

**Audiovisual Media Development Toward Activating Main Material
and Basic Operating Application of Word's Processing TKJ
Department in Class X at SMK**

Rahmat Hidayat.sy, Khairudin¹⁾, Eril Syahmaidi²⁾

¹Program Studi Pendidikan Matematika

²Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

FKIP Universitas Bung Hatta Padang

E-mail : Rahidaat@yahoo.co.id

ABSTRACT

The problems of this research do because the researcher found that there is no development of audiovisual media. The purposes of this research is to make valid audiovisual media which is simple in basic operating application of word's processing TKJ department in class X at SMKN 1 muara bungo. Kind of this research is research and development. Product testing that researcher did consist of two phases, they are expert validation did in order to see wheter the media made is succed or not through validation sheet., after doing validation testing from those two validator, researcher foud that the result is 89,58%. Next, the testing which done to find out the students responses toward audiovisual media by using questionnaire. The subjects of this research are class X students of SMK 1 muara bungo that is consist of 27 students. After testing this researcher, researcher found that the effectiveness of audiovisual media which is simple is 88,27%. Therefore, researcher concludes that Audiovisual media development toward activating main material and basic operating application of word's processing is valid. Researcher suggests that the teacher of SMKN 1 muara bungo can apply audiovisual media in material of lesson that has been developed.

Keywords: *Audiovisual Media, Valid, Method R&D*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi berdampak positif bagi dunia pendidikan. Teknologi informasi khususnya teknologi komputer baik dalam perangkat keras maupun lunak, memberikan banyak tawaran dan

pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mengemban amanah untuk menghasilkan tamatan yang memiliki kompetensi tenaga kerja tingkat menengah. Salah satu mata

pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI), ditemukan beberapa pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam pengajaran KKPI, antara lain: pendekatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru (*teacher centered*), seperti guru lebih banyak menggunakan pendekatan ekspositori tanpa diiringi pendekatan lain, penggunaan pendekatan pembelajaran selama ini masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS), selain itu pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan media yang menarik bagi siswa, dan siswa masih sulit untuk memahami materi aplikasi pengolah kata yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis sebagai sarana pembelajaran bagi siswa. Untuk selanjutnya penelitian ini diberi judul “**Pengembangan Media Audiovisual Pada Pokok Bahasan Mengaktifkan dan Melakukan Operasi Dasar Aplikasi Pengolah Kata Jurusan TKJ Untuk Kelas X SMK**”.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah

yang harus diikuti untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dikembangkan adalah media audiovisual. Menurut Sugiyono (2011:407) metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam menyusun penelitian pengembangan ini, penulis menggunakan prosedur penelitian *four-D-models* yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel (1974) yang meliputi 4 tahap: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). (dalam Rocmad, 2011:4).

Subjek penelitian ini terdiri dari validator dan siswa. Validator berperan untuk memeriksa kebenaran konsep, bentuk, tata bahasa, dan tampilan dari draf media yang telah dibuat. Saran dari validator menjadi bahan pertimbangan penulis untuk melakukan revisi. Kemudian media diuji cobakan pada 27 siswa kelas X SMKN 1 Muara Bungo.

Penelitian pengembangan ini dimulai dengan tahap 1. Pendefinisian (*define*) yang mana pada tahap ini juga dilakukan beberapa langkah-langkah antar lain:

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap berbagai hal yang dibutuhkan dalam pengembangan produk, baik dalam perancangan media maupun dalam pembuatan media pembelajaran.

Analisi kebutuhan bertujuan menetapkan masalah dasar dalam pembelajaran KKPI. Melalui observasi di sekolah SMKN 1 Muara Bungo teridentifikasi masalah sebagai berikut:

- Pembelajaran masih monoton yaitu dengan metode ceramah.
- Penggunaan media di sekolah masih sederhana.
- Jarang menggunakan media yang menarik bagi siswa.
- Belum adanya pengembangan media audiovisual

Selanjutnya merencanakan *software*. *Software* yang akan dipakai yaitu *macromedia flash 8* dan *microsoft word 2007*.

b. Analisis peserta didik

Berdasarkan analisis peserta didik melalui wawancara dengan salah seorang karyawan TU di SMK N 1 Muara Bungo serta wawancara dengan guru SMK N 1 Muara Bungo, dinyatakan bahwa umumnya siswa yang duduk di kelas X memiliki usia berkisar antara 15-16 tahun. Pada usia ini, siswa sudah termasuk ke dalam kategori individu yang sudah mampu mengembangkan potensi psikomotornya sehingga telah terampil dalam menggunakan media termasuk bahan ajar berupa media audiovisual berbasis komputer.

c. Analisis tugas

Analisis tugas difokuskan pada analisis SK dan KD untuk materi mengaktifkan dan melakukan operasi dasar aplikasi pengolah kata. Analisis tugas dapat berupa analisis struktur isi dan analisis konsep.

➤ Standar Kompetensi (SK)

Mengoperasikan sistem operasi *software*.

➤ Kompetensi Dasar (KD)

mengaktifkan dan melakukan operasi dasar aplikasi pengolah kata.

➤ Indikator

- Fungsi *software* pengolah kata dijelaskan dengan benar.
- *Software* pengolah kata dijalankan melalui perintah yang terdapat pada *start menu*, *shortcut* atau *icon*.
- Berbagai *software* pengolah kata dioperasikan sesuai dengan SOP.
- Perintah-perintah pengolah *file document*, seperti: membuat dokumen baru, membuka dokumen, menyimpan dokumen, menyimpan dengan nama lain, keluar dari program aplikasi dijalankan dengan benar.
- *File document* disimpan menggunakan berbagai format lain antara lain: *SXW (Text Document)*, *doc (MS Word)*, *RTF (Rich Text Format)*, *PT (Plain text)*, *ODT (Open Document)*, *HTML (Web Page)*.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Media audiovisual yang dikembangkan sebanyak yang dibutuhkan untuk uji validitas dan uji praktikalitas.

Berdasarkan rancangan media audiovisual tampilan untuk opening, menu utama, menu SK/KD, menu indikator dan tujuan pembelajaran, menu materi, dan menu Evaluasi telah dibuat pada tahap desain.

Tampilan Media Audiovisual



Gambar 1. Halaman Awal Media Audiovisual

Halaman pertama dari sebuah media yaitu menu home. Menu ini terdiri dari beberapa menu yaitu, menu petunjuk penggunaan, SK/KD, menu materi, menu evaluasi, menu profil dan menu close/keluar. Siswa dapat melihat menu home pada Gambar 2.



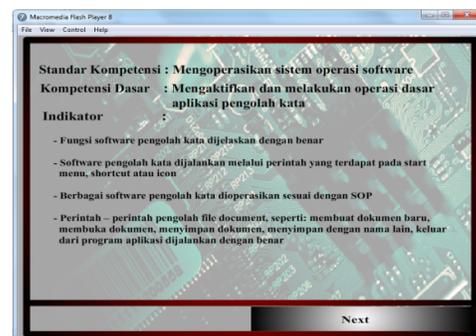
Gambar 2. Halaman Menu Home Media Audiovisual

Selanjutnya sebelum siswa menggunakan media audiovisual ini siswa harus membaca menu petunjuk terlebih dahulu agar siswa lebih memahami dan mengerti dengan tombol yang terdapat pada menu petunjuk dalam menggunakan media audiovisual. Menu petunjuk media dapat kita lihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Halaman Menu Petunjuk Media Audiovisual

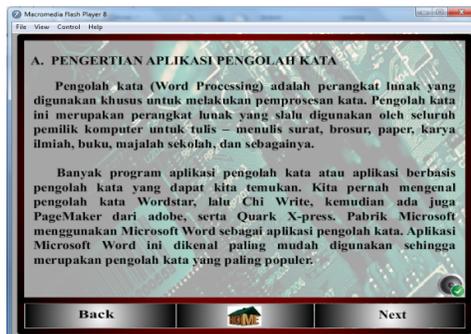
Bagian selanjutnya dalam media audiovisual terdapat menu SK/KD dan tujuan pembelajaran, yang mana dalam menu ini terdapat indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menu ini dapat kita lihat pada gambar 4 dan 5 dibawah ini.



Gambar 4. Halaman SK/KD Media Audiovisual



Gambar5. Halaman Tujuan Pembelajaran Media Audiovisual Bagian selanjutnya menu yang terdapat pada media audiovisual yaitu menu materi, yang mana dalam menu materi ini dijelaskan tentang pengertian aplikasi pengolah kata serta icon yang terdapat di dalam *microsoft word* dan menu materi juga terdapat video tutorial pembelajaran. Menu materi dapat kita lihat pada gambar 6 dan 7 dibawah ini.



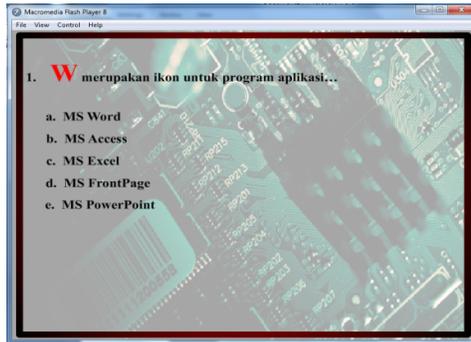
Gambar 6. Halaman Pertama Materi Mengaktifkan dan Melakukan Operasi Dasar Aplikasi Pengolah Kata



Gambar 7. Halaman Vidio Mengaktifkan dan Melakukan Operasi Dasar Aplikasi Pengolah Kata selanjutnya menu yang terdapat pada media audiovisual yaitu menu evaluasi, yang mana dalam menu materi ini dijelaskan tentang petunjuk pengisian soal tentang aplikasi pengolah kata.



Gambar 8. Halaman Petunjuk Evaluasi Mengaktifkan dan Melakukan Operasi Dasar Aplikasi Pengolah Kata Gambar 9 dibawah merupakan contoh tampilan soal pada menu evaluasi yang terdapat pada media audiovisual



Gambar 9. Halaman Soal Pertama Evaluasi

Selanjutnya dapat kita lihat pada gambar 10 dibawah merupakan tampilan skor akhir setelah kita menjawab sebanyak 20 soal, yang mana 1 soal bernilai 5 dan total skor 100.



Gambar 10. Halaman Skor Nilai

3. Tahap Pengembangan (*develop*)
 - a. Validitas Media audiovisual

Uji validitas media audiovisual dilakukan oleh 2 orang dosen dari jurusan PTIK dan jurusan PGSD UBH dengan menggunakan angket validitas. Setiap validator memberikan penilaian, komentar, dan saran. Berdasarkan penilaian, komentar, dan saran dari validator,

maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis hasil validasi dapat dilihat secara ringkas pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Media Audiovisual

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Media Audiovisual

No	Aspek penilaian	Validator		Jumlah	Nilai validitas	Kriteria
		1	2			
1	Instruksional	45	36	81	90%	Baik
2	Bentuk media yang dirancang	39	32	71	88,75%	Baik
3	Komponen Bahasa	20	16	36	90%	Baik
Total					268,75%	
Rata-rata					89,58%	Baik

Keterangan:

Validator 1: Ashabul Khairi, ST, M.Kom. 3x validasi

Validator 2: Hendra Hidayat, M.Pd. 3x validasi

Hasil validasi pada Tabel 5 di atas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89,58% dengan kategori baik. Dalam perancangan media audiovisual telah mengalami revisi beberapa kali berdasarkan saran-saran yang diberikan validator.

b. Praktikalitas Media

Data lengkap hasil angket praktikalitas oleh siswa dapat dilihat secara ringkas ditampilkan pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Data hasil uji angket praktikalitas media audiovisual

No	Aspek	Jumlah	Nilai Praktis	Kriteria
1	Kemudahan penggunaan	675	86,96%	Setuju
2	Efisiensi Waktu Pembelajaran	270	91,11%	Sangat Setuju
3	Manfaat	1350	86,74%	Setuju
Total			264,81%	
Rata-rata			88,27%	Setuju

Berdasarkan Tabel 7 diatas dapat dijelaskan bahwa nilai praktikalitas media audiovisual oleh siswa adalah 88,27% dengan kriteria praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media praktis untuk digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Dihasilkan media audiovisual yang valid pada materi mengaktifkan dan melakukan operasi dasar aplikasi pengolahan kata.
2. Dihasilkan media audiovisual yang praktis pada materi mengaktifkan dan melakukan operasi dasar aplikasi pengolahan kata oleh siswa dengan nilai 88,27%, dari segi variabel kemudahan penggunaan, efesiensi waktu pembelajaran dan manfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Abizar. 2004. *Interaksi Komunikasi dan Pendidikan*. Padang: PPS UNP.

Andre, Rinanto. 1982. *Peranan MediaAudio Visual dalam Pendidikan*.

Yogyakarta:

Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Berindo. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Iteraktif untuk Materi Limas Siswa Kelas X SMA Besbasis Konstruktivis*. Padang:Universitas Bung Hatta.

Daryanto. 2010. *Belajar dan mengajar*. Bandung: Yrama Widya.

Fajra Dhillia. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Materi Kesenambungan pada SMP Kelas IX*

Madcon. 2004. *Membuat Animasi Kartu dengan Macromedia Flash* . Yogyakarta: Andi.

Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana: Jakarta.

Millar, Syaiful. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.

Rochmad. 2011. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. FMIPA UNNES.

Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan; Pengertian Pengembangan dan*

Pemanfaatan. Jakarta:
Pustekkom Dikbud dan Raja
Grafindo Persada.

Smaldino, Sharon E; Lowther; Russell.
2008. *Instructional Technology
and Media for Learning.* Upper
Saddle River.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan
Zain. 2002. *Strategi Belajar
Mengajar.* Jakarta: Rineka
Cipta.

Sugiyono. 2011. *Penelitian
Pendidikan.* Bandung.
Alfabeta.

Trianto. 2010. *Metode Penelitian dan
Pengembangan.* Jakarta.

Wirawan Istiono. 2006. *Education
Game with flash 8.0.* Jakarta:
PT Elex Media Komputindo.

Zakiah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain.
2004. *Strategi Belajar
Mengajar.* Jakarta: PT. Rineka
Cipta.