa saja yang ada dalam media pembelajaran audio visual berbasis animasi kompetensi menganalisis surat niaga yang akan dikembangkan. Uji kompetensi dibagi menjadi dua bagian yaitu pilihan ganda sebanyak 15 soal yang berfungsi mengetahui kemampuan peserta didik dalam menerima materi dan studi kasus sebanyak 2 soal yang berfungsi untuk melatih keterampilan peserta didik pada kompetensi dasar menganalisis surat niaga. (4) Analisis konsep, dilakukan untuk menentukan, mengidentifikasi, merinci, dan menyusun konsep yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Analisis konsep disesuaikan dengan materi pembelajaran pada kelas X APK 2 yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. (5) Spesifikasi tujuan pembelajaran, tahap perumusan tujuan pembelajaran dilakukan oleh peneliti setelah melakukan analisis pada peserta didik, tugas, dan konsep. Sehingga diperoleh indikator yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar peserta didik.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan, Tahap ini memiliki tujuan untuk menyusun materi pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran ini serta penyusunan format pembelajaran media pembelajaran audio visual berbasis animasi pada mata pelajaran korespondensi. Pada tahapan ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu: (1) Rancangan materi yang ada di dalam media pembelajaran ini yaitu materi mata pelajaran korespondensi dengan kompetensi dasar menganalisis surat niaga. Dalam kompetensi dasar menganalisis surat niaga terbagi menjadi beberapa sub materi yaitu pengertian surat niaga, istilah dan dokumen bisnis, jenis-jenis surat niaga, dan prosedur pembuatan surat niaga. (2) Rancangan media dan format media pembelajaran audio visual berbasis animasi yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini terdiri dari empat tahap yaitu (1) Validasi ahli, dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap media yang akan dikembangkan. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 2 validator materi yang terdiri dari satu dosen mata kuliah korespondensi Unesa dan satu guru mata pelajaran korespondensi serta 1 validator media yaitu dosen dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unesa.

Tahap penyebaran merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini perangkat yang telah dikembangkan disebarkan pada skala yang lebih luas. Akan tetapi peneliti membatasi penyebaran pengembangan media hanya di kelas X APK SMK 2 Krian karena media yang dikembangkan hanya mencakup satu kompetensi dasar mata pelajaran korespondensi yaitu menganalisis surat niaga, Penyebaran terbatas hanya dilakukan pada guru mata pelajaran korespondensi di SMK 2 Krian Sidoarjo sejumlah 1 media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di kelas APK 2 SMK 2 Krian sebelum media pembelajaran dikembangkan oleh peneliti, pembelajaran menggunakan lembar kerja siswa yang diberikan guru dan buku teks yang dijual secara umum dengan nama Korespondensi Bahasa Indonesia. LKS berisi beberapa materi yang mencakup semua materi korespondensi dan dilengkapi dengan uji kompetensi yang masing-masing ada diakhir bab tanpa ada uji praktik yang dapat membuat peserta didik lebih memahami isi dari materi. Pembelajaran dilakukan di dalam lab perkantoran, guru menyampaikan materi yang ada di dalam lks maupun buku kepada peserta didik. Jadi selama proses pembelajaran terjadi, peserta didik hanya menerima materi sepenuhnya dari guru yang menyampaikan. Sehingga kegiatan pembelajaran hanya terpusat kepada guru dan variasi bahan ajar pendukung menjadi kurang sehingga tujuan pembejaran yang dicapai menjadi kurang efektif.

Media pembelajaran audio visual berbasis animasi kompetensi dasar menganalisis surat niaga di SMK 2 Krian yang telah dikembangakan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Pengembangan media pembelajaran menggunakan 4-D yang terdiri dari beberapa tahapan yakni pendefinisian (define), desain (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (desseminate). Namun dalam tahap penyebaran peneliti membatasi penyebaran hanya pada kelas X APK di SMK 2 Krian karena media yang dikembangkan hanya mencakup satu kompetensi dasar mata pelajaran korespondensi yaitu menganalisis surat niaga. Media pembelajaran yang dikembangan juga telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik atau kegiatan 5M. Pendekatan saintifik atau kegiatan 5M terdiri dari mengamati, menanya, mengasosiasi, mempraktikkan, dan mengkomunikasikan.

Media pembelajaran berisi menu utama yang terdiri dari menu kompetensi, menu materi, menu video, dan menu uji kompetensi. Media juga dilengkapi dengan tombol suara yang berfungsi untuk menghidupkan dan mematikan suara pengiring pada media pembelajaran serta tombol profil yang berisi biodata pengembang. Pada menu kompetensi berisi tentang kompetensi inti dan dasar yang akan dibahas di dalam media pembelajaran yaitu menganalisis surat niaga.

