

**PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE*
BERBASIS APLIKASI PREZI PADA STANDAR KOMPETENSI
KORESPONDENSI BAHASA INDONESIA SMK KOMPETENSI
KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Elisa Wulandari
NIM. 10402241018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS APLIKASI PREZI PADA STANDAR KOMPETENSI KORESPONDENSI BAHASA INDONESIA SMK KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN

SKRIPSI

Oleh:
Elisa Wulandari
10402241018

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 13 Agustus 2014

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Jurusan Pendidikan Administrasi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta.

Disetujui,

Pembimbing


Sutirmans, M.Pd.
NIP. 19720103 200501 1 001

PENGESAHAN

Skripsi

PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS APLIKASI *PREZI* PADA STANDAR KOMPETENSI KORESPONDENSI BAHASA INDONESIA SMK KOMPETENSI KEAHlian ADMINISTRASI PERkANTORAN

Disusun oleh:

**Elisa Wulandari
NIM 10402241018**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 20 Agustus 2014 dan
Dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Purwanto, M.M,M. Pd.	Ketua Penguji		03 - 09 - 2014
Sutirman, M.Pd.	Sekretaris		01 - 09 - 2014
Siti Umi Khayatun, M. Pd.	Penguji Utama		29 - 08 - 2014

Yogyakarta, 5 September 2014

Dekan Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

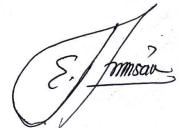
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elisa Wulandari
NIM : 10402241018
Jurusan : Pendidikan Administrasi
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Desain Media Pembelajaran *Online*
Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Standar Kompetensi
Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi
Keahlian Administrasi Perkantoran

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 22 Juli 2014

Penulis,



Elisa Wulandari

NIM. 10402241018

MOTTO

If Allah can do something for someone, Allah afflict with trials
(Prophet Muhammad S.A.W)

I am ice on fire
(Penulis)

Beri aku sesuatu yang paling sulit, maka aku akan belajar
(Andrea Hirata)

If you born poor it's not your mistake. But, if you die poor it's your mistake
(Bill Gates)

PERSEMBAHAN

Bismillahirohmanirahim...

Dengan mengucap syukur kehadirat Allah SWT, saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Karya tulis ini khusus saya persembahkan untuk:

- ♥ Kedua orang tua, Ibu dan Ayah. Terima kasih atas doa, kepercayaan, dan dukungan semangat yang tiada henti mengalir untuk saya hingga saat ini.
- ♥ Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Administrasi yang telah banyak memberikan ilmu yang bermanfaat.
- ♥ Almamaterku.....

**PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE*
BERBASIS APLIKASI *PREZI* PADA STANDAR KOMPETENSI
KORESPONDENSI BAHASA INDONESIA SMK KOMPETENSI
KEAHlian ADMINISTRASI PERKANTORAN**

Oleh:
Elisa Wulandari
NIM. 10402241018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dan (2) mengetahui kelayakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang sudah diadaptasi meliputi tahap-tahap: (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) uji coba. Subjek uji coba penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul. Desain uji coba penelitian dan pengembangan meliputi dua tahap yaitu uji alpha dan uji beta. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, jenis data kuantitatif sebagai pokok data, meliputi skala penilaian, masukan, uraian, dan saran dari subjek uji coba. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar kuesioner penilaian dianalisis, selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan menggunakan skala Likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia ini berhasil dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan uji coba kelayakan; (2) hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,11 dengan kategori “sangat baik”; hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,28 dengan kategori “sangat baik”; dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 4,09 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang dikembangkan dianggap layak untuk dijadikan desain media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, desain media aplikasi *prezi*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat, dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Desain Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran”** dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian prasyarat guna meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta atas izin yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Joko Kumoro, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Administrasi yang telah memberikan banyak bantuan demi kelancaran penyelesaian skripsi.
4. Bapak Sutirman, M.Pd., Dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi yang berarti bagi penulis dari awal hingga akhir.
5. Ibu Siti Umi Khayatun, M.Pd., Narasumber dan penguji utama yang telah memberikan pengarahan dan masukan yang sangat berguna bagi proses penyusunan skripsi.
6. Bapak Purwanto, M.M., M.Pd., Ketua penguji yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam ujian skripsi.
7. Bapak Purwanto, M.M., M.Pd., Pembimbing akademik yang telah memberikan nasehat dan bimbingan selama masa studi.
8. Segenap Dosen Jurusan Pendidikan Administrasi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan pengajaran, ilmu pengetahuan dan pengalaman selama penulis menimba ilmu.

9. Segenap staf karyawan FE UNY yang banyak membantu administrasi penyelesaian skripsi ini.
10. Ir. Retno Yuniar Dwi Aryani, Kepala SMK Negeri 1 Bantul yang telah memberikan izin penelitian skripsi ini.
11. Ibu Nurnawati, S.Pd., Guru Pembimbing yang telah membantu jalannya penelitian ini.
12. Siswa-siswi kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul atas kerjasamanya selama ini.
13. Orang tua dan keluarga atas dukungan, semangat, nasihat dan doa yang sungguh luar biasa hebatnya.
14. Sahabat Predator yang senantiasa memberikan semangat dukungan dan terima kasih untuk kebersamaan kita selama ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Semoga bantuan baik yang bersifat moral maupun material selama penelitian hingga terselesainya skripsi ini dapat menjadi amal ibadah yang baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amin. Demikian skripsi ini dibuat, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Penulis,



Elisa Wulandari
NIM. 10402241018

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Penelitian.....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
I. Definisi Istilah.....	13
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 15
A. Deskripsi Teori.....	15
1. Hakekat Media Pembelajaran.....	15
a. Definisi Media Pembelajaran.....	15
b. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	19
d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	20
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	22
f. Penggunaan Media Pembelajaran.....	24

2. Desain Media Pembelajaran.....	25
3. Media Pembelajaran <i>Online</i> Berbasis Aplikasi <i>Prezi</i>	27
4. Ruang Lingkup Materi.....	31
a. Pengertian Standar Kompetensi.....	31
b. Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia....	32
5. Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian.....	34
a. Instrumen untuk Ahli Materi.....	35
b. Instrumen untuk Ahli Media.....	36
c. Instrumen untuk Ahli Siswa.....	37
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Pikir.....	40
D. Pertanyaan Penelitian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	43
B. Prosedur Pengembangan.....	45
1. Tahap Analisis Kebutuhan.....	45
2. Tahap Desain.....	46
3. Tahap Pengembangan.....	47
4. Tahap Uji Coba.....	47
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
D. Uji Coba Produk.....	48
1. Desain Uji Coba.....	48
a. Uji Alpha.....	49
b. Uji Beta.....	49
2. Subjek Uji Coba.....	50
3. Jenis Data.....	51
4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	52
a. Teknik Pengumpulan Data.....	52
b. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
5. Teknik Analisis Data.....	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	60
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	61
a. Analisis.....	62
b. Desain.....	65
c. Pengembangan.....	72
d. Uji Coba Lapangan.....	87
3. Analisis Data.....	91
a. Analisis Data Ahli Materi.....	91
b. Analisis Data Ahli Media.....	93
c. Analisis Hasil Data Kelompok Kecil.....	95
d. Analisis Hasil Data Kelompok Besar.....	95
e. Revisi Produk.....	96
B. Pembahasan.....	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	112
A. Simpulan.....	112
B. Keterbatasan Penelitian.....	113
C. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Materi	35
2. Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Media.....	36
3. Kisi-Kisi Kuesioner untuk Siswa	37
4. Kuesioner untuk Ahli Materi	54
5. Kuesioner untuk Ahli Media	55
6. Kuesioner untuk Siswa	56
7. Pedoman Skala Lima	57
8. Konversi Nilai Skala Likert	58
9. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	71
10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif .	74
11. Hasil Validasi Tahap Pertama Aspek Isi.....	76
12. Hasil Validasi Tahap Pertama Aspek Pembelajaran	77
13. Hasil Validasi Tahap Kedua Aspek Isi	79
14. Hasil Validasi Tahap Kedua Aspek Pembelajaran...	80
15. Hasil Validasi Tahap Pertama Aspek Tampilan	82
16. Hasil Validasi Tahap Pertama Aspek Pemrogaman.	83
17. Hasil Validasi Tahap Kedua Aspek Tampilan	85
18. Hasil Validasi Tahap Kedua Aspek Pemrogaman ...	86
19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	88
20. Hasil Uji Coba Kelompok Besar/Lapangan	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Pikir.....	41
2. Tahap Pengembangan Desain Media Pembelajaran <i>Online</i> Berbasis Aplikasi <i>Prezi</i>	44
3. Pengembangan Desain Media Pembelajaran <i>Online</i> Berbasis Aplikasi <i>Prezi</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang Dikembangkan dengan Media Pembelajaran <i>Online</i> Berbasis Aplikasi <i>Prezi</i> di SMK Negeri 1 Bantul.....	119
2. Desain <i>Template</i> Media Pembelajaran <i>Online</i> Berbasis Aplikasi <i>Prezi</i> Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.....	120
3. Instrumen Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Online</i> Berbasis Aplikasi <i>Prezi</i> Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.....	129
1. Lembar Evaluasi oleh Ahli Materi.....	132
2. Lembar Evaluasi oleh Ahli Media.....	139
3. Lembar Evaluasi oleh Siswa.....	146
4. Silabus Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia...	149
5. Hasil Validasi Ahli Materi.....	158
6. Hasil Validasi Ahli Media.....	163
7. Hasil Validasi oleh Siswa.....	168
8. Foto Uji Coba.....	171
9. Surat Ijin Penelitian.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan guna menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik, apabila sistem pendidikan di suatu negara dapat dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik pula. Definisi pendidikan secara khusus telah diatur di dalam UU Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa, “pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif yang mengarah pada tercapainya pribadi yang dewasa”. Salah satu contoh penyelenggaraan kegiatan pendidikan yang ada di Indonesia adalah jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan menengah atas maupun pendidikan menengah kejuruan serta pendidikan tinggi yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta.

Kegiatan pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah menyampaikan suatu pesan dari sumber berita atau pesan baik secara langsung maupun menggunakan media yang digunakan kepada penerima pesan. Sumber pesan dalam kegiatan pembelajaran adalah guru, pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran, media adalah alat bantu yang digunakan untuk mengirim isi

pesan, dan penerima pesan adalah siswa.

Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen pelaku yang ada didalamnya yaitu guru dan siswa, selain kedua komponen tersebut ada juga salah satu komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau isi materi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi salah satu faktor penyebab perubahan paradigma di dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang awalnya berorientasi pada guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered*) dengan menggunakan media konvensional beralih kepada pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*) dengan menggunakan media berbasis teknologi dan informasi. Pernyataan tersebut dimuat di dalam surat kabar kompas yang terbit pada tanggal 6 Januari 2014 yang menuliskan bahwa siswa kelas “*online*” lebih unggul dari kelas konvensional, dari sebuah penelitian yang dilakukan di salah satu universitas di Amerika Serikat yang menyebutkan bahwa siswa kelas *online* rata-rata antara 90-100% akan memperoleh nilai ujian di atas C daripada kelas konvensional yang masih menunjukkan hasil rendah dimana hasil ujian yang diperoleh masih

terdapat 60% siswa yang memperoleh nilai C, lebih lanjut hal tersebut diungkapkan salah satu faktor penyebabnya, yaitu bahwa siswa kelas “*online*” mempunyai akses materi yang lebih luas tanpa batasan tempat dan waktu dibandingkan dengan siswa kelas konvensional yang mengandalkan kegiatan pembelajaran dan akses materi di dalam kelas saja. Hal itu juga yang memicu salah satu universitas di Jakarta yaitu Binus *Business School* menerapkan sistem pembelajaran *online* di program pascasarjana magister manajemen. Diharapkan ke depan dengan sistem kegiatan pembelajaran *online* dapat membantu memaksimalkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa di universitas tersebut dan tidak menutup kemungkinan diterapkan untuk jenjang pendidikan yang lainnya.

Berdasarkan tulisan di atas maka dapat dikatakan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pemanfaatan media pembelajaran *online* dalam kegiatan pembelajaran telah memberikan dampak yang besar di dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang semula terbatas macamnya dan bersifat konvensional menjadi media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi baik bersifat *online* maupun *offline* yang dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan mempermudah siswa dalam melakukan akses materi.

Salah satu bentuk teknologi informasi dan komunikasi pada abad 21 ini adalah internet. Jaringan internet merupakan salah satu jenis jaringan yang populer dimanfaatkan, karena internet merupakan teknologi informasi yang mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan informasi dari berbagai jenis dan bentuk informasi yang dapat dipakai secara bersama-sama.

Pemanfaatan teknologi internet di dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran pembelajaran *online* berbasis teknologi dan informasi, cara kerja dari media pembelajaran *online* adalah dengan bantuan jaringan internet. Media pembelajaran *online* mempunyai beragam jenis, contohnya aplikasi *android*, multimedia berbasis *web* maupun *blog*, dan juga bank soal *online*. Keberagaman media yang mudah diakses tersebut apabila dapat dimanfaatkan dengan maksimal maka dapat membantu proses penyampaian materi dengan cara yang lebih bervariasi.

Pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran pada saat ini masih berada pada level perguruan tinggi dan belum merata. Hal tersebut ditunjukkan pada jenjang level SD sampai dengan SMA/SMK, pemanfaatan internet masih sangat minim dan terbatas pada daerah perkotaan yang sudah memiliki jaringan atau koneksi internet, kondisi ini disebabkan kemampuan guru dalam memanfaatkan internet dalam pembelajaran masih belum optimal. Hal tersebut terlihat pada situs-situs pembelajaran yang ada di internet, misalnya www.invir.com dan www.edukasi.net. Situs tersebut belum dikemas untuk pembelajaran

yang siap digunakan siswa dan umumnya menjual produk pendidikan seperti *software* pembelajaran dan bank soal. Di sisi lain, belum optimalnya pemanfaatan internet untuk proses pembelajaran ini berdampak negatif terhadap siswa. Apalagi dengan banyaknya jejaring sosial di internet seperti *facebook*, *twitter*, *google+*, dan *game online* yang sangat diminati oleh siswa yang dapat diakses melalui komputer, maupun *smartphone* kapan saja dan dimana saja.

Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia merupakan salah satu kompetensi yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Berdasarkan kurikulum SMK Negeri 1 Bantul, kompetensi ini bertujuan agar siswa dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam melakukan kegiatan otomatisasi perkantoran dalam hal penanganan surat menyurat. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai apabila metode pembelajaran yang digunakan tidak mampu mendorong pembentukan kreativitas, keaktifan, dan kemandirian siswa. Suatu proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan aktif apabila seluruh komponen yang berpengaruh dalam prosesnya saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan survei yang dilakukan di SMK Negeri 1 Bantul, kenyataan di lapangan masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut antara lain: *pertama*, pembelajaran pada Standar Korespondensi Bahasa Indonesia belum pernah menggunakan desain media pembelajaran

online berbasis aplikasi *prezi*, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber pesan (*teacher centered*); *Kedua*, ketersediaan laboratorium komputer yang dilengkapi koneksi internet yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal karena penggunaannya masih terbatas pada pembelajaran Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak; *ketiga*, pembelajaran pada Standar Korespondensi Bahasa Indonesia masih mengandalkan modul dan catatan.

Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Pembelajaran Standar Korespondensi Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran *online* berbasis teknologi dan informasi yang didukung jaringan internet akan menggeser pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang variatif. Pengembangan desain media pembelajaran *online* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia berbasis aplikasi *prezi* diharapkan dapat dijadikan inovasi pada kegiatan pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Pada uji coba produk ini nantinya media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran untuk mengakses materi.

Pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* merupakan media pembelajaran yang disediakan oleh situs resmi www.prezi.com yang dibantu koneksi internet. Desain aplikasi *prezi*

mempunyai banyak fasilitas menarik dibandingkan dengan media presentasi lainnya yang bersifat *offline*. Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran *online* yang inovatif dan membantu siswa mengakses materi dengan mudah tanpa batasan tempat dan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan membantu siswa untuk mempermudah melakukan akses materi, maka dari itu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Prezi pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran pada Standar Korespondensi Bahasa Indonesia belum pernah menggunakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*.

2. Ketersediaan laboratorium komputer yang dilengkapi koneksi internet yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal karena penggunaannya masih terbatas pada pembelajaran Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak.
3. Media pembelajaran yang digunakan pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia masih mengandalkan modul dan catatan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dan mengingat adanya keterbatasan, maka penelitian dan pengembangan ini fokus pada pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran *online* yang inovatif pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dan membantu mempermudah siswa dalam mengakses materi pembelajaran dengan bantuan koneksi internet.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa

Indonesia untuk siswa kelas X SMK Kompetensi Keahlian administrasi perkantoran?

2. Bagaimana kelayakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran yang inovatif berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat dikemukakan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.
2. Mengetahui kelayakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran yang inovatif berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Desain media pembelajaran *online* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *prezi for window or Macbook*.
2. Desain media pembelajaran *online* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *prezi* tipe *prezi for education*.
3. Desain media pembelajaran *online* yang dikembangkan menggunakan lisensi tipe *prezi enjoy edu* dengan fasilitas berbagai macam *slide*

presentasi yang menarik, *backsound theme, recorder, film, video*, dan memiliki kapasitas 100 MB.

4. Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan memuat materi pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dan tugas mandiri siswa dengan desain menarik yang tersedia di situs www.prezi.com.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini digunakan sebagai salah satu persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton serta pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemanfaatan internet sebagai alat bantu pembelajaran dan memotivasi siswa dalam mempelajari materi Korespondensi Bahasa Indonesia, sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih baik lagi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam uraian ini perlu dikemukakan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a. Kegiatan belajar akan lebih mudah dilaksanakan jika guru mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Terdapat sarana yang mendukung diantaranya adanya laboratorium komputer yang terhubung dengan koneksi internet.
- c. Siswa pada umumnya sudah mampu mengoperasikan komputer.
- d. Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* memiliki kemampuan menggabungkan dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan *video* sehingga dapat mengaktifkan sel motorik siswa.

- e. Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* merupakan salah satu solusi alternatif untuk mengatasi masalah ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran.
- f. Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* memiliki kelebihan dibandingkan media yang lain, misalnya desain lebih menarik, banyak pilihan, dan dapat dijadikan versi *offline*.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Desain media pembelajaran yang disajikan dalam pengembangan ini terbatas pada materi pokok Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.
- b. Pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Bantul.
- c. Jumlah siswa Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang mempunyai Laptop atau komputer pribadi adalah 30 siswa dari 64 siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.
- d. Ketika *loading* koneksi internet lama, maka desain aplikasi *prezi* tidak dapat digunakan dengan maksimal karena tidak dapat membuka desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dengan cepat.

I. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 407).
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
3. Media pembelajaran *online* adalah alat yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dibantu dengan koneksi internet.
4. Aplikasi *prezi* adalah sebuah *software* aplikasi *online* dan *offline* yang disediakan oleh situs resmi www.prezi.com yang dapat digunakan sebagai media presentasi yang menarik dan inovatif.
5. Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* adalah media pembelajaran yang dikembangkan dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *prezi*.
6. Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia adalah salah satu kompetensi yang terdapat di Sekolah Menengah Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Kompetensi ini bertujuan agar siswa dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan melakukan kegiatan otomatisasi perkantoran dalam hal penanganan surat menyurat.

7. Desain berasal dari bahasa inggris “*design*” yang berarti rancangan, rencana, atau reka rupa. Secara definisi, desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda maupun ide gagasan.
8. Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* adalah suatu ide/gagasan yang memperhatikan berbagai aspek terkait tentang pengembangan suatu produk berupa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* guna membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakekat Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru atau pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Salah satu contoh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan adalah penemuan-penemuan berbagai macam media pembelajaran yang berguna untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa ahli dalam dunia pendidikan mengungkapkan beberapa definisi media pembelajaran, antara lain:

- 1) Menurut Arif Rahman (2011: 7) mengungkapkan, media adalah bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Media berasal dari bahasa latin (*medium*) (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media meliputi enam kategori dasar yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) benda-benda, dan manusia.
- 2) Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 5) mengungkapkan, kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” . Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Sedangkan media pembelajaran diungkapkan selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur.

- 3) Menurut Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto (2011: 7) mengungkapkan, kata media berasal dari bahasa arab yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus Beliau mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
- 4) Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 1) mengungkapkan bahwa media pengajaran atau pembelajaran mempunyai kedudukan sebagai alat bantu mengajar, ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.
- 5) Menurut Azhar Arsyad (2011: 6) mengungkapkan bahwa media pembelajaran atau pendidikan memiliki beberapa pengertian, meliputi:
 - a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat dan didengar dengan pancaindera.
 - b) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
 - c) Penekanan media pendidikan pada visual dan audio.
 - d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
 - e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
 - f) Media pendidikan dapat digunakan secara massal, contoh : radio, televisi. Kelompok besar dan kelompok kecil, contoh : film, *slide*, video, *OHP*, modul.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah

sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

b. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana atau media konvensional hingga media yang rumit atau media yang berbasis teknologi. Berikut beberapa jenis media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto (2011: 73), membagi jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan pada karakteristik, sifat media, baik dilihat dari bentuk, teknik pemakaian, ataupun kemampuannya.

- 1) Dilihat dari sifat atau jenisnya, media dikelompokkan sebagai berikut:
 - a) Kelompok media yang hanya dapat didengar atau media yang mengandalkan kemampuan suara, disebut media auditif, contohnya media radio dan *audio* atau *tape recorder*.

- b) Kelompok media yang hanya mengandalkan indera penglihatan disebut dengan media *visual*, contohnya gambar, foto, *slide*, kartun, model, dan sebagainya.
 - c) Kelompok media yang dapat didengar dan dilihat disebut dengan media *audio visual*, seperti *sound*, film, video, dan *filmstrips*.
- 2) Media pembelajaran dilihat dari teknik pemakaianya, media dapat dikelompokkan seperti berikut ini:
- a. Media elektronik atau media yang hanya dapat digunakan dengan memakai bantuan alat-alat elektronik, seperti *over head projector*, *slide projector*, televisi, dan radio.
 - b. Media *non* elektronik adalah media yang dapat digunakan tanpa bantuan alat-alat elektronik, seperti kelompok media grafis, model, dan *chart*.
- 3) Media pembelajaran dilihat dari kemampuannya dibagi menjadi:
- a) Media yang mempunyai jangkauan dan serentak, seperti radio dan televisi. Pemanfaatan media ini tidak terbatas pada tempat dan ruangan.
 - b) Media yang mempunyai jangkauan terbatas, seperti *OHP*, *slide* suara, dan *film slide*. Media semacam ini pemanfaatannya memerlukan tempat dan penataan khusus.

- c) Media yang dimanfaatkan secara individu, seperti model pembelajaran berprogram dan pembelajaran melalui komputer.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 3) mengungkapkan beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti *slide*, film *strips*, film, penggunaan *LCD OHP*, dan penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Dina Indriana (2011: 53-54) menyebutkan beberapa ciri-ciri media pembelajaran, antara lain:

- 1) Sesuatu yang menjadi penekanan dalam media pengajaran adalah keperagaan, yang berasal dari kata “raga”. Sedangkan,

kata raga berarti sesuatu yang dapat di indra, yakni dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati.

- 2) Media pengajaran merupakan bentuk komunikasi guru dan murid.
- 3) Media pengajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar di dalam kelas atau luar kelas.
- 4) Media pengajaran itu erat kaitannya dengan metode mengajar.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27) mengungkapkan beberapa pendapat mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya,

dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membutuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa manfaat media yang telah dikemukakan, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.
- b. Proses belajar mengajar menjadi semakin mendalam, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Perencanaan yang baik tersebut meliputi metode dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Azhar arsyad (2011: 75) mengungkapkan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. 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 pengelompokan sasaran, apakah media pembelajaran yang dipilih digunakan untuk kelompok massa atau perorangan.
- 6) Memperhatikan mutu teknis.

Menurut Etin Solihatin dan Raharjo (2007: 31) menjelaskan secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut: (1) tujuan; (2) sasaran didik; (3) karakteristik media yang bersangkutan; (4) waktu; (5) biaya; (6) ketersediaan; (7) konteks penggunaan; (8) mutu teknis; dan (9) prinsip pemanfaatan media.

Berdasarkan beberapa kriteria pemilihan media yang telah dikemukakan, dapat diambil kesimpulan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan adalah

- a. Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, yang mengacu kepada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memiliki nilai rasional, ilmiah, praktis, luwes, dan bertahan.
- c. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya mudah untuk digunakan di dalam proses kegiatan pembelajaran.
- d. Media yang digunakan untuk proses pembelajaran harus tepat sasaran, apakah media yang digunakan efektif untuk kelompok besar atau pada kelompok kecil, atau hanya untuk perorangan.

e. Mutu teknis pada media pembelajaran memiliki kejelasan penyampaian informasi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

f. Penggunaan Media Pembelajaran

Azhar arsyad (2011: 82-83) mengungkapkan beberapa penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media berbasis manusia, merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi dimana penyampai informasi dilakukan oleh manusia kepada manusia lain secara langsung.
- 2) Media berbasis cetakan, merupakan media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk buku teks yang memperhatikan tata cara atau pedoman enam elemen, meliputi : konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan spasi.
- 3) Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan), media dapat berbentuk gambar, diagram, peta, dan grafik.
- 4) Media berbasis *audio-visual*, merupakan media hasil penggabungan antara gambar atau sesuatu yang dapat dilihat dengan audio atau suara.
- 5) Media berbasis komputer, penggunaan media komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

- a) Merencanakan, mengatur, dan mengorganisasikan, menjadwalkan pengajaran.
- b) Mengevaluasi siswa (*test*).
- c) Mengumpulkan data mengenai siswa.
- d) Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- e) Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Berdasarkan proses penggunaan media yang telah dikemukakan, dapat diambil kesimpulan bahwa proses penggunaan media pembelajaran melalui tiga tahap, yaitu:

- a. Media pembelajaran konvensional, yaitu penyampaian informasi dari satu manusia ke manusia lainnya secara langsung.
- b. Media pembelajaran dalam bentuk teks, yaitu buku, modul, catatan, dan lain sebagainya.
- c. Media pembelajaran dalam bentuk *audio visual*, yaitu media yang menggabungkan antara suara dengan gambar.
- d. Media pembelajaran dalam bentuk berbasis komputer.

