

Desain dan Implementasi Materi dan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran KKPI di SMK Al-Bahri

Naskah Publikasi Jurnal



Diajukan oleh:

RIZKI AMELIA DEWI
5235110330

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO - FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

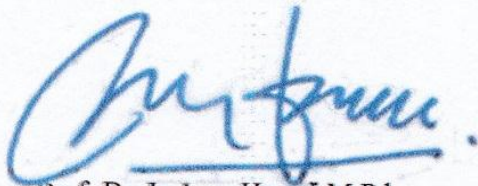
Desain dan Implementasi Materi dan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran KKPI di SMK Al-Bahri

yang diajukan oleh :

RIZKI AMELIA DEWI
5235110330

Telah disetujui oleh :

Pembimbing 1



Prof. Dr. Ir. Ivan Hanani M.Pd
NIP. 196005231987031001

Tanggal 8 - 12 - 2015.....

Pembimbing 2



M. Ficky Duskarnaen D., ST., M.Sc
NIP. 197309242006041001

Tanggal 8 - 12 - 2015.....

Desain dan Implementasi Materi dan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran KKPI di SMK Al-Bahri

Rizki Amelia Dewi¹, Ivan Hanafi,² M. Ficky Duskarnaen³

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

^{2,3} Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

¹rizkiamelia.dewi@ymail.com, ²ivan.hanafi@unj.ac.id, ³duskarnaen@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk membuat media pembelajaran dengan Animasi Flash dan video tutorial yang terintegrasi didalamnya, sehingga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran Mengoperasikan Software Pengolah Kata pada mata pelajaran KKPI di SMK Al-Bahri. Penelitian dilakukan pada bulan April-September 2015. Strategi pengembangan yang dilakukan yaitu menentukan tujuan dan karakteristik peserta didik, kemudian membuat desain produk mulai dari merancang layout sampai struktur navigasi, kemudian mengumpulkan bahan yang berupa materi, gambar, audio dan video. Tahap selanjutnya yaitu membuat produk Media Pembelajaran Mengoperasikan Software Pengolah Kata. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji coba ke beberapa ahli dan responden, uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk. Uji coba produk dilakukan kepada ahli materi yang terdiri dari 3 orang guru SMK Al-Bahri, ahli media yang terdiri dari 1 orang dosen, serta responden yang terdiri dari 20 siswa/i SMK Al-Bahri. Hasil uji coba kepada ahli materi, ahli media dan responden masing-masing memperoleh skor 92%, 77,3 %, dan 87%, sehingga didapatkan skor rata-rata 85,43%. Kesimpulannya adalah Media Pembelajaran Mengoperasikan Software Pengolah Kata layak untuk digunakan sebagai alat bantu bagi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran Mengoperasikan Software Pengolah Kata pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Al-Bahri 2016-2017.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Flash, KKPI

1. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Arsyad (2011:2-3) mengatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Sementara itu Sukiman (2012:44) menjelaskan kegunaan praktis dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

SMK Al-Bahri merupakan sekolah kejuruan yang menerapkan KTSP, sehingga dalam penyusunan rencana dan pengaturan tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara penggunaannya disusun oleh SMK itu sendiri. Di SMK Al-Bahri terdapat Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi yang biasa disebut dengan KKPI. Mata pelajaran KKPI merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMK. Bertujuan untuk menciptakan lulusan yang terampil, menguasai teknologi dan siap pakai di dunia kerja.

Hasil observasi yang dilakukan di SMK Al-Bahri menunjukkan bahwa proses belajar mengajar khususnya untuk mata pelajaran KKPI masih mengalami beberapa permasalahan. Pembelajaran mata pelajaran KKPI masih dilakukan secara konvensional, guru masih menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan penugasan. Kegiatan pembelajarannya meliputi: (1) guru menyampaikan materi; (2) guru melakukan demonstrasi pada materi-materi praktek; (3) guru memberikan tugas praktek dengan berpedoman pada lembar kerja peserta didik (LKS); dan (4) guru memeriksa hasil pekerjaan peserta didik. Prinsip pembelajaran tersebut masih menganut pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*), peserta didik kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya. Hal ini bertentangan dengan salah satu prinsip KTSP yaitu pembelajaran yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.