Selanjutnya pada menu materi terdiri dari pembagian dari sub-sub materi menganalisis surat niaga yaitu pengertian dari surat niaga yang dikemas dalam satu slide, istilah dan dokumen bisnis dikemas dalam beberapa slide dan didesain agar memudahkan peserta didik dalam memahami apa saja istilah dan dokumen

bisnis, selanjutnya pada sub materi jenis-jenis surat niaga akan ditunjukkan contoh dari beberapa surat niaga, serta pada akhir menu materi akan dijelaskan hal apa saja yang harus ada di dalam prosedur pembuatan surat niaga. Pada menu video berisi tentang penjelasan dari surat niaga, pengemasan menu video juga disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan peserta didik agar tidak mudah bosan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya pada menu uji kompetensi terdiri dari dua jenis yaitu menu pilihan ganda dan menu essai. Untuk pelihan ganda peserta didik langsung mengisi nama dan nomor absen yang selanjutnya akan mengerjakan soal pilihan ganda. Pada soal pilihan ganda peserta didik akan langsung mengetahui berapa total skor yang didapat pada akhir sesi pilihan ganda. Sedangkan untuk menu esai peserta didik akan diberikan soal studi kasus yaitu membuat surat niaga. Media pembelajaran audio visual berbasis animasi juga memiliki kekurangan yaitu selain hanya terbatas satu kompetensi dasar, media juga masih kurang dalam hal kuaitas grafis dan desain.

Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Kompetensi Dasar Menganalisis Surat Niaga di SMK 2 Krian yang Dikembangkan.

Kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis animasi kompetensi dasar menganalisis surat niaga di SMK 2 Krian yang dikembangkan dapat dianalisis melalui hasil lembar validasi dari validator ahli. Penialaian kelayakan pada lembar validasi disesuaikan dengan komponen kelayakan dari Arsyad (2013) yang mencakup dari komponen kelayakan materi, komponen kelayakan media, komponen kelayakan kebahasaan. Media yang dikembangkan di uji kelayakannya melalui validasi yang dilakukan oleh beberapa validator ahli yaitu validasi materi dan validasi media. Media akan dikatakan layak apabila jumlah nilai pada masing-masing presentase skor lebih daru sama dengan 61% (Riduwan, 2012).

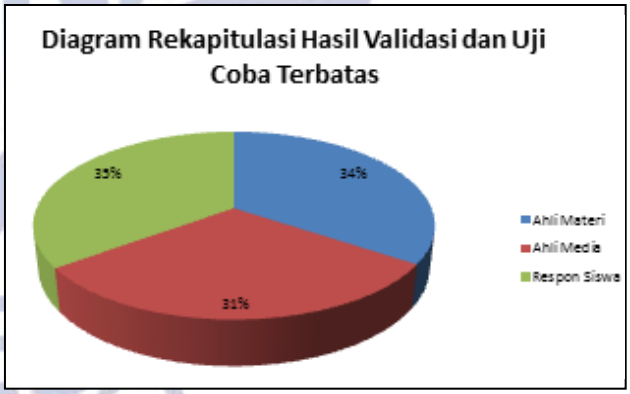
Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh validator ahli materi maka diperoleh hasil persentase 90% dengan kriteria sangat layak dan validator ahli media dengan hasil persentase 80% dengan kriteria layak. Media Pembelajaran Audio Visual berbasis animasi kompetensi dasar menganalisis surat niaga di SMK 2 Krian dikatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung di kelas X APK SMK 2 Krian. Pada proses validasi yang dilakukan oleh para validator ahli materi, ahli media dan proses uji coba terbatas pada siswa menggunakan lembar angket respon siswa, data yang diperoleh kemudian dihitung dengan metode persentase kemudian dianalisis untuk kemudian dapat disajikan. Setelah proses validasi, selanjutnya adalah (2) Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli materi maupun media yang harapannya dapat membuat media lebih baik dan efisien dalam pembelajaran. (3) Uji coba terbatas dilakukan pada 15 peserta didik kelas X APK 2 SMK 2 Krian Sidoarjo secara *random* agar keobyektifan uji coba dapat diperoleh dengan hasil yang maksimal. (4) Analisis data, pada tahapan ini merupakan akhir dari tahap pengembangan, karena media akan diketahui kelayakan dari aspek tampilan, pengoperasian atau penggunaan, kualitas isi dan tujuan, kelayakan instruksional, kebahasaan, kelayakan teknis berdasarkan hasil dari penilaian validasi yang diberikan oleh validator dan dinyatakan layak ataupun tidak layak dari hasil angket respon siswa. Rekapitulasi dari semua hasil analisis data tersebut dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli dan Respon Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Prosentase (%)	Kriteria
1.	Ahli Materi	90	Sangat Layak
2.	Ahli Media	80	Layak
3.	Respon Siswa	91,77	Sangat Layak
	Rata-rata	**87,25**	**Sangat Layak**

Sumber : Data diolah oleh penelti (2018)

Dari tabel di atas dapat dibuat diagram 1 seperti berikut :



Sumber: Data diolah oleh penelti (2018)

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Kompetensi Dasar Menganalisis Surat Niaga di SMK 2 Krian..

