

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PREZI* PADA MATA
PELAJARAN PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA KELAS XI
DI SMK NEGERI 1 SIDOARJO**

Mukhammad Karim

Pendidikan Teknik Elektro, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
karim_mukhammad@yahoo.com

Yudha Anggana Agung

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang valid digunakan dan mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi* pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R & D (*Research and Development*). Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi produk; (6) ujicoba produk; (7) analisis dan pelaporan. Pengambilan data untuk validasi dilakukan pada para validator, sedangkan pengambilan data angket respons dilakukan pada kelas TAV 2 SMK Negeri 1 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media mendapatkan persentase sebesar 88,32% dengan interpretasi "sangat valid". Respons siswa terhadap media mendapatkan persentase sebesar 84,28% dengan interpretasi "menarik". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi* sangat valid untuk digunakan dan menarik bagi siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, *prezi*, R & D, penerapan rangkaian elektronika

Abstract

This study aims to produce a valid *Prezi*-based learning media and know the student's response to *Prezi*-based learning media on the subjects of Implementation of Electronics Circuit. Type of research used in this research is R & D (Research and Development). Stages in this research consist of: (1) potential and problem; (2) data collection; (3) product design; (4) product validation; (5) product revisions; (6) product trial; (7) analysis and reporting. Data for validation were collect to the validators, while data of response questionnaire were collect in class TAV 2 of SMK Negeri 1 Sidoarjo. The results showed that the validation of media get a percentage of 88.32% with the interpretation of "very valid". The student's response to media get the percentage of 84.28% with the interpretation "interesting". So it can be concluded that *Prezi*-based learning media is very valid for used and interesting for students.

Keywords: learning media, *prezi*, R & D, application of electronic circuit.

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses memperoleh pengalaman, dimana ditandai dengan perubahan yang terjadi dalam diri suatu organisme yang disebabkan oleh pengalaman yang diperoleh (Hitzman dalam Nursalim, 2007: 89). Proses belajar yang baik selain memerlukan guru yang menguasai materi dan metode pembelajaran juga memerlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai

dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam suatu pembelajaran akan melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator (Susilana dan Cepi, 2009: 1). Selain guru yang harus membantu siswa untuk membangun pengetahuannya, diperlukan sarana belajar yang efektif. Salah satu sarana yang penting adalah penyediaan media pembelajaran yang lebih menarik, yang membantu para siswa agar lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa dan guru. Agar proses komunikasi itu berjalan dengan efektif dan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara utuh, guru perlu menggunakan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Secara umum ada tiga bentuk media, yaitu media yang dapat didengar, dilihat, dan diraba. Untuk

bisa meningkatkan minat belajar siswa, guru perlu memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan (Sanjaya, 2010: 41).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di SMK Negeri 1 Sidoarjo tanggal 29 April 2016, dengan menggunakan angket dan wawancara langsung kepada guru dan siswa, diperoleh informasi antara lain: (1) proses pengajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), (2) konsep yang diajarkan guru hanya digambarkan di papan tulis dan disampaikan secara lisan adapun guru kadang hanya menggunakan media pembelajaran *power point* dan juga *pdf* yang cenderung kurang bervariasi, dan (3) siswa membutuhkan inovasi baru dalam proses belajar mengajar. Disini guru berperan mentransfer materi namun terkadang kurang melibatkan keaktifan siswa yang akhirnya siswa hanya menerima secara verbalisme dan minimnya pemahaman yang siswa peroleh sehingga hasil yang diharapkan pun tidak terlalu bagus. Pemanfaatan media pun kurang bervariasi, sehingga membuat siswa sering merasa jenuh dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari kenyataan dan pandangan yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang timbul adalah bagaimana upaya guru untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran baik saat berada di sekolah maupun diluar sekolah.

