PENGEMBANGAN MATERI DAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN DASAR KOMPETENSI KEJURUAN TEKNIK AUDIO VIDEO UNTUK SMK NEGERI 7 SURABAYA

Mohamad Ainul Churri, Yudha Anggana Agung
Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: churri_cw3e_27@yahoo.co.id, yudhagmar@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: (1) menghasilkan materi dan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan, (2) mengetahui respon guru terhadap materi dan media pembelajaran yang dihasilkan, dan (3) mengetahui respon siswa terhadap materi dan media pembelajaran.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development* dengan tujuh tahapan, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, serta (7) analisa dan pelaporan. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas X TAV1 dan X TAV2 SMK Negeri 7 Surabaya.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah materi ajar cetak dan media pembelajaran menggunakan slide presentasi powerpoint pada standar kompetensi membuat rekaman audio di studio yang mencakup kompetensi dasar yaitu: (1) menjelaskan proses duplikasi, (2) mengoperasi peralatan rekam, dan (3) merawat peralatan rekam. Hasil angket guru menunjukkan penilaian sebesar 76,67%, artinya materi dan media pembelajaran baik digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Hasil angket respon siswa menunjukkan penilaian sebesar 85,12%, artinya materi dan media pembelajaran sangat baik bagi siswa untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari.

Kata Kunci: Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran, Materi Ajar, Slide Presentasi, Metode Penelitian *Research and Development* (*R&D*).

Abstract

The aim of this research are: (1) to produce learning materials and media for vocational basic competence, (2) to know teachers responses of produced learning materials and media, and (3) to know students responses of produced learning materials and media.

The method used in this research is Research and Development method with 7 stages, namely: (1) potential and problem, (2) information collecting, (3) product design, (4) validated design, (5) product revision, (6) implementation of product, and (7) analysis and reporting. The subject of this research are year X TAV1 and X TAV2 students at SMK Negeri 7 Surabaya.

The product from this research is learning materials and media for vocational basic competence with standard competence make of audio recording in studio of include basic competence namely: (1) explain the process of duplication, (2) operated recording instrument, and (3) take care of recording instrument. The result of teacher questioner show that the percentage of teacher responses is 76,67%, it means that the learning materials and media was good to be used by teacher for teaching learning material. The result of student questioner show that the percentage of student responses is 85,12%, it means that the learning materials and media was very good to help student to understand the learning materials.

Keywords: Development Learning Materials and Media, Learning Materials, Slide Presentation, Research Methods Research and Development (R & D).

UNESA Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan tersebut dimaksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Munadi, 2012: 1). Misalnya, dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran termasuk di dalamnya penguasaan dalam penggunaan materi dan media pembelajaran.

Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik

dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi yang ditentukan dalam kegiatan pembelajaran seharusnya adalah materi yang benar – benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator (Isdisusilo, 2012: 149). Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012: 28).

Hasil studi kebutuhan (*Need Assesment*) di SMKN 7 Surabaya pada tanggal 20 Februari 2013 dengan nara sumber Bapak Muryanto selaku Kepala Program Studi Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video SMKN 7 Surabaya didapatkan data bahwa masih ada kekurangan dan diperlukan pengembangan dalam beberapa hal yaitu : (1) kurangnya materi ajar, (2) adanya kebutuhan media pembelajaran, (3) Silabus, (4) RPP, dan (5) Kurangnya peralatan praktikum. Dari beberapa permasalahan di atas, penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai kebutuhan materi ajar dan media pembelajaran. Pada penelitian ini materi pembelajaran yang dihasilkan adalah materi untuk standar kompetensi membuat rekaman audio di studio dan media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa media slide presentasi menggunakan software powerpoint.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini mengambil judul "Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video untuk SMK Negeri 7 Surabaya". Materi dan media pembelajaran ini diharapkan memberi kontribusi dalam proses belajar mengajar serta mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran dasar kejuruan teknik audio video.

Dari latar belakang yang disebutkan, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut: 1) Bagaimanakah kelayakan materi dan media pembelajaran yang dikembangkan untuk mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan TAV SMK Negeri 7 Surabaya?, 2) Bagaimanakah respon guru terhadap materi dan media pembelajaran mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan TAV untuk SMK Negeri 7 Surabaya?, dan 3) Bagaimanakah respon siswa terhadap materi dan media pembelajaran mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan TAV untuk SMK Negeri 7 Surabaya?