Selain itu, sarana dan prasarana laboratorium, dimana komputer yang digunakan untuk media belajar/ bahan praktek belum mencukupi untuk satu unit komputer per orang, sekolah hanya memiliki

satu lab komputer yang menyediakan lima belas komputer sehingga saat berlangsungnya pelajaran praktik, satu komputer bisa digunakan untuk dua orang sampai tiga orang siswa, sehingga siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan. Kemudian media pembelajaran berbasis komputer untuk mendetailkan perintah-perintah yang dipakai pada mata pelajaran KKPI belum dikembangkan secara optimal oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu adanya upaya pengembangan multimedia interaktif di SMK Al-Bahri khususnya untuk mata pelajaran KKPI. Produk dari media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

2. Dasar Teori

2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses yang memberi perubahan terjadinya perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar dan sebuah produk dari hasil proses pembelajaran tersebut (Smith, 2010:28).

2.2. Pengertian Materi Pembelajaran

Menurut National Centre for Competency Based Training (2010) materi pembelajaran adalah bagian dari struktur keilmuan suatu bahan kajian yang dapat berupa pengertian konseptual, gugus isi atau konteks, proses, bidang ajar, dan keterampilan. Penempatan materi pembelajaran di dalam silabus berfungsi sebagai payung dari setiap uraian materi yang disajikan dalam kegiatan belajar siswa.

2.3. Pengertian Media

Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagun, 2006:634) media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

2.4. Media Pembelajaran

Melihat makna media di atas, yakni sebagai “perantara atau pengantar”, Romiszowski (dalam Harjanto, 2008:247) merumuskan media pembelajaran “*as the carriers of messages, from some transmitting source (with may be a human being or an intimate object), to the receiver of the message (which is our case is the learner)*”, artinya, sebagai pengantar pesan dari beberapa sumber transmisi (yang mungkin manusia atau objek terkait) kepada penerima pesan (dalam hal ini pembelajar).

2.5. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim,

kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

3. Metodologi

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Multimedia SMK Al-Bahri. Waktu penelitian pada semester ganjil periode 2015/2016.

3.1. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran mengoperasikan *software* pengolah kata pada mata pelajaran KKPI di SMK Al-Bahri adalah metode pengembangan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket penilaian media.

3.2. Prosedur Pengembangan

Menurut Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010:114) Pengembangan *software* multimedia memiliki enam tahap yaitu:

1. Tahap *concept*, menentukan tujuan pembuatan produk dan mengetahui karakteristik peserta didik.
2. Tahap *design*, perlu ada tinjauan produk yang berbasis multimedia, tinjauan struktur navigasi, dan tinjauan desain yang berorientasi objek.
3. Tahap *material collecting*, mengumpulkan bahan.
4. Tahap *assembly*, pembuatan multimedia.
5. Tahap *testing*, uji coba produk layak atau tidak untuk digunakan.
6. Tahap *distribution*, penyebarluasan produk yang telah dibuat.

4. Hasil dan Analisis

4.1. Hasil Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Berikut ini adalah pengujian terhadap ahli materi, ahli media dan responden :

1. Pengujian Pada Ahli Materi
Data yang dihasilkan dari hasil rekapitulasi instrumen yang telah diberikan kepada seorang ahli materi ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil analisis instrumen ahli materi

Aspek	Skor (%)
Relevansi materi dengan silabus	90%
Komponen pendukung materi	92%
Navigasi	93%
Isi materi	93%

Keterangan :

- a. Aspek relevansi materi dengan silabus mendapatkan skor 90%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa materi pada Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata telah mengacu pada silabus.
- b. Aspek komponen pendukung materi mendapatkan skor 92%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa komponen pendukung kelengkapan materi telah digunakan dengan sangat tepat dan baik.
- c. Aspek navigasi mendapatkan skor 93%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa alur materi sangat mudah untuk diikuti dan dipahami.
- d. Aspek materi mendapatkan skor 93%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa uraian materi tersusun secara sistematis dan sangat jelas.
- e. Hasil evaluasi terhadap ahli materi untuk aspek relevansi materi dengan silabus diperoleh skor 90%, komponen pendukung materi diperoleh skor 92%, navigasi diperoleh skor 93% , isi materi diperoleh skor 93%. Skor rata-rata yang diperoleh dari keempat aspek tersebut adalah 92%, hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli materi, Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata sangat baik digunakan untuk proses pembelajaran. Berdasarkan teori Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) salah faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yaitu kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, dari skor hasil penilaian kepada ahli materi maka menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata sesuai dengan mata pelajaran KKPI yang diajarkan di SMK Al-Bahri.