2. Desain Media Pembelajaran

Desain merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris “*design*” yang berarti rencana, secara definisi desain adalah ilmu yang berhubungan dengan suatu perencanaan atau suatu perancangan. Menurut *Analogus With Humanities Science* yang telah diterjemahkan

ke dalam bahasa Indonesia, desain adalah rencana, keterampilan, pengetahuan, dan medan pengalaman manusia yang tercermin dalam apresiasi serta penyesuaian hidup terhadap kebutuhan hidup.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa desain suatu bentuk perancangan yang meliputi berbagai aspek yang diwujudkan dalam bentuk ide/gagasan maupun realitas benda.

Aspek yang diperhatikan ketika akan melakukan desain adalah sebagai berikut:

- a. Fungsional, yaitu desain yang tepat guna
- b. Aman, yaitu melindungi manusia dari bahaya
- c. Terampil, yaitu cekatan, tangkas, gesit, mampu, dan cerdik
- d. Ekonomis, yaitu efisien, efektif, dan praktis bagi calon pengguna
- e. Estetis, yaitu desain yang dibuat dalam bentuk tepat dan serasi
- f. Sikap, yaitu desain yang dibuat atau dikembangkan konsisten tidak berubah-ubah

Media pembelajaran sendiri dapat diartikan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran merupakan suatu rencana ide/gagasan yang memperhatikan berbagai aspek terkait dengan pengembangan suatu produk untuk mendukung kegiatan pembelajaran dalam wujud media pembelajaran baik secara

konvensional maupun berbasis teknologi dan informasi, contoh pengembangan media pembelajaran *online*.

3. Desain Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi*

Daryanto (2010: 60) berpendapat bahwa kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dapat membantu guru menyampaikan materi lebih detail serta membantu siswa lebih memahami isi materi yang disampaikan. Sutrisno (2011: 57) menyatakan bahwa media pembelajaran berlandaskan teknologi informasi dan komunikasi merupakan media berupa multimedia, internet, atau *website*.

Dari kedua pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hakekat dari media pembelajaran *online* berbasis teknologi dan informasi merupakan media yang berlandaskan pada teknologi dan informasi yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi lebih mendalam. Media pembelajaran berbasis TIK berbentuk antara lain multimedia pembelajaran, internet, dan *website*.

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 *software*

website resmi *Prezi.com*. Dikutip dari *journal of hospitality, leisure, sport, and tourism education*, Harris (2011 : 79) menyatakan bahwa:

Prezi is relatively new piece of software, so far not discussed in the literature and available for use free of charge. Prezi offers a number of basic design templates enabling combinations of text, images, embedded objects and hyperlinks. These can be joined by adding a path between them. When presentation runs, different sections are displayed in close up, in sequence, to give the effect of zooming.

Prezi adalah bagian yang relatif baru dari perangkat lunak, sejauh ini tidak dibahas dalam literatur dan tersedia untuk digunakan secara gratis. *Prezi* menawarkan sejumlah desain dasar *template* yang memungkinkan kombinasi dari teks, gambar, video, dan *hyperlink*.

Dikutip dari jurnal *education glossary*, Story (2012: 1) berpendapat bahwa:

Presentation tools such as Prezi allow one to create interactive presentations and promote visual literacy. This tools give teachers and students to ability to upload, create, edit, and share interactive and enganging presentations at any time from only place. Prezi may be utilized to create an enganging and interactive word will.

Alat presentasi seperti *prezi* memungkinkan seseorang untuk membuat presentasi interaktif dan mengenalkan bentuk visual. Alat ini menyediakan fasilitas untuk guru dan siswa melakukan kegiatan meng-*upload*, membuat, mengedit, dan berbagi presentasi interaktif.

Clarke (2012 : 1) berpendapat bahwa:

Prezi is to powerpoint as movies are to screenplays as complete whiteboard tool that allows you to script and navigate your presentation in different innovative approaches. In Prezi charting the movement through your slides generates some

amazing transitions. Prezi is for the advanced powerpoint user who yearns to do more.

Prezi adalah alat memungkinkan Anda untuk menavigasi naskah dan presentasi Anda dalam pendekatan inovatif yang berbeda. *Prezi* adalah media yang digunakan untuk pengguna tingkat lanjut dari alat presentasi untuk tingkat lebih bervariasi.

Daryanto (2010: 52-53) berpendapat bahwa media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar dapat bertujuan, terjadi, dan terkendali. Lebih lanjut Daryanto (2010: 53) mengungkapkan beberapa alasan bahwa media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* perlu diintegrasikan di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dapat mengubah paradigma dalam proses belajar mengajar, dari keadaan semula menganggap guru sebagai pusat pembelajaran berubah menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa.
- b. Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* merupakan media pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif, sehingga secara terus menerus akan melibatkan interaksi antara guru dan siswa di dalam proses pembelajaran.

Muhammad Embi (2011: 129) berpendapat bahwa media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. mempunyai tampilan *slide* yang beragam dan menarik.
- b. Tidak perlu berpindah satu *slide* ke *slide* yang lain, karena semua ada dalam satu layar dan jika ingin berpindah maka cukup menekan tombol kanvas besar dalam tampilan sesuai dengan urutan materi.
- c. Dapat menggabungkan gambar, bunyi, *teks*, dan video dalam satu tampilan.
- d. Memiliki fasilitas *zoom in* dan *zoom out*, yang digunakan untuk memperbesar dan memperkecil objek secara mendetail.
- e. Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu *offline* dan *online*.

Berdasarkan kedua uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* merupakan suatu ide/gagasan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran guna membantu kegiatan belajar siswa dengan bantuan koneksi internet atau *online* dalam bentuk desain media pembelajaran *online* yang berisi tentang materi yang di-*input* ke dalam desain yang dikembangkan sehingga siswa dapat mengakses materi secara langsung tanpa batasan waktu dan tempat, baik dengan menggunakan fasilitas laboratorium komputer yang tersedia di sekolah maupun

menggunakan fasilitas komputer pribadi yang terhubung dengan koneksi internet.

4. Ruang Lingkup Materi

a. Pengertian Standar Kompetensi

Berdasarkan kutipan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia yang disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2010 tentang Definisi dan Pengertian Kompetensi dan *Learning Outcomes*, menjelaskan bahwa standar kompetensi adalah “perumusan tentang kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan yang didasari atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan”. Menurut Martinis Yamin dan Maisah (2009: 76) mendefinisikan standar kompetensi adalah batasan dan arah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran suatu mata pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa standar kompetensi adalah batasan dan arah kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

b. Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nasional (Permendiknas) Nomor 54 tahun 2013 menyatakan bahwa para lulusan Pendidikan Menengah Kejuruan atau SMK diharapkan memiliki wawasan ilmu pengetahuan yang meliputi :

1. Sikap: memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berilmu, berakhhlak mulia, percaya diri, dan tanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
2. Pengetahuan: memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.
3. Keterampilan: Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nasional (Permendiknas) Nomor 70 tahun 2013 menyatakan bahwa Korespondensi Bahasa Indonesia mencakup dua kompetensi, yaitu kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi inti, meliputi:

- a) Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- b) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Sedangkan kompetensi dasar Korespondensi Bahasa Indonesia, meliputi:

- a. Mendeskripsikan konsep komunikasi
- b. Mengidentifikasi dasar-dasar surat menyurat
- c. Mengidentifikasi prosedur surat menyurat, contoh surat pribadi, niaga, dan surat dinas dalam bahasa Indonesia
- d. Mengidentifikasi prosedur pembuatan surat dinas
- e. Menguraikan cara membuat surat bahasa inggris (*english correspondence*)
- f. Menerapkan konsep komunikasi
- g. Menerapkan dasar-dasar surat menyurat
- h. Mempraktikkan prosedur surat menyurat, contoh surat pribadi, niaga, dan surat dinas dalam bahasa Indonesia
- i. Mempraktikkan prosedur pembuatan surat dinas

Djoko Purwanto (2007:1) berpendapat bahwa korespondensi merupakan “salah satu bentuk komunikasi verbal yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan bisnis maupun nonbisnis dalam bentuk tertulis, baik dalam bentuk surat, memo, proposal, agenda, dan laporan”. Kegiatan korespondensi dapat dilakukan oleh seseorang maupun lembaga kepada orang lain maupun lembaga lain dengan tujuan tertentu.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia tidak hanya terbatas pada kajian teori saja namun juga melaksanakan praktik dari teori yang telah dipelajari.

5. Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian

Guna mendapatkan kelayakan instrumen yang digunakan, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan analisis dokumen
- b. Menyusun kisi-kisi instrumen
- c. Menyusun butir-butir instrumen

Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa kuesioner (angket), terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen yang diadaptasi dari Sofyan Hamid: 2010, 58-63, sebagaimana tercantum pada tabel:

a. Instrumen untuk ahli materi

Instrumen untuk ahli materi berupa angket/kuesioner yang digunakan sebagai acuan menilai kelayakan desain media pembelajaran *online* yang dikembangkan dan panduan merevisi aspek isi dan aspek pembelajaran, adapun instrumen angket/kuesioner untuk ahli materi dapat di baca pada tabel 1. Kisi-kisi kuesioner untuk ahli materi berikut ini:

Tabel 1. Kisi-kisi kuesioner untuk ahli materi

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran b. Pemberian petunjuk belajar c. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian d. Pemberian latihan evaluasi e. Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri f. Kejelasan bahasa yang digunakan g. Kesesuaian video untuk memperjelas isi h. Kebebasan memilih menu
2	Aspek isi	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyampaian materi yang menarik b. Kebenaran materi c. Ketepatan cakupan materi d. Penyampaian materi yang urut e. Pemberian contoh-contoh yang tepat dengan materi yang disampaikan f. Adanya soal-soal latihan g. Penggunaan bahasa yang tepat h. Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar i. Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi j. Kesesuaian video untuk memperjelas materi

Sumber: Sofyan Hamid (2010)

b. Instrumen untuk ahli media

Instrumen untuk ahli media berupa angket/kuesioner yang digunakan sebagai acuan menilai kelayakan desain media pembelajaran *online* yang dikembangkan dan panduan merevisi aspek tampilan dan aspek pemrograman, adapun instrumen angket/kuesioner untuk ahli media dapat di baca pada tabel 2.

Kisi-kisi kuesioner untuk ahli media berikut ini:

Tabel 2. Kisi-kisi kuesioner untuk ahli media

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek tampilan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemilihan jenis huruf b. Pemilihan ukuran huruf c. Penggunaan jarak baris d. Keterbacaan teks e. Tampilan gambar f. Penempatan gambar g. Tata letak (<i>lay out</i>) h. Daya dukung musik i. Pemilihan <i>button</i> j. Konsisten penempatan <i>button</i> k. Keserasian warna <i>background</i> dengan teks l. Konsisten penyajian antar halaman m. Tampilan video
2	Aspek pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> a. Tingkat interaktivitas siswa dengan media b. Kemudahan navigasi c. Kemudahan memilih menu sajian d. Kebebasan menu sajian e. Kemudahan dalam penggunaan f. Kejelasan petunjuk penggunaan g. Efisiensi teks h. Efisiensi gambar i. Efisiensi video

Sumber: Sofyan Hamid (2010).

c. Instrumen untuk siswa

Instrumen untuk siswa berupa angket/kuesioner yang digunakan sebagai acuan menilai kelayakan desain media pembelajaran *online* yang dikembangkan pada aspek penggunaan, adapun instrumen angket/kuesioner untuk siswa dapat di baca pada tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk siswa berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi kuesioner untuk siswa

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Kejelasan petunjuk belajar c. Kejelasan uraian materi d. Pemberian contoh e. Pemberian evaluasi f. Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih soal latihan secara mandiri g. Kejelasan bahasa yang digunakan h. Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi i. Kesesuaian bahasa yang digunakan j. Kesesuaian video untuk memperjelas isi k. Kebebasan memilih menu l. Daya dukung musik m. Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan

Sumber: Sofyan Hamid (2010)

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Guna melengkapi kajian teori yang telah diuraikan di atas, berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Sutirman (2009), Penelitian dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Web* untuk Mata Kuliah Manajemen Kearsipan. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui multimedia pembelajaran berbasis *web* memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang mengakses materi perkuliahan melalui *web* tanpa unsur multimedia atau hanya berupa *hiperteks*. Dengan demikian, multimedia pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan ini mampu meningkatkan daya tarik, partisipasi, dan kemandirian belajar, serta untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.
2. Ida Rianawaty (2010), Penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Sains Berbasis Web dengan *Portal E-Learning Moodle* untuk Siswa SMP SBI. Kesimpulan pada penelitian ini adalah media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi, validasi ahli media, dan evaluasi siswa. Penggunaan *science e-learning* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Magelang ini efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini berdasarkan peningkatan skor yang dicapai oleh siswa.

3. Wiwi Andriani (2011), Penelitian dengan judul Pengembangan *E-Learning* Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI SMA. Kesimpulan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan siswa menilai sangat baik untuk aspek pembelajaran, tampilan, dan isi. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TIK menggunakan *e-learning* TIK lebih baik daripada *powerpoint* berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa.
4. Shandra Ardiansyah (2013), Penelitian dengan Judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web-Blog* pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah multimedia yang dikembangkan mendapatkan nilai sangat baik, dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web-blog* pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak yang dikembangkan dianggap layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan atas beberapa penelitian relevan yang telah disampaikan, bahwa pembelajaran membutuhkan inovasi-inovasi baru dalam upaya peningkatan mutu pendidikan agar dapat membantu memudahkan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

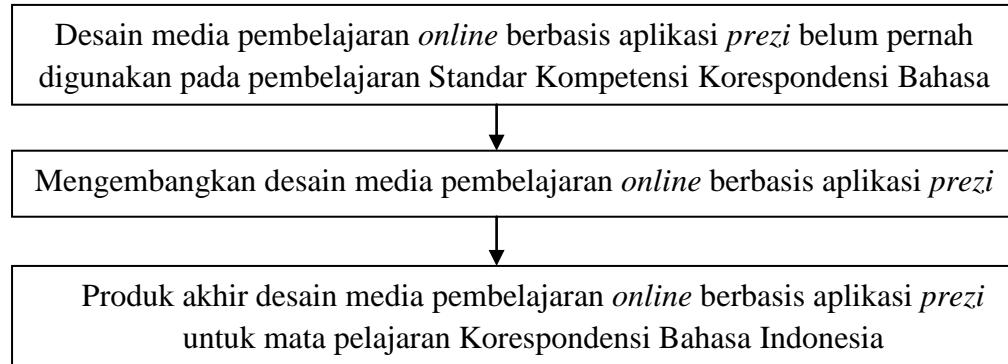
Berdasarkan rumusan masalah, deskripsi teori, dan hasil penelitian yang relevan di atas, kompetensi yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Kompetensi ini bertujuan agar siswa dapat memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam melakukan kegiatan otomatisasi perkantoran dalam hal penanganan surat-menyurat.

Keberhasilan proses pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh banyak faktor, baik siswa, guru, media, metode maupun pendekatan yang digunakan. Hal ini disebabkan karena setiap individu atau siswa memiliki perbedaan dalam gaya belajar.

Proses pembelajaran akan terjadi apabila tersedia sekurang-kurangnya dua unsur, yakni orang yang belajar dan sumber belajar. Efektivitas pemanfaatan sumber belajar dan media dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian pemilihan media dengan karakteristik materi, situasi, dan lingkungan belajar serta strategi pembelajaran yang dirancang.

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah memicu kecenderungan pergeseran dari pembelajaran konvensional secara tatap muka ke arah pembelajaran jarak jauh yang dapat diakses dengan menggunakan media, seperti komputer, multimedia, dan internet tanpa dibatasi jarak, tempat, dan waktu dalam proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* diharapkan dapat dijadikan solusi alternatif untuk membantu guru mengatasi keterbatasan ketersediaan dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk mata pelajaran Korespondensi Bahasa Indonesia dan memfasilitasi siswa agar lebih mudah melakukan akses materi tanpa batasan waktu dan tempat. Guna mendapatkan produk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang layak untuk digunakan dalam membantu menyampaikan materi mata pelajaran Korespondensi Bahasa Indonesia dibutuhkan perencanaan dan proses pengembangan yang melalui prosedur yang benar. Berikut gambar 1. Struktur kerangka pikir berikut ini:



Gambar 1.

Struktur kerangka pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka kaitannya dengan penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

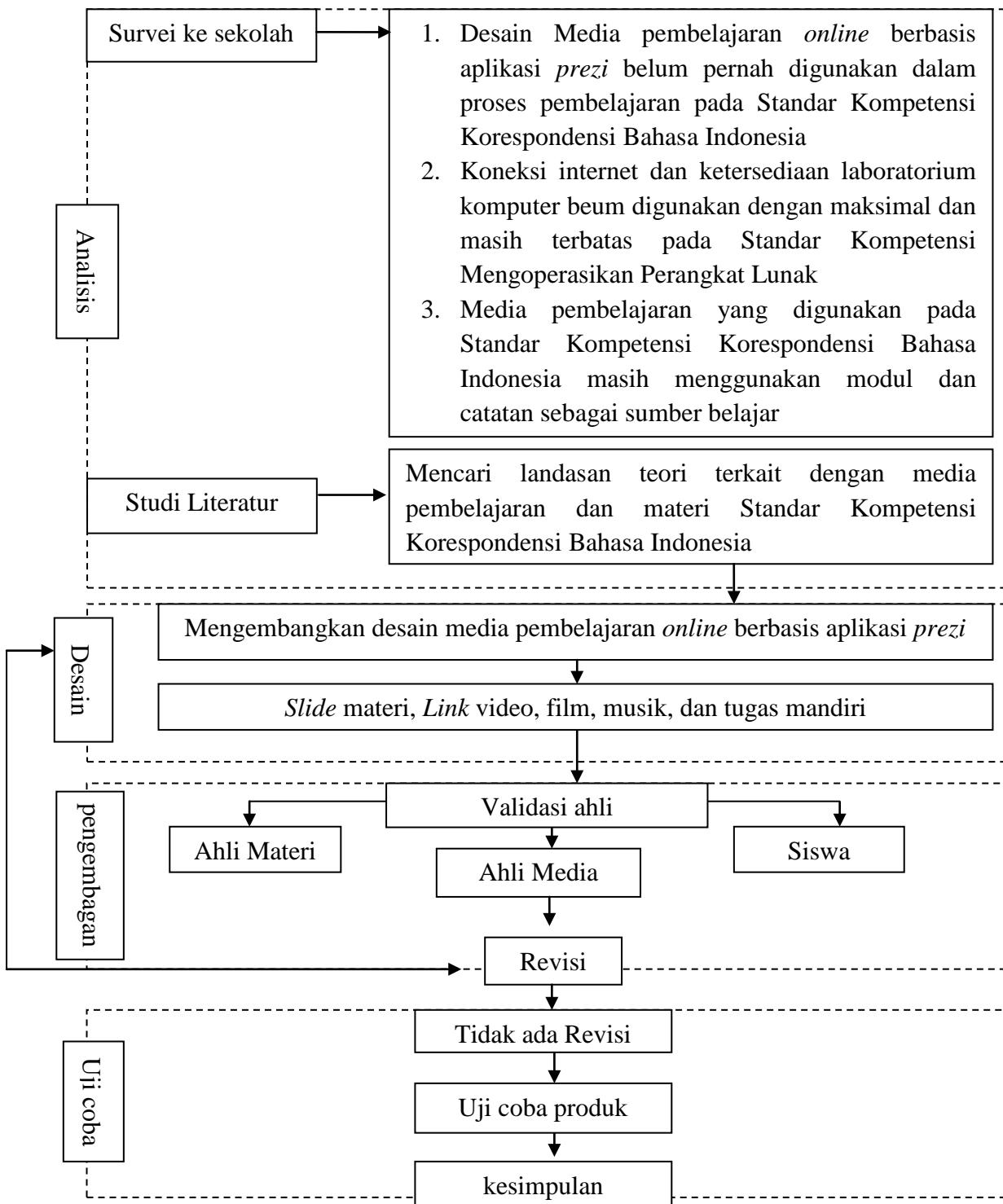
1. Bagaimana mengembangkan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dengan menggunakan fasilitas *prezi for education* pada situs www.prezi.com ?
2. Bagaimana penilaian desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dilihat dari aspek tampilan ?
3. Bagaimana penilaian desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dilihat dari aspek pemrograman ?
4. Bagaimana penilaian desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dilihat dari aspek isi materi ?
5. Bagaimana penilaian desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dilihat dari aspek pembelajaran ?
6. Bagaimana penilaian desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dilihat dari aspek penggunaan ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian Pengembangan

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, maka metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *R & D* (*Research and Development*). Penelitian ini akan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang di adaptasi dari Munir. Prosedur tersebut terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, uji coba (penilaian), dan implementasi. Penelitian dan pengembangan ini hanya menggunakan empat tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan uji coba (penilaian). Gambar 2. Tahapan prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.

Tahap pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*

Keterangan:

- = urutan setiap tahapan satu ke tahap selanjutnya
 ----- = pengelompokan setiap tahap pengembangan

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini meliputi beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap analisis kebutuhan

Tahap analisis merupakan tahap awal sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, pada tahap ini dilakukan survei ke sekolah yaitu SMK Negeri 1 Bantul untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Kegiatan yang dilakukan ketika survei sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah-masalah yang muncul terkait dengan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dengan guru yang mengampu Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.
- b. Mengumpulkan informasi terkait kurikulum dan materi yang digunakan pada mata pelajaran Korespondensi Bahasa Indonesia.

Setelah melakukan survei di SMK Negeri 1 Bantul, kemudian dilakukan studi literatur guna mendukung pengembangan desain

media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini, serta untuk memperoleh gambaran yang tepat mengenai sistem yang akan dikembangkan. Studi literatur yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi yang akurat dari beberapa sumber terkait dengan teori media pembelajaran, meliputi buku, jurnal, situs resmi dari *website prezi*, dan skripsi dengan judul terkait pengembangan media pembelajaran.

2. Tahap Desain

Tahap desain adalah tahap dimana data-data dari hasil survei dan studi literatur di SMK Negeri 1 Bantul terkumpul, kemudian disusun dan dikaitkan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini difokuskan pada beberapa aspek yaitu:

- a. Merumuskan tujuan pembuatan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* agar sesuai dengan kurikulum dan silabus Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang berlaku pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Bantul.
- b. Memilih *slide* yang runtut guna untuk memasukkan data berupa materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia, hal ini bertujuan agar materi dapat disampaikan secara berurutan dan sistematis sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berlaku di SMK Negeri 1 Bantul.
- c. Membuat kisi-kisi tugas mandiri yang di input ke dalam desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dan dapat di

akses oleh siswa kapan saja secara *online* dengan bantuan koneksi internet.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini merupakan proses mengembangkan produk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Setelah itu produk awal tersebut memasuki proses penilaian oleh validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Setelah dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah proses perbaikan (revisi). Proses perbaikan ini berlangsung hingga peneliti mendapatkan produk yang telah dianggap layak oleh ahli materi dan ahli media.

4. Tahap Uji Coba

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba terhadap siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul sebagai calon pengguna desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Uji coba dalam penelitian ini meliputi uji coba kelompok kecil (*main field test*) yang melibatkan subjek uji coba sebanyak sepuluh siswa (10) dan uji coba lapangan (*operational field test*) yang melibatkan subjek uji coba sebanyak dua puluh siswa (20) dari kelas

X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang diambil secara random/acak.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bantul, yang beralamat di Jalan Sabdodadi-Parangtritis KM 11, Bantul Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-selesai.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas dan kelayakan program dalam mencapai tujuan pembelajaran pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Data-data yang diperoleh digunakan untuk memperbaikki dan menyempurnakan pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia, dengan uji coba ini kualitas program pembelajaran yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris, tidak hanya sebatas teoritis.

1. Desain Uji Coba

Merupakan bagian yang penting dalam penelitian dan pengembangan. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

Desain uji coba pada penelitian dan pengembangan ini meliputi dua tahap yaitu uji alpha dan uji beta.

a. Uji Alpha

Uji alpha untuk pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji alpha ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengeliminasi permasalahan produk, kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi, *link* video, dan tugas mandiri untuk siswa. Penilaian dan saran atau masukan dari ahli materi dan ahli media akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk awal yang dikembangkan sebelum tahap uji coba.

b. Uji Beta

Uji beta adalah tes formal yang dilakukan oleh pengguna atau siswa untuk mengetahui tanggapan siswa tentang pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Langkah-langkah yang dilakukan pada uji beta ada dua tahap, yaitu:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan sepuluh (10) siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul. Pemilihan siswa dilakukan dengan teknik random/acak dari populasi siswa yang ada.

Hasil uji coba kelompok kecil berupa saran dan masukan akan dijadikan dasar revisi produk.

2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran, SMK Negeri 1 Bantul sejumlah dua puluh (20) siswa. Data uji coba yang diperoleh akan dijadikan bahan revisi produk akhir pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi pelajaran Korespondensi Bahasa Indonesia kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

Setelah dilakukan dua tahapan uji beta di atas maka peneliti akan mendapatkan kelayakan produk pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Korespondensi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari:

- a. Satu orang ahli materi, yaitu guru yang mengajar Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Bantul Ibu Nw.