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui layak tidaknya hasil pengembangan materi dan media pembelajaran mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan TAV SMK Negeri 7 Surabaya, (2) Untuk mengetahui respon guru terhadap materi dan media pembelajaran mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan TAV SMK Negeri 7 Surabaya, dan (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap materi dan media pembelajaran mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan TAV SMK Negeri 7 Surabaya.

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat: (1) Bagi siswa, hasil penelitian ini membantu siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) Bagi guru, hasil penelitian ini sebagai alternatif dalam memilih materi dan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi siswa, (3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memperkaya materi dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, terutama untuk standar kompetensi membuat rekaman audio di studio, dan 4) Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat menambah pengalaman kepada mahasiswa dalam membuat materi dan media pembelajaran dan juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian sejenis yang lebih lanjut.

Adapun batasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Materi yang dikembangkan hanya pada Standar Kompetensi Membuat Rekaman Audio Di Studio dengan Kompetensi Dasar Menjelaskan Proses Duplikasi, Mengoperasi Peralatan Rekam, dan Merawat Peralatan Rekam, (2) Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah slide presentasi dalam Microsoft Power Point, dan (3) Keterbatasan penelitian dikarenakan kurangnya peralatan praktikum sehinga materi yang dikembangkan hanya sebatas pengetahuan (kognitif).

Menurut The *Association of Educational and Communication Technology* (AECT) dalam Pribadi (2011: 7), sumber belajar dapat diklasifikasikan menjadi: (1) Orang (pakar, penulis, dan lain - lain), (2) Isi pesan (informasi yang tersaji dalam buku atau makalah), (3) Bahan dan perangkat lunak (software), (4) Peralatan (Hardware), (5) Metode dan teknik (prosedur yang dilakukan untuk mencapai sesuatu), dan (6) Lingkungan (tempat berlangsungnya peristiwa belajar). Menurut Isdisusilo (2012: 149) materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi yang ditentukan dalam kegiatan pembelajaran seharusnya adalah materi yang benar – benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator. Menurut Ahmadi (2011: 208) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktor dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa materi tertulis, maupun materi tidak tertulis. Menurut Wena (2009: 231) materi ajar diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pelajaran dan memerlukan waktu belajar beberapa jauh untuk satu minggu. Tujuan utama materi ajar adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal.

Isdisusilo (2012: 150) menyebutkan beberapa jenis dari materi pembelajaran. Jenis-jenis tersebut antara lain: (1) Fakta, yaitu segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama – nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau komponen suatu benda, dan sebagainya, (2) Konsep,

yaitu segala yang berwujud pengertian – pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti/isi dan sebagainya, (3) Prinsip, yaitu berupa hal – hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, meliputi dalil, rumus, adagium, postulat, paradigma, teorema, serta hubungan antar konsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat, (4) Prosedur merupakan langkah – langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem, dan (5) Sikap atau nilai merupakan hasil belajar aspek sikap, misalnya nilai kejujuran, kasih sayang, tolong – menolong, semangat dan minat belajar dan bekerja, dan sebagainya. Isdisusilo (2012: 151) juga menyebutkan prinsip – prinsip yang dijadikan dasar dalam proses pengembangan materi pembelajaran antara lain: (1) *Relevansi* artinya kesesuaian. Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Dengan kata lain, materi pembelajaran memiliki keterkaitan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, (2) *Konsistensi* artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada empat, maka materi yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam, dan (3) *Adequacy* artinya kecukupan. Materi yang di ajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak.

Menurut Asyhar (2012: 8) Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti ‘tengah’, ’perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu “*instruction*”. Instruction diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Berdasarkan pengertian diatas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Musfiqon (2012: 28) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Musfiqon (2012: 28) menjelaskan fungsi dari media pembelajaran yaitu merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai fungsi media yaitu sebagai penjelas pesan.

Asyhar (2012: 29) juga menjelaskan fungsi media pembelajaran secara lebih mendetail antara lain: (1) Media Sebagai Sumber belajar yaitu melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa, (2) Fungsi Semantik yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar – benar dipahami anak didik, (3) Fungsi Manipulatif yaitu kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya, (4) Fungsi Fiksatif yaitu fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi, (5) Fungsi Distributif yaitu dalam sekali penggunaan satu materi, objek, atau kejadian, dapat diikiuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya, (6) Fungsi Psikologis yaitu Media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran, dan (7) Fungsi Sosio – Kultural yaitu kemampuan media dalam mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Menurut Sudjana, dkk (2002: 3) ada beberapa jenis media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, *media grafis* seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering disebut juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, *media tiga dimensi* yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. Ketiga, *media proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Menurut Arsyad (2006: 29) Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran, ketepatan memilih media merupakan factor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Untuk memilih media yang tepat seorang guru perlu mempertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar – benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berfikir, psikologis, dan kondisi sosial siswa. Ada tiga landasan penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang tepat sesuai isi dan tujuan dalam pembelajaran (Musfiqon, 2012: 28), antara lain: (1) Landasan Filosofis yaitu penggunaan media semestinya didasarkan pada nilai kebenaranyang telah