2. Pengujian Pada Ahli Media

Data yang dihasilkan dari hasil rekapitulasi instrumen yang telah diberikan kepada tiga orang ahli media ditunjukkan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil analisis instrumen ahli media

Aspek	Skor (%)
Desain <i>audio visual</i>	72%
Navigasi	80%
Interaktivitas	80%

Keterangan :

- a. Aspek desain *audio visual* mendapatkan skor 72%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Baik”, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan jenis dan ukuran huruf, warna, gambar, audio, dan video sudah baik.
- b. Aspek navigasi mendapatkan skor 80%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Baik”, hal ini menunjukkan bahwa tombol navigasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya, struktur navigasinya juga konsisten, dan pengoperasian Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata sangat mudah.
- c. Aspek interaktivitas mendapatkan skor 80%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Baik”, hal ini menunjukkan bahwa alat evaluasinya mampu memberikan umpan balik terhadap hasil evaluasi dan Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata layak dikatakan sebagai media yang bersifat interaktif.
- d. Hasil evaluasi terhadap ahli media untuk aspek desain *audio visual* diperoleh skor 72%, navigasi diperoleh skor 80% dan interaktivitas diperoleh skor 80%. Skor rata-rata yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah 77,3%, hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli media, Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata sudah baik dan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif. Berdasarkan teori (Azhar Arsyad, 2011:71) salah satu kriteria yang harus diperhatikan dalam media pembelajaran yaitu kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau

audio) dari skor hasil penilaian kepada ahli media maka menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata mampu mengakomodasikan penyajian yang tepat (visual dan/ atau audio).

3. Pengujian Pada Responden

Data yang dihasilkan dari hasil rekapitulasi instrumen yang telah diberikan kepada dua puluh peserta didik sebagai responden ditunjukkan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil analisis instrumen responden

Aspek	Skor (%)
Materi	84%
Desain <i>audio visual</i>	88%
Navigasi	89%
Interaktivitas	87%

Keterangan :

- a. Aspek materi mendapatkan skor 84%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Baik”, hal ini menunjukkan bahwa uraian materi dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.
- b. Aspek desain *audio visual* mendapatkan skor 88%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat menyukai desain tampilan Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata, selain itu penggunaan huruf, gambar, *audio*, video, dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik.
- c. Aspek navigasi mendapatkan skor 89%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata sangat mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya.
- d. Aspek interaktivitas mendapatkan skor 87%. Dalam kriteria nilai, skor tersebut berada pada kualitas “Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata dapat memotivasi peserta didik dalam penguasaan materi Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata.
- e. Hasil evaluasi terhadap responden untuk aspek materi diperoleh skor 84%, desain *audio visual* diperoleh

skor 88%, navigasi diperoleh skor 87%, interaktivitas diperoleh skor 89%. Skor rata-rata yang diperoleh dari keempat aspek tersebut adalah 87%, hal ini menunjukkan bahwa menurut peserta didik, Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata sangat baik, dapat membantu peserta didik memahami materi serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan teori Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011:16) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa, dari skor hasil penilaian kepada responden maka menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa di SMK Al-Bahri.

5. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil pengujian yang dilakukan terhadap ahli materi yaitu guru SMK Al-Bahri menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata sangat baik digunakan untuk proses pembelajaran. Pengujian terhadap ahli media yaitu dosen Universitas Negeri Jakarta menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata sudah baik dan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif. Pengujian terhadap responden yaitu siswa/i SMK Al-Bahri menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata sangat baik, dapat membantu peserta didik memahami materi serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengoperasikan *Software* Pengolah Kata pada mata pelajaran KKPI dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi dan dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri.

dijadikan saran pada perancangan berikutnya, diantaranya :

1. Pada media pembelajaran sebaiknya disertai suara narasi yang disampaikan oleh narator, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.
2. Penggunaan warna, gambar, *audio*, dan video pada media pembelajaran harus

- disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
3. Penguji media hanya terdiri dari 1 (satu) orang, sehingga masih perlu diperhatikan keterwakilan penguji untuk mengukur kualitas media dari berbagai hal.

Daftar Pustaka:

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dagun, Save M. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayatullah, Akbar M. Amarullah, dan Rahim Zaky.
- Niken Ariani, dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Smith, Mark K, dkk. 2010. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.