- b. Satu orang ahli media, yaitu dosen yang kompeten dalam bidang media dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan F.I.P UNY Ibu IM.
- c. Siswa kelas X (sepuluh) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul, berjumlah 10 siswa untuk uji coba kelompok kecil
- d. Siswa kelas X (sepuluh) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul, berjumlah 20 siswa untuk uji coba kelompok besar/lapangan

Dengan demikian jumlah subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah 32 orang. Objek uji coba yang diteliti adalah mengenai kualitas dan kelayakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

3. Jenis Data

Pada penelitian dan pengembangan ini, jenis data yang akan didapatkan berupa data kuantitatif. Data kualitatif didapat dari angket subjek uji coba, penelitian kelayakan produk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan produk.

Data kuantitatif didapat dari ahli materi dan ahli media (uji alpha) dan juga dari siswa (uji beta). Data tersebut dibutuhkan agar nantinya dapat memberikan gambaran mengenai kelayakan materi dan

kelayakan teknik tampilan produk yang dikembangkan berupa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket. Cara penyampaian angket langsung dibagikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa setelah pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* selesai dikembangkan.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berupa angket yang disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu: angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, dan angket untuk siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian ini aspek yang dinilai oleh ahli materi, meliputi: aspek pembelajaran dan aspek isi. Unsur yang dinilai oleh ahli media, meliputi: aspek tampilan dan aspek pemrograman. aspek yang dikembangkan untuk siswa adalah aspek penggunaan. Guna mendapatkan kelayakan instrumen yang digunakan, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis dokumen

- 2) Menyusun kisi-kisi instrument.
- 3) Konsultasi kisi-kisi instrumen yang telah dibuat kepada dosen pembimbing
- 4) Menyusun butir-butir instrumen

Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa angket (kuesioner), terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen (adaptasi dari Sofyan Hamid: 2010, 58-63), sebagaimana tercantum pada tabel berikut:

- a. Instrumen kuesioner ahli materi

Digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek kebenaran konsep. Isi dari kuesioner yang diberikan kepada ahli materi memiliki beberapa aspek pokok yang disajikan. Validasi ahli materi dilakukan oleh satu orang guru yang mengajar Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Bantul. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Instrumen angket/kuesioner untuk ahli materi yang berisi rincian dari aspek isi dan pembelajaran dapat di baca pada tabel 4. Kisi- kisi kuesioner untuk ahli materi berikut ini:

Tabel 4. Kisi-kisi kuesioner untuk ahli materi

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran b. Pemberian petunjuk belajar c. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian d. Pemberian latihan evaluasi e. Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri f. Kejelasan bahasa yang digunakan g. Kesesuaian video untuk memperjelas isi h. Kebebasan memilih menu
2	Aspek isi	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyampaian materi yang menarik b. Kebenaran materi c. Ketepatan cakupan materi d. Penyampaian materi yang urut e. Pemberian contoh-contoh yang tepat dengan materi yang disampaikan f. Adanya soal-soal latihan g. Penggunaan bahasa yang tepat h. Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar i. Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi j. Kesesuaian video untuk memperjelas materi

Sumber: Sofyan Hamid (2010)

b. Instrumen kuesioner ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh satu dosen pengajar di Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Instrumen

angket/kuesioner untuk ahli media yang berisi rincian aspek tampilan dan pemrograman dapat di baca pada tabel

5. Kisi- kisi kuesioner untuk ahli media berikut ini:

Tabel 5. Kisi-kisi kuesioner untuk ahli media

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek tampilan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemilihan jenis huruf b. Pemilihan ukuran huruf c. Penggunaan jarak baris d. Keterbacaan teks e. Tampilan gambar f. Penempatan gambar g. Tata letak (<i>lay out</i>) h. Daya dukung music i. Pemilihan <i>button</i> j. Konsisten penempatan <i>button</i> k. Keserasian warna <i>background</i> dengan teks l. Konsisten penyajian antar halaman m. Tampilan video
2	Aspek pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> a. Tingkat interaktivitas siswa dengan media b. Kemudahan navigasi c. Kemudahan memilih menu sajian d. Kebebasan menu sajian e. Kemudahan dalam penggunaan f. Kejelasan petunjuk penggunaan g. Efisiensi teks h. Efisiensi gambar i. Efisiensi video

Sumber: Sofyan Hamid (2010)

c. Instrumen kuesioner oleh siswa

Instrumen kuesioner untuk siswa diisi ketika melakukan uji coba lapangan yang akan menilai kelayakan

pada aspek penggunaan pada pengembangan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Instrumen angket/kuesioner untuk siswa dapat di baca pada tabel 6.

Kisi- kisi kuesioner untuk siswa berikut ini:

Tabel 6. Kisi-kisi kuesioner untuk siswa

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Kejelasan petunjuk belajar c. Kejelasan uraian materi d. Pemberian contoh e. Pemberian evaluasi f. Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih soal latihan secara mandiri g. Kejelasan bahasa yang digunakan h. Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi i. Kesesuaian bahasa yang digunakan j. Kesesuaian video untuk memperjelas isi k. Kebebasan memilih menu l. Daya dukung music m. Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan

Sumber: Sofyan Hamid (2010)

5. Teknik Analisis Data

Setelah melakukan uji coba, data yang diperoleh adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar kuesioner penilaian dianalisis dengan deskriptif kuantitatif, selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) yang diadaptasi dari Sugiyono (2012: 93), untuk mengetahui kelayakan

produk maka digunakan pedoman konversi skala lima yang dikembangkan oleh Sugiyono (2012: 89) sebagaimana tertera di dalam table 7. Konversi nilai skala likert berikut ini:

Tabel 7. Konversi Nilai Skala Lima

Data kuantitatif	Interval Skor	Kriteria
5	$X > \bar{X}_i + 1,80 S_{B_i}$	Sangat baik
4	$\bar{X}_i + 0,60 S_{B_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{B_i}$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,60 S_{B_i} < X \leq M_i + 0,60 S_{B_i}$	Cukup Baik
2	$\bar{X}_i - 1,80 S_{B_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{B_i}$	Tidak Baik
1	$X < \bar{X}_i - 1,80 S_{B_i}$	Sangat Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2012: 89)

Keterangan:

$$\bar{X}_i = (\text{Rerata} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}))$$

$$S_{B_i} = \text{simpangan baku ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$X = \text{skor empiris/sebenarnya}$$

Berdasarkan pedoman tabel 7. Konversi nilai skala lima data tersebut, maka setelah mendapatkan data-data kuantitatif untuk mengubah ke dalam data kualitatif pada pengembangan ini diterapkan rumus konversi sebagai berikut:

$$\text{Skor maksimal ideal} = 5$$

$$\text{Skor minimal ideal} = 1$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$S_{B_i} = \frac{1}{6} (5-1) = 0,6$$

$$\text{Skala 5} = X > 3 + (1,80 \times 0,6)$$

$$= X > 3 + 1,08$$

$$= X > 4,08$$

$$\text{Skala 4} = 3 + (0,6 \times 0,6) < X \leq 4,08$$

$$= 3 + 0,36 < X \leq 4,08$$

$$= 3,36 < X \leq 4,08$$

$$\text{Skala 3} = 3 - 0,36 < X \leq 3,36$$

$$= 2,64 < X \leq 3,36$$

$$\text{Skala 2} = 3 - (1,8 \times 0,6) < X \leq 2,64$$

$$= 3 - 1,08 < X \leq 2,6$$

$$= 3 - 1,08 < X \leq 2,64$$

$$= 1,92 < X \leq 2,64$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 1,92$$

Atas dasar perhitungan rumus konversi tersebut, maka konversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif skala lima dapat disederhanakan ke dalam bentuk pedoman skala likert, sebagaimana tertulis pada tabel

8. Pedoman skala likert sebagai berikut ini:

Tabel 8. Pedoman skala likert

No.	Interval Skor	Nilai	Kriteria
1	$X > 4,08$	5	Sangat Baik
2	$3,36 < X \leq 4,08$	4	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	3	Cukup Baik
4	$1,92 < X \leq 2,64$	2	Tidak Baik
5	$X \leq 1,92$	1	Sangat Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2012: 93)

Sesuai pedoman pada tabel tersebut, skor dalam penelitian dan pengembangan ini ditetapkan nilai kelayakan produk yang dikembangkan minimal “3” dengan kategori “cukup baik”, dari hasil

penilaian kelayakan baik dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Apabila telah didapat hasil akhir (keseluruhan) dengan nilai minimal, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak untuk digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tempat penelitian. Orientasi tempat penelitian dilakukan untuk mengetahui letak dan wilayah penelitian. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Bantul yang beralamat di Jalan Sabdodadi-Parangtritis KM 11 Bantul Yogyakarta.

SMK Negeri 1 Bantul memiliki visi yaitu terwujudnya sekolah yang berkualitas, berkarakter, dan berwawasan lingkungan, sedangkan misi yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Bantul adalah menyiapkan sarana prasarana dan sumber daya manusia yang memenuhi SNP (Standar Nasional Pendidikan), melaksanakan pembelajaran yang berbasis sains dan teknologi, mengimplementasikan iman, takwa, dan nilai-nilai karakter bangsa dalam kehidupan sehari-hari, melaksanakan pembelajaran berbasis lingkungan serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menyiapkan tamatan yang mampu mengisi dan menciptakan lapangan kerja serta mengembangkan profesionalitas di bidang bisnis.

SMK Negeri 1 Bantul merupakan sekolah kejuruan yang masuk dalam rumpun Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen yang memiliki lima Kompetensi Keahlian yang semuanya terakreditasi “A” yaitu (a) Administrasi Perkantoran; (b) Pemasaran, (c) Akuntansi; (d) Multimedia; dan (e) Teknik Komputer Jaringan.

SMK Negeri 1 Bantul memiliki tenaga pengajar sebanyak 100 orang yang terdiri dari 76 Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan 24 non PNS. Jumlah karyawan SMK Negeri 1 Bantul adalah 46 orang yang terdiri, dari 35 Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan 11 orang tenaga kontrak. Jumlah siswa sebanyak 1448 siswa dan mempunyai sebuah laboratorium dengan jumlah komputer sebanyak 32 unit yang telah terhubung dengan jaringan internet.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini mengacu pada tahap penelitian dan pengembangan milik Munir (2010: 242) yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap uji coba. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:

a. Analisis

Tahap analisis merupakan tahapan pertama dalam pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dan merupakan hasil analisis terhadap data-data selama proses survei lapangan dan studi literatur sehingga didapatkan suatu data yang dapat dijadikan informasi dalam penelitian dan pengembangan ini.

1) Studi Lapangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa: (a) Pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Bantul menggunakan kurikulum 2013; (b) Dalam satu minggu terdapat enam jam pelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia; (c) Secara garis besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti modul, sedangkan untuk media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi masih bergantung pada *Microsoft Powerpoint (offline)*, serta proses pembelajaran masih tergantung kepada guru (*teacher centered*).

Di sisi lain, Sekolah telah dilengkapi fasilitas laboratorium komputer untuk Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang telah terhubung dengan jaringan internet yang dapat dimanfaatkan dengan maksimal untuk pelaksanaan pembelajaran dan mengakses materi dengan metode pembelajaran berbasis teknologi dan informasi tanpa batasan tempat dan waktu.

Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia diperlukan untuk membantu mengatasi keterbatasan ketersediaan media pembelajaran inovatif yang digunakan guru dalam mengajar Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dan membantu siswa untuk belajar lebih leluasa lagi dalam mengakses materi tanpa batasan tempat dan waktu dengan bantuan jaringan internet.

2) Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan mengumpulkan data-data berupa teori pendukung terkait dengan pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Kegiatan studi literatur meliputi studi

kurikulum, silabus, buku-buku teks yang berkaitan dengan materi pembelajaran Standar Kompetensi Bahasa Indonesia, buku-buku teks mengenai media pembelajaran, dan materi yang berkaitan dengan pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang dikembangkan dalam bentuk Pengembangan Desain Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

Berdasarkan studi literatur diperoleh data: (a) Kegiatan Pembelajaran pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia tidak hanya dilakukan secara teori namun juga secara praktik dan (b) Media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi memiliki jenis dan kegunaan yang beragam, salah satu manfaat yang diperoleh adalah dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

Berdasarkan studi literatur di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia mencakup materi yang luas berupa teori dan praktik sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengakses materi kapan saja dan dimana saja dengan bantuan jaringan internet.

Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran, maka dilakukan analisis kebutuhan. Hasil dari analisis tersebut berupa rumusan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Rumusan tersebut: (a) Dibutuhkan media pembelajaran *online* yang dapat digunakan pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dan (b) Dibutuhkan media pembelajaran yang layak serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa batasan ruang dan waktu dengan bantuan jaringan internet.

b. Desain

Setelah melakukan tahap analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia maka didapatkan gambaran umum mengenai desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang akan dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu melakukan tahap desain atau rancangan sebuah desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang mengacu pada hasil.

Tahap desain yang dilakukan meliputi beberapa tahap yaitu pemilihan desain *template* www.prezi.com (*prezi for education*), pemilihan *background* musik *template*, pembuatan beberapa

video *tutorial*, pemilihan materi dari beberapa sumber terkait, *input* data (materi) ke dalam *template* secara *online*, melakukan *share template* secara *online* yang di *link* dengan *facebook fanpage* SMK Negeri 1 Bantul.

1) Pemilihan Desain *Template*

Pemilihan desain *template* merupakan tahap awal sebelum melakukan *input* data secara *online*. Situs www.prezi.com menyediakan berbagai macam fasilitas seperti: (a) *prezi for conferences*; (b) *prezi for education*; (c) *prezi for business*; (d) *prezi for desktop*; (e) *prezi for window/macbook*; (e) *prezi for not profit*; dan (f) *prezi for ipad/iphone*. Seluruh aplikasi tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Setiap aplikasi dari *prezi* mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, dalam pengembangan media *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia digunakan aplikasi *prezi* tipe *prezi for education* dengan spesifikasi *prezi enjoy edu*. *Prezi for education* dengan spesifikasi *prezi enjoy edu* dapat digunakan dengan gratis atau tidak berbayar selamanya dengan kapasitas memori 100 MB (*Megabyte*) yang dapat digunakan untuk mengupload teks, *file pdf*, *link video*, gambar, dan memasukkan *background* musik pada desain *template* yang dikembangkan.

Selain itu desain *template* yang telah dikembangkan dapat pula diunduh atau *download* secara langsung tanpa menginstal aplikasi *prezi* atau digunakan secara *offline* sesuai dengan versi *online*-nya.

Pemilihan desain *template* dilakukan ketika sudah melakukan *log in* di situs www.prezi.com, kemudian akan muncul tampilan pilihan desain *template*, ada dua pilihan yang dapat digunakan yaitu (a) *latest* berarti daftar *template* tersebut yang paling sering digunakan oleh pengguna dan (b) *more* berarti daftar *template* secara keseluruhan. Pemilihan desain *template* pada pengembangan ini dilakukan langsung saat akan melakukan input data secara *online*. Langkah-langkah pemilihan desain *template* yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a) klik *new prezi*; (b) muncul menu desain *template*, pilih menu *more*; (c) kemudian klik tombol *use template*; dan (d) siap melakukan *input* data.

2) Tahap Input Data/Materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia

Tahap *input* data dilakukan setelah melakukan edit materi terlebih dahulu dari berbagai sumber materi. Sumber materi yang dimaksud disini adalah buku, modul tentang surat-menurut, modul *online* yang memuat materi Korespondensi Bahasa Indonesia dan mengambil sumber dari

beberapa *blog* di internet. Materi yang diperoleh kemudian dibuat ringkasan materi yang diurutkan sesuai dengan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan di SMK Negeri 1 Bantul.

Materi pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang diinput dalam pengembangan media *online* berbasis *prezi* ini meliputi: (a) Mengidentifikasi peranan surat-menyurat (korespondensi) sebagai alat komunikasi tulis; (b) Mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis; (c) Mempraktikkan cara membuat komunikasi tulis, (d) Menjelaskan cara membuat surat pribadi; (e) Menjelaskan tata cara penulisan surat niaga; (f) Menjelaskan cara membuat surat niaga; (g) Melakukan cara membuat surat niaga; dan (h) Menjelaskan cara membuat surat dinas. Selain melakukan input data/materi, dilakukan juga input tugas mandiri meliputi tugas individu dan kelompok serta tugas praktek yang dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi lebih dalam lagi.

3) Tahap Desain *Input Background Musik dan Link Video*

Setelah tahap pemilihan desain *template* dan *input* data/materi selesai, maka tahap selanjutnya adalah melakukan tahap *edit background* musik, musik yang digunakan pada masing-masing *template* berbeda-beda, hal ini dilakukan agar

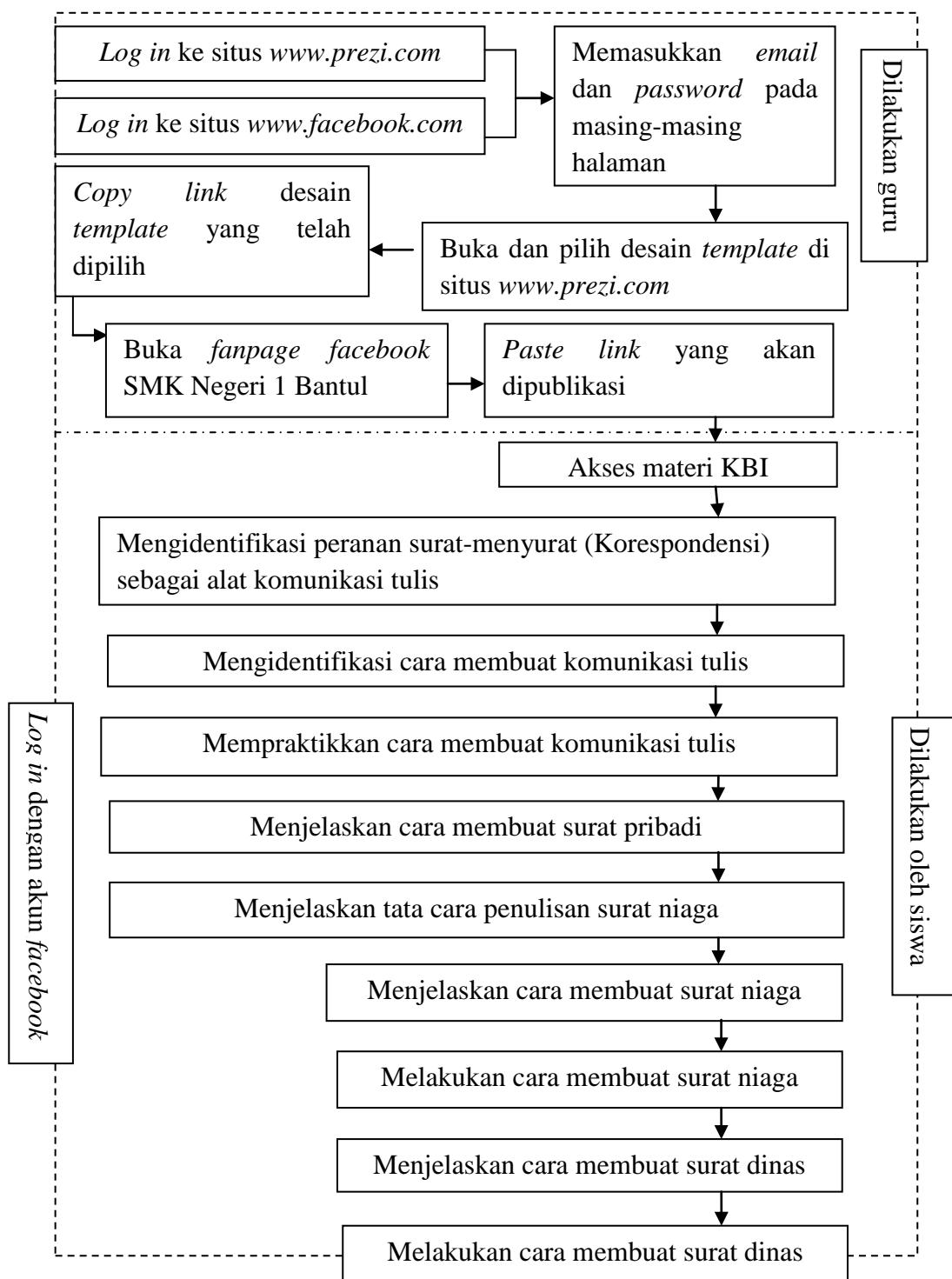
menambah variasi desain *template* yang dikembangkan menjadi semakin menarik, musik yang digunakan adalah tipe musik klasik yang diperoleh dengan cara men-*download* dari berbagai aplikasi di internet.

Tahap selanjutnya adalah melengkapi desain dengan meng-*upload* beberapa *link* video dari situs *youtube* terkait materi pada Standar Kompetensi Bahasa Indonesia, video yang di-*upload* adalah video *tutorial* lipatan surat, video bentuk surat, dan video sampul surat. Hal ini dilakukan agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan melalui media *online* berbasis aplikasi *prezi*.

4) Tahap Share Link Media Online Berbasis Aplikasi Prezi

Tahap terakhir setelah selesai melalukan desain adalah menyebar (*share*) *link* tersebut agar dapat diakses oleh siswa. Tahap menyebar (*share*) yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan situs media sosial *facebook*. Langkah-langkah menyebar (*share*) *link* adalah sebagai berikut: (a) Melakukan *log in* pada situs www.prezi.com kemudian membuka semua *template prezi* yang telah selesai dikembangkan; (b) Melakukan *log in* dengan akun *facebook* pribadi, kemudian membuka *fanpage* SMK Negeri 1 Bantul; (c) Kembali membuka halaman *prezi* yang telah dibuka, kemudian membuka satu per satu *desain template* dengan cara klik

judul *template* tersebut; (d) Setelah *template* terbuka, kemudian klik tautan alamat *link* pada kolom atas halaman klik *copy*; (e) Kembali ke *fanpage* SMK Negeri 1 Bantul kemudian klik *paste* pada kolom “*update status*” dan kemudian di-*post* atau publikasikan. Dengan demikian siswa maupun guru dapat dengan mudah mengakses materi dengan menggunakan akun *facebook* masing-masing dan membuka *fanpage* SMK Negeri 1 Bantul. Secara garis besar tahap desain di atas dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 3.
Tahap desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*

Keterangan:

----- = urutan setiap tahapan pertama ke tahap selanjutnya

→ = pengelompokan setiap tahap pengembangan

c. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media melalui proses validasi. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Hasil validasi yang berupa data kuantitatif selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk data kualitatif dengan konversi skala lima dapat di baca di dalam tabel 9. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima berikut ini:

Tabel 9. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Data kuantitatif	Interval Skor	Kriteria
5	$X > \bar{X}_i + 1,80 S_{B_i}$	Sangat baik
4	$\bar{X}_i + 0,60 S_{B_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{B_i}$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,60 S_{B_i} < X \leq M_i + 0,60 S_{B_i}$	Cukup Baik
2	$\bar{X}_i - 1,80 S_{B_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{B_i}$	Tidak Baik
1	$X < \bar{X}_i - 1,80 S_{B_i}$	Sangat Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2012: 89)

Keterangan:

$$\bar{X}_i = (\text{Rerata} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}))$$

$$sb_i = \text{simpangan baku ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$X = \text{skor empiris}$$

Berdasarkan rumus konversi data tersebut di atas, maka setelah mendapatkan data-data kuantitatif untuk mengubahnya ke dalam data kualitatif pada pengembangan ini diterapkan konversi sebagai berikut:

$$\text{Skor maksimal ideal} = 5$$

$$\text{Skor minimal ideal} = 1$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$sb_i = \frac{1}{6} (5-1) = 0,6$$

$$\text{Skala 5} = X > 3 + (1,80 \times 0,6)$$

$$= X > 3 + 1,08$$

$$= X > 4,08$$

$$\text{Skala 4} = 3 + (0,6 \times 0,6) < X \leq 4,08$$

$$= 3 + 0,36 < X \leq 4,08$$

$$= 3,36 < X \leq 4,08$$

$$\text{Skala 3} = 3 - 0,36 < X \leq 3,36$$

$$= 2,64 < X \leq 3,36$$

$$\text{Skala 2} = 3 - (1,8 \times 0,6) < X \leq 2,64$$

$$= 3 - 1,08 < X \leq 2,64$$

$$= 3 - 1,08 < X \leq 2,64$$

$$= 1,92 < X \leq 2,64$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 1,92$$

Atas dasar perhitungan di atas maka konversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif skala lima dapat disederhanakan ke dalam bentuk tabel 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif berikut ini:

Tabel 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

No.	Interval Skor	Nilai	Kriteria
1	$X > 4,08$	5	Sangat Baik
2	$3,36 < x \leq 4,08$	4	Baik
3	$2,64 < x \leq 3,36$	3	Cukup Baik
4	$1,92 < x \leq 2,64$	2	Tidak Baik
5	$X \leq 1,92$	1	Sangat Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2012)

Data yang dikumpulkan kemudian dihitung jumlah dan rerata empirisnya, dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

$$\bar{X} = \text{Skor rata-rata}$$

$$\sum X = \text{Jumlah skor}$$

$$n = \text{Jumlah responden}$$

1) Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi materi. Ahli materi yang memberikan penilaian media dari segi materi adalah Ibu Nw, guru yang mengajar Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa

Indonesia Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Bantul. Beliau merupakan tenaga pengajar yang cukup baik, karena latar belakang disiplin ilmu yang sama dengan Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Beliau diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil pada tahun 2007 dan menjadi guru di SMK Negeri 1 Bantul hingga sekarang, pada saat penelitian ini beliau berpangkat Guru Madya Tingkat I (III/b). Bidang keahlian dan keilmuan beliau adalah mengajar Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia adalah alasan utama memilih beliau sebagai validator ahli materi.

Validasi ahli materi meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan dari segi materi. Tahap validasi ahli materi terhadap desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan dilakukan dalam dua kali tahapan karena ada beberapa materi yang direvisi.

Tahap validasi ahli materi dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap pertama dan tahap kedua dalam menilai aspek isi dan aspek pembelajaran. Tujuan validasi ahli materi adalah untuk mendapatkan penilaian kelayakan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia, memperoleh masukan, saran, dan tanggapan dari ahli materi. Hasil validasi ahli materi dari aspek isi dapat dilihat pada table 11. Hasil validasi tahap pertama aspek isi dari ahli materi berikut:

Tabel 11. Hasil Validasi Tahap Pertama Aspek Isi dari Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyampaian materi menarik				✓	
2	Kebenaran materi				✓	
3	Ketepatan cakupan materi				✓	
4	Penyampaian materi runtut				✓	
5	Ketepatan contoh-contoh yang diberikan				✓	
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri				✓	
7	Kejelasan bahasa yang digunakan				✓	
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar				✓	
9	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi				✓	
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi				✓	
Jumlah		0	0	0	10	0
Jumlah X Skala		0	0	0	40	0
Total Penilaian		40				
Rerata Penilaian		4				
Kesimpulan Penilaian		Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi pada tahap pertama aspek isi oleh ahli materi adalah 40 dengan 10 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4. Mengacu pada table 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan tabel 11. Hasil validasi tahap pertama aspek isi dari ahli materi, hasil penilaian dari ahli materi dalam **aspek isi** adalah **baik**.

Setelah dilakukan validasi aspek isi, kemudian dilakukan validasi aspek pembelajaran. Hasil validasi ahli materi dari aspek isi dapat dilihat pada tabel 12. Hasil validasi tahap pertama aspek pembelajaran dari ahli materi berikut ini:

Tabel 12. Hasil Validasi Tahap Pertama Aspek Pembelajaran dari Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				√	
2	Pemberian petunjuk belajar				√	
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian				√	
4	Pemberian evaluasi				√	
5	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri				√	
6	Kejelasan bahasa yang digunakan				√	
7	Kesesuaian video untuk memperjelas isi				√	
8	Kebebasan memilih menu				√	
Jumlah		0	0	0	8	0
Jumlah X Skala		0	0	0	32	0
Total Penilaian		32				
Rerata Penilaian		4				
Kesimpulan Penilaian		Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi pada tahap pertama aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 32 dengan 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4. Mengacu pada table 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan tabel 12. Hasil validasi tahap pertama aspek pembelajaran dari ahli materi hasil penilaian dari ahli materi dalam **aspek pembelajaran** adalah **baik.**

Tahap validasi pertama terdapat beberapa revisi pada bagian desain media pembelajaran, setelah selesai

dilaksanakan revisi, maka selanjutnya dilaksanakan validasi tahap kedua. Hasil validasi tahap kedua dari aspek isi oleh ahli materi dapat di baca pada tabel 13. Hasil validasi tahap kedua aspek isi dari ahli materi berikut ini:

Tabel 13. Hasil Validasi Tahap Kedua Aspek Isi dari Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyampaian materi menarik				✓	
2	Kebenaran materi					✓
3	Ketepatan cakupan materi			✓		
4	Penyampaian materi runtut			✓		
5	Ketepatan contoh-contoh yang diberikan			✓		
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri			✓		
7	Kejelasan bahasa yang digunakan			✓		
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar			✓		
9	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi			✓		
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi			✓		
Jumlah		0	0	0	9	1
Jumlah X Skala		0	0	0	36	5
Total Penilaian		41				
Rerata Penilaian		4,10				
Kesimpulan Penilaian		Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi tahap kedua pada aspek isi oleh ahli materi adalah 41 dengan 10 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4,10. Mengacu pada table 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai

dengan tabel 13. Hasil validasi tahap kedua aspek isi dari ahli materi hasil penilaian dari ahli materi dalam **aspek isi** adalah **sangat baik**.

Tahap selanjutnya adalah validasi tahap kedua aspek pembelajaran dari ahli materi. Hasil validasi dapat di baca pada tabel 14. Hasil validasi tahap kedua aspek pembelajaran dari ahli materi berikut ini:

Tabel 14. Hasil Validasi Tahap Kedua Aspek Pembelajaran dari Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				√	
2	Pemberian petunjuk belajar				√	
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian				√	
4	Pemberian evaluasi				√	
5	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri				√	
6	Kejelasan bahasa yang digunakan					√
7	Kesesuaian video untuk memperjelas isi				√	
8	Kebebasan memilih menu				√	
Jumlah		0	0	0	7	1
Jumlah X Skala		0	0	0	28	5
Total Penilaian		33				
Rerata Penilaian		4,12				
Kesimpulan Penilaian		Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi tahap kedua pada aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 33 dengan 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4,12.

Mengacu pada table 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan tabel 14. Hasil validasi tahap kedua aspek isi dari ahli materi hasil penilaian dari ahli materi dalam **aspek pembelajaran** adalah **sangat baik**.

2) Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Setelah validasi ahli materi, produk awal media pembelajaran yang dikembangkan juga di validasi oleh ahli media. Ahli media me-review produk media pembelajaran dari segi media. Hal ini dilakukan agar hasil produk media layak dan *adaptabel* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen pengajar dari Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Ibu IM. Beliau merupakan lulusan tahun 2003 S2 Pengembangan Kurikulum Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dan diangkat sebagai Pegawai Negeri Sipil pada tahun 2004. Pada saat penelitian ini beliau sedang mengajar sebagai dosen di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Kegiatan beliau sepenuhnya mutlak berkecimpung pada teknologi pembelajaran adalah alasan utama memilih Beliau sebagai dosen validator media ini.

Validasi ahli media dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pertama dan tahap kedua dalam menilai aspek tampilan dan aspek pemrograman. Tujuan dari validasi ahli media adalah untuk memberikan informasi, masukan, saran, tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. hasil dari validasi dapat di baca di dalam tabel 15. Hasil validasi tahap pertama aspek tampilan dari ahli media berikut ini:

Tabel 15. Hasil Validasi Tahap Pertama Aspek Tampilan dari Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Pemilihan jenis huruf			✓		
2	Pemilihan ukuran huruf				✓	
3	Penggunaan jarak baris				✓	
4	Keterbacaan teks			✓		
5	Tampilan gambar				✓	
6	Penempatan gambar			✓		
7	Tata letak (<i>lay out</i>)			✓		
8	Daya dukung musik				✓	
9	Pemilihan <i>button</i>				✓	
10	Konsisten penempatan <i>button</i>				✓	
11	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks			✓		
12	Konsisten penyajian antar halaman				✓	
13	Tampilan video				✓	
Jumlah		0	0	5	8	0
Jumlah X Skala		0	0	15	32	0
Total Penilaian		47				
Rerata Penilaian		3,61				
Kesimpulan Penilaian		Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi tahap pertama pada aspek tampilan oleh ahli media adalah 47 dengan 13 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli media adalah 3,61. Mengacu pada table 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka tabel 15. Hasil tahap pertama aspek tampilan dari ahli media dalam **aspek tampilan** adalah **baik**.

Tahap selanjutnya adalah validasi tahap pertama aspek pemrograman dari ahli media. Hasil validasi dapat di baca pada tabel 16. Hasil validasi tahap pertama aspek tampilan dari ahli media berikut ini:

Tabel 16. Hasil Validasi Tahap Pertama Aspek Pemrograman dari Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat interaktivitas siswa dengan media				✓	
2	Kemudahan navigasi				✓	
3	Kemudahan memilih menu sajian			✓		
4	Kebebasan memilih menu sajian			✓		
5	Kemudahan dalam penggunaan				✓	
6	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
7	Efisiensi teks				✓	
8	Efisiensi gambar				✓	
9	Efisiensi video				✓	
Jumlah		0	0	2	7	0
Jumlah X Skala		0	0	6	28	0
Total Penilaian		34				
Rerata Penilaian		3,78				
Kesimpulan Penilaian		Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi tahap pertama pada aspek pemrograman oleh ahli media adalah 34 dengan 9 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 3,78. Mengacu pada table 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan tabel 16. Hasil validasi tahap pertama aspek tampilan dari ahli media dalam **aspek pemrograman** adalah **baik**.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan revisi adalah validasi tahap kedua dari aspek tampilan, hasil validasi tahap kedua dari aspek tampilan dapat di baca di dalam tabel 17. Hasil validasi tahap kedua aspek tampilan dari ahli media berikut ini:

Tabel 17. Hasil Validasi Tahap Kedua Aspek Tampilan dari Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Pemilihan jenis huruf				✓	
2	Pemilihan ukuran huruf				✓	
3	Penggunaan jarak baris				✓	
4	Keterbacaan teks				✓	
5	Tampilan gambar					✓
6	Penempatan gambar				✓	
7	Tata letak (<i>lay out</i>)				✓	
8	Daya dukung musik					✓
9	Pemilihan <i>button</i>					✓
10	Konsisten penempatan <i>button</i>				✓	
11	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks				✓	
12	Konsisten penyajian antar halaman				✓	
13	Tampilan video				✓	
Jumlah		0	0	0	10	3
Jumlah X Skala		0	0	0	40	15
Total Penilaian		55				
Rerata Penilaian		4,24				
Kesimpulan Penilaian		Sangat Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi kedua pada aspek tampilan oleh ahli media adalah 55 dengan 13 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli media adalah 4,24. Mengacu pada table 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka tabel 17. Hasil validasi tahap kedua aspek tampilan dari ahli media hasil penilaian kedua dari ahli media dalam **aspek tampilan** adalah **sangat baik**.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan revisi adalah validasi tahap kedua dari aspek pemrograman, hasil validasi

tahap kedua dari aspek pemrograman dapat di baca di dalam tabel 18. Hasil validasi tahap kedua aspek pemrograman dari ahli media berikut ini:

Tabel 18. Hasil Validasi Tahap Kedua Aspek Pemrograman dari Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat interaktivitas siswa dengan media				✓	
2	Kemudahan navigasi				✓	
3	Kemudahan memilih menu sajian					✓
4	Kebebasan memilih menu sajian					✓
5	Kemudahan dalam penggunaan				✓	
6	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
7	Efisiensi teks				✓	
8	Efisiensi gambar					✓
9	Efisiensi video				✓	
Jumlah		0	0	0	6	3
Jumlah X Skala		0	0	0	24	15
Total Penilaian		39				
Rerata Penilaian		4,33				
Kesimpulan Penilaian		Sangat Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi pada tahap kedua aspek pemrograman oleh ahli media adalah 39 dengan 9 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4,33. Mengacu pada table 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan tabel 18. Hasil validasi tahap kedua aspek pemrograman dari ahli media hasil penilaian dalam **aspek pemrograman** adalah **sangat baik**.

d. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba terhadap siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul sebagai calon pengguna desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Pada tahap implementasi ini meliputi uji coba kelompok kecil dan kelompok besar/lapangan.

1) Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil diterapkan pada 10 siswa. Pemilihan peserta dilakukan secara random/acak dari siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada table 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil berikut ini:

Tabel 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	0	0	1	8	1
2	Kejelasan petunjuk belajar	0	0	3	4	3
3	Kejelasan uraian materi	0	0	3	4	3
4	Pemberian contoh	0	0	4	3	3
5	Pemberian evaluasi	0	0	3	5	2
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	0	0	0	6	4
7	Kejelasan bahasa yang digunakan	0	0	1	7	2
8	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	0	0	1	4	5
9	Kesesuaian bahasa untuk memperjelas isi	0	1	0	6	3
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	0	0	0	5	5
11	Kebebasan memilih menu	0	0	1	6	3
12	Daya dukung musik	1	1	1	5	2
13	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	0	1	0	8	1
Jumlah		1	3	18	71	37
Jumlah X Skala		1	6	54	284	185
Total Penilaian		530				
Rerata Penilaian		4,08				
Kesimpulan Penilaian		Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor penilaian berdasarkan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa dengan 13 indikator media adalah 530, sehingga rerata hasil penilaian berdasarkan hasil

uji coba kelompok kecil adalah 4,08. Mengacu pada table 10.

Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan hasil table 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil penilaian uji coba kelompok kecil menurut siswa adalah **baik**.

2) Data Uji Coba Kelompok Besar/Lapangan

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan dilakukan perbaikan pada penempatan *slide* tugas mandiri, maka tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar/lapangan. Data uji coba kelompok besar/lapangan diambil dari 20 siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul secara random/acak. Seperti halnya dengan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar/lapangan juga menilai aspek penggunaan yang dikembangkan.

Hasil uji coba kelompok besar/lapangan disajikan dalam bentuk tabel 20. Hasil Uji Coba Kelompok Besar berikut ini:

Tabel 20. Hasil Uji Coba Kelompok Besar/Lapangan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	0	0	2	12	6
2	Kejelasan petunjuk belajar	0	0	4	13	3
3	Kejelasan uraian materi	0	0	5	14	1
4	Pemberian contoh	0	0	5	12	3
5	Pemberian evaluasi	0	0	5	9	6
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	0	0	4	6	10
7	Kejelasan bahasa yang digunakan	0	0	1	15	4
8	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	0	0	0	14	6
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan	0	0	5	10	5
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	0	0	5	10	5
11	Kebebasan memilih menu	0	0	8	11	6
12	Daya dukung musik	0	0	1	9	10
13	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	0	0	2	9	6
Jumlah		0	0	47	144	70
Jumlah X Skala		0	0	141	576	350
Total Penilaian		1067				
Rerata Penilaian		4,09				
Kesimpulan Penilaian		Sangat Baik				

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor penilaian berdasarkan uji coba kelompok besar/lapangan yang melibatkan 20 siswa dengan 13 indikator adalah **1067**, sehingga rerata hasil penilaian berdasarkan hasil uji coba kelompok besar/lapangan adalah **4,09**. Mengacu pada

table 10. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan hasil tabel 20. Hasil Uji Coba Kelompok Besar, hasil penilaian uji coba kelompok besar/lapangan menurut siswa adalah **sangat baik**.

3. Analisis Data

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis kembali berdasarkan masing-masing komponen dalam setiap angket yang diberikan. Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipergunakan, serta bagian-bagian mana yang masih harus diperbaikki.

a. Analisis Data Ahli Materi

Penilaian ahli materi pada tahap pertama dari aspek isi adalah baik dengan rerata skor 4. Indikator penilaian terdiri 10 pertanyaan dengan persentase 100% indikator mendapat skor 4. Jika dilihat dari jumlah skor (skala dikalikan frekuensi) maka diketahui jumlah skor baik adalah 40 (100%).

Penilaian ahli materi pada tahap pertama aspek pembelajaran adalah baik dengan rerata skor 4. Indikator penilaian terdiri dari 8 pertanyaan dengan persentase 100% indikator mendapat skor 4. Jika dilihat dari jumlah skor (skala dikalikan frekuensi) maka diketahui jumlah skor baik adalah

32 (100%). Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap pertama ini diperoleh rata-rata skor penilaian 4. Dengan demikian hasil penilaian dari ahli materi pada tahap pertama ini menunjukkan bahwa kriteria media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan adalah **baik**.

Penilaian ahli materi pada tahap kedua dari aspek isi adalah baik dengan rerata skor penilaian 4,10 Indikator penilaian terdiri dari 10 pertanyaan dengan persentase 90% indikator mendapat skor 4 dan 10% indikator mendapat skor 5. Jika dilihat dari jumlah skor (skala dikalikan frekuensi) maka diketahui jumlah skor baik adalah 32 (87,81%) dan jumlah skor sangat baik adalah 5 (12,19%).

Penilaian ahli materi pada tahap kedua dari aspek pembelajaran adalah baik dengan rerata skor penilaian 4,12 indikator penilaian terdiri dari 8 pertanyaan dengan persentase 87,50% indikator mendapat skor 4 dan 12,50% indikator mendapat skor 5. Jika dilihat dari jumlah skor (skala dikalikan frekuensi) maka diketahui jumlah skor baik adalah 28 (84,85%) dan jumlah skor sangat baik adalah 5 (15,15%). Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap kedua ini diperoleh rata-rata skor penilaian 4,11. Dengan demikian hasil penilaian dari ahli materi pada tahap kedua ini

menunjukkan bahwa kriteria desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan adalah **sangat baik**.

b. Analisis Data Ahli Media

Penilaian ahli media pada tahap pertama dari aspek tampilan adalah baik dengan rerata skor penilaian 3,61. Indikator penilaian terdiri dari 13 pertanyaan dengan persentase 38,46% indikator mendapat 3 dan 61,54% indikator mendapat 4. Jika dilihat dari jumlah skor (skala dikalikan frekuensi) maka diketahui jumlah skor nilai cukup baik adalah 15 (31,92%) dan jumlah skor baik adalah 32 (68,08%).

Penilaian pada tahap pertama aspek pemrograman desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* memperoleh nilai baik dari ahli media dengan skor 3,78. Aspek yang dinilai terdiri dari 9 indikator dengan persentase 22,22% mendapat skor 3 dan 77,77% mendapat skor 4. Jika dilihat dari jumlah skor (skala dikalikan frekuensi) maka diketahui jumlah skor nilai cukup baik adalah 6 (17,65%) dan jumlah skor baik adalah 28 (82,35%). Berdasarkan validasi ahli media pada tahap pertama ini diperoleh rata-rata skor penilaian 3,69. Dengan demikian, hasil penilaian dari ahli media pada tahap pertama ini menunjukkan bahwa kriteria desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan adalah **baik**.

Validasi tahap kedua pada aspek tampilan diperoleh hasil yaitu sangat baik dengan rerata skor penilaian 4,24. Indikator penilaian terdiri dari 13 pertanyaan dengan persentase 76,93% indikator mendapat skor 4 dan 23,07% indikator mendapat skor 5. Jika dilihat dari skor (skala dikalikan frekuensi) nilai baik adalah 40 (72,73%) dan jumlah skor sangat baik adalah 15 (27,27%).

Validasi pada tahap kedua aspek pemrograman desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* memperoleh nilai sangat baik dari ahli media dengan skor 4,33. Aspek yang dinilai terdiri dari 9 indikator dengan persentase 66,67% mendapat skor 4 dan 33,33% mendapat skor 5. Jika dilihat dari jumlah skor (skala dikalikan frekuensi) maka diketahui jumlah skor nilai baik adalah 24 (61,54%) dan jumlah skor sangat baik adalah 15 (38,46%). Berdasarkan validasi ahli media pada tahap pertama ini diperoleh rata-rata skor penilaian 4,28. Dengan demikian, hasil penilaian dari ahli media pada tahap pertama ini menunjukkan bahwa kriteria desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan adalah **sangat baik**.

c. Analisis Hasil Data Kelompok Kecil

Tanggapan siswa pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan adalah baik, dengan rerata penilaian 4,08. Tanggapan siswa diberikan dalam bentuk angket dengan 13 indikator penilaian. Dari jumlah skala (skala dikalikan frekuensi) maka diketahui jumlah skor nilai sangat tidak baik adalah 1 (0,18%), jumlah skor nilai tidak baik adalah 6 (1,13%), jumlah skor nilai cukup baik adalah 54 (10, 19%), jumlah skor nilai baik adalah 284 (53,59%), dan jumlah skor nilai sangat baik adalah 185 (34,91%).

d. Data Hasil Data Kelompok Besar/Lapangan

Tanggapan siswa pada tahap uji coba kelompok besar/lapangan terhadap desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan adalah sangat baik, dengan rerata penilaian 4,09 tanggapan siswa diberikan dalam bentuk angket dengan 13 indikator penilaian. Dari jumlah skor (skala dikalikan frekuensi) maka diketahui jumlah skor cukup baik adalah 141 (13,22%), jumlah skor baik adalah 576 (53,98%), dan jumlah skor sangat baik adalah 350 (32,80%).

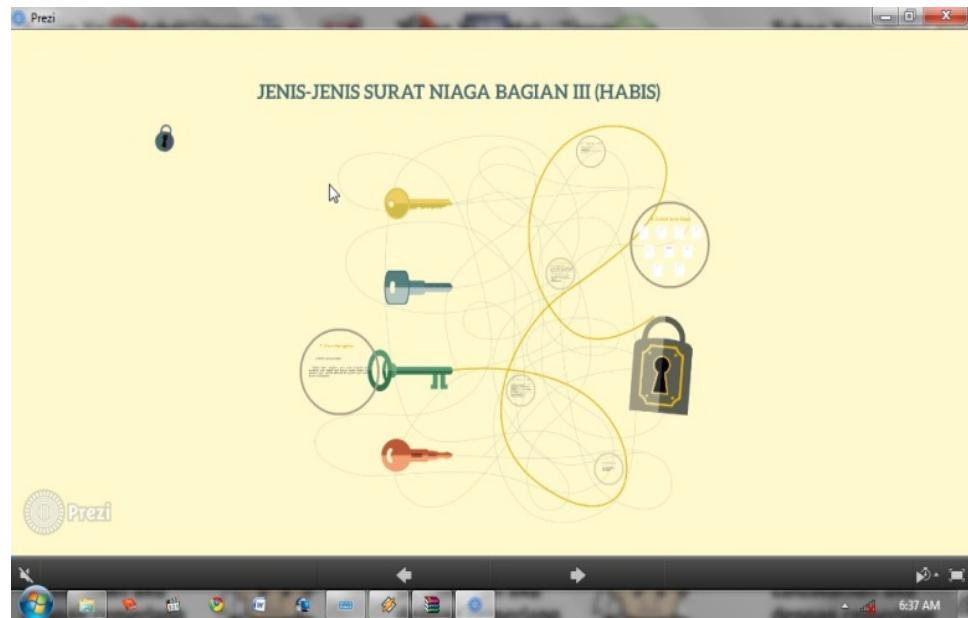
e. Revisi Produk

Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang dikembangkan mengalami revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

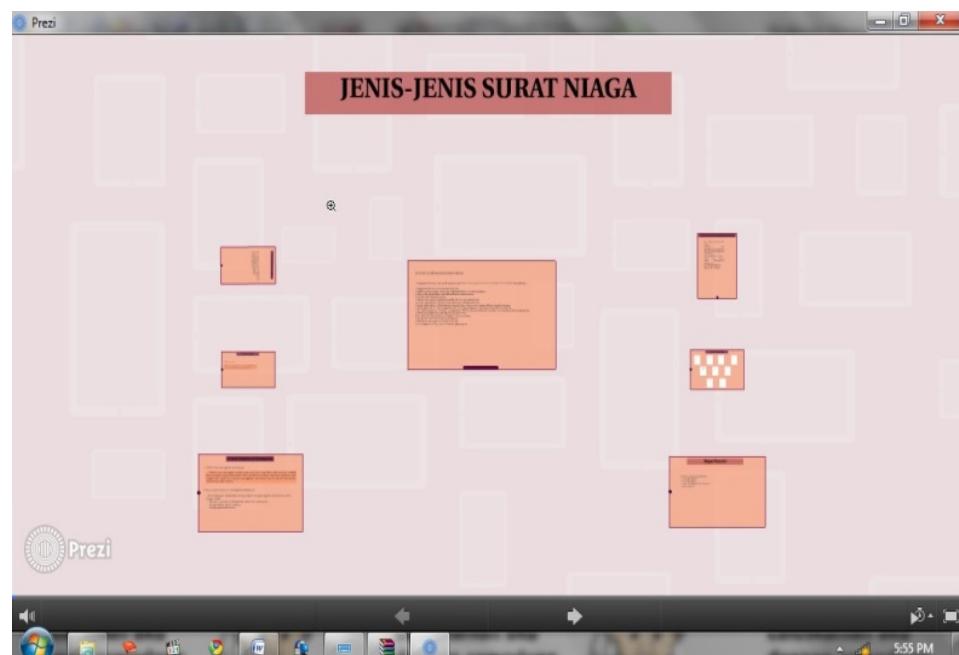
Berdasarkan saran dari ahli materi ada bagian yang harus diperbaiki yaitu mengenai urutan kumpulan tugas mandiri yang belum jelas runtutan mengerjakannya, maka dari itu tata letak dari kumpulan tugas mandiri perlu dilakukan revisi. Masukkan dari ahli media ada beberapa bagian yang perlu dilakukan revisi, bagian-bagian yang perlu di revisi meliputi: (1) bagian visual *template* jenis-jenis surat niaga sebaiknya diganti karena terlalu mengaburkan makna pesan; (2) *Quotes* pada *template* jenis-jenis surat sebaiknya diganti yang bersifat *universal* atau umum karena masih condong pada satu agama tertentu; (3) pada *template* kumpulan tugas mandiri sebaiknya dibuat runtut; (4) pada *template* mengenal surat niaga warna *font* huruf sebaiknya diganti karena kurang sesuai dengan warna *background template*; (5) pada *template* mengidentifikasi peranan surat menyurat visualisasi desain *template* sebaiknya direvisi karena terlalu mengaburkan makna; (6) perbaikkan visualisasi pada desain *template* bentuk-bentuk surat; dan (7) perbaikkan visualisasi pada desain *template* mengenal bahasa dan tanda baca surat.

Beberapa desain template yang mengalami tahap revisi meliputi: gambar 4. Desain *template* jenis-jenis surat niaga sebelum di revisi, kemudian setelah dilakukan revisi desain berubah seperti yang tertera di dalam gambar 5. Desain *template* jenis-jenis surat niaga sebelum di revisi, gambar 6. *Quotes* desain *template* jenis-jenis surat sebelum di revisi, kemudian setelah dilakukan revisi desain berubah seperti yang tertera di dalam gambar 7. *Quotes* desain *template* jenis-jenis surat setelah di revisi, gambar 8. Desain *template* tugas mandiri sebelum di revisi, kemudian setelah dilakukan revisi desain berubah seperti yang tertera di dalam gambar 9. Desain *template* tugas mandiri setelah di revisi, gambar 10. Desain *template* mengenal surat niaga sebelum di revisi, kemudian setelah dilakukan revisi desain berubah seperti yang tertera di dalam gambar 11. Desain *template* mengenal surat niaga setelah di revisi, gambar 12. Desain *template* mengidentifikasi peranan surat-menyurat sebagai alat komunikasi tertulis sebelum di revisi, kemudian setelah dilakukan revisi desain berubah seperti yang tertera di dalam gambar 13. Desain *template* mengidentifikasi peranan surat-menyurat sebagai alat komunikasi tertulis setelah di revisi, gambar 14. Desain *template* bentuk-bentuk surat sebelum di revisi, kemudian setelah dilakukan revisi desain berubah seperti yang tertera di dalam gambar 15. Desain *template* bentuk-bentuk

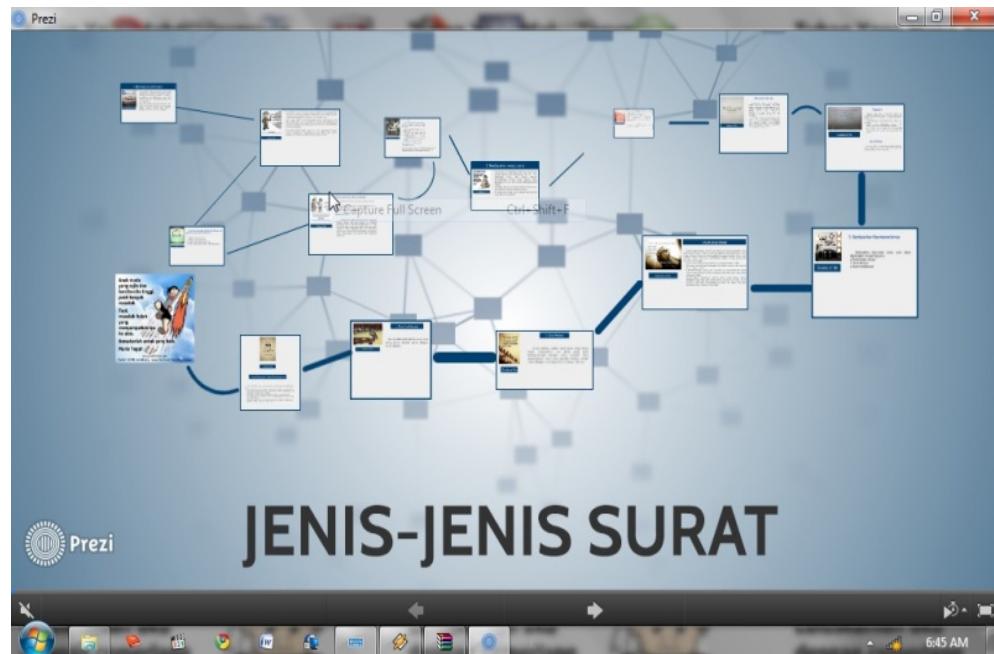
surat setelah di revisi, gambar 16. Desain *template* bahasa an tanda baca surat sebelum di revisi, kemudian setelah dilakukan revisi desain berubah seperti yang tertera di dalam gambar 17. Desain *template* bahasa an tanda baca surat setelah di revisi.



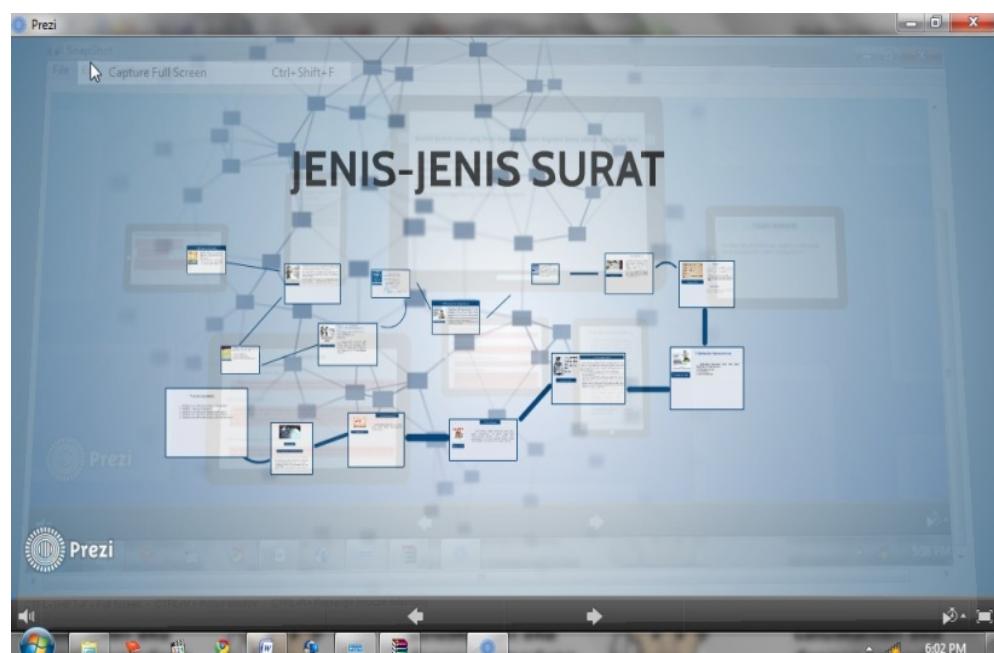
Gambar 4.
Desain *template* jenis-jenis surat niaga sebelum di revisi



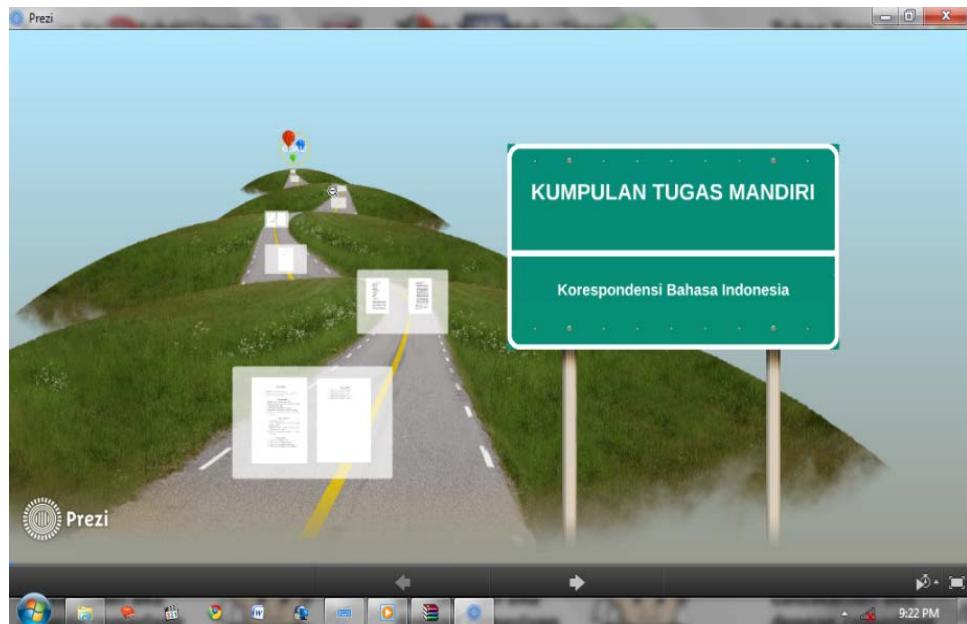
Gambar 5.
Desain *template* jenis-jenis surat niaga setelah di revisi



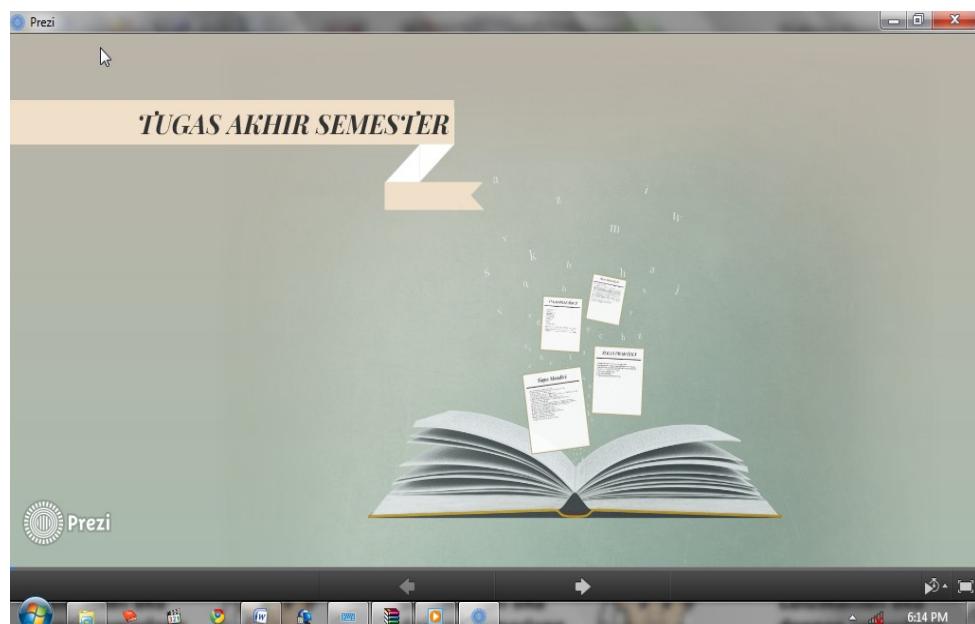
Gambar 6.
Quotes desain template jenis-jenis surat sebelum direvisi



Gambar 7.
Quotes desain template jenis-jenis surat setelah direvisi



Gambar 8.
Desain *template* tugas mandiri sebelum direvisi



Gambar 9.
Desain *template* tugas mandiri setelah direvisi



Gambar 10.
Desain *template* mengenal surat niaga sebelum direvisi



Gambar 11.
Desain *template* mengenal surat niaga setelah direvisi



Gambar 12.

Desain *template* mengidentifikasi peranan surat menyurat sebagai alat komunikasi tertulis sebelum direvisi

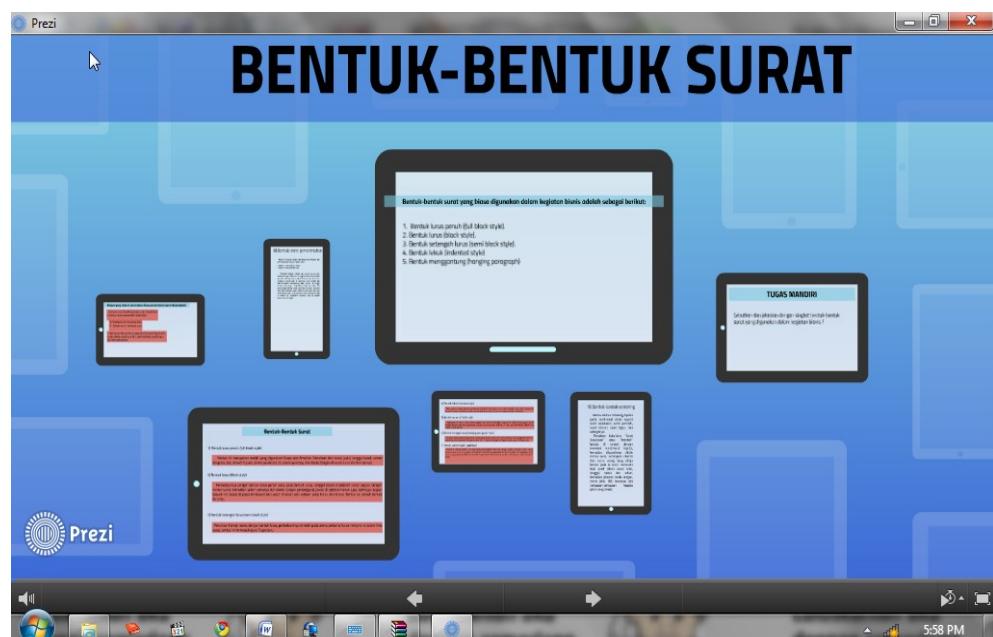


Gambar 13.

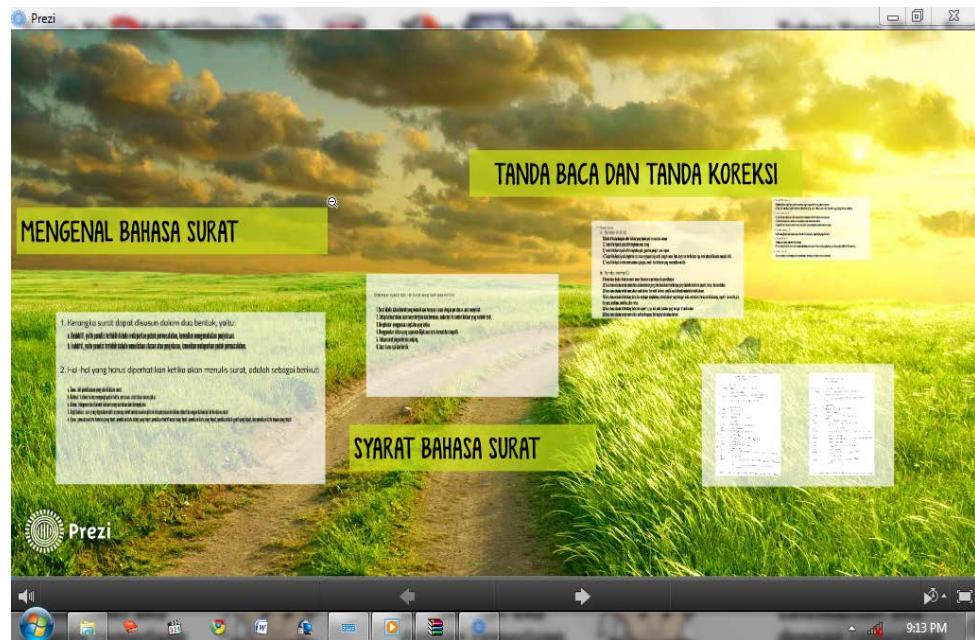
Desain *template* mengidentifikasi peranan surat menyurat sebagai alat komunikasi tertulis setelah direvisi



Gambar 14.
Desain *template* bentuk-bentuk surat sebelum direvisi

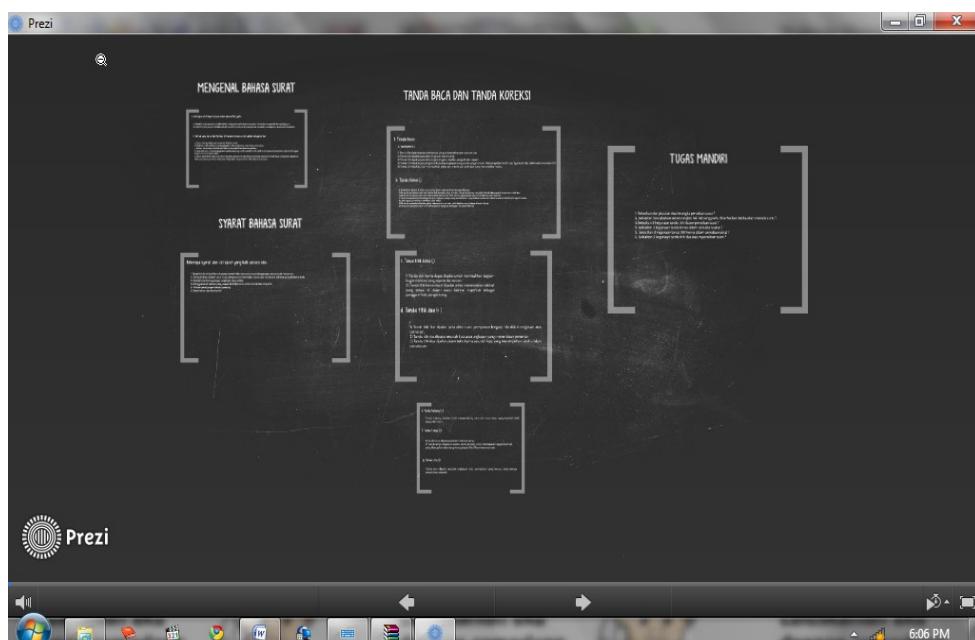


Gambar 15.
Desain *template* bentuk-bentuk surat setelah direvisi



Gambar 16.

Template bahasa dan tanda baca surat sebelum direvisi



Gambar 17.

Template bahasa dan tanda baca surat setelah direvisi

B. Pembahasan

Desain Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dikemas dalam bentuk *online* yang dapat di akses melalui tautan link yang sudah dipublikasikan di halaman *fanpage facebook* SMK Negeri 1 Bantul. Pengembangan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* menggunakan situs resmi www.prezi.com, dengan memilih tipe *prezi for education lisensi prezi enjoy edu* yaitu tipe *prezi* untuk bidang pendidikan yang tidak berbayar atau gratis, sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya untuk mengembangkan media ini. Proses pengembangan ini dimulai dari tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan dua tahap yaitu studi lapangan dan studi literatur. Kegiatan studi lapangan dilakukan dalam bentuk observasi dan wawancara dengan guru pengampu Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia mengenai proses pembelajaran, sedangkan studi literatur dilakukan dalam bentuk mencari teori dan materi yang mendukung serta berkaitan dengan pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*.

Setelah tahap analisis, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain atau rancangan sebuah desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Pada tahap pengembangan inilah yang banyak menyita waktu, karena harus mengumpulkan materi terlebih dahulu dari berbagai sumber dan membuat desain *template* dari awal hingga akhir sampai

desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan benar-benar siap untuk di validasi oleh ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan.

Tahap pengembangan merupakan tahap proses penilaian yang dilakukan oleh validasi ahli materi dan ahli media agar mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran *online* yang dikembangkan. Tahap ini berjalan cukup lancar sampai dengan perbaikan-perbaikan terhadap produk sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. Setelah tahap pengembangan selesai, kemudian dilakukan tahap uji coba lapangan terhadap siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Bantul.

Desain Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini didesain untuk menyajikan materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia, meliputi: (1) Mengidentifikasi peranan surat-menyurat (korespondensi) sebagai alat komunikasi tulis; (2) Mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis; (3) Mempraktikan cara membuat komunikasi tulis; (4) Menjelaskan cara membuat surat pribadi; (5) Menjelaskan tata cara penulisan surat niaga; (6) Menjelaskan cara membuat surat niaga; (7) Melakukan cara membuat surat niaga; dan (8) Menjelaskan cara membuat surat dinas.

Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini merupakan media pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk belajar

mandiri tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan akun *facebook* dan jaringan internet. Namun demikian, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini bukan sebagai model pembelajaran jarak jauh murni, tetapi hanya bersifat melengkapi proses pembelajaran yang selama ini telah berjalan. Media ini nantinya akan digunakan guru sebagai media pembelajaran alternatif dan digunakan siswa untuk mengakses materi secara leluasa dengan jaringan internet pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

Desain Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* memiliki beberapa manfaat yang lebih dibandingkan dengan media lainnya yang bersifat konvensional, dikarenakan selain dapat mengakses materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang telah disiapkan, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan juga dilengkapi dengan komponen-komponen yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, seperti: gambar, *link* video, dan *background* musik. Selain beberapa komponen di atas juga dilengkapi latihan soal secara mandiri baik yang bersifat *essai* maupun tugas praktek yang dapat dikerjakan oleh siswa sebagai salah satu tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

Hasil validasi tahap kedua yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi

prezi ini adalah **sangat baik** dengan rerata skor penilaian 4,11 pada aspek isi dan aspek pembelajaran. Pada aspek isi, indikator seperti penyampaian materi menarik, kebenaran materi, ketepatan cakupan materi, penyampaian materi runtut, ketepatan contoh-contoh yang diberikan, pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri, kejelasan bahasa yang digunakan, keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar, kesesuaian gambar untuk memperjelas isi, kesesuaian video untuk memperjelas isi, dan kebebasan memilih menu dinilai baik oleh ahli materi.

Penilaian pada aspek pembelajaran, indikator seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, pemberian petunjuk belajar, pemberian contoh-contoh dalam penyajian, pemberian evaluasi, pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri, kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian video untuk memperjelas isi, dan kebebasan memilih menu dinilai baik oleh ahli materi.

Hasil validasi ahli media terhadap produk pada tahap kedua setelah dilakukan revisi produk menunjukkan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini **sangat baik** dengan rerata skor penilaian 4,24 dalam aspek tampilan dan 4,33 dalam aspek pemrograman. Pada aspek tampilan pemilihan jenis huruf, pemilihan ukuran huruf, penggunaan jarak baris, keterbacaan teks, penempatan gambar, tata letak (*lay out*), konsisten penempatan *button*, keserasian warna *background* dengan teks, konsisten penyajian antar halaman, dan tampilan video

dinilai baik oleh ahli media. Indikator seperti tampilan gambar, daya dukung musik, dan pemilihan *button* dinilai sangat baik oleh ahli media.

Penilaian pada aspek pemrograman, indikator seperti tingkat interaktivitas siswa dengan media, kemudahan navigasi, kemudahan dalam penggunaan, kejelasan petunjuk penggunaan, efisiensi teks, dan efisiensi video dinilai baik oleh ahli media. Indikator kemudahan memilih menu sajian, kebebasan menu sajian, dan efisiensi gambar dinilai sangat baik oleh ahli media. Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini diujicobakan terhadap siswa.

Jumlah skor penilaian berdasarkan uji coba kelompok besar/lapangan yang melibatkan 20 siswa dengan 13 indikator adalah 1067 sehingga rerata hasil penilaian berdasarkan uji coba kelompok besar/lapangan yaitu 4,09. Mengacu pada tabel pedoman hasil konversi, kriteria media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia menurut tanggapan siswa adalah **sangat baik**

Secara umum, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang dikembangkan memiliki kelebihan dalam daya tarik tampilan, dapat dijadikan media pembelajaran dalam dua versi yaitu *online* dan *offline*, serta cara akses materi yang dilakukan cukup mudah yaitu dengan menggunakan akun *facebook* yang terhubung dengan jaringan internet.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini tidak terlepas dari adanya kelemahan. Kelemahan yang terjadi seperti ada gangguan mati listrik, akses internet lambat, kerusakan komputer, maka akan menghambat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*.

Kelebihan yang dimiliki oleh desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini mengindikasikan bahwa media ini dianggap layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

Sesuai dengan pedoman skala Likert mengenai kelayakan media untuk digunakan, maka dengan hasil penilaian yang diperoleh berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa dapat dikatakan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* layak digunakan sebagai media pembelajaran *online* pada Standar Korespondensi Bahasa Indonesia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian Pengembangan ini menggunakan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model Munir (analisis, desain, pengembangan, dan uji coba)
 - a. Tahap analisis dibagi menjadi dua yaitu tahap studi lapangan dan studi literatur.
 - b. Tahap desain meliputi desain isi dan desain tampilan, desain isi menyusun komponen-komponen materi, sedangkan desain tampilan membuat bentuk tampilan media pembelajaran.
 - c. Tahap pengembangan meliputi proses validasi, proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi selanjutnya dijadikan acuan untuk melakukan revisi dan perbaikan produk.
 - d. Tahap uji coba meliputi tahap uji coba terhadap siswa sebagai calon pengguna produk, pada tahap uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

2. Setelah dilakukan tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*, kemudian tahap selanjutnya adalah menentukan kelayakan produk. Berdasarkan hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 4,11 dengan kategori sangat baik, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,28 dengan kategori sangat baik dan penilaian uji coba siswa diperoleh rata-rata sebesar 4,09 yang menunjukkan pada kategori sangat baik, maka secara keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa terhadap pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dengan hasil rata-rata masuk pada kategori sangat baik untuk dijadikan sebagai desain media pembelajaran.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu mendapat perhatian, yaitu:

1. Penelitian yang dilaksanakan belum sampai pada tahap eksperimen karena keterbatasan dana dan waktu yang tersedia.
2. Penelitian yang dilaksanakan belum sampai pada pengembangan seluruh tipe desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* karena belum menguasai *prezi* secara keseluruhan.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan penelitian di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Produk ini disarankan untuk dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa sehingga membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dengan koneksi internet dan ketersediaan laptop atau komputer.

2. Bagi Guru

Diharapkan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dapat dijadikan salah satu solusi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif lagi dalam proses pembelajaran pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia ketika guru sudah dapat menguasai cara menggunakan media *prezi* dengan baik.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dapat digunakan pula pada Standar Kompetensi lainnya, tentunya setelah guru memahami proses pengembangan pada desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* melalui pelatihan yang dilakukan oleh pihak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abipraya. (2005). *Media Sederhana*. Jakarta: Universitas Terbuka Indonesia.
- Amstrong, T. (2004). *Sekolah Para Juara*. Bandung: Kaifa.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chairuman. (2008). *Rencana Pembelajaran yang Mengintegrasikan TIK dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pusat TIK Departemen Diknas.
- Daryanto dan Muljo Raharjo. (2012). *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Gava Media.
- David Haris. (2008). *Journal of Hospitality, Leisure, Sport, and Tourism Education. Presentation Pedagogical Constraints and Potentials* (Volume. 10 Nomor 01). Halaman 79. Diakses Minggu, 9 Februari 2014. Pukul 10.00 WIB.
- Embi, Muhammad. (2011). *Aplikasi Web 2.0 Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Selangor: Universitas Kebangsaan Selangor.
- Endang, Sri. (2006). *Modul Menangani Surat Masuk dan Keluar*. Yogyakarta: Erlangga.
- Haryati. (2014). *Keterampilan Psikomotor dan Prosedural Siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ida Rianawaty. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Sains Berbasis Web dengan Portal *E-Learning Moodle* untuk Siswa SMP SBI. *Skripsi* FMIPA UNY.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

- M. Latief. (2014). Mengapa Kelas “*Online*” Lebih Unggul dari Kelas Konvensional?. *Kompas* (6 Januari 2014). Halaman 1.
- Michael Molenda. (2003). *In Search Of The Exclusive ADDIE Model, Performance Improvement. Volume 42 Nomor 05*. Diakses Senin, 10 Februari 2014. Pukul 10.00 WIB.
- Martinis Yamin, dan Maisah. (2009). Standarisasi kinerja guru. Jakarta: GP Press.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Purwanto, Djoko. (2007). *Korespondensi Bisnis Modern*. Bandung: Erlangga.
- Rahman, Arif. (2011). *Instructional Technology and Media For Learning Pearson Education Inc*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: UPI.
- Sadiman, Arief. S, dkk. (2002). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya (cetakan kelima)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shandra Ardiansyah. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web-Blog* pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. *Skripsi* FE UNY.
- Supriaman, Euis. (2004). *Melakukan Pekerjaan Surat Menyurat*. Bandung: Armico.
- Sutirman. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Web untuk Mata Kuliah Manajemen Kearsipan. *Tesis Pascasarjana Teknologi Pendidikan* UNY.
- Sutrisno. (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Persada Press.
- Tammy Story. (2012). *Education of Glossary*. Halaman 1. Diakses Minggu, 9 Februari 2014. Pukul 10.00 WIB.
- Todd Clarke. (2012). *The Zooming Presentation*. Halaman 1. Diakses Minggu, 9 Februari 2014. Pukul 10.00 WIB.
- Wiwi Andriani. (2011). Pengembangan *E-Learning* Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI SMA. *Skripsi* FT UNY.

Sumber Internet

Anonim. (2010). www.kemendikbud.go.id. Diakses tanggal 9 Februari. Pukul 09.00 WIB.

Anonim. (2014). www.shutterstock.com. Diakses 20 April 2014. Pukul 11.00 WIB.

Google translate. <http://translate.google.com/?hl=id&tab=wt>. diakses Senin, 10 Februari 2014. Pukul 09.20 WIB.

<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/366/jbptunikompp-gdl-topanrendr-18275-3-bab2-top-n.pdf>. Diakses Rabu, 27 Agustus 2014. Pukul 20.00 WIB.

<http://eprints.uny.ac.id/9668/3/bab%202%20-%2008205244010.pdf>.
Diakses. Rabu, 27 Agustus 2014. Pukul 20.00 WIB.

<http://untai.files.wordpress.com/2013/C2-2-2-silabus-korespondensi.docx/>.
Diakses Senin, 10 Februari 2014. Pukul 09.30 WIB.

<http://litbang.kemedikbud.go.id/content/simposiumnasional/idris.pdf>.
Diakses Senin, 10 Februari 2014. Pukul 09.30 WIB.

PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS APLIKASI *PREZI* PADA STANDAR KOMPETENSI KORESPONDENSI BAHASA INDONESIA SMK KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN

Penulis 1 : Elisa Wulandari

Penulis 2 : Sutirman

Prodi: Pendidikan Administrasi Perkantoran

Email: elisawuland@hotmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dan (2) mengetahui kelayakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang sudah diadaptasi meliputi tahap-tahap: (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; dan (4) uji coba. Subjek uji coba penelitian ini berjumlah 30 siswakelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul. Desain uji coba penelitian dan pengembangan meliputi dua tahap yaitu uji alpha dan uji beta. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, jenis data kuantitatif sebagai pokok data, meliputi skala penilaian, masukan, uraian, dan saran dari subjek uji coba yaitu ahli materi, ahli media, dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar kuesioner penilaian dianalisis, selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan menggunakan skala Likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia ini berhasil dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan uji coba kelayakan; (2) hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,11 dengan kategori “sangat baik”; hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,28 dengan kategori “sangat baik”; dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 4,09 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang dikembangkan dianggap layak untuk dijadikan desain media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, desain media aplikasi *prezi*

DEVELOPMENT OF ONLINE INSTRUCTIONAL MEDIA DESIGN BASED ON THE PREZI APPLICATION OF THE COMPETENCY STANDARD CORRESPONDENCE INDONESIAN SMK OFFICE ADMINISTRATION SKILLS COMPETENCY

ABSTRACT

This study aims to: (1) develop an online learning media design based on the prezzi application Competency Standard Correspondence Indonesian and (2) determine the feasibility of the design of application based online learning media prezzi on Competency Standard Correspondence Indonesian for class X students of SMK Office Administration Skills Competency. This type of research is the research and development: by using a model of research and development that has been adapted includes the steps of: (1) analysis; (2) design; (3) development; and (4) trial. This research trial subjects were 30 students of class X Office Administration Skills Competency SMK Negeri 1 Bantul. Design and development research trial involves two stages: alpha testing and beta testing. Techniques of data collection using a questionnaire, the type of quantitative data as the data subject, including assessment scale, input, descriptions, and suggestions from test subjects. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis. Quantitative data obtained from the assessment questionnaire sheet was analyzed, then converted into qualitative data using a Likert scale. The results showed that: (1) the design of application based online learning media prezzi on Competency Standard Correspondence Indonesian is successfully developed through several phases, namely analysis, design, development, and testing of eligibility; (2) the results of expert assessment material to get an average score of 4.11 with the category of "very good"; media expert assessment results get an average score of 4.28 with the category of "very good"; and the results of user trials to get an average score of 4.09 with the category of "very good". Thus, the design of application based online learning media prezzi on Competency Standard Correspondence Indonesian developed design is considered suitable as a medium of learning.

Keywords: development, design media prezzi application

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan guna menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik, apabila sistem pendidikan di suatu negara dapat dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik pula. Definisi pendidikan secara khusus telah diatur di dalam UU Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa, “pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif yang mengarah pada tercapainya pribadi yang dewasa” (diakses dari www.kemendikbud.go.id). Salah satu contoh penyelenggaraan kegiatan pendidikan yang ada di Indonesia adalah jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan menengah atas maupun pendidikan menengah kejuruan serta pendidikan tinggi yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta.

Kegiatan pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah menyampaikan suatu pesan dari sumber berita atau pesan baik secara langsung maupun menggunakan media yang digunakan kepada penerima pesan. Sumber pesan dalam kegiatan pembelajaran adalah guru, pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran, media adalah alat bantu yang

digunakan untuk mengirim isi pesan, dan penerima pesan adalah siswa.

Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen pelaku yang ada didalamnya yaitu guru dan siswa, selain kedua komponen tersebut ada juga salah satu komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau isi materi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi salah satu faktor penyebab perubahan paradigma di dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang awalnya berorientasi pada guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered*) dengan menggunakan media konvensional beralih kepada pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*) dengan menggunakan media berbasis teknologi dan informasi. Pernyataan tersebut dimuat di dalam surat kabar kompas yang terbit pada tanggal 6 Januari 2014 yang menuliskan bahwa siswa kelas “*online*” lebih unggul dari kelas konvensional, dari sebuah penelitian yang dilakukan di salah satu universitas di Amerika Serikat yang menyebutkan bahwa siswa kelas *online* rata-

rata antara 90-100% akan memperoleh nilai ujian di atas C daripada kelas konvensional yang masih menunjukkan hasil rendah dimana hasil ujian yang diperoleh masih terdapat 60% siswa yang memperoleh nilai C, lebih lanjut hal tersebut diungkapkan salah satu faktor penyebabnya, yaitu bahwa siswa kelas “*online*” mempunyai akses materi yang lebih luas tanpa batasan tempat dan waktu dibandingkan dengan siswa kelas konvensional yang mengandalkan kegiatan pembelajaran dan akses materi di dalam kelas saja. Hal itu juga yang memicu salah satu universitas di Jakarta yaitu Binus *Business School* menerapkan sistem pembelajaran *online* di program pascasarjana magister manajemen. Diharapkan ke depan dengan sistem kegiatan pembelajaran *online* dapat membantu memaksimalkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa di universitas tersebut dan tidak menutup kemungkinan diterapkan untuk jenjang pendidikan yang lainnya.

Berdasarkan tulisan di atas maka dapat dikatakan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pemanfaatan media pembelajaran *online* dalam kegiatan pembelajaran telah memberikan dampak yang besar di dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang semula terbatas macamnya dan bersifat konvensional menjadi media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi baik bersifat

online maupun *offline* yang dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan mempermudah siswa dalam melakukan akses materi.

Salah satu bentuk teknologi informasi dan komunikasi pada abad 21 ini adalah internet. Jaringan internet merupakan salah satu jenis jaringan yang populer dimanfaatkan, karena internet merupakan teknologi informasi yang mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan informasi dari berbagai jenis dan bentuk informasi yang dapat dipakai secara bersama-sama.

Pemanfaatan teknologi internet di dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran pembelajaran *online* berbasis teknologi dan informasi, cara kerja dari media pembelajaran *online* adalah dengan bantuan jaringan internet. Media pembelajaran *online* mempunyai beragam jenis, contohnya aplikasi *android*, multimedia berbasis *web* maupun *blog*, dan juga bank soal *online*. Keberagaman media yang mudah diakses tersebut apabila dapat dimanfaatkan dengan maksimal maka dapat membantu proses penyampaian materi dengan cara yang lebih bervariasi.

Pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran pada saat ini masih berada pada level perguruan tinggi dan belum merata. Hal tersebut ditunjukkan pada jenjang level SD sampai dengan SMA/SMK, pemanfaatan internet masih sangat minim dan terbatas pada daerah perkotaan yang sudah memiliki

jaringan atau koneksi internet, kondisi ini disebabkan kemampuan guru dalam memanfaatkan internet dalam pembelajaran masih belum optimal. Hal tersebut terlihat pada situs-situs pembelajaran yang ada di internet, misalnya www.invir.com dan www.edukasi.net. Situs tersebut belum dikemas untuk pembelajaran yang siap digunakan siswa dan umumnya menjual produk pendidikan seperti *software* pembelajaran dan bank soal. Di sisi lain, belum optimalnya pemanfaatan internet untuk proses pembelajaran ini berdampak negatif terhadap siswa. Apalagi dengan banyaknya jejaring sosial di internet seperti *facebook*, *twitter*, *google+*, dan *game online* yang sangat diminati oleh siswa yang dapat diakses melalui komputer, maupun *smartphone* kapan saja dan dimana saja. Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia merupakan salah satu kompetensi yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Berdasarkan kurikulum SMK Negeri 1 Bantul, kompetensi ini bertujuan agar siswa dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam melakukan kegiatan otomatisasi perkantoran dalam hal penanganan surat menyurat. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai apabila metode pembelajaran yang digunakan tidak mampu mendorong pembentukan kreativitas, keaktifan, dan kemandirian siswa. Suatu proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan aktif apabila seluruh komponen yang

berpengaruh dalam prosesnya saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan survei yang dilakukan di SMK Negeri 1 Bantul, kenyataan di lapangan masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut antara lain: *pertama*, pembelajaran pada Standar Korespondensi Bahasa Indonesia belum pernah menggunakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber pesan (*teacher centered*); *Kedua*, ketersediaan laboratorium komputer yang dilengkapi koneksi internet yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal karena penggunaannya masih terbatas pada pembelajaran Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak; *ketiga*, pembelajaran pada Standar Korespondensi Bahasa Indonesia masih mengandalkan modul dan catatan.

Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Pembelajaran Standar Korespondensi Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran *online* berbasis teknologi dan informasi yang didukung jaringan internet akan menggeser pembelajaran yang monoton

menjadi pembelajaran yang variatif. Pengembangan desain media pembelajaran *online* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia berbasis aplikasi *prezi* diharapkan dapat dijadikan inovasi pada kegiatan pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia. Pada uji coba produk ini nantinya media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran untuk mengakses materi.

Pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* merupakan media pembelajaran yang disediakan oleh situs resmi www.prezi.com yang dibantu koneksi internet. Desain aplikasi *prezi* mempunyai banyak fasilitas menarik dibandingkan dengan media presentasi lainnya yang bersifat *offline*. Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran *online* yang inovatif dan membantu siswa mengakses materi dengan mudah tanpa batasan tempat dan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan membantu siswa untuk mempermudah melakukan akses materi, maka dari itu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Desain Media**

Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran”.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bantul yang beralamat di Jalan Sabdodadi-Parangtritis KM 11 Bantul, Yogyakarta. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2014 sampai dengan Juni 2014.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu satu orang validator ahli media yaitu dosen dari kurikulum dan teknologi pendidikan FIP UNY, satu orang validator ahli materi yaitu Guru Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Bantul, sepuluh siswa dari kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran untuk uji coba kelompok kecil, dan dua puluh siswa dari kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran untuk uji coba kelompok besar/lapangan.

Definisi Istilah

Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* adalah suatu ide/gagasan yang memperhatikan berbagai aspek terkait tentang pengembangan suatu produk berupa desain

media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* guna membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Datayakni menggunakan angket/kuesioner.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar angket/kuesioner penilaian dianalisis, selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan menggunakan skala Likert.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini mengacu pada tahap penelitian dan pengembangan milik Munir (2010: 242) yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap uji coba. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:

a. Analisis

Tahap analisis merupakan tahapan pertama dalam pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dan merupakan hasil analisis terhadap data-data selama proses survei lapangan:

1) Studi Lapangan

Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia diperlukan untuk membantu mengatasi keterbatasan ketersediaan media pembelajaran inovatif yang digunakan guru dalam mengajar Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dan membantu siswa untuk belajar lebih leluasa lagi dalam mengakses materi tanpa batasan tempat dan waktu dengan bantuan jaringan internet.

2) Studi Literatur

Berdasarkan studi literatur di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia mencakup materi yang luas berupa teori dan praktik sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengakses materi kapan saja dan dimana saja dengan bantuan jaringan internet.

Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran, maka dilakukan analisis kebutuhan. Hasil dari analisis tersebut berupa rumusan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran

online berbasis aplikasi *prezi*. Rumusan tersebut: (a) Dibutuhkan media pembelajaran *online* yang dapat digunakan pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dan (b) Dibutuhkan media pembelajaran yang layak serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa batasan ruang dan waktu dengan bantuan jaringan internet.

b. Desain

Setelah melakukan tahap analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia maka didapatkan gambaran umum mengenai desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang akan dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu melakukan tahap desain atau rancangan sebuah desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang mengacu pada hasil.

Tahap desain yang dilakukan meliputi beberapa tahap yaitu pemilihan desain *template* www.prezi.com (*prezi for education*), pemilihan *background* musik *template*, pembuatan beberapa video *tutorial*, pemilihan materi dari beberapa sumber terkait, *input* data (materi) ke dalam *template* secara *online*, melakukan *share template* secara *online* yang di *link*

dengan *facebook fanpage* SMK Negeri 1 Bantul.

1) Pemilihan Desain *Template*

Pemilihan desain *template* merupakan tahap awal sebelum melakukan *input* data secara *online*. Situs www.prezi.com menyediakan berbagai macam fasilitas seperti: (a) *prezi for conferences*; (b) *prezi for education*; (c) *prezi for business*; (d) *prezi for desktop*; (e) *prezi for window/macbook*; (e) *prezi for not profit*; dan (f) *prezi for ipad/iphone*. Seluruh aplikasi tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Setiap aplikasi dari *prezi* mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, dalam pengembangan media *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia digunakan aplikasi *prezi* tipe *prezi for education* dengan spesifikasi *prezi enjoy edu*. *Prezi for education* dengan spesifikasi *prezi enjoy edu* dapat digunakan dengan gratis atau tidak berbayar selamanya dengan kapasitas memori 100 MB (*Megabyte*) yang dapat digunakan untuk mengupload teks, *file pdf*, *link video*, gambar, dan memasukkan *background* musik pada desain *template* yang dikembangkan. Selain itu desain *template* yang telah dikembangkan dapat pula diunduh

atau *download* secara langsung tanpa menginstal aplikasi *prezi* atau digunakan secara *offline* sesuai dengan versi *online*-nya.

Pemilihan desain *template* dilakukan ketika sudah melakukan *log in* di situs www.prezi.com, kemudian akan muncul tampilan pilihan desain *template*, ada dua pilihan yang dapat digunakan yaitu (a) *latest* berarti daftar *template* tersebut yang paling sering digunakan oleh pengguna dan (b) *more* berarti daftar *template* secara keseluruhan. Pemilihan desain *template* pada pengembangan ini dilakukan langsung saat akan melakukan input data secara *online*. Langkah-langkah pemilihan desain *template* yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a) klik *new prezi*; (b) muncul menu desain *template*, pilih menu *more*; (c) kemudian klik tombol *use template*; dan (d) siap melakukan *input* data.

2) Tahap Input Data/Materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia

Tahap *input* data dilakukan setelah melakukan edit materi terlebih dahulu dari berbagai sumber materi. Sumber materi yang dimaksud disini adalah buku, modul tentang surat-menurut, modul *online* yang memuat materi Korespondensi Bahasa Indonesia dan mengambil sumber dari

beberapa *blog* di internet. Materi yang diperoleh kemudian dibuat ringkasan materi yang diurutkan sesuai dengan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan di SMK Negeri 1 Bantul.

Materi pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang diinput dalam pengembangan media *online* berbasis *prezi* ini meliputi: (a) Mengidentifikasi peranan surat-menurut (korespondensi) sebagai alat komunikasi tulis; (b) Mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis; (c) Mempraktikkan cara membuat komunikasi tulis, (d) Menjelaskan cara membuat surat pribadi; (e) Menjelaskan tata cara penulisan surat niaga; (f) Menjelaskan cara membuat surat niaga; (g) Melakukan cara membuat surat niaga; dan (h) Menjelaskan cara membuat surat dinas. Selain melakukan input data/materi, dilakukan juga input tugas mandiri meliputi tugas individu dan kelompok serta tugas praktek yang dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi lebih dalam lagi.

3) Tahap Desain Input Background Musik dan Link Video

Setelah tahap pemilihan desain *template* dan *input* data/ materi selesai, maka tahap selanjutnya adalah melakukan tahap *editbackground* musik, musik yang digunakan pada

masing-masing *template* berbeda-beda, hal ini dilakukan agar menambah variasi desain *template* yang dikembangkan menjadi semakin menarik, musik yang digunakan adalah tipe musik klasik yang diperoleh dengan cara men-*download* dari berbagai aplikasi di internet.

Tahap selanjutnya adalah melengkapi desain dengan meng-*upload* beberapa *link* video dari situs *youtube* terkait materi pada Standar Kompetensi Bahasa Indonesia, video yang di-*upload* adalah video *tutorial* lipatan surat, video bentuk surat, dan video sampul surat. Hal ini dilakukan agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan melalui media *online* berbasis aplikasi *prezi*.

4) Tahap *Share Link* Media *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi*

Tahap terakhir setelah selesai melalukan desain adalah menyebar (*share*) *link* tersebut agar dapat diakses oleh siswa. Tahap menyebar (*share*) yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan situs media sosial *facebook*. Langkah-langkah menyebar (*share*) *link* adalah sebagai berikut: (a) Melakukan *log in* pada situs www.prezi.com kemudian membuka semua *template prezi* yang telah selesai dikembangkan; (b) Melakukan *log in* dengan akun *facebook* pribadi,

kemudian membuka *fanpage* SMK Negeri 1 Bantul; (c) Kembali membuka halaman *prezi* yang telah dibuka, kemudian membuka satu per satu *desain template* dengan cara klik judul *template* tersebut; (d) Setelah *template* terbuka, kemudian klik tautan alamat *link* pada kolom atas halaman klik *copy*; (e) Kembali ke *fanpage* SMK Negeri 1 Bantul kemudian klik *paste* pada kolom “*update status*” dan kemudian di-*post* atau publikasikan. Dengan demikian siswa maupun guru dapat dengan mudah mengakses materi dengan menggunakan akun *facebook* masing-masing dan membuka *fanpage* SMK Negeri 1 Bantul.

2. Pembahasan

Desain Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dikemas dalam bentuk *online* yang dapat di akses melalui tautan *link* yang sudah dipublikasikan di halaman *fanpage facebook* SMK Negeri 1 Bantul. Pengembangan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* menggunakan situs resmi www.prezi.com, dengan memilih tipe *prezi for education* lisensi *prezi enjoy edu* yaitu tipe *prezi* untuk bidang pendidikan yang tidak berbayar atau gratis, sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya untuk mengembangkan media ini. Proses

pengembangan ini dimulai dari tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan dua tahap yaitu studi lapangan dan studi literatur. Kegiatan studi lapangan dilakukan dalam bentuk observasi dan wawancara dengan guru pengampu Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia mengenai proses pembelajaran, sedangkan studi literatur dilakukan dalam bentuk mencari teori dan materi yang mendukung serta berkaitan dengan pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*.

Setelah tahap analisis, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain atau rancangan sebuah desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*. Pada tahap pengembangan inilah yang banyak menyita waktu, karena harus mengumpulkan materi terlebih dahulu dari berbagai sumber dan membuat desain *template* dari awal hingga akhir sampai desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan benar-benar siap untuk di validasi oleh ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan.

Tahap pengembangan merupakan tahap proses penilaian yang dilakukan oleh validasi ahli materi dan ahli media agar mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran *online* yang dikembangkan.

Tahap ini berjalan cukup lancar sampai dengan perbaikan-perbaikan terhadap produk sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. Setelah tahap pengembangan selesai, kemudian dilakukan tahap uji coba lapangan terhadap siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Bantul.

Desain Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini didesain untuk menyajikan materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia, meliputi: (1) Mengidentifikasi peranan surat-menyurat (korespondensi) sebagai alat komunikasi tulis; (2) Mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis; (3) Mempraktikan cara membuat komunikasi tulis; (4) Menjelaskan cara membuat surat pribadi; (5) Menjelaskan tata cara penulisan surat niaga; (6) Menjelaskan cara membuat surat niaga; (7) Melakukan cara membuat surat niaga; dan (8) Menjelaskan cara membuat surat dinas.

Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini merupakan media pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan akun *facebook* dan jaringan internet. Namun demikian, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini bukan sebagai model pembelajaran jarak jauh murni, tetapi

hanya bersifat melengkapi proses pembelajaran yang selama ini telah berjalan. Media ini nantinya akan digunakan guru sebagai media pembelajaran alternatif dan digunakan siswa untuk mengakses materi secara leluasa dengan jaringan internet pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

Desain Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* memiliki beberapa manfaat yang lebih dibandingkan dengan media lainnya yang bersifat konvensional, dikarenakan selain dapat mengakses materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang telah disiapkan, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* yang dikembangkan juga dilengkapi dengan komponen-komponen yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, seperti: gambar, *link* video, dan *background* musik. Selain beberapa komponen di atas juga dilengkapi latihan soal secara mandiri baik yang bersifat *essai* maupun tugas praktek yang dapat dikerjakan oleh siswa sebagai salah satu tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

Hasil validasi tahap kedua yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini adalah **sangatbaik** dengan rerata skor penilaian

4,11 pada aspek isi dan aspek pembelajaran. Pada aspek isi, indikator seperti penyampaian materi menarik, kebenaran materi, ketepatan cakupan materi, penyampaian materi runtut, ketepatan contoh-contoh yang diberikan, pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri, kejelasan bahasa yang digunakan, keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar, kesesuaian gambar untuk memperjelas isi, kesesuaian video untuk memperjelas isi, dan kebebasan memilih menu dinilai baik oleh ahli materi.

Penilaian pada aspek pembelajaran, indikator seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, pemberian petunjuk belajar, pemberian contoh-contoh dalam penyajian, pemberian evaluasi, pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri, kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian video untuk memperjelas isi, dan kebebasan memilih menu dinilai baik oleh ahli materi.

Hasil validasi ahli media terhadap produk pada tahap kedua setelah dilakukan revisi produk menunjukkan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini **sangat baik** dengan rerata skor penilaian 4,24 dalam aspek tampilan dan 4,33 dalam aspek pemrograman. Pada aspek tampilan pemilihan jenis huruf, pemilihan ukuran huruf, penggunaan jarak baris, keterbacaan teks, penempatan gambar,

tata letak (*lay out*), konsisten penempatan *button*, keserasian warna *background* dengan teks, konsisten penyajian antar halaman, dan tampilan video dinilai baik oleh ahli media. Indikator seperti tampilan gambar, daya dukung musik, dan pemilihan *button* dinilai sangat baik oleh ahli media.

Penilaian pada aspek pemrograman, indikator seperti tingkat interaktivitas siswa dengan media, kemudahan navigasi, kemudahan dalam penggunaan, kejelasan petunjuk penggunaan, efisiensi teks, dan efisiensi video dinilai baik oleh ahli media. Indikator kemudahan memilih menu sajian, kebebasan menu sajian, dan efisiensi gambar dinilai sangat baik oleh ahli media. Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini diujicobakan terhadap siswa.

Jumlah skor penilaian berdasarkan uji coba kelompok besar/lapangan yang melibatkan 20 siswa dengan 13 indikator adalah 1067 sehingga rerata hasil penilaian berdasarkan uji coba kelompok besar/lapangan yaitu 4,09. Mengacu pada tabel pedoman hasil konversi, kriteria media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia menurut tanggapan siswa adalah **sangat baik**.

Secara umum, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi

prezi pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang dikembangkan memiliki kelebihan dalam daya tarik tampilan, dapat dijadikan media pembelajaran dalam dua versi yaitu *online* dan *offline*, serta cara akses materi yang dilakukan cukup mudah yaitu dengan menggunakan akun *facebook* yang terhubung dengan jaringan internet. Meskipun memiliki banyak kelebihan, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini tidak terlepas dari adanya kelemahan. Kelemahan yang terjadi seperti ada gangguan mati listrik, akses internet lambat, kerusakan komputer, maka akan menghambat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*.

Kelebihan yang dimiliki oleh desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* ini mengindikasikan bahwa media ini dianggap layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia.

Sesuai dengan pedoman skala Likert mengenai kelayakan media untuk digunakan, maka dengan hasil penilaian yang diperoleh berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa dapat dikatakan bahwadesain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* layak digunakan sebagai media

pembelajaran *online* pada Standar Korespondensi Bahasa Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian Pengembangan ini menggunakan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model Munir (analisis, desain, pengembangan, dan uji coba)
 - a. Tahap analisis dibagi menjadi dua yaitu tahap studi lapangan dan studi literatur.
 - b. Tahap desain meliputi desain isi dan desain tampilan, desain isimenyusun komponen-komponen materi, sedangkan desain tampilan membuat bentuk tampilan media pembelajaran.
 - c. Tahap pengembangan meliputi proses validasi, proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi selanjutnya dijadikan acuan untuk melakukan revisi dan perbaikan produk.
 - d. Tahap uji coba meliputi tahap uji coba terhadap siswa sebagai calon pengguna produk, pada tahap uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

2. Setelah dilakukan tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi*, kemudian tahap selanjutnya adalah menentukan kelayakan produk. Berdasarkan hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 4,11 dengan kategori sangat baik, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,28 dengan kategori sangat baik dan penilaian uji coba siswa diperoleh rata-rata sebesar 4,09 yang menunjukkan pada kategori sangat baik, maka secara keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa terhadap pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dengan hasil rata-rata masuk pada kategori sangat baik untuk dijadikan sebagai desain media pembelajaran.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu mendapat perhatian, yaitu:

1. Penelitian yang dilaksanakan belum sampai pada tahap eksperimen karena keterbatasan dana dan waktu yang tersedia.
2. Penelitian yang dilaksanakan belum sampai pada pengembangan seluruh tipe desain media pembelajaran

online berbasis aplikasi *prezi* karena belum menguasai *prezi* secara keseluruhan.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan penelitian di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Produk ini disarankan untuk dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa sehingga membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia dengan koneksi internet dan ketersediaan laptop atau komputer.

2. Bagi Guru

Diharapkan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dapat dijadikan salah satu solusi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif lagi dalam proses pembelajaran pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia ketika guru sudah dapat menguasai cara menggunakan media *prezi* dengan baik.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dapat digunakan pula pada Standar Kompetensi lainnya, tentunya setelah guru memahami proses

pengembangan pada desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* melalui pelatihan yang dilakukan oleh pihak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anomin. (2010). www.kemendikbud.go.id. Diakses pada tanggal 9 Februari 2014. Pukul. 09.00 WIB.
- M. Latief. (2014). Mengapa Siswa Kelas “*Online*” Lebih Unggul dari Kelas Konvensional?”. *Kompas Online*. Diakses pada tanggal 6 Januari 2014 Pukul 10.00 WIB.
- Munir. (2010). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

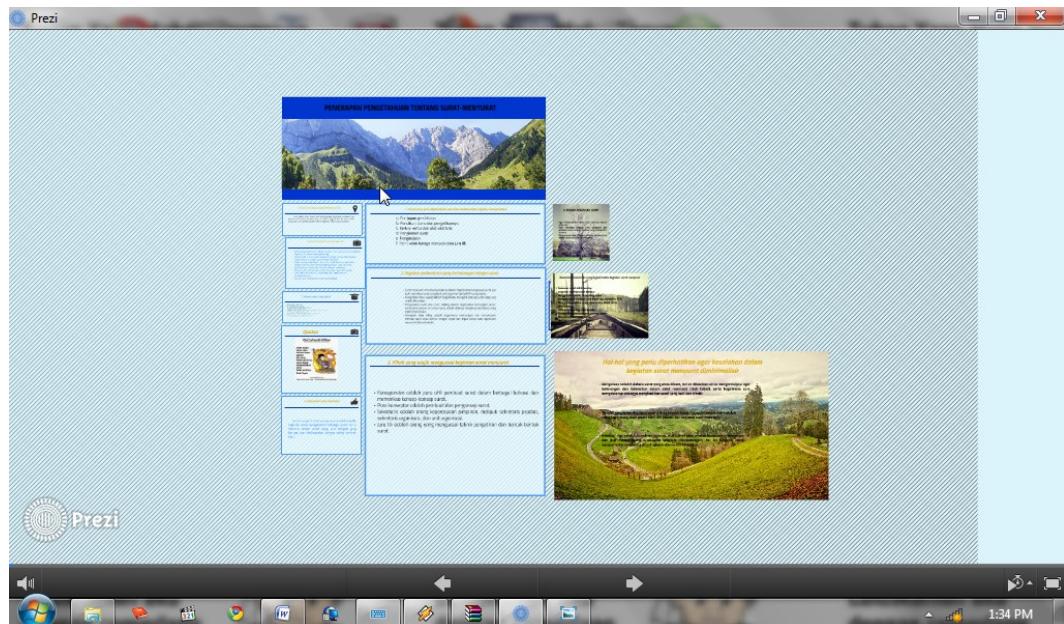
Daftar Materi

Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia yang Dikembangkan dengan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* di SMK Negeri 1 Bantul

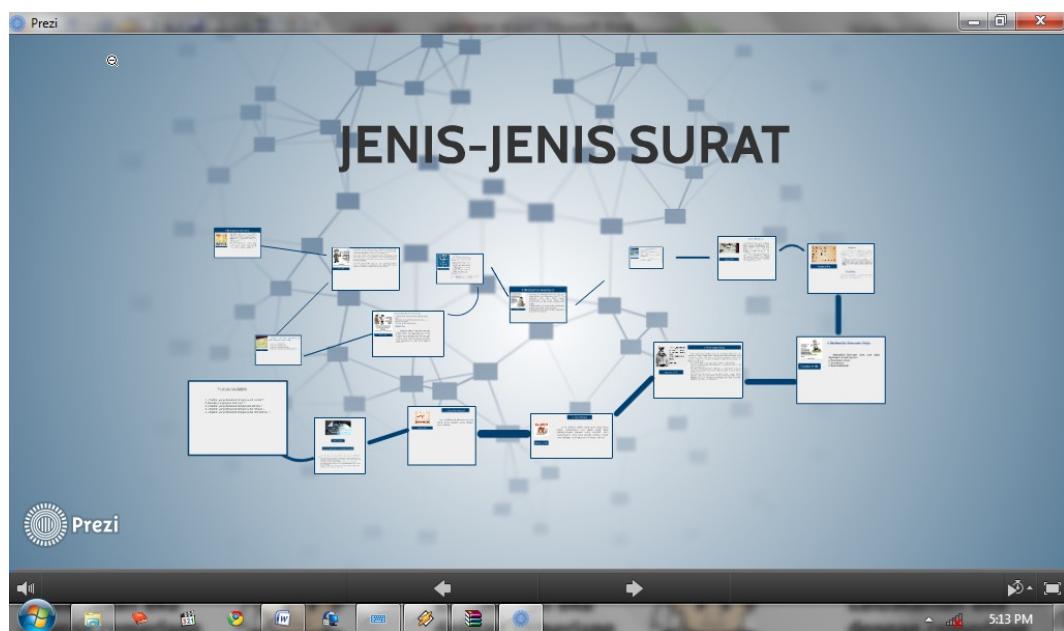
1. Mengidentifikasi peranan surat-menyurat (korespondensi) sebagai alat komunikasi tulis
2. Mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis
3. Mempraktikan cara membuat komunikasi tulis
4. Menjelaskan cara membuat surat pribadi
5. Menjelaskan tata cara penulisan surat niaga
6. Menjelaskan cara membuat surat niaga
7. Melakukan cara membuat surat niaga
8. Menjelaskan cara membuat surat dinas

LAMPIRAN 2

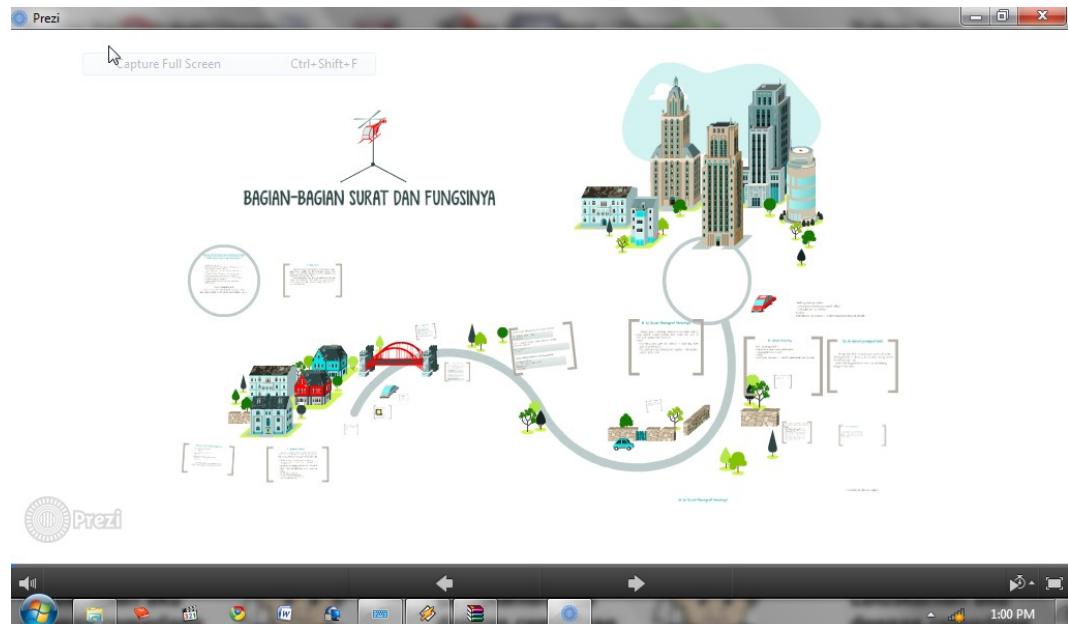
Desain *Template* Media Pembelajaran *Online* Berbasis
Aplikasi *Prezi* Materi Standar Kompetensi Korespondensi
Bahasa Indonesia



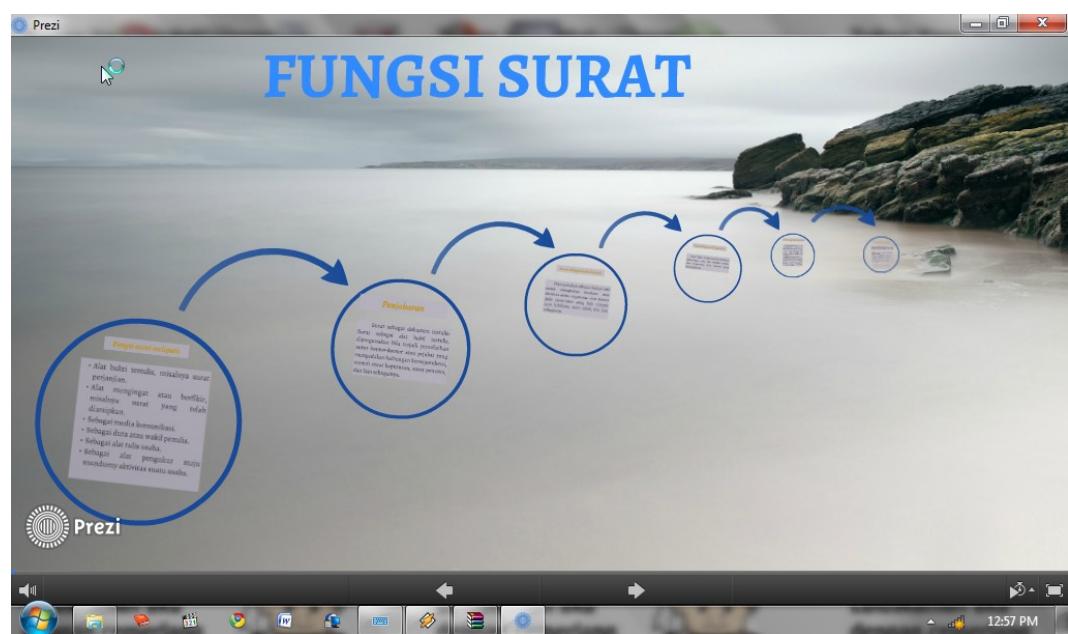
Gambar Desain *Template* Materi Penerapan Pengetahuan Tentang Surat Menyurat



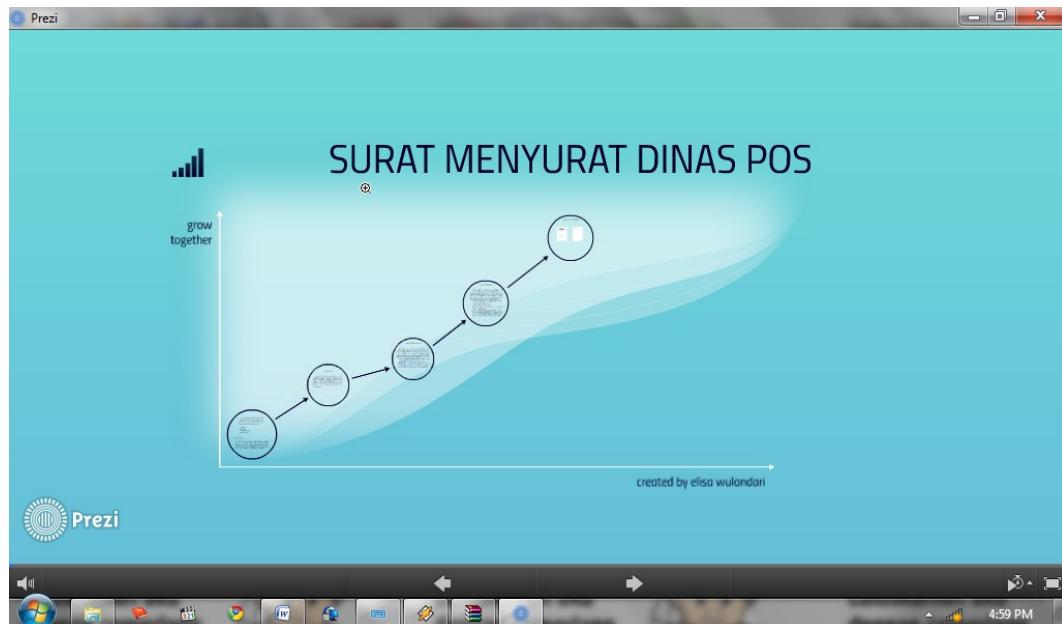
Gambar Desain *Template* Materi Tentang Jenis-Jenis Surat



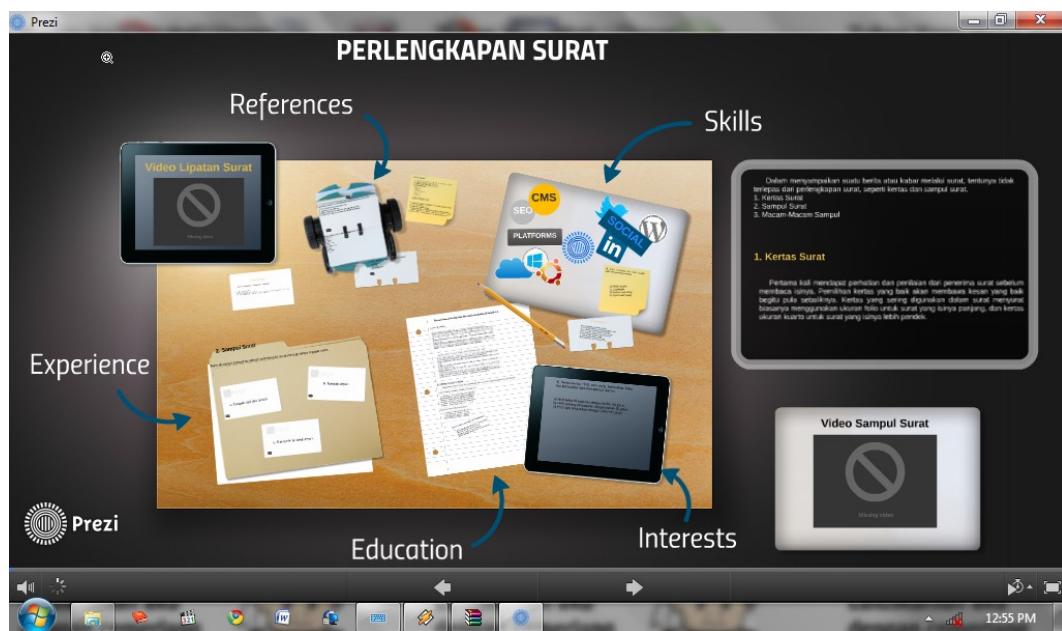
Gambar Desain *Template* Materi Bagian-Bagian dan Fungsi Surat



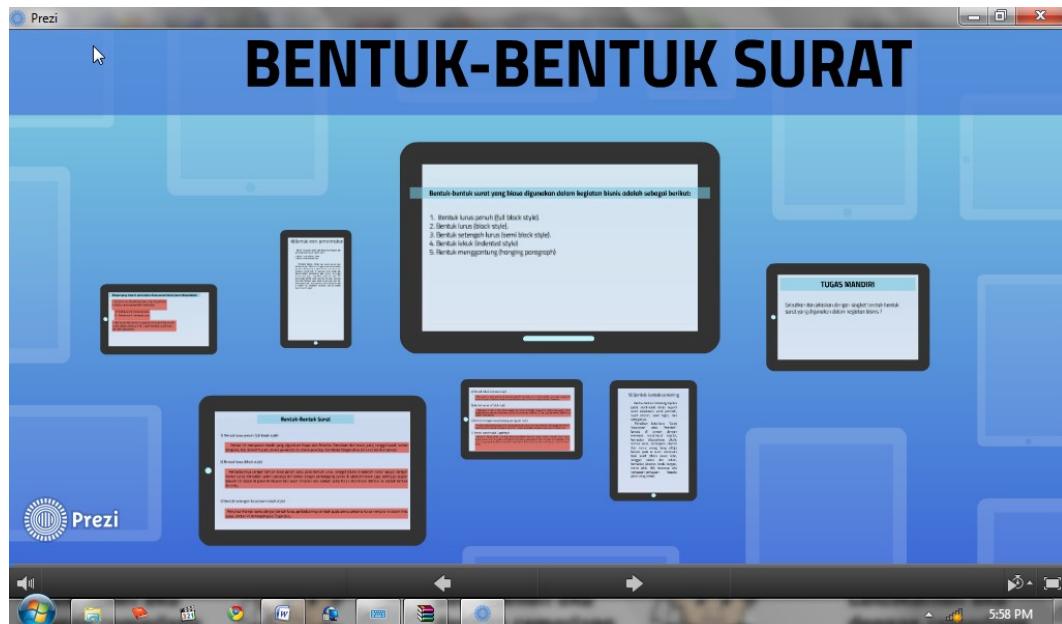
Gambar Desain *Template* Materi Fungsi Surat



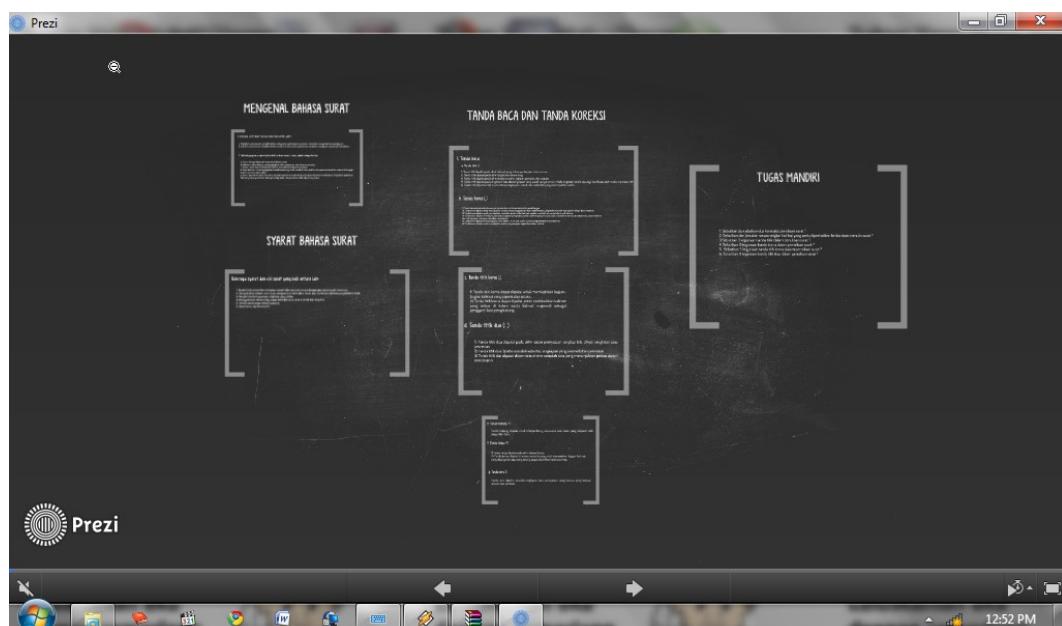
Gambar Desain *Template* Materi Surat Menyurat Dinas Pos



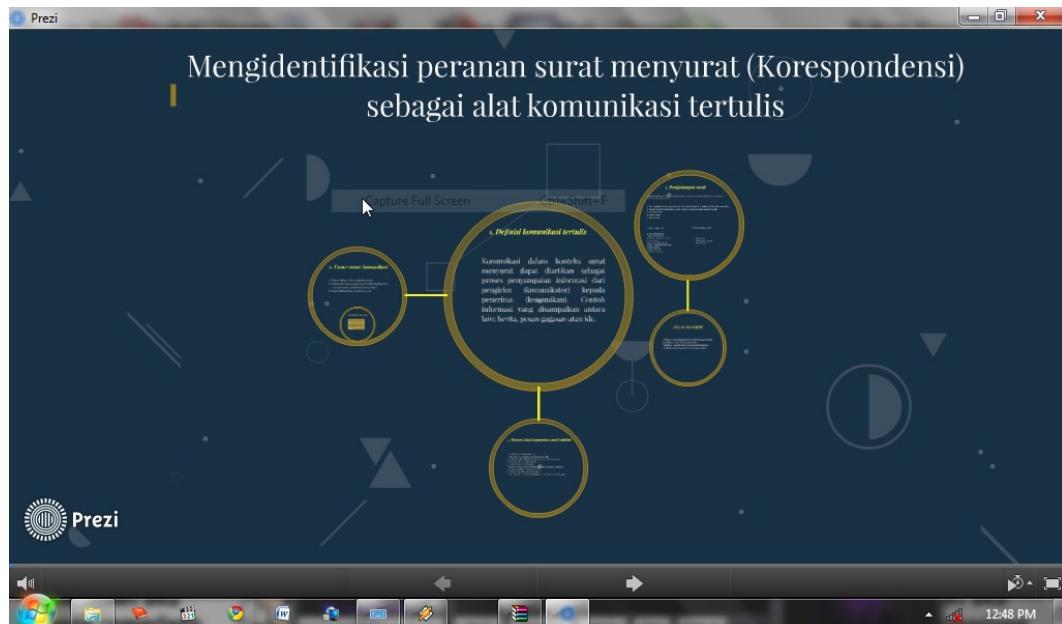
Gambar Desain *Template* Materi Perlengkapan Surat



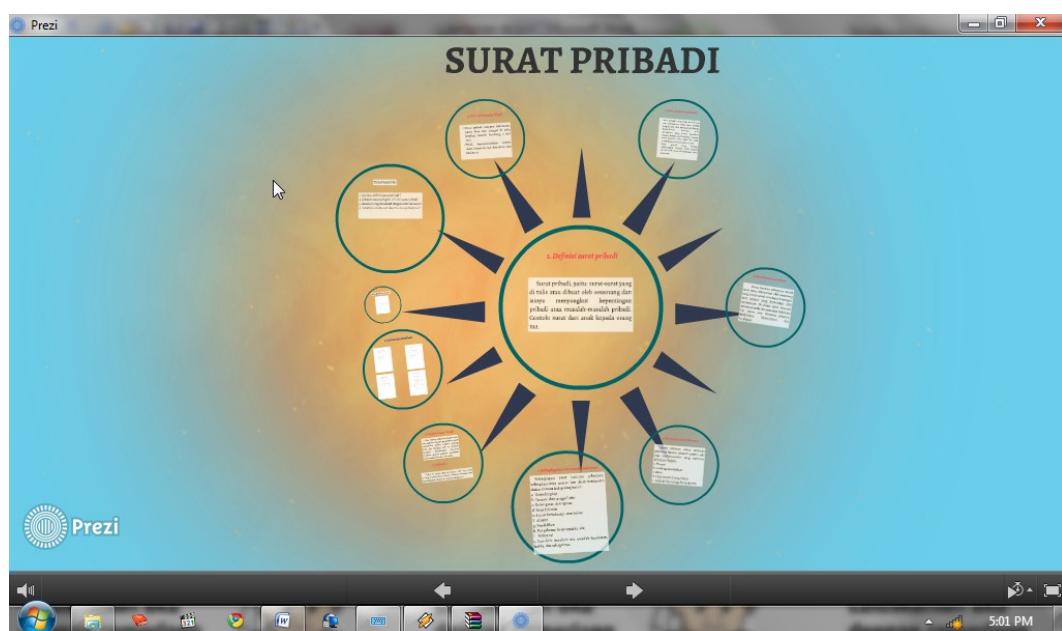
Gambar Desain *Template* Materi Bentuk-Bentuk Surat



Gambar Desain *Template* Materi Mengenal Bahasa dan Tanda Baca Surat



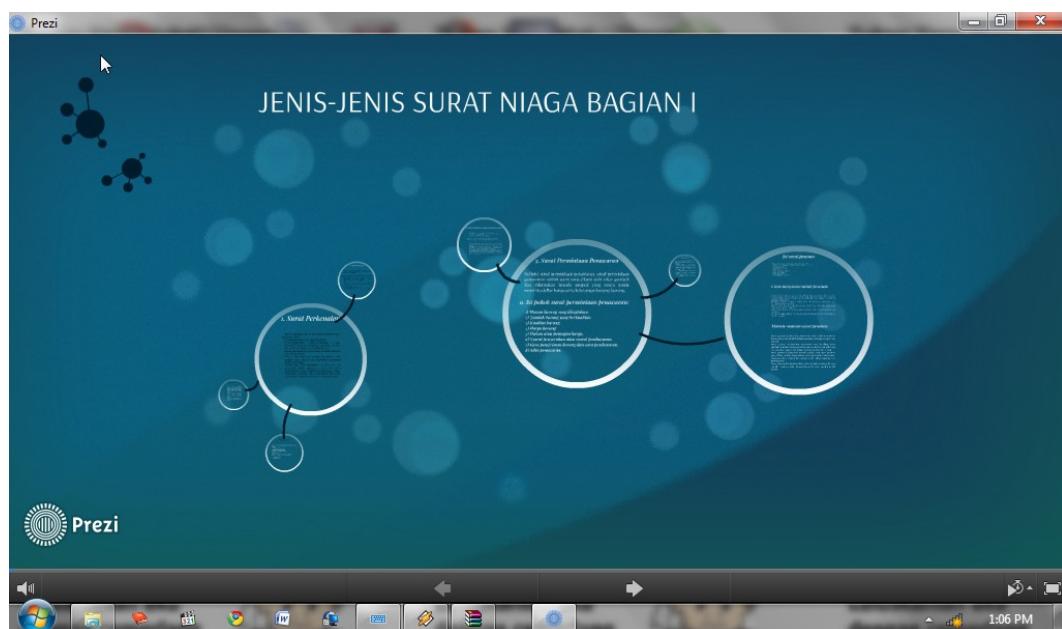
Gambar Desain *Template* Materi Mengidentifikasi Surat Sebagai Alat Komunikasi Tertulis



Gambar Desain *Template* Materi Surat Pribadi



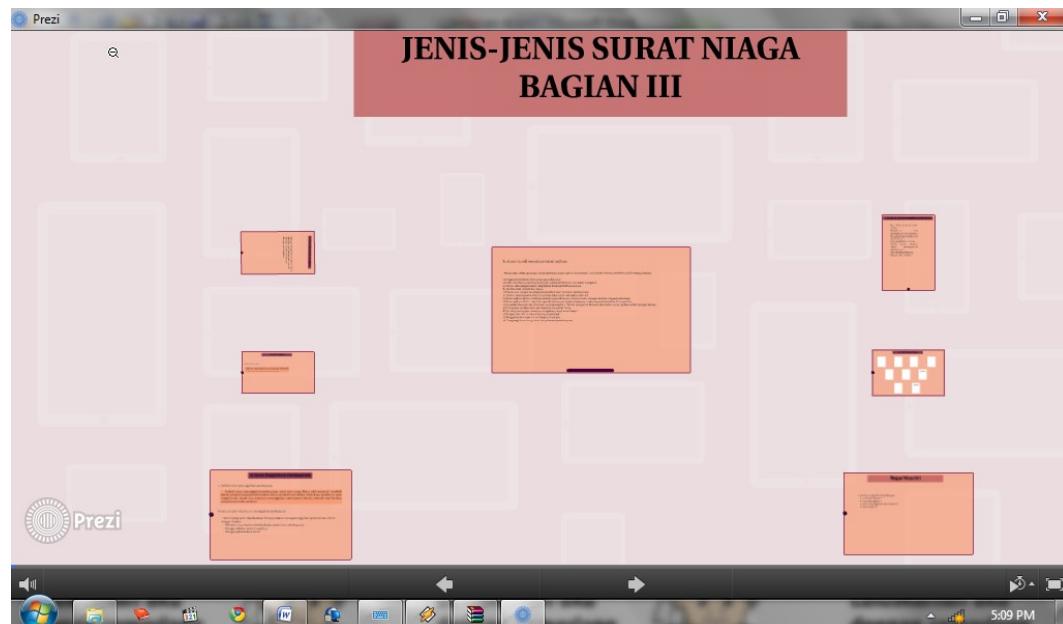
Gambar Desain *Template* Materi Mengenal Surat Niaga



Gambar Desain *Template* Materi Surat Niaga Bagian I



Gambar Desain *Template* Materi Surat Niaga Bagian II



Gambar Desain *Template* Materi Surat Niaga Bagian III



Gambar Desain *Template* Materi Kumpulan Tugas Akhir Semester

LAMPIRAN 3

**Instrumen Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran *Online*
Berbasis Aplikasi *Prezi* Materi Standar Kompetensi
Korespondensi Bahasa Indonesia**

1. Lembar Evaluasi oleh Ahli Materi
2. Lembar Evaluasi oleh Ahli Media
3. Lembar Evaluasi oleh Siswa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
 Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
 Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
 Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Yogyakarta, 21 April 2014

Kepada

Yth. Ibu Nurnawati, S.Pd

Di SMK Negeri 1 Bantul

Hal : Permohonan Menjadi Validasi Ahli Materi
 Terkait Tugas Akhir Skripsi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama/ NIM : Elisa Wulandari/10402241018

Jurusan : Pendidikan Administrasi

Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran FE UNY

Terkait dengan tugas akhir skripsi yang sedang saya tempuh dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran, evaluasi dari aspek materi dapat diakses melalui situs www.prezi.com, dengan password SMKN1Bantul. Terkait hal tersebut saya mohon kepada Ibu Nurnawati, S.Pd bersedia untuk membantu saya dalam proses validasi tersebut.

Demikian surat permohonan ini saya kirim, atas perhatian dan kerjasama dari Ibu saya ucapan terima kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Hormat saya,
Pemohon

Sutirman, M. Pd
NIP. 19720103 200501 1 001

Elisa Wulandari
NIM. 10402241018

LEMBAR EVALUASI OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

Sasaran Program : Siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul

Evaluator :

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

1 = Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Baik
 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik

4. Mohon diberikan tanda check (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

C. Kebenaran Isi dan Pembelajaran

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek isi ataupun pembelajaran, mohon ditulis nama halaman dan baris pada kolom yang tersedia.
2. Pada kolom tiga mohon dituliskan jenis kesalahan, misalnya penggunaan bahasa.
3. Saran perbaikan mohon dituliskan dengan singkat pada kolom empat.

No.	Halaman	Baris	Kesalahan	Perbaikan
1	2	3	4	5

Tabel Validasi Aspek Isi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyampaian materi menarik					
2	Kebenaran materi					
3	Ketepatan cakupan materi					
4	Penyampaian materi runtut					
5	Ketepatan contoh-contoh yang diberikan					
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri					
7	Kejelasan bahasa yang digunakan					
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar					
9	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi					
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi					
Jumlah						
Jumlah X Skala						
Total Penilaian						
Rerata Penilaian						
Kesimpulan Penilaian						

Tabel Validasi Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
2	Pemberian petunjuk belajar					
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian					
4	Pemberian evaluasi					
5	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri					
6	Kejelasan bahasa yang digunakan					
7	Kesesuaian video untuk memperjelas isi					
8	Kebebasan memilih menu					
Jumlah						
Jumlah X Skala						
Total Penilaian						
Rerata Penilaian						
Kesimpulan Penilaian						

D. Komentar/Saran Umum:

E. Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan (mohon pilih yang sesuai):

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

(Mohon diberi tanda silang (x) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Yogyakarta,2014

Ahli Materi.

NIP.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
 Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
 Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
 Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Yogyakarta, 21 April 2014

Kepada

Yth. Sekretaris Jurusan Teknologi Pendidikan
 Di Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

Hal : Permohonan Dosen Menjadi Validasi Ahli Media
 Terkait Tugas Akhir Skripsi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama/ NIM : Elisa Wulandari/10402241018

Jurusan : Pendidikan Administrasi

Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran FE UNY

Terkait dengan tugas akhir skripsi yang sedang saya tempuh dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran, terkait hal tersebut saya mohon kepada pihak jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY untuk membantu saya dalam proses validasi tersebut dengan menghadirkan Dosen yang kompeten dalam bidang media pembelajaran *online*.

Demikian surat permohonan ini saya kirim, atas perhatian dan kerjasama dari Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Hormat saya,
Pemohon

Sutirman, M. Pd
NIP. 19720103 200501 1 001

Elisa Wulandari
NIM. 10402241018

LEMBAR EVALUASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

Sasaran Program : Siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul

Evaluator :

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media dalam menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

1 = Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Baik
 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik

4. Mohon diberikan tanda check (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

C. Kebenaran Tampilan dan Pemrogaman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan ataupun pemrogaman, mohon ditulis nama halaman dan baris pada kolom yang tersedia.
2. Pada kolom tiga mohon dituliskan jenis kesalahan, misalnya penggunaan bahasa.
3. Saran perbaikan mohon dituliskan dengan singkat pada kolom empat.

No.	Halaman	Baris	Kesalahan	Perbaikan
1	2	3	4	5

Tabel Validasi Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Pemilihan jenis huruf					
2	Pemilihan ukuran huruf					
3	Penggunaan jarak baris					
4	Keterbacaan teks					
5	Tampilan gambar					
6	Penempatan gambar					
7	Tata letak (<i>lay out</i>)					
8	Daya dukung musik					
9	Pemilihan <i>button</i>					
10	Konsisten penempatan <i>button</i>					
11	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks					
12	Konsisten penyajian antar halaman					
13	Tampilan video					
Jumlah						
Jumlah X Skala						
Total Penilaian						
Rerata Penilaian						
Kesimpulan Penilaian						

Tabel Validasi Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat interaktivitas siswa dengan media					
2	Kemudahan navigasi					
3	Kemudahan memilih menu sajian					
4	Kebebasan memilih menu sajian					
5	Kemudahan dalam penggunaan					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan					
7	Efisiensi teks					
8	Efisiensi gambar					
9	Efisiensi video					
Jumlah						
Jumlah X Skala						
Total Penilaian						
Rerata Penilaian						
Kesimpulan Penilaian						

D. Komentar/Saran Umum:

E. Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan (mohon pilih yang sesuai):

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

(Mohon diberi tanda silang (x) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Yogyakarta, 2014

Ahli Media,

NIP.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Yogyakarta, 21 April 2014

Kepada

Yth. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Bantul
Di Jalan Parangtritis KM. 11, Bantul, Yk

Hal : Permohonan Siswa menjadi responden media
Terkait Tugas Akhir Skripsi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama/ NIM : Elisa Wulandari/10402241018

iJurusan : Pendidikan Administrasi

Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran FE UNY

Terkait dengan tugas akhir skripsi yang sedang saya tempuh dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran, terkait hal tersebut saya mohon kepada Bapak/Ibu bersedia untuk membantu saya dalam proses validasi tersebut.

Demikian surat permohonan ini saya kirim, atas perhatian dan kerjasama dari Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Hormat saya,
Pemohon

Sutirman, M. Pd
NIP. 19720103 200501 1 001

Elisa Wulandari
NIM. 10402241018

LEMBAR EVALUASI OLEH SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Saudara sebagai siswa SMK Negeri 1 Bantul.
2. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai masukan sebelum media ini dikembangkan lebih lanjut lagi.
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

1 = Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Baik
 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik

4. Mohon diberikan tanda check (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Saudara.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Tabel Uji Coba Siswa

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan tujuan pembelajaran					
2	Kejelasan petunjuk belajar					
3	Kejelasan uraian materi					
4	Pemberian contoh					
5	Pemberian evaluasi					
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri					
7	Kejelasan bahasa yang digunakan					
8	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi					
9	Kesesuaian bahasa untuk memperjelas isi					
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi					
11	Kebebasan memilih menu					
12	Daya dukung musik					
13	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan					
		Jumlah				
		Jumlah X Skala				
		Total Penilaian				
		Rerata Penilaian				
		Kesimpulan Penilaian				

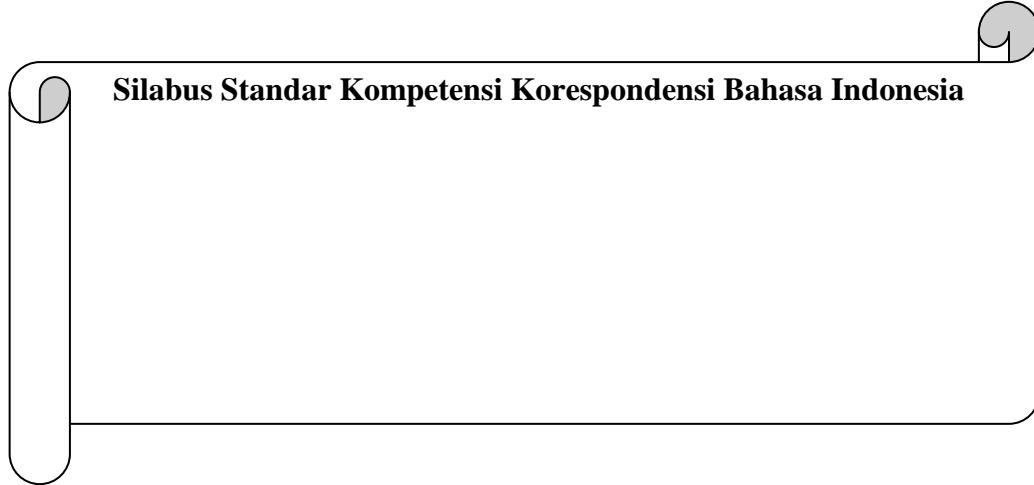
D. Komentar/Saran:

Yogyakarta, 2014

Siswa Ybs,

.....

LAMPIRAN 4



LAMPIRAN 5

**Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Pengembangan Media
Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* Materi Standar
Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia**

1. Validasi Ahli Materi Tahap I
2. Validasi Ahli Materi Tahap II

**Hasil Validasi Tahap Pertama
Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	0	0	0	1	0	
2	Pemberian petunjuk belajar	0	0	0	1	0	
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	0	0	0	1	0	
4	Pemberian evaluasi	0	0	0	1	0	
5	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	0	0	0	1	0	
6	Kejelasan bahasa yang digunakan	0	0	0	1	0	
7	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	0	0	0	1	0	
8	Kebebasan memilih menu	0	0	0	1	0	
Jumlah		0	0	0	8	0	
Jumlah x Skala		0	0	0	32	0	
Total Penilaian		32					
Rerata Penilaian		4					
Kesimpulan Penilaian		Baik					

Tabel Validasi Tahap Pertama
Aspek Isi

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Penyampaian materi menarik	0	0	0	1	0	
2	Kebenaran materi	0	0	0	1	0	
3	Ketepatan cakupan materi	0	0	0	1	0	
4	Penyampaian materi runtut	0	0	0	1	0	
5	Ketepatan contoh-contoh yang diberikan	0	0	0	1	0	
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	0	0	0	1	0	
7	Kejelasan bahasa yang digunakan	0	0	0	1	0	
8	keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar	0	0	0	1	0	
9	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	0	0	0	1	0	
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	0	0	0	1	0	
Jumlah		0	0	0	10	0	
Jumlah x Skala		0	0	0	40	0	
Total Penilaian		40					
Rerata Penilaian		4					
Kesimpulan Penilaian		Baik					

**Hasil Validasi Tahap Kedua
Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	0	0	0	1	0	
2	Pemberian petunjuk belajar	0	0	0	1	0	
3	Kejelasan uraian materi	0	0	0	1	0	
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	0	0	0	1	0	
4	Pemberian evaluasi	0	0	0	1	0	
5	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	0	0	0	1	0	
6	Kejelasan bahasa yang digunakan	0	0	0	0	1	
7	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	0	0	0	1	0	
8	Kebebasan memilih menu	0	0	0	1	0	
Jumlah		0	0	0	7	1	
Jumlah x Skala		0	0	0	28	5	
Total Penilaian		33					
Rerata Penilaian		4.125					
Kesimpulan Penilaian		Sangat Baik					

Hasil Validasi Tahap Kedua
Aspek Isi

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Penyampaian materi menarik	0	0	0	1	0	
2	Kebenaran materi	0	0	0	0	1	
3	Ketepatan cakupan materi	0	0	0	1	0	
4	Penyampaian materi runtut	0	0	0	1	0	
5	Ketepatan contoh-contoh yang diberikan	0	0	0	1	0	
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	0	0	0	1	0	
7	Kejelasan bahasa yang digunakan	0	0	0	1	0	
8	keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar	0	0	0	1	0	
8	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	0	0	0	1	0	
9	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	0	0	0	1	0	
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	0	0	0	1	0	
Jumlah		0	0	0	9	1	
Jumlah x Skala		0	0	0	36	5	
Total Penilaian		41					
Rerata Penilaian		4.1					
Kesimpulan Penilaian		Sangat Baik					

LAMPIRAN 6

**Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Pengembangan Media
Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* Materi Standar
Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia**

1. Validasi Ahli Media Tahap I
2. Validasi Ahli Media Tahap II

Tabel Validasi Tahap Pertama
Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Pemilihan jenis huruf	0	0	1	0	0	
2	Pemilihan ukuran huruf	0	0	0	1	0	
3	Penggunaan jarak baris	0	0	0	1	0	
4	Keterbacaan teks	0	0	1	0	0	
5	Tampilan gambar	0	0	0	1	0	
6	Penempatan gambar	0	0	1	0	0	
7	Tata letak (<i>lay out</i>)	0	0	1	0	0	
8	Daya dukung musik	0	0	1	0	0	
9	Pemilihan <i>button</i>	0	0	0	1	0	
10	Konsisten Penempatan <i>button</i>	0	0	0	1	0	
11	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	0	0	0	1	0	
12	Konsisten penyajian antar halaman	0	0	0	1	0	
13	Tampilan video	0	0	0	1	0	
Jumlah		0	0	5	8	0	
Jumlah x Skala		0	0	15	32	0	
Total Penilaian		47					
Rerata Penilaian		3.615384615					
Kesimpulan Penilaian		Baik					

Hasil Validasi Tahap Pertama
Aspek Pemrogaman

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	0	0	0	1	0	
2	Kemudahan navigasi	0	0	0	1	0	
3	Kemudahan memilih menu sajian	0	0	1	0	0	
4	Kebebasan memilih menu sajian	0	0	1	0	0	
5	Kemudahan dalam penggunaan	0	0	0	1	0	
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	0	0	0	1	0	
7	Efisiensi teks	0	0	0	1	0	
8	Efisiensi gambar	0	0	0	1	0	
9	Efisiensi video	0	0	0	1	0	
Jumlah		0	0	2	7	0	
Jumlah x Skala		0	0	6	28	0	
Total Penilaian		34					
Rerata Penilaian		3.77777778					
Kesimpulan Penilaian		Baik					

Hasil Validasi Tahap Kedua
Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Pemilihan jenis huruf	0	0	0	1	0	
2	Pemilihan ukuran huruf	0	0	0	1	0	
3	Penggunaan jarak baris	0	0	0	1	0	
4	Keterbacaan teks	0	0	0	1	0	
5	Tampilan gambar	0	0	0	0	1	
6	Penempatan gambar	0	0	0	1	0	
7	Tata letak (<i>lay out</i>)	0	0	0	1	0	
8	Daya dukung musik	0	0	0	0	1	
9	Pemilihan <i>button</i>	0	0	0	0	1	
10	Konsisten Penempatan <i>button</i>	0	0	0	1	0	
11	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	0	0	0	1	0	
12	Konsisten penyajian antar halaman	0	0	0	1	0	
13	Tampilan video	0	0	0	1	0	
Jumlah		0	0	0	10	3	
Jumlah x Skala		0	0	0	40	15	
Total Penilaian		55					
Rerata Penilaian		4.230769231					
Kesimpulan Penilaian		Sangat Baik					

Hasil Validasi Tahap Kedua
Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	0	0	0	1	0	
2	Kemudahan navigasi	0	0	0	1	0	
3	Kemudahan memilih menu sajian	0	0	0	0	1	
4	Kebebasan memilih menu sajian	0	0	0	0	1	
5	Kemudahan dalam penggunaan	0	0	0	1	0	
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	0	0	0	1	0	
7	Efisiensi teks	0	0	0	1	0	
8	Efisiensi gambar	0	0	0	0	1	
9	Efisiensi video	0	0	0	1	0	
Jumlah		0	0	0	6	3	
Jumlah x Skala		0	0	0	24	15	
Total Penilaian		39					
Rerata Penilaian		4.333333333					
Kesimpulan Penilaian		Sangat Baik					

LAMPIRAN 7

Hasil Validasi oleh Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* Materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia

1. Validasi Kelompok Kecil
2. Validasi Kelompok Besar/Lapangan

**Hasil Validasi Kelompok Kecil
Aspek Penggunaan**

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	0	0	1	8	1	
2	Kejelasan petunjuk belajar	0	0	3	4	3	
3	Kejelasan uraian materi	0	0	3	4	3	
4	Pemberian contoh	0	0	4	3	3	
5	Pemberian evaluasi	0	0	3	5	2	
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	0	0	0	6	4	
7	Kejelasan bahasa yang digunakan	0	0	1	7	2	
8	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	0	0	1	4	5	
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan	0	1	0	6	3	
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	0	0	0	5	5	
11	Kebebasan memilih menu	0	0	1	6	3	
12	Daya dukung musik	1	1	1	5	2	
13	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	0	1	0	8	1	
Jumlah		1	3	18	71	37	
Jumlah x Skala		1	6	54	284	185	
Total Penilaian		530					
Rerata Penilaian		4.076923077					
Kesimpulan Penilaian		Baik					

**Hasil Validasi Kelompok Besar
Aspek Penggunaan**

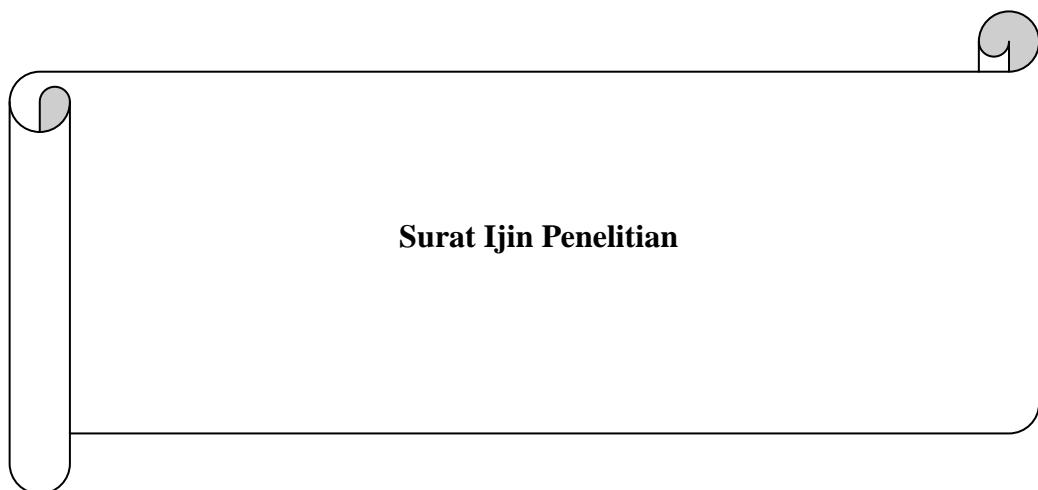
No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	0	0	2	12	6	
2	Kejelasan petunjuk belajar	0	0	4	13	3	
3	Kejelasan uraian materi	0	0	5	14	1	
4	Pemberian contoh	0	0	5	12	3	
5	Pemberian evaluasi	0	0	5	9	6	
6	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	0	0	4	6	10	
7	Kejelasan bahasa yang digunakan	0	0	1	15	4	
8	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	0	0	0	14	6	
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan	0	0	5	10	5	
10	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	0	0	5	10	1	
11	Kebebasan memilih menu	0	0	8	11	6	
12	Daya dukung musik	0	0	1	9	10	
13	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	0	0	2	9	9	
Jumlah		0	0	47	144	70	
Jumlah x Skala		0	0	141	576	350	
Total Penilaian		1067					
Rerata Penilaian		4.088122605					
Kesimpulan Penilaian		Sangat Baik					

LAMPIRAN 8

Foto Uji Coba oleh Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* Materi Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia





LAMPIRAN 9

Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 2257 / S1 / 2014

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/V/291/6/2014
Tanggal : 12 Juni 2014 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama	: ELISA WULANDARI
P. T / Alamat	: Fak Ekonomi ,Pendidikan Adminitrasi Perkantoran UNY Karangmalang Yogyakarta
NIP/NiM/No. KTP	: 10402241018
Tema/Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS APLIKASI PREZI PADA STANDAR KOMPETENSI KORESPONDENSI BAHASA INDONESIA SMK KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINITRASI PERKANTORAN
Kegiatan	
Lokasi	: SMK NEGERI 1 BANTUL
Waktu	: 12 Juni s.d 12 September 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 12 Juni 2014

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data
Penelitian dan Pengembangan,
b. Kasubbid. Litbang


PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BANTUL
Henry Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197105081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- 1 Bupati Bantul (sebagai laporan)
- 2 Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
- 4 Ka SMK NEGERI 1 BANTUL
- 5 Dekan Fak Ekonomi ,Pendidikan Adminitrasi Perkantoran UNY
- 6 Yang Bersangkutan (Mahasiswa)



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/V/291/6/2014

Membaca Surat	: DEKAN FAKULTAS EKONOMI	Nomor	: 1274/UN34.18/LT/2014
Tanggal	: 10 JUNI 2014	Perihal	: IJIN PENELITIAN/RISET

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegitan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

NIP/NIM : 10402241018

Nama	: ELISA WULANDARI
Alamat	: FAKULTAS EKONOMI, PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS APLIKASI PREZI PADA STANDAR KOMPETENSI KORESPONDENSI BAHASA INDONESIA SMK KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
Lokasi	: DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
Waktu	: 12 JUNI 2014 s/d 12 SEPTEMBER 2014

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprof.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprof.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal **12 JUNI 2014**

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.



Hendar Susilowati, SH

NIP. 1980120 198503 2 003

Tembusan :

1. **GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)**
2. **BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL**
3. **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
4. **DEKAN FAKULTAS EKONOMI, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
5. **YANG BERSANGKUTAN**