UNESA Universitas Negeri Surabaya

ditemukan dan disepakati banyak orang. Baik kebenaran akademik maupun kebenaran sosial. Isi materi yang disampaikan kepada siswa seharusnya sudah merupakan kebenaran yang teruji secara obyektif, radikal, dan empiris, (2) Landasan Psikologis yaitu dalam penggunaan media pembelajaran seorang guru juga dituntut untuk memperhatikan kondisi psikologis anak didik yang perkembangannya cukup beragam. Pemilihan media pembelajaran tidak bisa disamakan antara anak yang belum sempurna perkembangan psikologisnya dengan anak yang sudah sempurna psikologisnya, dan (3) Landasan Sosiologis yaitu Dalam menggunakan media, guru perlu mempertimbangkan latar belakang sosial anak didik dalam sekolah. Sebab jika media yang digunakan tidak sesuai latar belakang sosial anak didik maka materi pelajaran yang dikirim tentunya tidak bisa tersampaikan secara optimal. Guru perlu menganalisis latar belakang sosial anak didik dalam menggunakan media pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kesesuaia media dengan kondisi sosial anak didik.

Produk media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media presentasi dari program Microsoft Powerpoint. Menurut Daryanto (2013: 68) Microsoft Power point merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Microsoft Power Point dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik dan professional. Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas – tugas yang akan diberikan.

Pengembangan media presentasi harus dilakukan sesuai prinsip – prinsip pengembangan media pembelajaran. Beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan ketika akan mengembangkan media presentasi adalah sebagai berikut (Daryanto, 2013: 69): (1) Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional karena jika tidak menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang kita hasilkan akan menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, (2) Harus diingat bahwa media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Media presentasi kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Oleh karena itu pesan – pesan yang disajikan tidak dibuat secara garis besar tetapi harus secara mendetail, (3) Pengembang media presentasi seyogyanya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media presentasi ini. Unsur – unsur yang perlu didayagunakan pada media ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, grafiks, warna, animasi, dan unsur audio visual. Sedapat mungkin unsur – unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam media presentasi yang dibuat, dan (4) Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik.

Ada beberapa kelebihan dari media presentasi Power Point ini, yakni: (1) Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan imagery secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental imagery akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pembelajaran, (2) Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi, (3) Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya, dan (4) Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah (Munadi, 2012: 150).

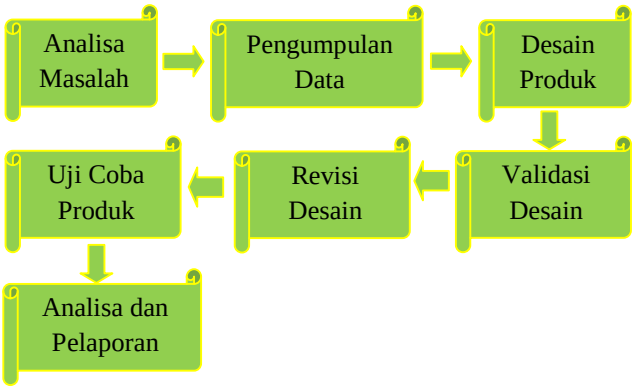
Selain memiliki kelebihan, media presentasi Power Point juga memiliki kekurangan, yakni: (1) Butuh teknik pembuatan khusus untuk penyajian yang khusus, (2) Memerlukan LCD untuk menampilkan hasil persentasi, dan (3) Media presentasi Power Point tidak serba cocok untuk semua jenis dan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru sebaiknya memahami benar bagaimana karakteristik media presentasi ini (Sukiman, 2012).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2009: 297). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) karena dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa materi ajar dan media pembelajaran untuk mata diklat dasar kompetensi kejuruan untuk jurusan TAV kelas X. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 7 Surabaya pada Semester Genap tahun pelajaran 2012 – 2013.