Hasil respon siswa didapat dari uji coba terbatas kepada 15 peserta didik kelas X SMK 2 Krian yang dipilih secara acak yang bertujuan supaya lebih obyektif dan dilakukan secara maksimal. “Apabila kurang dari 10 maka informasi yang diperoleh kurang menggambarkan populasi target, sedangkan pengambilan data lebih dari 20 maka informasi yang diperoleh kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil” (Sadiman dkk., 2014).

Hasil lembar respon siswa dilakukan setelah peserta didik mendapat penjelasan dan menerima materi melalui media pembelajaran. Komponen penilaian terdiri dari tiga

komponen yaitu komponen kualitas isi dan tujuan, komponen kualitas instruksional, komponen kualitas teknis. Sedangkan teknik penilaian yang dilakukan oleh peserta didik yaitu dengan cara mengisi jawaban "ya" atau "tidak" di dalam angket yang disediakan. Hasil dari angket selanjutnya akan dihitung dengan rumus prosentase dan selanjutnya akan dikategorikan dalam kriteria interpretasi skor. Media pembelajaran dikatakan sangat baik apabila skor prosentase lebih dari sama dengan 61% (Riduwan, 2012).

Berdasarkan analisis uji coba terbatas dapat diketahui hasil dari penilaian dari 15 peserta didik kelas X APK SMK 2 Krian dari segi komponen kualitas isi dan tujuanyaitu 95,99%, komponen kualitas instruksional 86,66%, komponen kualitas teknis 92,66%.

Dari ketiga segi komponen diatas dapat dirata-rata skor keseluruhan komponen yaitu 91,77 dengan kriteria interpretasi sangat layak. Respon siswa terhadap media pembelajaran yang teah dikembangakan dikreteriakan sangat layak dan dapat diterima oleh peserta didik SMK 2 Krian. Hal ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran mendapat respon positif dari peserta didik dan media baik untuk digunakan sebagai bahan ajar pendukung untuk kegiatan pembelajaran khususnya di SMK 2 Krian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran sebagai berikut: (1) Proses Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Kompetensi Dasar Menganalisis Surat Niaga di SMK 2 Krian dengan menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) atau pengembangan dengan model pengembangan 4-D yang terdiri dari (define) pendefinisian, (design) perancangan, (develop) pengembangan, (dessiminate) penyebaran. Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya terbatas satu kompetensi dasar yaitu menganalisis surat niaga. Pengembangan ini menghasilkan prosuk berupa media pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai bahan ajar poendukung yang sesuai dengan silabus mata pelajaran korespondensi 2017/2018 dan juga sesuai dengan pendekatan saintifik atau biasa disebut dengan kegiatan 5M yang juga dilengkapi dengan uji kompetensi. (2) Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil analisis rata-rata kelayakan media dari hasil validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Dengan hasil kriteria interpretasi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk bahan ajar pendukung di SMK 2 Krian. (3) Respon Siswa dapat dilihat dari hasil uji coba terbatas peserta didik sebanyak 15 orang yang dipilih secara acak kelas APK SMK 2 Krian. Hasil analisis uji coba terbatas diperoleh dari tiga komponen yaitu komponen kualitas isi dan tujuan, komponen kualitas instruksional, komponen kualitas teknis dengan skor rata-rata total 91,77% dengan criteria interpretasi sangat baik. Dapat dikankatakan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis animasi dapat digunakan dan dipakai sebagai bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran di kelas APK SMK 2 Krian.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti memberikan saran terkait dengan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut: (1) Peneliti memberikan saran agar pengembangan media pembelajaran dilakukan lebih dari satu kompetensi dasar pada penelitian pengembangan media pembelajaran selanjutnya. (2) Pada penelitian ini tahap dessiminate (penyebaran) terbatas dilakukan pada lingkup kecil, oleh karena itu penelitian selanjutnya diharapkan melakukan tahap penyebaran lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2013. *Menyusun Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gavamedia.

Figueroedo, Mauro., & Bidarra, J. 2015. *The Development of a Gamebook for education*. *Procedia Computer Science*, (67), 322–331.

Huang, T.-C., Chen, C.-C., & Chou., Y.-W. 2016. *Animating Eco-Education: To see, fell, and discover in an Augmented Reality-Based Experiental Learning Environment*, *96*.

Noor, M. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT Muti Kreasi.

Purwono, S., Yutmini, S., & Anitah, S. 2014. *Penggunaan Audio-visual pada Materi Pelajaran IlmuPengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran., 2(2).

Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, A. S., Rahardjo, A. H., & Rahahardjito. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sutikno, S. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembejaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.