Diamond (2010) menyatakan bahwa *Prezi* sengaja dibuat sebagai alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif. Dengan *Prezi*, pembuatan berbagai jenis presentasi tidak akan ada batasan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan riset dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI di SMK Negeri 1 Sidoarjo”.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *Prezi* dan bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi* pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

Tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang valid pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika dan mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi* pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian diantaranya: (1) kajian yang akan dibahas terdiri dari 5 Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika yaitu KD 3.1- KD 3.5, (2) subjek penelitian adalah siswa kelas XI TAV tahun ajaran

2016/2017 SMK Negeri 1 Sidoarjo, dan (3) hasil penelitian berupa lembar validitas media, lembar angket respons siswa dan media pembelajaran berbasis *Prezi*.

Menurut Susilana dan Cepi (2009: 6), kata media berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media meliputi enam kategori dasar yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) benda-benda, dan manusia.

Arsyad (2006: 75) mengungkapkan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, dimana media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor, (2) media pembelajaran yang dipilih sebaiknya tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) media pembelajaran yang dipilih bersifat praktis, luwes, dan bertahan, (4) guru terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang dipilih, (5) pemilihan media pembelajaran sesuai dengan pengelompokkan sasaran, apakah media pembelajaran yang dipilih digunakan untuk kelompok massa atau perorangan, dan (6) memperhatikan mutu teknis.

Diamond (2010: 4) mengungkapkan bahwa *Prezi* disusun agar pendidikan lebih menarik bagi guru dan siswa. Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi, karena dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan perangkat komputer atau laptop atau *notebook* yang terintegrasi dengan koneksi internet dalam bentuk aplikasi *website* resmi www.prezi.com.

Daniel (2007: 1) mengungkapkan bahwa *Multisim* adalah program simulasi yang digunakan untuk melakukan simulasi cara kerja sebuah rangkaian elektronika.

Sugiyono (2011: 267) mendefinisikan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Niven, dkk (1999:127) menyebutkan bahwa media dianggap valid, jika memenuhi beberapa persyaratan yaitu terdiri dari *content validity* (validitas isi) dan *construct validity* (validitas konstruksi). Validitas isi lebih mengacu pada seberapa banyak materi yang dikembangkan yang dikaitkan dengan ilmu pengetahuan. Validitas konstruk menunjukkan hubungan yang konsisten pada setiap komponen yang dikembangkan.

Sujanto (1979:38) secara garis besar mendefinisikan bahwa respons atau tanggapan merupakan gambaran

terhadap suatu hal yang tinggal di kesadaran seseorang setelah melakukan sebuah pengamatan. Ahmadi (1999:166) membagi respons menjadi dua, yaitu respons positif dan respons negatif. (a) respons positif, yaitu sebuah bentuk respons, tindakan atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan menerima, mengakui, menyetujui serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada, (b) respons negatif, yaitu sebuah bentuk respons, tindakan atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan penolakan atau tidak menyetujui terhadap norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.

Materi yang digunakan dalam aplikasi *Prezi* merupakan materi pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Pemilihan materi ini karena materi Penerapan Rangkaian Elektronika banyak menjelaskan tentang komponen-komponen elektronika, sehingga sangat cocok untuk menggunakan *Prezi*, karena materi bisa dijelaskan sampai detail dan lebih terperinci. Pada penelitian ini hanya digunakan 5 Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Semester Gasal.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Zainu Dwi Iswara pada tahun ajaran 2013 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Jurnal Penutup Perusahaan Jasa Berbasis *Prezi* di SMA Negeri 6 Malang”. Berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari ahli materi dengan rata-rata sebesar 91,62%, ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 92,31% dan uji coba lapangan terbatas diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,5%, sehingga rata-rata keseluruhan sebesar 91,48% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* dalam materi jurnal penutup perusahaan jasa yang telah dikembangkan valid dan layak digunakan. Hasil uji *T-Test Independent Sample Gainscore* adalah sebesar 0,035 sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil peningkatan belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

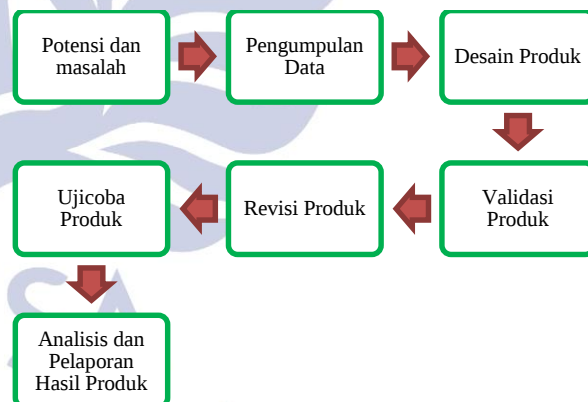
Selanjutnya penelitian yang berjudul “Using *Prezi* In Higher Education” pada tahun 2014. Peneliti ini dilakukan oleh Nora Strasser yang menyebutkan bahwa *Prezi* adalah editor presentasi berbasis *cloud* yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi dengan mode *zoom*. Tujuannya adalah untuk membuat presentasi yang lebih dinamis. *Prezi* juga mampu diakses melalui internet agar lingkungan kerja lebih fleksibel. Presentasi dapat diedit di setiap tempat dan setiap waktu serta sebuah *link* yang memungkinkan orang lain untuk melihat presentasi tersebut. Siswa dapat menggunakan *Prezi* untuk lebih mudah bekerja sama dalam sebuah proyek.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011:4) metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Lebih lanjut Sugiyono mengungkapkan bahwa penelitian R & D bersifat *longitudinal*, sehingga penelitian dilakukan secara bertahap dan setiap tahap mungkin digunakan metode yang berbeda.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sidoarjo, khususnya kelas XI jurusan Teknik Audio Video (TAV) mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika pada semester gasal 2016/2017.

Pada penelitian ini, produk tidak diproduksi secara masal karena produk masih berupa *prototype* dan hanya diujikan dalam skala terbatas sehingga pada penelitian ini hanya menggunakan tujuh tahap yang diakhiri dengan tahap analisis dan pelaporan. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian media pembelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, dan (7) analisis dan pelaporan. Adapun desain tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahap-tahap Metode R & D (*Research and Development*) yang Digunakan dalam Penelitian.

Tahap Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah, observasi terhadap masalah dilakukan pada tanggal 29 April 2016 di SMK Negeri 1 Sidoarjo. Dari kegiatan observasi tersebut disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar karena siswa merasa jenuh dan membutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran.

Tahap Pengumpulan Data

Dimana pada tahap ini dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk untuk mengatasi masalah tersebut. Adapun tahapan

dalam pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu: (1) studi lapangan, dan (2) studi kepustakaan. Studi lapangan merupakan tahap yang dilakukan saat melakukan wawancara pada siswa dan guru pengajar di SMK Negeri 1 Sidoarjo (*need assesment*) yang nantinya digunakan sebagai landasan perencanaan dan pelaksanaan ujicoba produk. Hasil *need assesment* menunjukkan bahwa peralatan yang sudah dimiliki cukup lengkap. Hanya saja media pembelajaran yang masih kurang. Studi kepustakaan bertujuan untuk mengkaji konsep dan teori-teori sebagai acuan dalam penelitian maupun dalam pembuatan desain media pembelajaran.

Tahap Desain Produk

Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Prezi* yang akan dikemas dalam bentuk *website* resmi dari *Prezi*. Dalam produk ini berisi materi-materi tentang Penerapan Rangkaian Elektronika dan beberapa video penunjang materi.

Tahap Validasi Produk

Proses validasi dilakukan oleh validator yang terdiri atas tiga dosen Jurusan Teknik Elektro Unesa dan dua guru Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sidoarjo. Hasil dari validasi tersebut kemudian dianalisis dan direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

Tahap Revisi Desain

Berdasarkan kritik dan saran dari validator, kekurangan dari produk selanjutnya akan diperbaiki dengan tujuan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk yang akan dihasilkan sebelum akhirnya dilakukan ujicoba produk.

Tahap Uji Coba Produk

Setelah produk dinyatakan valid oleh validator dan telah melakukan tahap revisi, selanjutnya akan dilakukan ujicoba produk kepada siswa Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sidoarjo untuk diambil responnya. Adapun pada penelitian ini diambil satu kelas, yaitu kelas XI TAV 2 tahun ajaran 2016/2017 di SMK Negeri 1 Sidoarjo sebagai sampel untuk mengetahui respons siswa terhadap produk yang telah dibuat. Secara garis besar dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Tahap Uji Coba Produk Menggunakan *One-Shot Case Study*

Keterangan:

X: *Treatment* yang diberikan berupa pembelajaran menggunakan media berbasis *Prezi*

O: Observasi setelah siswa diberi pembelajaran menggunakan media berbasis *Prezi* (diambil respons

siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi* dengan menggunakan angket)

Tahap Analisis dan Pelaporan

Produk yang telah divalidasi oleh para ahli dan selesai diujicobakan, selanjutnya dilakukan analisis yang bertujuan untuk menganalisis hasil validasi dari dosen dan guru serta angket respons siswa. Setelah dilakukannya analisis hasil produk maka dilakukan pelaporan hasil produk.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi media pembelajaran dan lembar angket respons siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara memberikan lembar validasi kepada para ahli sebagai validator dan angket respons siswa kepada para siswa kelas XI TAV 2 SMK Negeri 1 Sidoarjo.

Untuk mengetahui hasil penilaian dari para validator siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi* dilakukanlah analisis data. Adapun hasil dari validasi media pembelajaran dan angket respons siswa dianalisis menggunakan rumus-rumus sebagai berikut:

Penentuan format ukuran penilaian beserta bobot nilainya. Adapun penentuannya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Format Ukuran Penilaian Validasi Media Pembelajaran dan Angket Respons Siswa

Validasi Media Pembelajaran	Respons Siswa	Bobot Nilai
Sangat valid	Sangat menarik	5
Valid	Menarik	4
Cukup valid	Cukup menarik	3
Tidak valid	Tidak menarik	2
Sangat tidak valid	Sangat tidak menarik	1

Penentuan nilai tertinggi validator atau responden ditentukan dengan banyaknya validator atau responden dikali dengan bobot tertinggi pada penilaian kualitatif. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai tertinggi validator/responden} = n \times i_{\max}$$

Keterangan:

n : Banyaknya validator atau responden

$i_{\max}$: Bobot nilai maksimum pada penilaian kualitatif

Penentuan jumlah jawaban validator atau responden ditentukan dengan mengalikan jumlah validator pada tiap-tiap penilaian kualitatif dengan bobot nilainya, kemudian menjumlahkan semua hasilnya. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Jumlah jawaban validator/responden} = \sum_{i=1}^5 n_i \times i$$

Keterangan:

n_i : Banyaknya validator atau responden yang memilih nilai i .

i : Bobot nilai pada penilaian kualitatif (1-5).

Setelah melakukan penjumlahan jawaban validator atau responden, langkah berikutnya adalah menentukan hasil rating dari validasi media pembelajaran, dan juga hasil rating dari angket respons siswa terhadap media pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan hasil rating adalah sebagai berikut.

$$HR = \frac{\sum_{i=1}^5 n_i \times i}{nk \times n \times i_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

n_i : Banyaknya validator atau responden yang memilih nilai i .

i : Bobot nilai pada penilaian kualitatif (1-5).

n : Banyaknya validator atau responden

i_{max} : Bobot nilai maksimum pada penilaian kualitatif

nk : Jumlah soal atau pertanyaan

Untuk menyimpulkan hasil validitas media dan angket respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis Prezi digunakan skala konversi kriteria validitas dan respons siswa. Berdasarkan hasil rating yang telah diperoleh, diambil simpulan validitas media pembelajaran dan hasil respons siswa dengan menggunakan kriteria sebagai berikut.

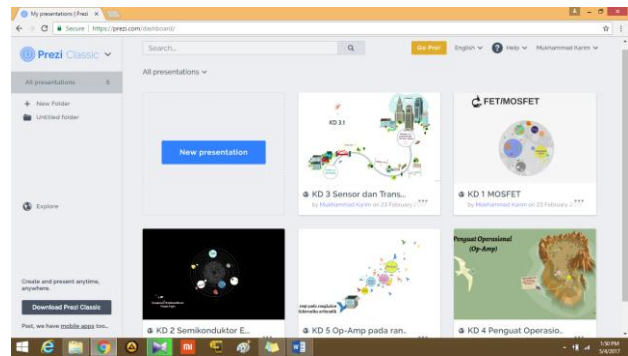
Tabel 2. Skala Konversi Kriteria Validitas dan Respons Siswa

Validasi Media Pembelajaran	Respons Siswa	Interpretasi
Sangat valid	Sangat menarik	85% - 100%
Valid	Menarik	69% - 84%
Cukup valid	Cukup menarik	53% - 68%
Tidak valid	Tidak menarik	37% - 52%
Sangat tidak valid	Sangat tidak menarik	20% - 36%

HASIL DAN PEMBAHASAN

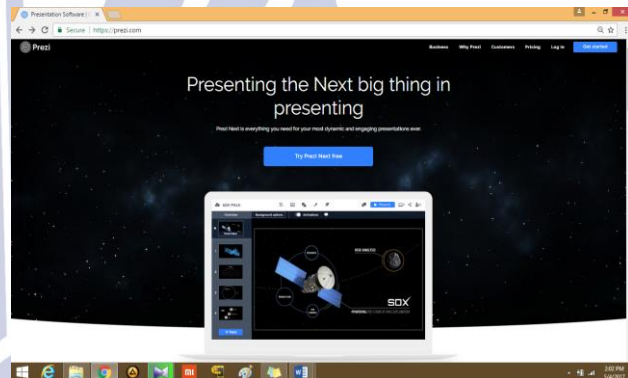
Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis Prezi yang dikemas dalam bentuk Compact Disc (CD) untuk simulasi dan bahan ajar yang berbasis web yang bisa diakses online maupun offline.

Pada media pembelajaran berbasis Prezi ini terdapat menu utama berupa tampilan website dan materi. Adapun tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Online Menu Utama

Untuk memulai menggunakan Prezi, user terlebih dahulu harus masuk pada situs www.prezi.com. Pada halaman awal ini, user akan diperlihatkan berbagai macam fitur dan informasi mengenai Prezi. Fitur dan informasi tersebut antara lain: *business*, *why prezi*, *customers*, *gallery*, *pricing* dan *login*, seperti yang terlihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Tampilan Halaman Awal Website Prezi

Saat user masuk ke alamat Prezi, maka user akan dihadapkan dengan tampilan awal Prezi yang menampilkan beberapa menu yang bisa dipilih. Sebelum mengakses Prezi, user harus login terlebih dahulu agar bisa mengakses konten lebih jauh. Adapun ketika menu login dipilih maka user akan dibawa menuju tampilan login. Pada tampilan ini ada menu *up* dan *login*. Menu *sign up* digunakan apabila user belum memiliki akun dan harus membuat akun terlebih dahulu, agar bisa mengakses konten yang diinginkan. Menu *login* digunakan apabila user telah membuat akun sebelumnya, dimana user harus memasukkan *email* dan *password* yang telah dibuat. Tampilan menu *login* dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.

Log in New to Prezi? [Sign up](#)

E-mail

Password

Log in

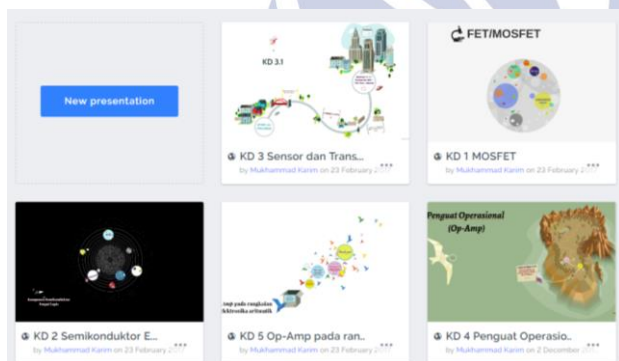
Forgot your password?

f Log in with Facebook

in Log in with LinkedIn

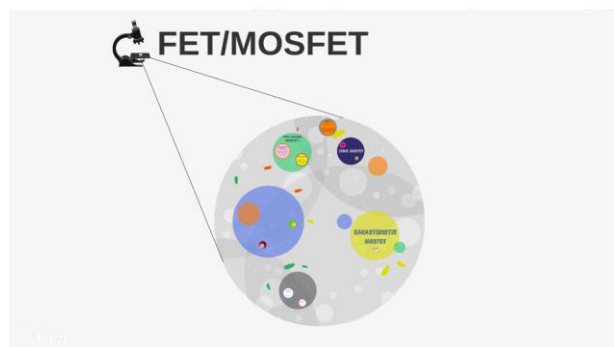
Gambar 5. Tampilan Menu Login

Saat berada pada menu utama, *user* bisa menentukan materi yang akan dijelaskan atau dipresentasikan dengan memilih materi yang diinginkan dan klik *present*. Sedangkan untuk memperbaiki presentasi, *user* memilih materi yang ingin diperbaiki dan klik *edit*. Pada menu materi ini terdapat 5 Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Tampilan menu materi dapat dilihat pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tampilan Menu Materi

Tampilan dari salah satu materi pada media pembelajaran berbasis *Prezi* dapat dilihat pada Gambar berikut.

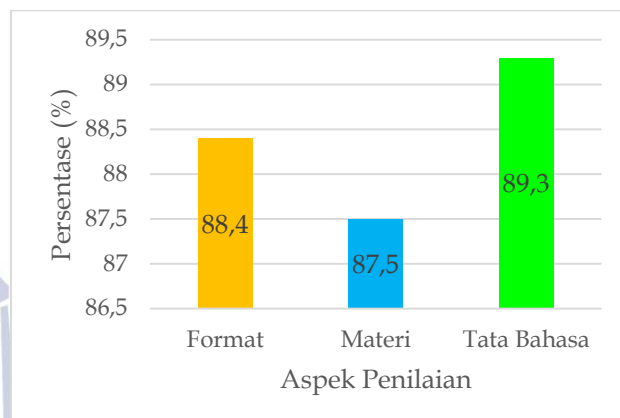


Gambar 7. Tampilan Materi KD 1

Validasi Media Pembelajaran Berbasis *Prezi*

Pada validasi media pembelajaran berbasis *Prezi* terdapat 3 aspek yang dinilai oleh validator antara lain: (1)

aspek format media yang terdiri dari 11 indikator; (2) aspek materi yang terdiri dari 8 indikator; dan (3) aspek tata bahasa yang terdiri dari 6 indikator. Adapun penilaian yang diberikan oleh para validator pada media pembelajaran berbasis *Prezi* dapat dilihat pada Gambar berikut.



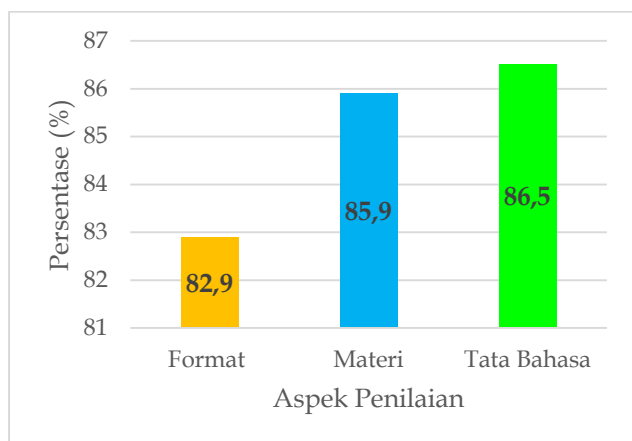
Gambar 8. Hasil Validasi Media Pembelajaran.

Berdasarkan grafik tersebut diperoleh hasil validasi pada masing-masing aspek yaitu: (1) 88,4% untuk aspek format media, (2) 87,5% untuk aspek materi media, dan (3) 89,3% untuk aspek tata bahasa media. Secara keseluruhan media pembelajaran berbasis *Prezi* pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika memperoleh hasil rating sebesar 88,32% sehingga jika dikategorikan dalam skala *Likert*, media pembelajaran berbasis *Prezi* sangat valid untuk digunakan pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

Respons Siswa

Setelah dilakukan validasi media pada validator dan direvisi, media diujikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan dari siswa terhadap media yang telah dibuat, apakah media ini menarik untuk mereka dan mempermudah mereka dalam proses belajar-mengajar atau tidak. Media ini diujikan hanya pada 1 kelas, yaitu kelas XI TAV 2 SMK Negeri 1 Sidoarjo, khususnya pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Proses penilaian dari siswa dilakukan dengan memberikan angket respons yang harus diisi oleh siswa, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui respons mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Angket respons siswa yang telah dibuat terdiri dari 3 aspek, yaitu: (1) aspek format yang terdiri dari 6 indikator; (2) aspek materi yang terdiri dari 2 indikator; dan (3) aspek tata bahasa yang terdiri dari 2 indikator. Berikut ini adalah pengolahan hasil respons dari siswa kelas XI TAV 2 SMK Negeri 1 Sidoarjo.



Gambar 9. Hasil Angket Respons Siswa

Perolehan hasil angket respons siswa pada masing-masing aspek yaitu: (1) 82,9% untuk aspek format media, (2) 85,9% untuk aspek materi media, dan (3) 86,5% untuk aspek tata bahasa media. Secara keseluruhan diperoleh hasil rating sebesar 84,28% yang berarti media pembelajaran berbasis *Prezi* ini menarik bagi siswa dan mempermudah mereka dalam memahami pelajaran yang diberikan, khususnya pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika, pada jurusan TAV 2 SMKN 1 Sidoarjo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) hasil validasi yang diberikan oleh para ahli, yaitu 3 dosen FT-JTE UNESA dan 2 guru SMK Negeri 1 Sidoarjo, didapatkan nilai persentase sebesar 88,32%. Dengan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi* sangat valid untuk digunakan pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMKN 1 Sidoarjo, (2) hasil angket respons yang telah diisi oleh para siswa TAV 2 SMK Negeri 1 Sidoarjo diperoleh nilai persentase sebesar 84,28%. Dengan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil respons siswa menunjukkan media pembelajaran berbasis *Prezi* ini menarik bagi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan mereka dalam memahami pelajaran yang diberikan, khususnya pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika jurusan teknik audio video di SMK Negeri 1 Sidoarjo.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang diberikan sebagai berikut: (1) Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi*, sangat disarankan untuk membaca setiap panduan terlebih dahulu agar tidak ada kesulitan dalam mengoperasikan, (2) Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran berbasis *Prezi*, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah tersedianya *stop contact* listrik untuk keperluan *charging* laptop, dan koneksi internet apabila menggunakan *Prezi online*, (3) Materi ajar yang diajarkan masih terbatas yakni pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika KD1 – KD5. Diharapkan ada pihak lain yang meneruskan penelitian ini dengan menambah materi agar diperoleh pemahaman siswa yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, (4) Diperlukan penelitian sejenis untuk pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika dengan uji coba lebih luas misalnya melibatkan lebih dari satu sekolah, (5) Dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan guru bisa membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan pedoman media pembelajaran yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniel, Albert. 2007. *Pengenalan Multisim*. Jakarta: Binus University.
- Diamond, Stephanie. 2010. *Prezi For Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nieveen, dkk. 1999. *Design Approaches and Tool in Education and Training*. Springer Science: Bussiness Media Dordrecht.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, Agus. 1979. *Psikologi Umum*. Jakarta: Aksara Baru.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Ahmadi, Abu. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Republik Indonesia. 2013. *Permendikbud Nomor 65 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.