Langkah–langkah penelitian *Research and Development* (R&D) terdapat 10 (sepuluh) tahapan yaitu (1) tahap potensi dan masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap ujicoba produk, (7) tahap revisi produk, (8) tahap ujicoba pemakaian, (9) tahap revisi produk dan (10) tahap produksi masal (Sugiyono, 2008:409). Dari sepuluh tahap-tahap tersebut, peneliti hanya menggunakan tujuh tahap yaitu tahap analisa masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap ujicoba produk, dan diakhiri dengan analisa dan pelaporan. Hal ini dikarenakan produk yang dibuat tidak diproduksi secara masal. Dengan demikian langkah-langkah penggunaan R & D dibatasi sebagaimana diilustrasikan seperti pada Gambar 1 berikut.

UNESA Universitas Negeri Surabaya



Gambar 1. Rancangan Penelitian R & D

Pada penelitian ini, instrumen digunakan untuk mengumpulkan data, dimana data tersebut akan dijadikan sebagai acuan penilaian oleh para ahli terhadap produk yang dihasilkan. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (1) lembar validasi materi pembelajaran yang diisi oleh empat dosen UNESA dan dua guru SMK Negeri 7 Surabaya, instrumen ini digunakan mengetahui kelayakan dari materi pembelajaran yang telah dihasilkan dan menperoleh saran dari para ahli untuk memperbaiki kekurangan materi pembelajaran yang dihasilkan, (2) lembar validasi media pembelajaran yang diisi oleh empat dosen UNESA dan dua guru SMK Negeri 7 Surabaya, instrumen ini digunakan mengetahui kelayakan dari media yang telah dihasilkan dan menperoleh saran dari para ahli untuk memperbaiki kekurangan media pembelajaran yang dihasilkan, (3) lembar angket respon guru yang diisi oleh dua guru SMK Negeri 7 Surabaya, serta (4) lembar angket respon siswa yang diisi oleh 29 siswa kelas X TAV1 dan 25 siswa kelas X TAV2 SMK Negeri 7 Surabaya.

Dari hasil lembar validasi materi dan media pembelajaran, lembar respon guru, dan lembar respon siswa dapat diketahui kelayakan, respon guru, dan respon siswa terhadap materi dan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian validitas media pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan tanggapan terhadap angket dengan kriteria sangat layak, layak, cukup, tidak layak dan sangat tidak layak (Riduan, 2012: 39). Sedangkan penilaian respon guru dan respon siswa terhadap materi dan media pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan tanggapan terhadap angket dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, buruk dan sangat buruk (Riduan, 2012: 39). Untuk menganalisis jawaban validator, respon guru, dan respon siswa digunakan skala perhitungan sebagaimana diuraikan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Bobot nilai

Validasi Materi dan Media	Respon Guru dan Siswa	Bobot nilai
Sangat Layak	Sangat Baik	5
Layak	Baik	4
Cukup	Cukup	3
Tidak Layak	Buruk	2
Sangat Tidak Layak	Sangat Buruk	1

Setelah melakukan penjumlahan jawaban validator /responden, langkah berikut menentukan hasil *rating* dengan rumus:

$$HR = \frac{\sum \text{jawaban responden}}{\sum \text{nilai tertinggi responden}} x\ 100\%$$

Keterangan:

HR = hasil rating jawaban responden.

Σjawaban responden = jumlah total jawaban responden.

Σ nilai tertinggi responden = jumlah total nilai tertinggi responden.

Berdasarkan rumus tersebut maka didapatkan skala penilaian interpretasi nilai validasi, respon guru dan respon siswa sebagaimana diuraikan seperti pada Tabel 2 berikut.

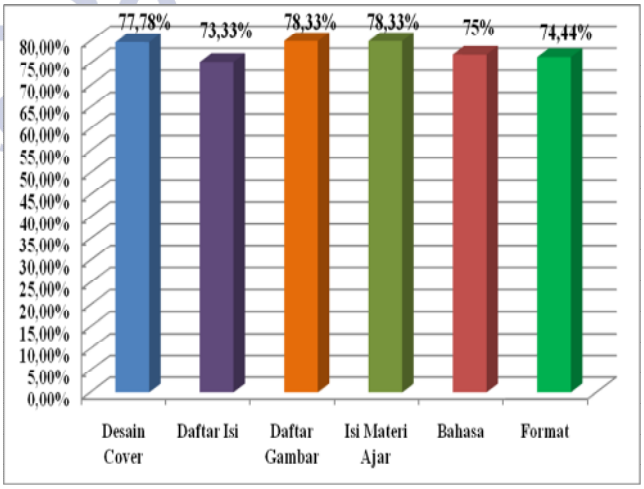
Tabel 2. Skala Interprestasi

Validasi Materi dan Media	Respon Guru dan Siswa	Interpretasi
Sangat Layak	Sangat Baik	84%– 100%
Layak	Baik	68% – 83%
Cukup	Cukup	52% – 67%
Tidak Layak	Buruk	36% – 51%
Sangat Tidak Layak	Sangat Buruk	20% – 35%

Interval skor dimulai dari 20% karena skor angket yang terendah dimulai dari skor satu sampai dengan lima sehingga hasil terendah yang didapat adalah 20%.

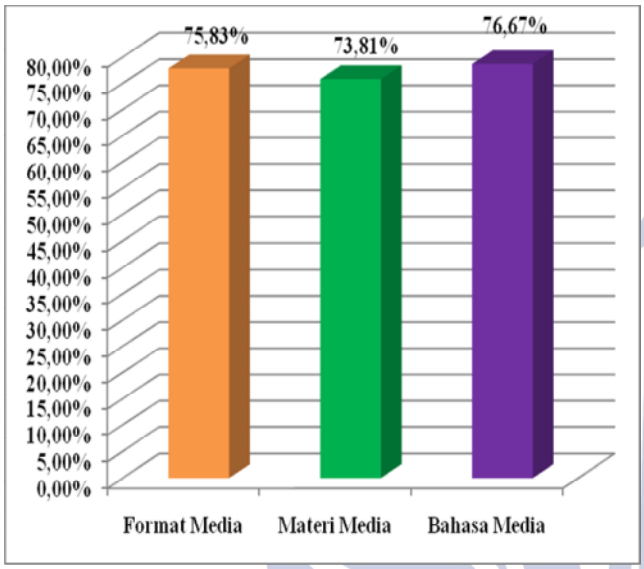
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil validator terhadap materi ajar, maka nilai yang diperoleh secara keseluruhan adalah 76,67% dan dikatagorikan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Adapun rinciannya adalah aspek desain cover dinyatakan layak dengan hasil rating 77,78%, aspek daftar isi dinyatakan layak dengan hasil rating 73,33%, aspek daftar gambar dinyatakan layak dengan hasil rating 78,33%, aspek isi materi ajar dinyatakan layak dengan hasil rating 78,33%, aspek bahasa dinyatakan layak dengan hasil rating 75%, dan aspek format dinyatakan layak dengan hasil rating 74,44% sebagaimana diilustrasikan seperti pada Gambar 2 berikut.



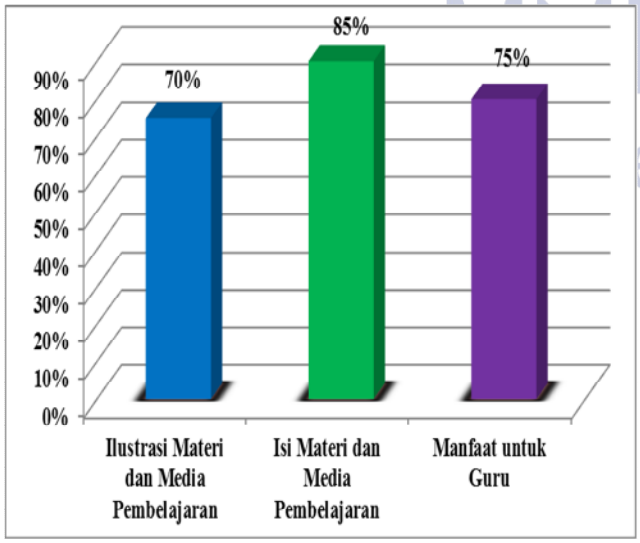
Gambar 2. Hasil Validasi Materi Ajar

Berdasarkan analisis hasil validator terhadap media pembelajaran, maka nilai yang diperoleh secara keseluruhan adalah 75,21% dan dikatagorikan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Adapun rinciannya adalah aspek format media dinyatakan layak dengan hasil rating 75,83%, aspek materi media dinyatakan layak dengan hasil rating 73,81%, dan aspek bahasa media dinyatakan layak dengan hasil rating 76,67% sebagaimana diilustrasikan seperti pada Gambar 3 berikut.



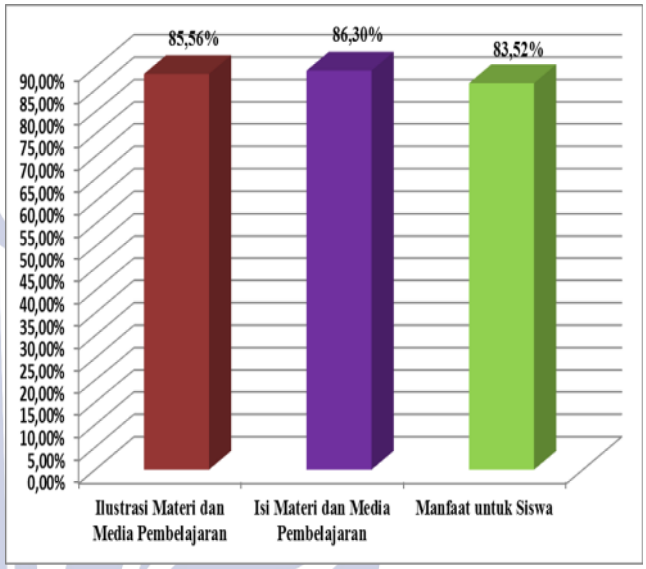
Gambar 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Berdasarkan analisis hasil respon guru, maka nilai yang diperoleh secara keseluruhan adalah 76,67% dan dikatagorikan baik digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Adapun rinciannya adalah aspek ilustrasi materi dan media pembelajaran dinyatakan baik dengan hasil rating 70%, aspek isi materi dan media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan hasil rating 85%, dan aspek manfaat untuk guru dinyatakan baik dengan hasil rating 75% sebagaimana diilustrasikan seperti pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Hasil Respon Guru

Berdasarkan analisis hasil respon siswa, maka nilai yang diperoleh secara keseluruhan adalah 85,12% dan dikatagorikan sangat baik bagi siswa untuk membantu siswa belajar. Adapun rinciannya adalah aspek ilustrasi materi dan media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan hasil rating 85,56%, aspek isi materi dan media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan hasil rating 86,30%, dan aspek manfaat untuk siswa dinyatakan sangat baik dengan hasil rating 83,52% sebagaimana diilustrasikan seperti pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5.Hasil Respon Siswa

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi dan analisis data, dapat diketahui bahwa rumusan masalah dapat terjawab dengan baik. Dengan demikian dapat diambil simpulan sebagai berikut: 1) Produk yang dihasilkan adalah materi ajar dan media pembelajaran slide presentasi powerpoint pada standar kompetensi membuat rekaman audio di studio yang mencakup kompetensi dasar menjelaskan proses duplikasi, mengoperasi peralatan rekam, dan merawat peralatan rekam. Berdasarkan hasil validasi materi ajar siswa oleh beberapa ahli disimpulkan bahwa materi ajar dengan rata-rata rating 76,67% dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan untuk hasil validasi media pembelajaran slide powerpoint oleh beberapa ahli disimpulkan bahwa media powerpoint dengan rata-rata rating 75,21% dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, 2**)** Respon guru terhadap materi ajar dan media pembelajaran slide presentasi powerpoint memperoleh penilaian sebesar 76,67%. Hasil ini berada pada rentang 68% - 83%. Hal ini menunjukkan bahwa materi ajar dan media pembelajaran slide powerpoint baik digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, 3) Respon siswa terhadap materi ajar dan media pembelajaran slide presentasi powerpoint memperoleh penilaian sebesar 85,12%. Hasil ini berada pada rentang 84% - 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi ajar dan media

pembelajaran slide powerpoint sangat baik bagi siswa untuk membantu siswa belajar.

Saran

Untuk pengembangan media pembelajaran lebih lanjut, maka perlu beberapa saran sebagai berikut: 1) Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, terutama pada terbatasnya referensi untuk materi ajar. Diharapkan ada pihak lain yang meneruskan penelitian ini dengan menambah referensi materi ajar agar mendapatkan materi pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, 2) Perlu dilakukan penelitian sejenis untuk lebih mengembangkan media pembelajaran ini tidak sekedar media presentasi namun juga interaktif. 3) Penelitian ini masih belum sempurna, oleh karena itu diharapkan untuk penelitian yang akan datang, hendaknya dapat diterapkan pada pokok bahasan yang lain dengan bentuk penilaian kinerja yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi Jakarta.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Isdisusilo. 2012. *Panduan Lengkap Menyusun Silabus Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.* Jakarta: Kata Pena.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Riduwan. 2012. *Dasar - Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, N dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pedagogia.

Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya