

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI
DEKSTOP PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL
KELAS X DI SMK**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**Alpis Ananta Pratama Yoga
15004041/2015**

Dosen Pembimbing:

**Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 196107221986021 002**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

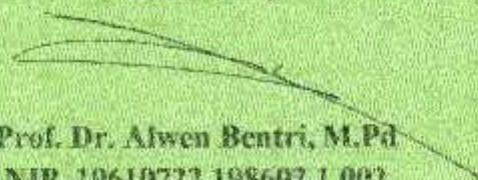
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN
APLIKASI *PREZI DEKSTOP* PADA MATA PELAJARAN
SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL KELAS X DI SMK**

Nama : Alpis Ananta Pratama Yoga
NIM/BP : 15004041/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan


Padang, 28 Januari 2020

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002**

Ketua Jurusan



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Aplikasi *Prezi*
Desktop pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital
Kelas X di SMK
Nama : Alpis Ananta Pratama Yoga
NIM/BP : 15004041/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Januari 2020

Tim Penguji

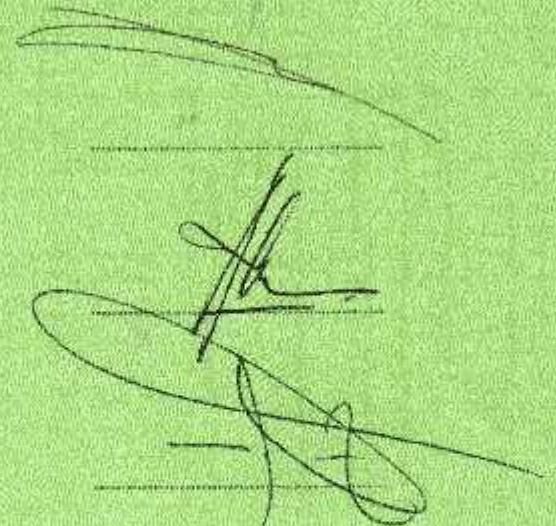
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Anggota : Drs. Azman, M.Si
NIP. 19570919 198003 1 004

Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alpis Ananta Pratama Yoga
NIM/BP : 15004041/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Aplikasi *Prezi*
Dekstop Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas
X di SMK

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 28 Januari 2020

Yang Menandatangani



Alpis Ananta Pratama Yoga
NIM. 15004041

ABSTRAK

Alpis Ananta Pratama Yoga. 2019. Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Aplikasi Prezi Dekstop Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Di SMK

Pengembangan media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital kelas X di SMK merupakan salah satu upaya mengatasi kurangnya media belajar pada mata pelajaran SKD yang masih berfokus pada guru sebagai sumber belajar, guru hanya menerangkan pembelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan, sehingga siswa merasa bosan dan tidak adanya interaksi dari siswa. Media presentasi ini dilengkapi dengan audio, video, gambar, dan teks. Penelitian pengembangan media presentasi ini bertujuan untuk menghasilkan media presentasi pada mata pelajaran SKD sebagai alat atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Jenis penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 5 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri dari satu orang ahli materi dan satu orang ahli media, kemudian uji praktikalitas dilakukan oleh siswa dan siswi kelas X di SMKN 1 Kota Solok. Subjek uji praktikalitas diambil sebanyak 30 orang siswa untuk menguji kepraktisan produk media presentasi yang dirancang menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop*.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator materi dan media, hasil penilaian oleh satu orang ahli materi dikategorikan "**Sangat Sesuai**" untuk digunakan dengan rata-rata penilaian ahli materi yaitu 4.57. Hasil validasi penilaian dari ahli media dikategorikan "**Sangat Layak**" untuk digunakan dengan rata-rata penilaian ahli media yaitu 4.85. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media presentasi berada pada kategori "**Sangat Praktis**" digunakan dengan rata-rata penilaian keseluruhan yaitu 4.65. Jadi, berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media presentasi menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop* telah Baik dan Praktis untuk dapat digunakan pada mata pelajaran SKD.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Presentasi, Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Aplikasi Prezi Dekstop Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X DI SMK”***.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Alwen Benti, M. Pd. selaku pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Ade Friski Nanda, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Drs. Efizal Arifin selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMKN 1 Kota Solok.
7. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMKN 1 Kota Solok yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Papa dan Mama yang tak tebalas jasa serta perjuangan untuk keberhasilan anak-anaknya.
9. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan.
10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Pentingnya Pengembangan.....	8
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
1. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	10
2. Hakikat Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	15
d. Jenis-jenis Media.....	16
3. Media Presentasi.....	17
a. Pengertian Media Presentasi.....	17
b. Keunggulan Media Presentasi.....	18
4. Konsep Dasar Prezi	19
a. Pengertian Prezi	21
b. Kelebihan dan Kekurangan Prezi.....	21
5. Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital (SKD).....	21
a. Pengertian SKD	21
b. Tujuan Pembelajaran SKD.....	21
c. Kompetensi Inti.....	22
d. Kompetensi Dasar.....	23

e. Penelitian Yang Relevan.....	24
f. Kerangka Konseptual.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Model Pengembangan.....	30
C. Prosedur Pengembangan	32
D. Uji Coba Produk.....	36
E. Subjek Uji Coba.....	36
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji.....	55
C. Revisi Produk.....	65
D. Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Salah Satu <i>Slide Prezi</i>	20
2. Kerangka Pikir Penelitian.....	27
3. Prosedur Penelitian Pengembangan Media Model Borg & Gall	31
4. Tampilan Cara Membuka Program	49
5. Tampilan <i>New Synced Prezi</i>	50
6. Tampilan <i>Blank Prezi</i>	50
7. Tampilan Halaman Utama dan Menu.....	51
8. Tampilan Halaman Materi.....	51
9. Tampilan Materi pada Media	52
10. Memasukkan Musik Latar.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Dasar Pembelajaran SKD.....	23
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	40
3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	41
4. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa.....	43
5. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi.....	56
6. Hasil Penilaian Awal Validasi Untuk Aspek Media.....	59
7. Hasil Penilaian Akhir Validasi Untuk Aspek Media.....	61
8. Hasil Data Uji Coba Pada Siswa.....	64
9. Revisi Produk Media.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	74
2. Storyboard.....	75
3. Silabus.....	86
4. Hasil Uji Praktikalitas Siswa.....	133
5. Validitas Ahli Media.....	135
6. Validitas Ahli Materi.....	141
7. Uji Praktikalitas	144
8. Surat Izin Penelitian Dari Dinas.....	150
9. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah.....	151
10. Dokumentasi	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan masyarakat dan pembangunan nasional. Pendidikan juga berperan untuk menciptakan sumber daya manusia yang baik dan berkompoten. Penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses sistematis, artinya proses yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah melibatkan komponen-komponen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan.

Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk terjun dalam dunia masyarakat, dengan mempersiapkan sumber daya manusia yang kreatif dan produktif, serta mempersiapkan keterampilan dan kemampuan yang sesuai dengan persyaratan lapangan kerja. Sehingga peserta didik mampu memberikan *feedback* atau hubungan timbal balik baik dibidang ekonomi, sosial, budaya dan pemanfaatan teknologi pada masa sekarang.

Hal ini merupakan peran penting bagi seorang guru sebagai fasilitator dalam berjalannya proses pembelajaran. Seorang guru perlu mempunyai keterampilan dalam merancang suatu media, kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran.

Selain itu, guru juga perlu memiliki kemampuan dan kreativitas dalam merancang serta menggunakan media pembelajaran yang cocok sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu menurut Geralch dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3) media adalah proses belajar mengajar yang cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat mengefektifkan proses belajar mengajar adalah media presentasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru mata pelajaran SKD di kelas X SMK, pembelajaran di dalam kelas lebih terfokus kepada guru sebagai sumber utama karena media yang digunakan masih berupa papan tulis dengan mengandalkan buku paket sebagai sarana belajar, mencatat serta mendengarkan guru menyampaikan pelajaran di dalam kelas. Sehingga beberapa siswa merasa bosan terhadap pembelajaran yang disampaikan guru di dalam kelas. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang sering keluar masuk kelas. Oleh karena itu, perlu adanya media presentasi yang menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran di sekolah.

Media presentasi merupakan suatu media yang dikemas dapat berupa teks, gambar, animasi dan video disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor) guna memudahkan dalam menyampaikan pesan. Contoh dari media presentasi adalah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi presentasi *Prezi*. Selain *PowerPoint*, aplikasi *Prezi* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide diatas kanvas virtual.

Prezi merupakan perangkat lunak pembuat media presentasi dengan mengintegrasikan beberapa tipe media, misalnya gambar, suara, video dan teks dalam presentasi yang nantinya akan dibuat semenarik mungkin. Adapun keunggulan dari aplikasi ini yaitu menggunakan *en:Zooming User Interface (ZUI)*, memungkinkan pengguna *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. Dengan menggunakan aplikasi *Prezi* ini dapat membantu para guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia kepada siswa. Hal ini akan membuat siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga dengan penggunaan media presentasi ini dapat menunjang motivasi dan minat dalam memahami pembelajaran.

Mata pelajaran SKD adalah mata pelajaran yang dapat membekali siswa agar dapat mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui media digital dengan tujuan menguasai teknik

mengkomunikasikan gagasan atau konsep pada media digital. Media digital yang dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan gagasan atau konsep, dipilih dari yang telah tersedia secara luas melalui aplikasi atau platform digital dengan menggunakan peralatan elektronika atau peralatan teknologi informatika dan komunikasi yang ada.

Oleh karena itu, pelajaran ini menjadi salah satu mata pelajaran praktek di sekolah kejuruan. Bahan ajar yang tersedia untuk digunakan guru tidak hanya memuat tulisan tetapi perlu media presentasi yang baik. Sedangkan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam dunia kerja.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media presentasi menggunakan aplikasi *Prezi Desktop* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital (SKD). Oleh sebab itu penulis mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Aplikasi *Prezi Desktop* pada Mata Pelajaran SKD Kelas X di SMK”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana media presentasi yang layak digunakan pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMK?
2. Bagaimana media presentasi yang praktis dan menarik pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMK?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media presentasi yang layak digunakan sesuai dengan validasi kelayakan media.
2. Menghasilkan media presentasi yang praktis dan menarik pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya media presentasi dalam bentuk media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Prezi Deskstop* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari media presentasi dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) atau dapat disimpan di dalam *flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan oleh siswa, baik disekolah maupun di rumah. Spesifikasi komputer yang diperlukan untuk dapat menjalankan media presentasi dengan baik adalah sebagai berikut:

1. Komputer dengan OS *Windows XP/ Windows 7/ Windows 8*.
2. VGA (*Video Graphics Array*) 32 Megabyte.
3. Resolusi monitor 1024 x 768 *pixel* dengan kedalaman warna 32 *bit*.
4. Speaker aktif atau *headphone*.

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Dari aspek isi/ materi media presentasi ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas X SMK.
2. Dari aspek pembelajaran, media presentasi ini dilengkapi dengan soal tes pemahaman materi.
3. Dari aspek media, media presentasi ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Media presentasi ini dibuat menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop* dan beberapa pendukung seperti *Corel Draw X7* dan *Inshot*.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:
 1. Pada tampilan awal media presentasi terdapat tampilan keseluruhan media dengan judul program.
 2. Pada tampilan awal (*home*) terdapat beberapa pilihan menu, yaitu: KI / KD (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar), Petunjuk Penggunaan, Materi, Test, Video, dan Profil.
 - a. Menu “KI/KD” berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar materi pelajaran yang akan dipelajari.
 - b. Menu “Petunjuk” berisi tentang panduan penggunaan aplikasi agar dapat memudahkan pengguna (siswa dan guru) dalam menjalankan media presentasi.
 - c. Menu “Materi” berisi materi pelajaran sesuai dengan KD, yang disajikan dalam bentuk media presentasi.

- d. Menu “*Test*” berisi tentang soal evaluasi dari keseluruhan materi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan pada media presentasi ini.
- e. Menu “*Video*” berisi tentang penjelasan materi yang disertai contoh.
- f. Menu “*Profile*” berisi tentang identitas perancang media. Pada halaman ini dilengkapi dengan foto penulis dan identitas singkat dari perancang media.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang penggunaan *Prezi Dekstop* dalam pembelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMK dan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bagi guru, bermanfaat sebagai bahan informasi sekaligus bahan masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran SKD dengan menggunakan media presentasi *Prezi Dekstop*. Guru diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai alternatif dalam pembelajaran SKD.
3. Bagi kepala sekolah, dapat dijadikan sebagai pedoman di dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah yang dipimpinnya serta memperkaya pengetahuan yang ada di dalam penggunaan media presentasi *Prezi Dekstop*.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media presentasi dalam mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terdapat banyak konsep dan perlu pemahaman mendalam yang membuat siswa memahami dan mudah mengingat materi pembelajaran tersebut. Dengan adanya media presentasi ini materi SKD dibuat sedemikian rupa agar dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Pengembangan ini dirancang dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan media presentasi dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi, dan program interaktif,

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini diasumsikan bahwa media presentasi menggunakan *Prezi Dekstop* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di kelas serta dapat mempermudah siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan media ini, peserta didik akan lebih mudah menerima pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menarik menggunakan *Prezi Dekstop*.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu model Borg & Gall. Adapun keterbatasan peneliti dalam menggunakan

model tersebut ialah model ini memiliki sepuluh tahap dalam pengembangannya. Maka, Borg & Gall menyarankan untuk membatasi penelitian dalam siklus kecil. Sehingga disederhanakanlah langkah-langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan. Dan peneliti menggunakan lima tahapan pengembangan saja. Berdasarkan judul skripsi yaitu pengembangan media presentasi peneliti juga memerlukan waktu untuk dapat mempelajari dan memahami cara menggunakan aplikasi *Prezi Desktop*, agar peneliti dapat merancang media presentasi yang menarik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kawasan Teknologi Pendidikan

Sesuai dengan definisi teknologi pembelajaran yang dikemukakan oleh Miarso (2007: 64) bahwa “Secara konseptual teknologi pendidikan didefinisikan: teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber dan sistem untuk belajar.”

Kawasan atau ranah yang tercakup di dalam teknologi pendidikan atau pembelajaran dalam Prawiradilaga (2012: 48-54) adalah:

- a. Kawasan desain: proses untuk menentukan kondisi belajar, meliputi desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik.
 1. Desain sistem pembelajaran, yaitu prosedur yang terorganisasi dan sistematis.
 2. Desain pesan, yaitu perancangan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima pesan dengan memperhatikan prinsip-prinsip perhatian, persepsi, dan daya tangkap.

3. Strategi pembelajaran, yaitu spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran.
 4. Karakteristik peserta didik, yaitu aspek latar belakang pengalaman peserta didik yang mempengaruhi terhadap efektifitas proses belajarnya, mencakup keadaan sosio-psiko-fisik peserta didik.
- b. Kawasan pengembangan: proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Mencakup banyak variasi teknologi seperti teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis computer, teknologi terpadu.
 - c. Kawasan pemanfaatan: aktivitas menggunakan dan sumber untuk belajar. Meliputi pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, kebijakan dan regulasi.
 - d. Kawasan pengelolaan: meliputi pengelolaan TP melalui perencanaan, pengorganisasian, pengoordinasian, dan supervisi.
 - e. Kawasan penilaian: proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Kawasan penilaian beranjak dari (1) analisis masalah; (2) pengukuran acuan patokan (*criteria referenced test*); (3) evaluasi formatif yang bermanfaat untuk pengembangan program dan produk pembelajaran; serta (4) evaluasi sumatif.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010: 6), “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalur pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Menurut Kustandi (2011:6) 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.

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Wina, 2012:58) mengemukakan bahwa :

“Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran baik dalam bentuk visual, audio, maupun audio visual.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.
- f. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- g. Media memberikan pengalaman yang integral/ menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad 2015: 20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan

makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan media

pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa serta memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami isi pelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010: 52) “Secara umum manfaat media pembelajaran yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas siswa belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.”

Menurut Arsyad (2015: 29) menyatakan bahwa terdapat keunggulan dari sebuah penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. 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.
- c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Memberikan keamanan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan minatnya. Penggunaan media dengan benar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

d. Jenis- Jenis Media

Jenis- jenis media menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 17-18) mengklasifikasikan media kedalam tujuh kelompok yaitu:

1. Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, *tape recorder* beserta pita audio berbahasa Jawa.
2. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.
3. Media visual diam, seperti: foto, *slide*, gambar.
4. Media visual gerak, seperti: film bisu, *movie makertanpa* suara, video tanpa suara.
5. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
6. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara,
7. Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian jawa atau seni pertunjukan tradisional, video ketoprak, video wayang, video campursari.

Henich (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 19) mengklasifikasikan media secara lebih sederhana, yaitu:

1. Media yang tidak diproyeksikan
2. Media yang diproyeksikan
3. Media audio
4. Media video
5. Media berbasis computer
6. Multimedia kit

Berdasarkan beberapa pandangan di atas mengenai jenis-jenis media pengajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi empat jenis media yaitu media audio, media visual, media audio visual dan multimedia.

3. Media Presentasi

a. Pengertian Media Presentasi

Menurut Rahadi (2008:4) media presentasi merupakan suatu pesan atau materi yang akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor).Pesan atau materi yang dikemas dapat berupa teks, gambar, animasi dan video yang dikombinasikan dalam satu kesatuan yang utuh.

Andi (2005:1) mengemukakan bahwa media presentasi digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dengan

menggunakan alat bantu audio-visual, hal ini dilakukan agar audiens juga merasa lebih tertarik apabila penyampaian materi didukung dengan adanya gambar-gambar serta dilengkapi dengan suara atau video, sehingga tidak merasa cepat bosan.

Rahadi (2008:6) mengemukakan bahwa media presentasi memiliki manfaat memudahkan dalam menyampaikan pesan atau materi yang akan disampaikan, media presentasi ini memiliki kemampuan dalam pengolahan teks, warna dan gambar, serta animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media presentasi merupakan suatu pesan atau materi yang dikemas dapat berupa teks, gambar, animasi dan video disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor) guna memudahkan dalam menyampaikan pesan.

b. Keunggulan Media Presentasi

Keunggulan media presentasi adalah:

1. Dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, audio, dan video sehingga lebih menarik.
2. Dapat menjangkau kelompok banyak.
3. Tempo dan cara penyajiannya bisa disesuaikan.
4. Penyajiannya masih bisa bertatap muka.
5. Dapat digunakan secara berulang-ulang.

4. Konsep Dasar Prezi

a. Pengertian Prezi

Menurut Rusyfan (2016: 2) *Prezi* adalah perangkat lunak untuk presentasi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide diatas kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *en:Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka. Misi dari *prezi* adalah “*make sharing ideas more interesting*”, dimaksudkan untuk menjadi alat yang intuitif dalam mengembangkan berbagai ide dalam bentuk narasi visual (Settle, 2011).

b. Kelebihan dan Kekurangan Prezi

Menurut Rusyfan (2016:10), kelebihan dan kekurangan *Prezi* adalah sebagai berikut:

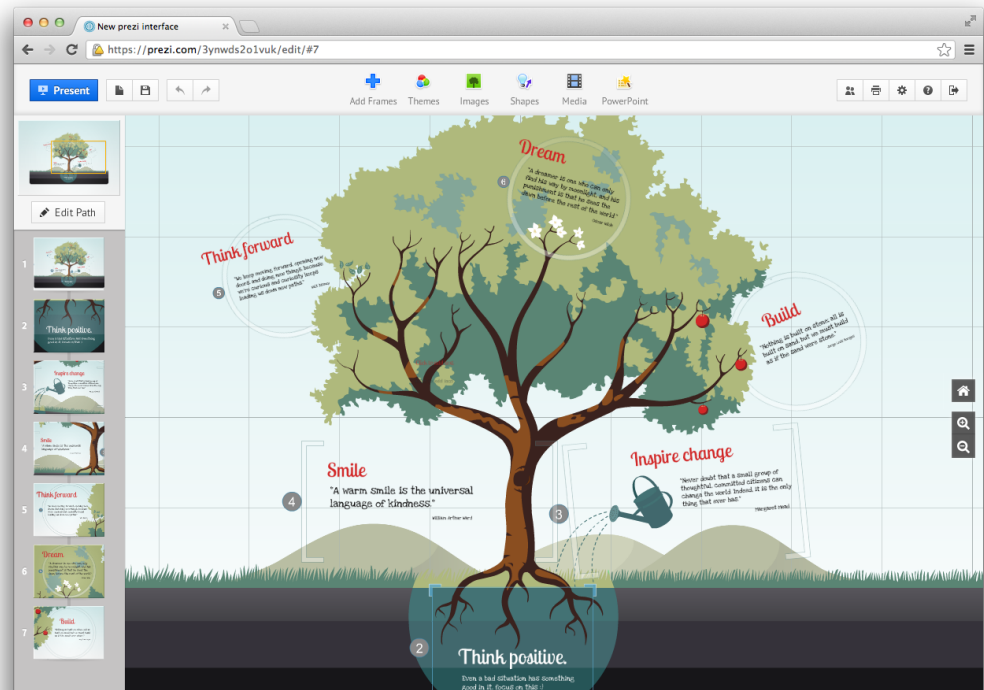
1) Kelebihan *prezi*

- a) Tampilan dari template dan tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan *powerpoint*.
- b) Banyak pilihan tema yang menarik dapat dipilih.
- c) Menggunakan metode *ZUI (zooming user interface)*, metode ini presentasi semakin menarik.
- d) Penggunaannya juga sangat mudah, karena toolbarnya yang tidak banyak.

e) Di akun *prezi* bisa berbagi hasil presentasi yang telah dibuat.

2) Kekurangan *prezi*

- a) *Prezi* sulit memasukkan simbol matematika.
- b) Proses instalasi *prezi* membutuhkan koneksi internet (secara *online*).
- c) Karena menggunakan ZUI (*zooming user interface*)
- d) Untuk menggunakan *prezi*, *user* harus menggunakan akun sendiri.
- e) *Prezi* jika ingin digunakan dalam jangka waktu yang lain dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.



Gambar 1. Tampilan Salah Satu *Slide Prezi*

5. Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital (SKD)

a. Pengertian SKD

Simulasi digital merupakan salah satu mata pelajaran baru semua kompetensi keahlian pada Kurikulum 2013, juga merupakan kompetensi keahlian sebagai suatu keahlian dalam PSPT (Produksi Siaran Program Televisi). Menurut Muntoha dkk, (2010: 195) bahwa pengertian simulasi digital adalah perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah menggeser suatu penyampaian materi dengan metode ceramah ke arah media pembelajaran.

Perancangan simulasi digital diawali dengan adanya identifikasi kebutuhan belajar siswa secara mandiri dan online. Pembelajaran simulasi digital memiliki ruang lingkup membahas komunikasi dalam jaringan (Komunikasi Daring), kelas maya, dan presentasi video.

b. Tujuan Pembelajaran SKD

Adapun tujuan dari mata pelajaran SKD antara lain:

1. Penanaman sikap berbagi pakai atau sharing kepada pihak lain.
2. Pengetahuan dan keterampilan bagi segenap siswa untuk membentuk kreativitasnya dengan membuat jejaring informasi dengan pihak lain untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

3. Memberikan gagasan dan penjelasan produk terhadap suatu benda yang berasal dari hasil karya orang lain melalui perangkat media digital.

c. Kompetensi Inti

Kompetensi inti (KI) dari pembelajaran Simulasi Komunikasi Digital yaitu:

1. Memahami, menerapkan, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Simulasi Komunikasi Digital pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan teknologi, seni budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Simulasi Komunikasi Digital. Menampilkan kinerja dibawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, dan

mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

d. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar (KD) dari pembelajaran Simulasi Komunikasi Digital:

Tabel 1. Kompetensi Dasar Pembelajaran SKD

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 Menerapkan logika dan algoritma computer	4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (<i>Command</i>)
3.2 Menerapkan metode peta-minda	4.2 Membuat peta-minda
3.3 Mengevaluasi paragraph deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasive	4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata
3.4 Menerapkan logika dan operasi perhitungan data	4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka
3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan <i>slide</i>	4.5 Membuat <i>slide</i> untuk presentasi
3.6 Menerapkan teknik presentasi yang	4.6 Melakukan presentasi yang efektif

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
efektif	
3.7 Menganalisis pembuatan <i>e-book</i>	4.7 Membuat <i>e-book</i> dengan perangkat lunak <i>e-book editor</i>
3.8 Memahami konsep kewargaan digital	4.8 Merumuskan etika kewargaan digital
3.9 Menerapkan teknik penelusuran <i>search engine</i>	4.9 Melakukan penelusuran informasi
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron	4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)
3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi	4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi
3.13 Menganalisis produksi video, animasi atau musik digital	4.13 Memproduksi video, animasi atau musik digital
3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi atau musik digital	4.14 Membuat laporan hasil pasca-produksi

e. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Elisa Wulandari (2014) berjudul “Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online berbasis aplikasi Prezi pada Standar Kompetensi Korespodensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Perkantoran”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *prezi* ini layak digunakan meningkatkan hasil belajar. *Prezi* yang dikembangkan dapat memberi manfaat dalam pemahaman materi pelajaran bagi siswa. Kaitannya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah dijadikan

sebagai referensi dalam pengembangan ini, tujuannya untuk melihat bagaimana pengembangan media pembelajaran ini berorientasi pada pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk membuat dan merancang media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada produk pengembangan dan mata pelajaran yang akan diberikan.

2. Penelitian Dyah Listiani (2015) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia *Prezi Desktop* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTsN Punung Pacitan”. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memenuhi kriteria kualitas media yang “baik”. Setelah melewati berbagai uji coba lapangan. Data-data yang dikumpulkan menunjukkan keefektifan media terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.
2. Penelitian Amalia Nurul Hidayati (2016) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi *Prezi* Pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika di SMKN 3 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media dinyatakan “sangat valid”, kepraktisannya dinyatakan “sangat baik”, dan efektivitas media berdasarkan hasil belajar dinyatakan “tuntas”. Sehingga dapat

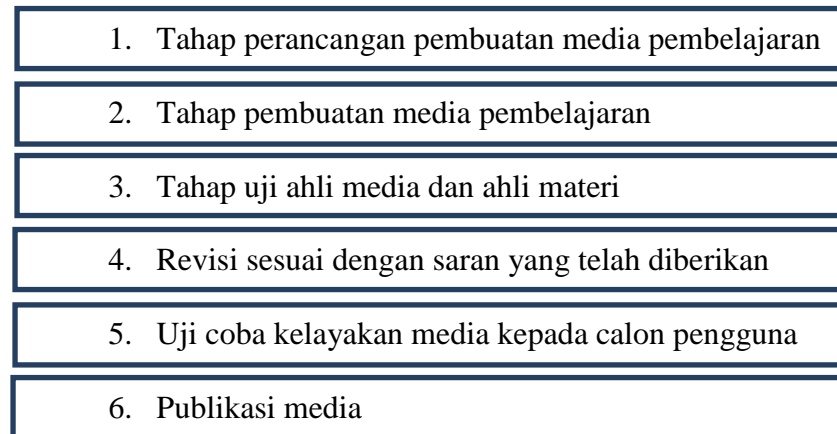
disimpulkan media yang dibuat peneliti layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Penelitian Hendra Rosadi (2013) dengan judul “Pengembangan Media Slide Berbasis Program Aplikasi *Prezi* pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Sekolah Menengah Pertama”, telah terbukti kelayakannya baik secara teoritis (hasil penilaian kelayakan media yang dinilai oleh para penelaah, yaitu sebesar 92,50%) maupun empiris (hasil penilaian kelayakan media berdasarkan angket respon siswa, yaitu sebesar 90%). Penelitian tersebut merupakan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran dalam hal ini pengembangan media slide presentasi agar menjadi lebih menarik perhatian siswa serta meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang bersangkutan.

f. Kerangka Konseptual

Media pembelajaran tentang dengan menggunakan aplikasi *prezi* ini dibuat melalui beberapa tahapan. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada gambar diagram berikut yang telah disederhanakan sesuai dengan tahap pengembangan dalam Sugiyono (2014: 298):

Tahap analisis kebutuhan berupa menentukan isi materi dasar yang sesuai dengan kurikulum



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

Analisis kebutuhan yang dilakukan antara lain menentukan isi materi dasar-dasar sesuai dengan kurikulum dan dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Prezi*. Tahap perancangan meliputi pembuatan diagram alur berupa *flow chart* dan perancangan desain melalui *storyboard*. Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat kemudian diimplementasikan, dalam penelitian ini yang dibuat adalah berupa media pembelajaran materi kewargaan digital, komunikasi dalam jaringan, dan *search engine*.

Selanjutnya produk yang berupa media presentasi pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Jika mendapat saran untuk melakukan perubahan dan perbaikan pada produk maka akan direvisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, maka barulah media presentasi ini akan diuji cobakan kepada calon pengguna. Apabila dari hasil uji coba tersebut memenuhi kriteria kelayakan maka produk itu siap untuk

dipublikasikan ke siswa untuk melihat bagaimana peningkatan hasil belajar siswa tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg & Gall (dalam Setyosari 2013: 222) "Suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan".

Selanjutnya menurut Putra (2011: 67) secara sederhana R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, metode/ strategi/ cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pengembangan merupakan metode yang lebih efektif dan efisien. Ada beberapa alasan mengapa penelitian pengembangan ini dilakukan antara lain:

1. Mengetahui apakah produk yang dihasilkan valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan.
2. Produk pengembangan media presentasi diasumsikan akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Karena dengan menggunakan media ini peserta didik akan lebih mudah menerima pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menarik.

3. Media presentasi ini akan melalui tahapan proses uji para ahli sebagai validasi produk dan uji coba lapangan atau uji praktikalitas (uji coba terbatas) yang dijadikan sebagai acuan untuk direvisi.
4. Pengolahan data menggunakan statistik deskriptif, sehingga dapat memberikan deskripsi yang berguna untuk memecahkan masalah rancangan dan produk.

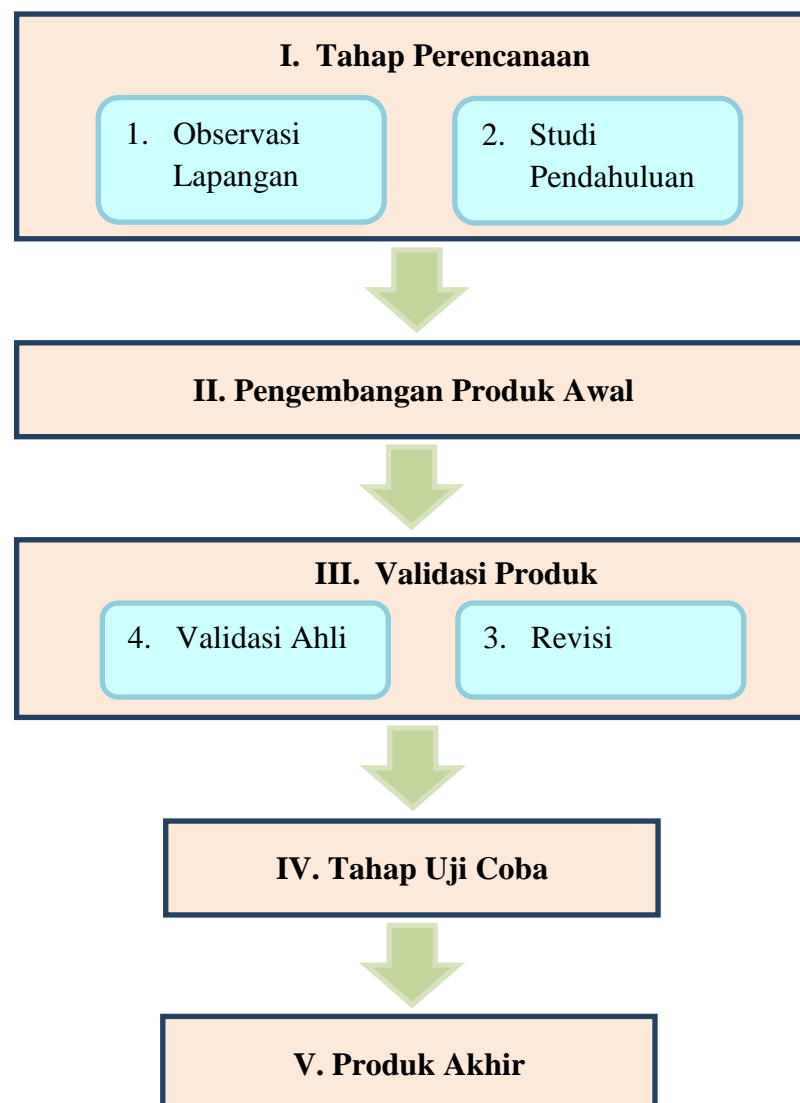
B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan upaya memperluas suatu produk kepada situasi yang lebih lengkap atau lebih baik. Menurut Arifin (2012: 127) “Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall (dalam Emzir 2012:271) yang mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang bersifat siklus seperti berikut :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi
2. Perencanaan
3. Pengembangan bentuk awal produk
4. Uji lapangan
5. Revisi produk
6. Uji lapangan utama
7. Revisi produk operasional
8. Uji lapangan oprasional
9. Revisi produk akhir
10. Diseminasi dan implementasi

Dari kesepuluh langkah- langkah diatas, Borg dan Gall menyarankan untuk membatasi penelitian dalam siklus kecil. Dalam penelitian ini, disederhanakan langkah- langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti. Adapun langkah-langkah dari pengembangan Borg dan Gall ini antara lain: 1) Perencanaan, 2) Pengembangan produk awal, 3) Validasi produk 4) Uji coba lapangan, 5) Produk akhir.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3. Prosedur Penelitian Pengembangan Media Model Borg & Gall

C. Prosedur Pengembangan

Menurut Arifin (2012: 128) “Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah peneliti dalam membuat produk”. Dalam penelitian pengembangan Media Presentasi menggunakan *Prezi Dekstop* pada mata pelajaran SKD kelas X ini menggunakan model Borg dan Gall dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Tahap pertama ini dijabarkan menjadi dua langkah, yaitu observasi lapangan dan studi pustaka. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan isi materi pelajaran dan kebutuhan sasaran. Langkah-langkah tersebut antara lain:

a. Analisis Kurikulum

Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan objek kajian (mata pelajaran) dan materi. Objek kajian yang dipilih peneliti adalah mata pelajaran SKD kelas X SMK dengan materi semester 2. Kemudian untuk menentukan materi pelajaran, kegiatan yang dilakukan ialah mengidentifikasi silabus dan RPP mata pelajaran SKD untuk dapat mengetahui kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.

Melalui media ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Pemilihan dan batasan materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi silabus serta pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa. Setelah itu dilakukan pengumpulan materi pelajaran yang akan dijadikan topik dalam pembuatan media presentasi. Materi pelajaran yang dibuat oleh penulis yaitu kewargaan digital, komunikasi dalam jaringan, dan *search engine*. Pengumpulan materi ini menggunakan sumber-sumber yang berasal buku-buku mata pelajaran SKD kelas X dan sumber lainnya.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakter siswa seperti kemampuan dalam belajar, latar belakang dan motivasi belajar siswa. Dari hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran SKD, karakter yang dimiliki siswa berbeda-beda, dimana motivasi belajar siswa masih dirasa kurang karena saat pembelajaran SKD berlangsung siswa cepat merasa bosan akibat dari pelajarannya yang banyak membahas materi yang memuat tulisan serta cerita yang menuntut siswa untuk membaca dan pola mengajar yang digunakan oleh guru masih konvensional. Dengan mengetahui karakteristik dari siswa maka peneliti dapat merancang media presentasi sesuai dengan kebutuhan siswa dan kemampuan peneliti.

c. Mengembangkan *Flowchart* dan *Storyboard*

- 1) *Flowchart* adalah penggambaran secara fisik dari langkah-langkah dan prosedur dari suatu program. *Flowchart*

menolong analisis *programmer* untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong menganalisis alternatif- alternatif dalam pengoprasian.

2) *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah. Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan, dan membuat media. Setelah *storyboard* dibuat langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan rancangan ke dalam media.

2. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk merupakan tahap produksi dari media presentasi pada mata pelajaran SKD dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan untuk pembuatan media presentasi yaitu *Prezi Dekstop*.
- b. Mengembangkan *flowchart* untuk menggambarkan alur kerja produk mulai awal pembuatan media hingga akhir pembuatan media.
- c. Membuat *storyboard* merupakan skenario yang menggambarkan isi yang terdapat di dalam *slide* media presentasi yang dikembangkan.

- d. Memproduksi bahan yang diperlukan ke dalam *Prezi Dekstop* kemudian disalin kedalam bentuk media presentasi untuk dapat divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

3. Validasi dan Revisi

Selanjutnya setelah produk selesai dikembangkan, lanjut ke validasi terhadap produk. Validasi ini adalah aktivitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah satu guru mata pelajaran SKD di SMK dan satu ahli media yaitu dosen Universitas Negeri Padang. Melalui langkah ini diharapkan dapat diperoleh kritik dan saran yang membangun dalam rangka perbaikan produk.

Revisi dilakukan setelah tahap validasi. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator media dan validator materi serta dilakukan sebelum uji coba. Hasil revisi merupakan produk awal yang sudah melalui tahap validasi. Hal ini diperlukan agar produk awal dapat layak digunakan dan diuji coba kepada siswa.

4. Uji Coba Lapangan

Uji coba dilakukan untuk mengetahui praktikalitas dan kelayakan dari sebuah media, apakah produk atau media yang dihasilkan kualitas yang layak dan mudah untuk digunakan atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, maka dalam tahap uji coba dikumpulkan data yang memberikan informasi mengenai produk tersebut. Pada tahap ini evaluasi dilakukan pada 30 orang siswa yang mengikuti tahap penelitian dan pengembangan

pada tahap uji coba. Secara keseluruhan siswa diminta untuk melakukan penilaian terhadap produk melalui angket.

5. Produk Akhir

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk yang layak untuk dijadikan sumber berupa media presentasi yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran SKD dikelas X SMK.

D. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba ini akan dilihat sejauh mana peserta didik tertarik dan termotivasi dalam menggunakan media pembelajaran yang disajikan. Uji coba produk dilakukan setelah tahap validasi ahli (ahli media dan ahli materi).

E. Subjek Uji Coba

Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai dasar melakukan revisi produk dan juga data untuk mengetahui pemanfaatan dan kelayakan produk bagi siswa kelas X SMK di Kota Solok.

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam uji coba ini adalah sebagai berikut:

- a. Validasi ahli media dan ahli materi.
- b. Revisi hasil dari validasi ahli untuk mempersiapkan produk yang akan diuji cobakan pada siswa.
- c. Perkenalan produk kepada siswa.
- d. Siswa memberikan respon atas uji coba yang dilakukan kepada peneliti dalam bentuk angket kuesioner.

- e. Analisis data dari angket kuesioner yang dibagikan kepada siswa, dilanjutkan dengan revisi untuk menghasilkan produk *final*.

F. Instrument Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2010:203) ”Instrumen pengumpulan data adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembaran Angket

Menurut Arikunto (2010:194) “Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden”. Lembaran angket ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi serta untuk melihat pandangan mereka terhadap Media Presentasi menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital (SKD) kelas X yang dikembangkan.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2012:329) “Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Dokumentasi pada penelitian ini adalah berupa foto pada saat kegiatan uji validasi produk dan uji coba serta catatan-catatan saran baik dari ahli media, ahli materi maupun siswa.

3. Format Penilaian

Format penilaian ini menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2012:134) "Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial".

Menurut Sugiyono (2012:135) jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata seperti:

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Cukup baik
- d. Kurang baik
- e. Tidak baik

Untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan, maka dibutuhkan sejumlah pertanyaan pada lembaran angket dan dianalisis terlebih dahulu untuk mendapatkan pertanyaan yang baik dengan cara uji validitas.

Instrumen penilaian untuk ahli media ditinjau dari segi kesesuaian media, desain, layout, sedangkan instrumen penilaian untuk ahli materi ditinjau dari segi kesesuaian materi, pernyataan materi, keterbacaan, dan evaluasi. Untuk mengumpulkan data yang akan dicari dari siswa, instrumen yang digunakan adalah angket. Angket diberikan kepada siswa untuk melihat bagaimana pandangannya terhadap

kepraktisan media presentasi yang dikembangkan. Angket yang diberikan kepada siswa ditinjau dari segi tampilan, penyajian materi, dan kebermanfaatan. Kisi-kisi dapat dilihat pada tabel dibawah.

a) Angket validitas

Lembar angket ini diberikan kepada validator untuk mengetahui tentang tingkatan validitas media pembelajaran.

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Aspek	Variabel Kriteria Media Presentasi	Indikator	Item	Jumlah Item
1	2	3	4	5
Media	1. Tampilan	a. <i>Background</i> yang digunakan	1	9
		b. Jenis teks dan ukuran <i>font</i> yang digunakan	2	
		c. Tombol navigasi yang digunakan	3	
		d. Gambar yang digunakan untuk memperjelas materi pelajaran	4	
		e. Perpaduan warna <i>background</i> dengan teks, gambar, dan tombol	5	
		f. Animasi yang digunakan untuk mendukung kualitas tampilan setiap <i>frame</i>	6	
		g. Video yang digunakan untuk memperjelas pembelajaran	7	
		h. Ukuran penyajian media telah sesuai	8	
		i. Musik instrumen yang mendukung	9	
	2. Keterbacaan	a. Keterbacaan teks atau materi pembelajaran	10	2
		b. Kesesuaian teks dengan EYD	11	
	3. Kemudahan penggunaan	a. Kemudahan dalam penggunaan tombol navigasi	12	2
		b. Kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaan media	13	
	4. Tes	a. Kejelasan penyajian soal tes dengan pilihan jawaban	14	2

Aspek	Variabel Kriteria Media Presentasi	Indikator	Item	Jumlah Item
		b. Kejelasan penyajian hasil tes peserta didik	15	

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

Aspek	Variabel Kriteria Media Presentasi	Indikator	Item	Jumlah Item
1	2	3	4	5
Materi	1. Isi dan Tujuan	a. Kesesuaian Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dengan kurikulum	1	4
		b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD)	2	
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
		d. Kebenaran konsep materi pembelajaran	4	
	2. Penyajian Materi	a. Kejelasan alur pembelajaran	5	4
		b. Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran	6	
		c. Kejelasan uraian materi	7	
		d. Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik	8	
	3. Tes	a. Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran	9	4
		b. Kesesuaian tes dengan jawaban	10	
		c. Ketepatan sistematika penyajian soal	11	
		d. Tes mencakup semua materi	12	

Aspek	Variabel Kriteria Media Presentasi	Indikator	Item	Jumlah Item
	4. Efisiensi	a. Penyajian materi mudah dipahami	13	2
		a. Penyajian materi bersifat sistematis	14	

b) Angket Praktikalitas

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan yang dikembangkan. Angket tersebut diserahkan kepada siswa.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa

Aspek	Variabel Kriteria Media Presentasi	Indikator	Item	Jumlah Item
1	2	3	4	5
Kepraktisan	1. Kemudahan Penggunaan	a. Terdapat kemudahan dalam penggunaan media	1	5
		b. Petunjuk dalam penggunaan media mudah dipahami	2	
		c. Tombol navigasi mudah digunakan	3	
		d. Kejelasan alur pembelajaran mudah dimengerti	4	
		e. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	5	
	2. Manfaat	a. Penggunaan media dapat memotivasi belajar siswa	6	4
		b. Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar	7	
		c. Penggunaan media dapat memberikan bantuan dalam belajar	8	
		d. Media bisa digunakan untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	9	
	3. Tampilan	a. Teks dapat dibaca dengan baik	10	4
		b. Tampilan, animasi, suara, gambar, video, dan navigasi menarik	11	
		c. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	12	
		d. Pesan yang disampaikan dapat	13	

Aspek	Variabel Kriteria Media Presentasi	Indikator	Item	Jumlah Item
		diterima dengan jelas		
	4. Penyajian Materi	a. Tes yang diberikan sesuai dengan materi	14	3
		b. Sistematika penyajian materi sudah baik	15	
		c. Materi yang disajikan mudah dipahami	16	

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Uji Validitas dan Uji Praktikalitas

Data yang diperoleh setelah melalui uji coba terbagi ke dalam dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang dipaparkan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa yang kemudian akan dihimpun menjadisesatu kesatuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif didapat dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Kemudian dari data tersebut akan dipaparkan kedalam analisis data deskriptif kuantitatif atau penyajian data melalui tabel.

Analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

- a. Hasil review dari ahli media dan ahli materi dari bentuk nilai huruf diubah menjadi bentuk nilai angka, dalam perubahan ini disamakan dengan kriteria yang ada pada skala *Likert*. Menurut Riduwan (2010:12) skala *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur

sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan skala likert variabel-variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator-indikator yang terukur berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan dan didukung sikap yang diungkapkan sebagai berikut:

- 1) Sangat sesuai/ sangat layak/ sangat baik : skor 5
- 2) Sesuai/ layak/ baik : skor 4
- 3) Cukup sesuai/ cukup layak/ cukup baik : skor 3
- 4) Kurang sesuai/ kurang layak/ kurang baik : skor 2
- 5) Tidak sesuai/ tidak layak/ tidak baik : skor 1

b. Hasil review dari responden uji coba dari bentuk nilai huruf diubah menjadi bentuk nilai angka, setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan dan dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut:

- 1= Sangat Tidak Praktis, jika responden uji coba menganggap produk ini sangat tidak sesuai dengan isi pernyataan yang ditulis.
- 2= Tidak Praktis, jika responden uji coba menganggap produk ini tidak sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis.
- 3= Cukup Praktis, jika responden uji coba menganggap produk ini cukup sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis.
- 4= Praktis, jika responden uji coba menganggap produk ini sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis.

5= Sangat Praktis, jika responden uji coba menganggap produk ini sangat sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis.

- c. Menyimpulkan data empiris kedalam bentuk data deskriptif berdasarkan pengujian validitas oleh ahli materi dan media serta responden penggunaan produk.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Hasil Perencanaan

a. Observasi Lapangan

Tahap analisis dalam pembuatan media menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop* untuk mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital (SKD) kelas X SMK ini dilakukan dalam 2 tahap yaitu observasi lapangan dan studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan pengguna dan analisis intruksional untuk menelusuri permasalahan apa saja yang muncul dalam proses pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan observasi dilakukan pengamatan pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital.

b. Studi Pendahuluan

Setelah melakukan observasi lapangan maka langkah selanjutnya dilakukan studi pendahuluan dengan menganalisis silabus dan pengumpulan materi pembelajaran dari berbagai sumber yang telah tersedia. Pada pembuatan media peneliti mengambil mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital untuk siswa kelas X. Materi yang akan dimuat pada media juga berdasarkan silabus yang sudah ada pada guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital. Secara rinci kompetensi dasar dapat diuraikan sebagai berikut:

Kompetensi Dasar:

- 3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital.
- 4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital.
- 3.9 Menerapkan teknik penelusuran *Search Engine*.
- 4.9 Melakukan penelusuran informasi.
- 3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan.
- 4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan.

2. Pengembangan Produk Awal

Setelah melakukan tahap perencanaan, peneliti mulai ketahap pengembangan produk awal untuk merancang media presentasi, yang meliputi:

a. Memilih dan menetapkan aplikasi pengembangan

Sesuai dengan judul peneliti pengembangan ini, maka dalam pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop*.

b. Mengembangkan *flowchart*

Flowchart merupakan penggambaran secara fisik dari langkah- langkah prosedur awal sampai akhir dari suatu program. *flowchart* disesuaikan dengan materi yang ada dalam media. Untuk mengembangkan alur kerja produk,

c. Membuat *storyboard*

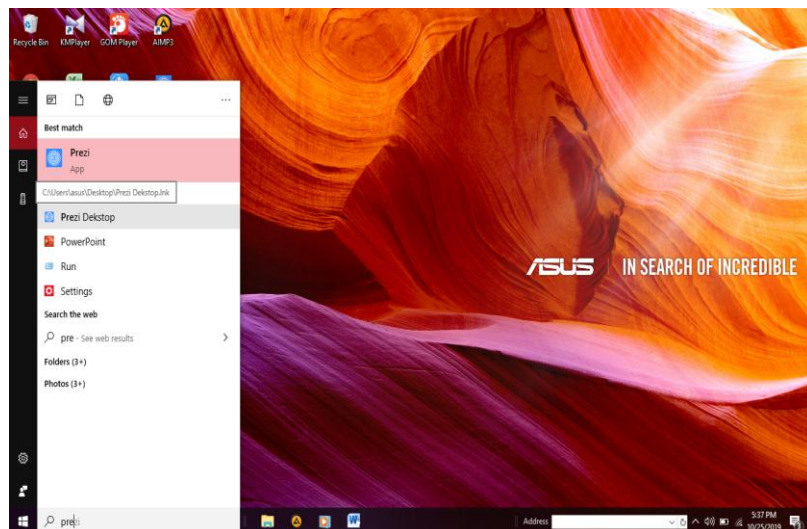
Storyboard adalah visualisasi dalam bentuk gambar beserta keterangan-keterangan lain mengenai media yang akan dikembangkan. Untuk menggambarkan isi dari media tersebut,

d. Membuat media menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop*

Setelah perancangan *flowchart* dan *storyboard* selesai, maka dilanjutkan dengan membuat produk menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop*. Langkah-langkah pembuatan media akan dijelaskan sebagai berikut:

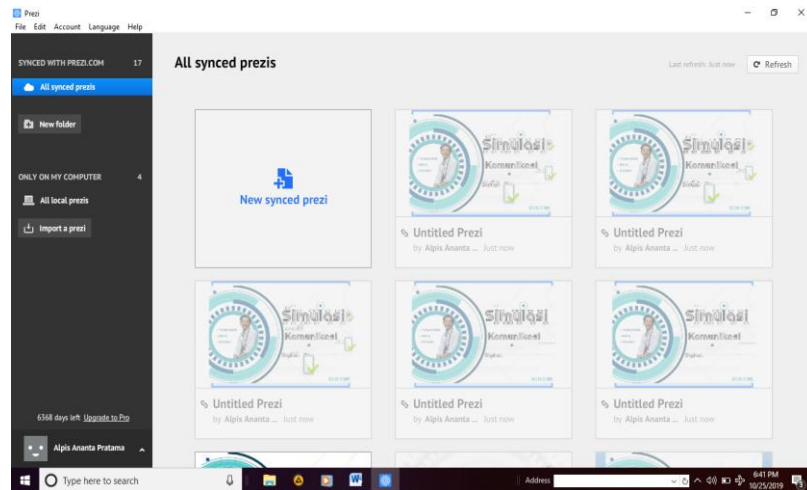
1) Langkah pertama adalah membuka aplikasi *Prezi*

Dekstop dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



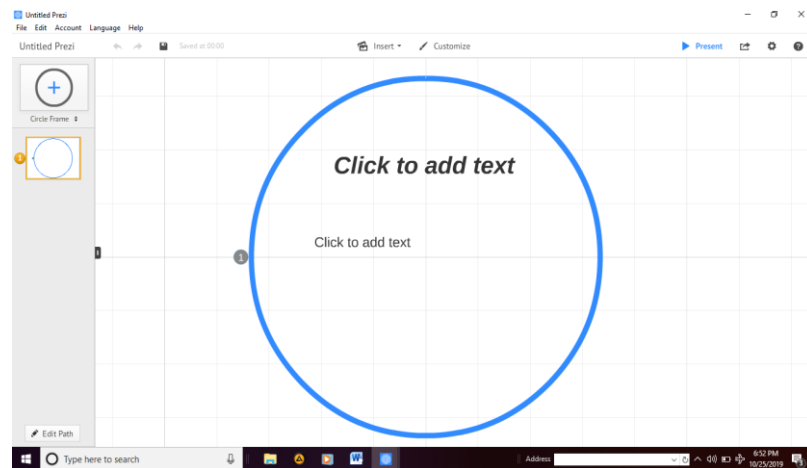
Gambar 4. Tampilan cara membuka program

- 2) Setelah aplikasi *Prezi Dekstop* terbuka, klik *New Synced Prezi*. kemudian pilih *Start Blank Prezi*. Lalu klik Ok.



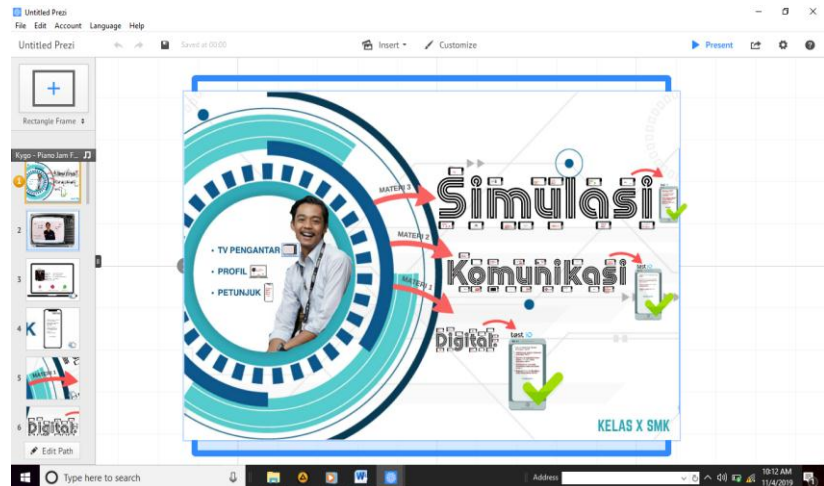
Gambar 5. Tampilan *New Synced Prezi*.

- 3) Selanjutnya tampilan Blank Prezi akan muncul.



Gambar 6. Tampilan *Blank Prezi*.

- 4) Mendesain *background* dan tampilan utama sekaligus *page* untuk menu.



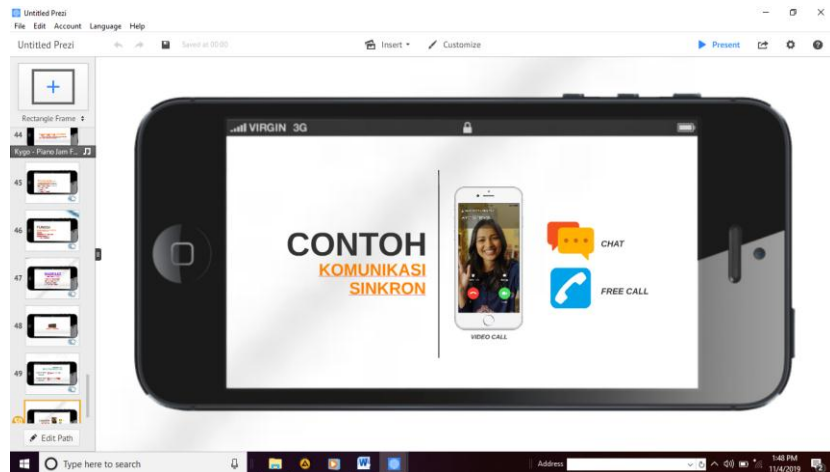
Gambar 7. Tampilan Halaman Utama dan Menu.

- 5) Setelah halaman utama dan *menu* selesai, selanjutnya menambah *page* untuk mendesain halaman materi. Agar halaman utama dan menu terhubung ke halaman materi dengan mengklik pada *object* lalu klik kanan pilih *add to path* lalu atur sesuai urutan *page*.



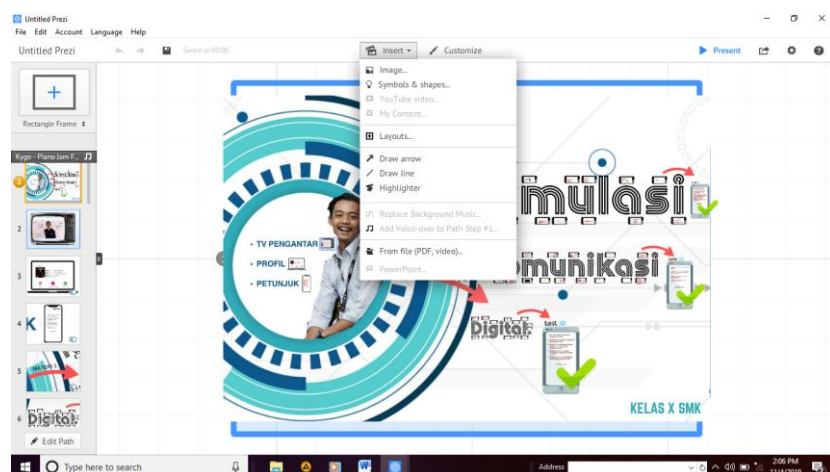
Gambar 8. Tampilan Halaman Materi.

- 6) Langkah selanjutnya, memasukan materi sesuai dengan materi yang dibahas. Dengan cara *double click* pada *object* kemudian ketik materi yang akan kita bahas. Setelah selesai, kita bisa memasukan video atau gambar.



Gambar 9. Tampilan Materi pada Media.

- 7) Media juga dilengkapi dengan *background music* yang dapat menambah semangat belajar siswa. Dengan cara klik *insert* pada menubar lalu pilih *background music*.



Gambar 10. Memasukkan Musik Latar.

3. Validasi Media

a. Validasi media oleh validator

Produk media presentasi pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital yang sudah dirancang dengan aplikasi *Prezi Dekstop* divalidasi oleh validator. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui validitas produk media pembelajaran yang telah dibuat. Validasi pada pengembangan media presentasi ini melibatkan satu orang validator media dan satu validator materi. Validator media yaitu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP yaitu Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd, sedangkan untuk validator materi pada media pembelajaran satu orang guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital yang ada di SMKN 1 Kota Solok yaitu Bapak Ade Friski Nanda, S.Pd. Validator melakukan penilaian terhadap media pembelajaran melalui penilaian kelayakan produk.

Dari validator media tersebut, peneliti mendapatkan saran, kritikan dan tambahan untuk media, antara lain:

- 1) Musik latar diganti dengan musik yang lebih *slow*
- 2) Animasi untuk teks
- 3) Tambahkan halaman pengantar dengan suara *narrator*

b. Revisi

Setelah mendapatkan masukan dari validator media dan validator materi, langkah selanjutnya adalah merevisi media

yang telah dibuat berdasarkan saran yang telah diberikan. Revisi dilakukan untuk memperbaiki media sebelumnya sehingga menjadi media valid. Hasil revisi merupakan media awal yang sudah tervalidasi, hal ini perlu dilakukan agar media awal dapat disebut layak digunakan oleh siswa ketika memasuki tahap uji coba.

4. Tahap Uji Coba

Setelah melakukan revisi media oleh validator materi dan validator media, langkah selanjutnya adalah mengujikan media pada tanggal 27 November 2019 kepada siswa kelas X SMKN 1 Kota Solok. Dalam hal pengujian ini, diambil siswa dengan jumlah 30 orang untuk menguji media presentasi yang telah dirancang oleh peneliti. Dalam uji coba siswa diberikan angket yang terkait dengan media presentasi yang sudah digunakan. Angket penilaian untuk siswa meliputi aspek tampilan, aspek penyajian materi dan aspek kemanfaatan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui praktikalitas dan kelayakan dari media, apakah media yang dihasilkan memiliki kualitas yang layak dan mudah untuk digunakan atau tidak.

5. Hasil Media Akhir

Setelah berbagai tahap dari tahap perencanaan sampai dengan tahap uji validasi oleh validator media dan validator materi, serta uji praktikalitas oleh siswa, maka dapat diperoleh hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media yaitu media presentasi

pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital kelas X SMK yang dapat digunakan sebagai materi ajar untuk pembelajaran siswa.

B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba

1. Deskripsi Data Validasi

Hasil *review* dan penilaian terhadap aspek kelayakan dari media yang telah dirancang, diperoleh melalui tahap revisi. Uji validator ini terdiri dari satu ahli media dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dan satu ahli materi oleh guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMKN 1 Kota Solok.

Data produk ini diperoleh dari validator materi dan validator media melalui dokumentasi serta melakukan penilaian pada format penilaian yang telah disediakan dengan hasil sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Data validasi diperoleh dari satu orang ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMKN 1 Kota Solok yang bernama Bapak Ade Friski Nanda, S.Pd dengan cara memberikan lembar penilaian. Validasi dilakukan pada hari Rabu tanggal 13 November 2019. Ahli materi menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil penilaian media presentasi *Prezi Dekstop* pada validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
Materi	Isi dan Kurikulum	1	5
		2	5
		3	5
		4	4
	Penyajian Materi	5	4
		6	5
		7	4
		8	5
	Tes	9	4
		10	5
		11	5
		12	4
	Efisiensi	13	4
		14	5
Jumlah			64
Rata-rata			4.57

Hasil perolehan penilaian guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital dengan skor maksimal 5, skor minimal 1. Panilaian ahli materi ditinjau dari segi: (1) Isi dan Kurikulum (2) Penyajian Materi, (3) Tes (4) Efisiensi. Berikut deskripsi penilaian yang diperoleh dari masing-masing variabel:

- 1) Pada variabel isi dan kurikulum, untuk indikator 1 tentang kesesuaian dari isi materi dengan KD memperoleh skor 5, indikator 2 tentang kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran dengan KD memperoleh skor 5, indikator 3

tentang kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor 5, pada indikator 4 tentang kebenaran konsep materi pembelajaran memperoleh skor 4. Dari hasil penilaian validator pada variabel penggunaan media sudah sangat sesuai.

- 2) Pada variabel penyajian materi untuk indikator 5 yaitu kejelasan alur pembelajaran memperoleh skor 4, indikator 6 yaitu kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran memperoleh skor 5, indikator 7 yaitu kejelasan uraian materi memperoleh skor 5, indikator 8 yaitu kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik. Dari hasil penilaian validator pada variabel penyajian materi sudah sesuai.
- 3) Pada variabel tes untuk indikator 9 yaitu kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor 4, indikator 10 yaitu kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik memperoleh skor 5, indikator 11 yaitu ketepatan sistematika penyajian soal memperoleh skor 5, indikator 12 yakni tes mencakup semua materi memperoleh skor 4. Dari hasil penilaian validator tentang tes sudah sesuai.
- 4) Pada variabel efisiensi untuk indikator 13 yaitu penyajian materi mudah dipahami memperoleh skor 4, indikator 14 yaitu penyajian materi bersifat sistematis memperoleh skor 5. Dari hasil penilaian validator tentang efisiensi sudah sesuai.

Dari data diatas dapat dilihat hasil penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan sudah berada pada kategori “sangat sesuai” dengan rata-rata 4.57 jumlah dari penilaian oleh ahli materi yaitu 64 dengan skor penilaian 4 dan 5.

b. Ahli Media

Ahli media terdiri dari dua orang ahli media yaitu bapak Nofri Hendri, S.Pd,.M.Pd selaku dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Ahli media mengkaji aspek-aspek media yang ada pada variabel produk *Prezi Dekstop* yang telah dirancang dengan cara memberikan nilai pada lembar penilaian. Ahli media mencobakan produk dengan didampingi oleh pengembang sehingga dapat langsung memberikan kritik dan saran kepada pengembang yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

- 1) Hasil penilaian media *Prezi Dekstop* pada validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Penilaian Awal Validasi Untuk Aspek Media

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
Media	Tampilan	1	2
		2	1
		3	1
		4	2
		5	2
		6	1
		7	3
		8	2
		9	1
	Keterbacaan	10	2
		11	2
	Tes	12	2
	Kemudahan Penggunaan	13	1
		14	1
Jumlah			23
Rata-rata			1.6

Hasil perolehan penilaian ahli media dengan skor maksimal 5, skor minimal 1. Panilaian ahli media ditinjau dari segi: (1) Tampilan (2) Keterbacaan (3) Kemudahan penggunaan (4) Tes. Berikut deskripsi penilaian yang diperoleh dari masing-masing variabel:

- 1) Pada variabel tampilan untuk indikator 1 yaitu gambar yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran memperoleh skor 2, indikator 2 yaitu *background* yang digunakan cocok memperoleh skor 1, indikator 3 yaitu ukuran penyajian media telah sesuai memperoleh skor 1, indikator 4 yaitu musik instrumen yang mendukung memperoleh skor 2, indikator 5

yaitu perpaduan warna *background* dengan teks dan gambar memperoleh skor 2, indikator 6 yaitu video yang digunakan untuk memperjelas pembelajaran memperoleh skor 1, indikator 7 yaitu animasi yang digunakan untuk mendukung tampilan setiap frame memperoleh skor 3, indikator 8 yaitu tombol navigasi yang digunakan memperoleh skor 2, dan indikator 9 jenis teks dan ukuran *font* yang digunakan memperoleh skor 1. Menurut validator tampilan yang disajikan dalam media kurang layak.

- 2) Pada variabel keterbacaan, untuk indikator 10 yaitu keterbacaan teks atau materi pembelajaran memperoleh skor 2, indikator 11 yaitu kesesuaian teks dengan EYD memperoleh skor 2. Menurut validator variabel keterbacaan sudah kurang layak.
- 3) Pada variabel tes, untuk indikator 12 yaitu kejelasan penyajian soal tes memperoleh skor 2. Dari penilaian yang dilakukan menurut validator untuk variabel tes kurang layak.
- 4) Pada variabel kemudahan penggunaan, untuk indikator 13 yaitu kemudahan pengoperasian media presentasi menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop* memperoleh skor 1, indikator 14 yaitu kemudahan dalam penggunaan tombol navigasi memperoleh skor 1. Menurut validator variabel kemudahan penggunaan kurang baik.

Hasil review dari penilaian ahli media yang dinilai oleh Bapak Nofri Hendri, S.Pd.,M.Pd secara keseluruhan skor yang diperoleh pada setiap indikator yaitu dengan pemberian skor 1 dan 2. Adapun komentar atau saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Animasi teks
- 2) *Background* musik yang *slow*
- 3) Suara *narrator* dengan halaman pengantar

Dari beberapa saran tersebut, kemudian peneliti melakukan revisi media. Setelah melakukan revisi oleh ahli media, hasil akhir dari penilaian media dapat dilihat pada tabel:

Tabel 7. Hasil Penilaian Akhir Validasi Untuk Aspek Media

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
Media	Tampilan	1	5
		2	5
		3	5
		4	5
		5	5
		6	5
		7	4
		8	5
		9	5
	Keterbacaan	10	5
		11	5
	Tes	12	4
	Kemudahan Penggunaan	13	5
		14	5
Jumlah			68
Rata-rata			4.85

Hasil perolehan penilaian ahli media dengan skor maksimal 5, skor minimal 1. Panilaian ahli media ditinjau dari segi: (1) Tampilan (2) Keterbacaan (3) Kemudahan penggunaan (4) Tes. Berikut deskripsi penilaian yang diperoleh dari masing-masing variabel:

- 1) Pada variabel tampilan untuk indikator 1 yaitu gambar yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran memperoleh skor 5, indikator 2 yaitu *background* yang digunakan cocok memperoleh skor 5, indikator 3 yaitu ukuran penyajian media telah sesuai memperoleh skor 5, indikator 4 yaitu musik instrumen yang mendukung memperoleh skor 5, indikator 5 yaitu perpaduan warna *background* dengan teks dan gambar memperoleh skor 5, indikator 6 yaitu video yang digunakan untuk memperjelas pembelajaran memperoleh skor 5, indikator 7 yaitu animasi yang digunakan untuk mendukung tampilan setiap frame memperoleh skor 4, indikator 8 yaitu tombol navigasi yang digunakan memperoleh skor 5, dan indikator 9 jenis teks dan ukuran *font* yang digunakan memperoleh skor 5. Menurut validator tampilan yang disajikan dalam media sudah sangat layak.
- 2) Pada variabel keterbacaan, untuk indicator 10 yaitu keterbacaan teks atau materi pembelajaran memperoleh skor 5, indikator

11 yaitu kesesuaian teks dengan EYD memperoleh skor 5.

Menurut validator variabel keterbacaan sudah sangat layak.

3) Pada variabel tes, untuk indikator 12 yaitu kejelasan penyajian soal tes memperoleh skor 4. Dari penilaian yang dilakukan menurut validator untuk variabel tes sudah layak.

4) Pada variabel kemudahan penggunaan, untuk indikator 13 yaitu kemudahan pengoperasian media presentasi menggunakan aplikasi *Prezi Desktop* memperoleh skor 5, indikator 14 yaitu kemudahan dalam penggunaan tombol navigasi memperoleh skor 5. Menurut validator variabel kemudahan penggunaan sangat baik.

Dari data diatas dapat dilihat hasil penilaian oleh ahli media secara keseluruhan sudah berada pada kategori “Sangat layak” dengan rata-rata 4.85 jumlah dari penilaian oleh ahli materi yaitu 68 dengan skor penilaian 4 dan 5.

2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba

Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka media diuji cobakan kepada responden sebanyak 30 orang siswa kelas X SMKN 1 Kota Solok. Berdasarkan uji coba yang meliputi aspek kemudahan penggunaan, manfaat, tampilan, dan penyajian materi, maka diperoleh hasil kepraktikalitasan media.

Hasil kelayakan dapat dilihat dari penilaian tiap-tiap variabel yang ada pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Data Uji Coba pada Siswa

No	Variabel Kriteria	Item	Rata-rata	Keterangan
1	Tampilan	1,2,3,4	4.59	Sangat Praktis
2	Penggunaan	5,6,7,8,9	4.64	Sangat Praktis
3	Manfaat	10,11,12,13	4.66	Sangat Praktis
4	Penyajian Materi	14,15,16	4.71	Sangat Praktis
Rata-rata			4.65	Sangat Praktis

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah nilai praktikalitas adalah 4.65 Dengan kategori “Sangat Praktis”. Secara keseluruhan untuk aspek kepraktisan produk sudah berada pada kategori sangat praktis. Pada variabel tampilan memperoleh rata-rata skor 4.59 dengan kategori Sangat Praktis, variabel penggunaan memperoleh rata-rata skor 4.64 dengan kategori Sangat Praktis, variabel manfaat memperoleh skor rata-rata 4.66 dengan kategori Sangat Praktis, dan variabel penyajian materi memperoleh rata-rata skor 4.71 dengan kategori Sangat Praktis berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas pada siswa kelas X SMK maka media presentasi yang dihasilkan termasuk kedalam kriteria Praktis untuk digunakan baik secara tampilan, penggunaan, manfaat dan penyajian materi.

C. Revisi Produk

Hasil validasi media presentasi yang dinilai oleh satu orang validator media dan satu orang validator materi terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam baik dengan revisi ringan. Tetapi hasil validasi yaitu baik dengan revisi ringan sebelumnya ada beberapa aspek yang diamati dalam uji validitas media oleh para validator, yaitu:

1. Validator Media

Revisi dilakukan setelah diperolehnya masukan dari ahli media yaitu Bapak Nofri Hendri, S.Pd,.M.Pd yang dituliskan pada lembar penilaian maupun penyampaian secara lisan. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran dari ahli media, diantaranya:

- a. Animasi teks
- b. *Background* musik yang *slow*
- c. Suara *narrator* dengan halaman pengantar

2. Validator Materi

Validator materi dari guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital yaitu Bapak Ade Friski Nanda, S.Pd

- a. Media yang dibuat sudah bagus dan menarik
- b. Isi materi sudah sesuai dengan KD
- c. Untuk bahasa sudah sesuai dengan EYD

Untuk lebih jelasnya revisi yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Revisi Produk Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Teks tanpa efek animasi	Efek animasi sebelum teks muncul
Tanpa Halaman Pengantar	
Hasil evaluasi tanpa halaman pengantar	Hasil evaluasi sudah terdapat halaman pengantar dengan suara narator

D. Pembahasan

Pengembangan media presentasi ini dilatar belakangi dari permasalahan yang ditemukan pada kurangnya media belajar pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital yang masih berfokus pada guru sebagai sumber utamanya, yang mana guru hanya berbicara dan siswa hanya diam, mencatat serta mendengarkan guru menyampaikan pelajaran di dalam kelas, sehingga siswa terlihat bosan dan tidak ada interaksi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran, siswa dapat belajar secara mandiri melalui media tersebut baik dirumah maupun

disekolah. Tanpa terikat oleh waktu dan tempat serta tanpa terlalu bergantung kepada keberadaan seorang guru sebagai sumber belajar siswa.

Penelitian pengembangan dilakukan dalam 5 tahapan, sesuai dengan model Borg and Gall dalam Emzir (2011: 270). Tahap pertama dengan melakukan observasi lapangan dan studi pendahuluan, Kemudian dilakukan pengembangan produk awal dengan membuat *flowchart*, *storyboard*, dan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop*. Selanjutnya dilakukan tahap uji validitas oleh ahli materi dan media, tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba untuk mengetahui praktikalitas oleh siswa kelas X SMK.

Menurut Rahadi (2008:4) media presentasi merupakan suatu pesan atau materi yang akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor). Pesan atau materi yang dikemas dapat berupa teks, gambar, animasi dan video yang dikombinasikan dalam satu kesatuan yang utuh. Dengan mengembangkan media presentasi dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Media presentasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital kelas X, nantinya media tersebut akan dinilai kelayakannya sebelum diterapkan di sekolah. Penilaian kelayakan media presentasi ini didapatkan dari ahli media dan ahli materi serta tanggapan dari siswa. Validasi atau penilaian

oleh validator terhadap media pada pembelajaran Simulasi Komunikasi Digital meliputi beberapa bagian, yakni bagian materi meliputi isi dan kurikulum, penyajian materi, tes, dan efisiensi, bagian media meliputi, tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan tes, bagian praktikalitas pada siswa meliputi, tampilan, penggunaan, manfaat, dan penyajian materi. Instrumen pengumpul data yang digunakan berupa lembaran penilaian untuk ahli materi dan ahli media serta lembaran angket untuk siswa dengan menggunakan skala *likert* respon lima poin, dimana skor maksimal yang diberikan adalah 5 dan skor minimal adalah 1.

Hasil akhir skor rata-rata produk media presentasi menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital kelas X dari hasil validitas tampilan media yang dinilai oleh ahli media dengan skor rata-rata 4.85, dari skor tersebut media dapat dikategorikan **“Sangat Layak”**. Selanjutnya dari validitas ahli materi diperoleh skor rata-rata 4.57, dari skor tersebut materi yang terdapat dalam media dikategorikan **“Sangat Sesuai”**. Sedangkan hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media presentasi pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital kelas X SMK menunjukkan respon positif yang diberikan oleh siswa dengan memperoleh skor rata-rata 4.65 dengan kriteria **“Sangat Praktis”**.

Berdasarkan hasil penilaian validitas dan praktikalitas didapatkan kesimpulan bahwa media presentasi ini sudah layak digunakan pada proses pembelajaran Simulasi Komunikasi Digital.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas pada produk media presentasi yang telah dikembangkan secara keseluruhan yang dinilai oleh validator materi dan validator media memperoleh nilai rata-rata oleh ahli materi yaitu 4.57 dengan kriteria **“Sangat Sesuai”** sedangkan rata-rata yang diperoleh dari ahli media yaitu 4.85 dengan kriteria **“Sangat Layak”**.
2. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media presentasi tentang aspek kepraktisan dengan variabel kriteria yaitu tampilan, penggunaan, manfaat, dan penyajian materi. Berdasarkan pandangan siswa maka diperoleh nilai 4.65 dengan kriteria **“Sangat Praktis”**.
3. Pengembangan media presentasi pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital untuk siswa kelas X SMK telah selesai dilakukan. Produk media presentasi dapat digunakan siswa sebagai salah satu alat guna membantu siswa dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

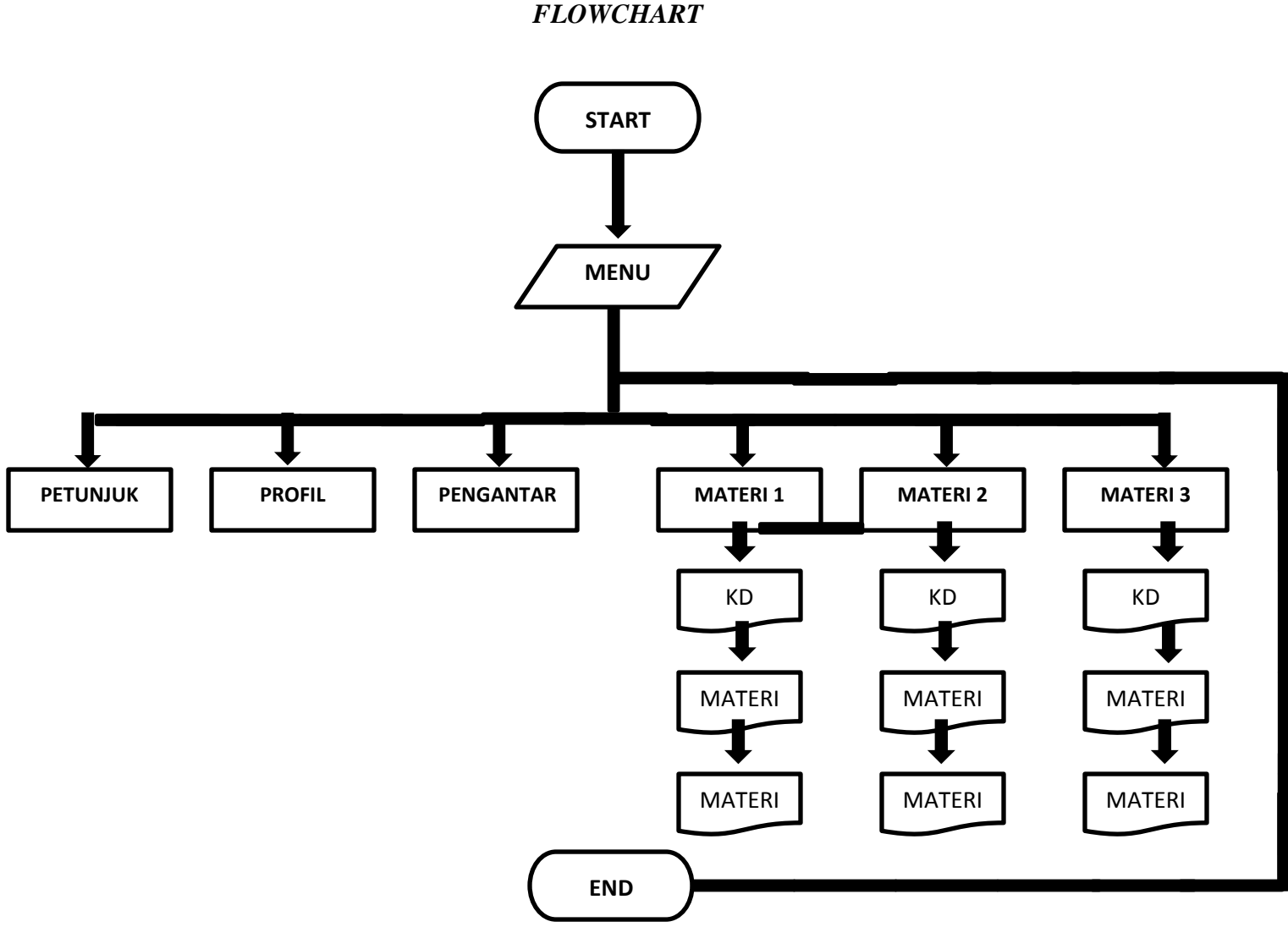
1. Penulis menyarankan agar media ini bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa kelas X SMK pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan dapat meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan aplikasi media presentasi khususnya aplikasi *Prezi Dekstop* karena aplikasi ini sangat mudah dalam pengoperasiannya, sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media presentasi pada mata pelajaran yang lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Nurul Hidayati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika Di SMKN 3 Surabaya. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 5, 2016, hlm 659-665.*
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dyah Listiani. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia Prezi Dekstop untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTsN Punung Pacitan (Skripsi)*. Malang: UIN Maulana Malik.
- Elisa Wulandari. 2014. *Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Prezi pada Standar Kompetensi Korespodensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran (Skripsi)*. Yogyakarta: UNY.
- Emizir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hanafy, M.S. 2017. *Konsep Belajar dan Pembelajaran. Lentera Pendidikan, Volume 17, Juni 2014, hlm 66-79.*
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Putra, Nusa. 2011. *RESEARCH & DEVELOPMENT Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta




- Rahadi. 2008. *Pembuatan Media Presentasi. Modul Pelatihan*, (Online). (<http://widyo.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/20317/10+pembuatan+media+presentasi.doc>, diunduh 25 juli 2019).
- Rosadi, Hendra. 2013. *Kelayakan Teoritis Media Prezi Slide pada Mata Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Sekolah Menengah Pertama*, (online), (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/biodu.html>, diunduh 25 Juli 2019).
- Rusyfian, Zurrahma. 2016. *Prezi*. Bandung: Informatika.
- Settle, Q., Abrams K.M, & Baker, L.M. (2011). *Using prezi in the classroom*. *NACTA Journal*, Vol. 55 No. 4, 2011, hlm 105-106.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wina, Sanjaya. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.





Lampiran 1. *Flowchart*






Lampiran 2. *Storyboard**Storyboard*

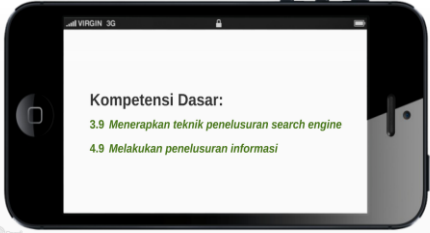
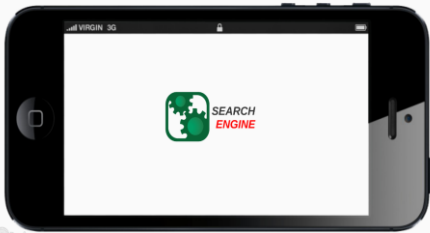
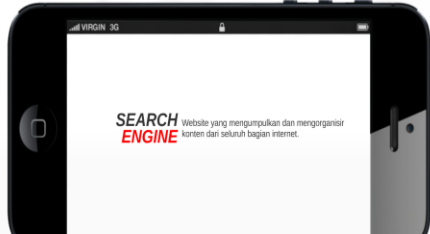

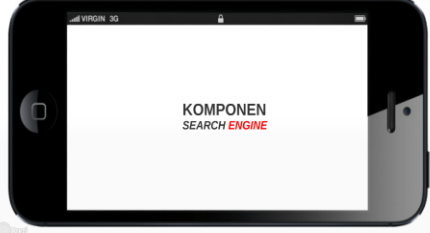
Nama Program : Media Presentasi
Produksi : Teknologi Pendidikan
Objek Pengguna : Siswa Kelas X SMK
Desain Produk : Alpis Ananta Pratama Yoga
Software : *Prezi Desktop*

Visual	Comments	Audio
	Tampilan awal media pembelajaran	Musik <i>background</i>
	Tampilan ini siswa bisa menyaksikan video pengantar	Musik <i>background</i> dan suara <i>narrator</i>
	Tampilan profil perancang media	Musik <i>background</i>

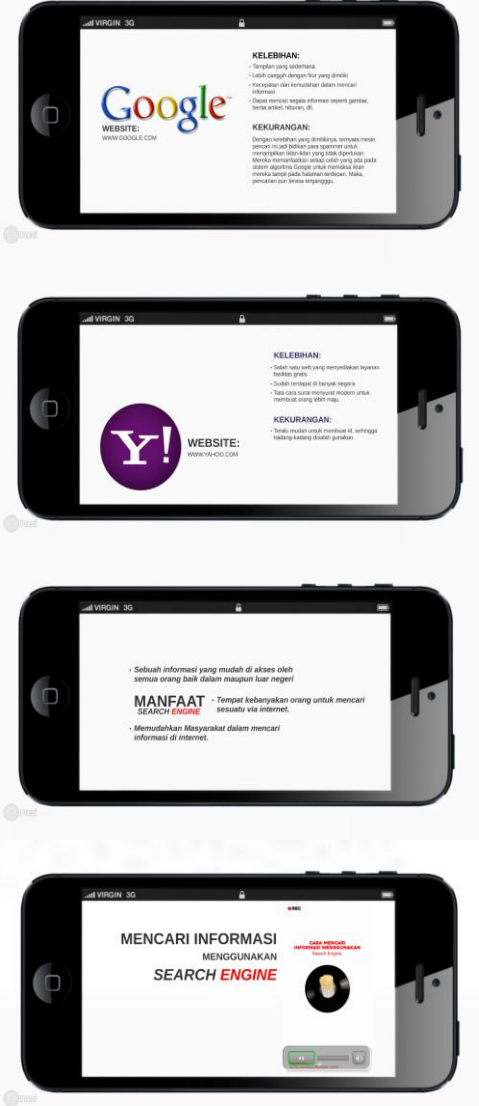
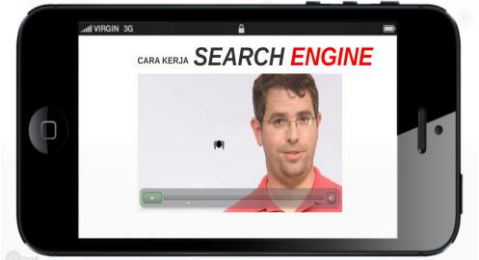
Visual	Comments	Audio
	Tampilan petunjuk, dimana pengguna bisa melihat petunjuk penggunaan media.	Musik <i>background</i>
Visual	Comments	Audio
	Cover materi 1. Kewargaan digital	Musik <i>background</i>
Visual	Comments	Audio
	Tampilan KD materi 1. Kewargaan Digital	Musik <i>background</i>
Visual	Comments	Audio
	Tampilan materi 1. Kewargaan Digital	Musik <i>background</i>

Visual	Comments	Audio
	<p>Tampilan materi 1. Kewargaan Digital</p>	<p>Musik <i>background</i></p>

Visual	Comments	Audio
	Tampilan materi 1. Kewargaan Digital	Musik <i>background</i>
	Tampilan soal latihan	Musik <i>background off</i>
	Cover materi 2. Kewargaan digital	Musik <i>background</i>


Visual	Comments	Audio
	Tampilan KD materi 2. <i>Search Engine</i>	Musik <i>background</i>
Visual	Comments	Audio
   	Tampilan materi 2. <i>Search Engine</i>	Musik <i>background</i>


Visual	Comments	Audio
<div data-bbox="326 352 776 583"> <p>- WEB CRAWLER Bertugas untuk mengumpulkan semua informasi yang ada di dalam halaman web.</p> <p>- INDEXING SYSTEM Bertugas untuk menganalisa halaman web yang telah tersimpan sebelumnya dengan cara mengindeks yang setiap kemungkinannya term didalamnya</p> <p>- DATABASE Tempat standar untuk menyimpan data-data dari halaman yang telah dikunjungi, di-download dan dianalisis.</p> </div> <p data-bbox="386 590 565 621">KOMPONEN</p> <p data-bbox="537 646 711 678">KOMPONEN</p> <div data-bbox="326 684 776 926"> <p>- RESULT ENGINE Mesin yang melakukan penggolongan dan penentuan peringkat dari hasil pencarian pada search engine.</p> <p>- SEARCH SYSTEM Search system inilah yang berhubungan langsung dengan pengguna, menyediakan hasil pencarian informasi yang diinginkan.</p> </div> <div data-bbox="326 974 776 1220"> <p>MACAM-MACAM SEARCH ENGINE</p> </div> <div data-bbox="326 1283 776 1528"> <p>bing WEBSITE: www.bing.com</p> <p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempunyai fasilitas instant answer. - Hasil pencarian image atau video dapat ditampilkan dan disaring secara detail. - Sistem filernya bisa kita aktif kan atau tidak aktifkan, jadi anda bisa membuka situs yang diblokir. <p>KEKURANGAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fiturnya tidak lengkap. - Kurang diminati oleh pengguna. </div> <div data-bbox="326 1598 776 1829"> <p>Ask WEBSITE: www.ask.com</p> <p>Kemunggulan utamanya adalah mencari situs penyedia jawaban untuk pertanyaan anda.</p> </div>	<p data-bbox="846 344 1089 411">Tampilan materi 2. <i>Search Engine</i></p>	<p data-bbox="1138 344 1382 375">Musik <i>background</i></p>

Visual	Comments	Audio
 <p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tampilan yang sederhana Lebih canggih mesin hit yang dimiliki Fasilitas dan kemudahan dalam mencari informasi Dapat mencari segala informasi seperti gambar, berita, artikel, hiburan, dll. <p>KEKURANGAN:</p> <p>Dengan semakin canggihnya teknologi, semakin banyak orang yang lebih banyak menggunakan untuk mencari informasi dan lain-lain yang bisa digunakan. Mereka menggunakan mesin pencari yang ada pada mesin pencari Google untuk mereka cari, mereka beres pada halaman berisikan. Maka, pemecahan dan semua tanggapan.</p> <p>KELEBIHAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudah ada yang menyediakan layanan melalui gratis Sudah terdapat di banyak negara Tidak ada biaya untuk mencari informasi untuk membuat orang lebih riang <p>KEKURANGAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tidak mudah untuk membuat di sehingga kadang-kadang banyak gangguan <p>Sebuah informasi yang mudah di akses oleh semua orang baik dalam maupun luar negeri</p> <p>MANFAAT - Tempat kebanyakan orang untuk mencari sesuatu via internet.</p> <p>- Memudahkan Masyarakat dalam mencari informasi di internet.</p> <p>MENCARI INFORMASI MENGGUNAKAN SEARCH ENGINE</p>	<p>Tampilan materi 2. <i>Search Engine</i></p>	<p>Musik <i>background</i></p>
 <p>CARA KERJA SEARCH ENGINE</p>	<p>Tampilan ini siswa bisa menyaksikan video pembelajaran materi <i>search engine</i></p>	<p>Musik <i>background (on/off) Audio video</i></p>

Visual	Comments	Audio
	Tampilan soal latihan	Musik <i>background off</i>
	Cover materi 3. Komunikasi Daring	Musik <i>background</i>
	Tampilan KD materi 3. Komunikasi Daring	Musik <i>background</i>
	Tampilan materi 3. Komunikasi Daring	Musik <i>background</i>

Visual	Comments	Audio
 <p>TUJUAN ---- KOMUNIKASI DARING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbagi sumber daya (<i>Resources</i>) • Media komunikasi • Integrasi data • Memberikan informasi 	<p>Tampilan materi 3. Komunikasi Daring</p>	<p>Musik <i>background</i></p>
 <p>FUNGSI KOMUNIKASI DARING :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informasi • Penghemat waktu dan biaya • Dilakukan dimana saja • Intensitas komunikasi 		
 <p>MANFAAT KOMUNIKASI DARING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebagai sarana komunikasi • Sebagai sarana e-learning • Sebagai sarana riset • Media hiburan interaktif 		
 <p>KOMUNIKASI SINKRON DAN ASINKRON</p>		
 <p>KOMUNIKASI DARING MACAM-MACAM</p> <ul style="list-style-type: none"> • KOMUNIKASI SINKRON KOMUNIKASI DARING YANG DI LAKUKAN SECARA LANGSUNG DAN DALAM WAKTU YANG SAMA. • KOMUNIKASI ASINKRON KOMUNIKASI DARING YANG TERHUBUNG SECARA TIDAK LANGSUNG ATAU BERBEDA WAKTU. 		

Visual	Comments	Audio
	Tampilan materi 3. Komunikasi Daring	Musik <i>background</i>
		
		
		
<p>VIDEOS—</p> 		

Visual	Comments	Audio
 <p>test 10</p> <ul style="list-style-type: none">• Jelaskan apa yang dimaksud dengan komunikasi daring?• Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya?• Jelaskan kelebihan dan komunikasi daring bila dibandingkan dengan komunikasi konvensional?• Sebutkan dan jelaskan komponen yang melaksanakan komunikasi daring? <p>SEMANGAT!!!</p>	Tampilan soal latihan	Musik <i>background off</i>

Lampiran 3. Silabus

SILABUS MATA PELAJARAN

- Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kota Solok
- Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif
- Program Keahlian : Seni Broadcasting dan Film
- Kompetensi Keahlian : Produksi dan Siaran Program Televisi/ Produksi Film
- Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
- Durasi (Waktu) : 108 JP @ 45 menit
- Kelas/Semester/TP : X (Sepuluh)/1-2/2019-2020
- KI-3 (Pengetahuan) : **Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi** tentang **pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif** sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.1 Menganalisis logika dan algoritma komputer	3.1.1 Menjelaskan konsep logika. 3.1.2 Menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> Konsep logika dan algoritma Notasi flowchart Membuat permainan sederhana menggunakan perangkat lunak animasi 3D 	6	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak guru dalam memberikan contoh mengenai penggunaan logika dalam kehidupan sehari-hari Siswa menyimak contoh algoritma/ langkah-langkah dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Portofolio 	Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)	4.1.1 Menggunakan Perintah berdasarkan fungsi. 4.1.2 Membuat permainan menggunakan perangkat lunak animasi 3D (Alice atau sejenis).			<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati teka-teki sederhana yang diberikan oleh guru berkaitan dengan penggunaan logika dan algoritma • Siswa menyimak teka-teki yang diberikan oleh guru untuk dicarikan solusinya • Siswa mengamati cara penulisan algoritma yang terdapat pada modul <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengidentifikasi adanya hubungan logika dan algoritma dalam kehidupan sehari-hari • Siswa mengidentifikasi berbagai penulisan algoritma dengan baik dan benar 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendiskusikan dengan teman sebangkunya mengenai solusi yang bisa dilakukan untuk memecahkan teka-teki yang diberikan oleh guru <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca modul untuk menentukan arti logika dan algoritma • Siswa membaca materi di modul untuk mengetahui berbagai cara penulisan algoritma dengan baik dan benar • Siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk memecahkan teka-teki yang diberikan oleh guru 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa menuliskan hubungan logika dan algoritma • siswa memecah kan teka-teki yang diberikan guru mengenai algoritma dengan benar • siswa menuliskan algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara deskriptif <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengajukan diri untuk menjawab teka-teki sederhana yang diberikan oleh guru di depan kelas dengan bahasa yang baik dan sopan 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none">siswa menyampaikan pendapat mengenai jawaban yang diberikan oleh temannya dengan baik dan tertib		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>3.2 Menerapkan metode peta minda</p> <p>4.2 Membuat peta-minda</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan metode peta-minda.</p> <p>3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep.</p> <p>3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah.</p> <p>4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta-minda.</p> <p>4.2.2 Membuat peta-minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode peta-minda untuk penguraian masalah • Perangkat lunak Peta-Minda 	3	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa menyimak contoh peta minda yang ditampilkan guru melalui layar proyektor (rasa ingin tahu) • siswa mengamati berbagai jenis peta minda yang dapat dibuat • siswa mengamati guru dalam membuat peta minda melalui perangkat lunak <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengidentifikasi fungsi peta berdasarkan contoh yang telah ditampilkan dan dibuat oleh guru • siswa mengidentifikasi bentuk peta minda yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah/mengembangkan ide • siswa mengidentifikasi berbagai perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat peta minda • siswa mengidentifikasi fungsi menu-menu pada 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja 	<p>Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p> <p>4.3 Menggabungkan kembali format dokumen pengolah kata</p>	<p>3.3.1 Menganalisis ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p> <p>3.3.2 Membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p> <p>4.3.1 Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata.</p> <p>4.3.2 Membuat tulisan deskriptif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis dan ciri paragraf • Memformat dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata 	9	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membaca suatu teks yang ditampilkan melalui proyektor • siswa mengamati isi dari setiap teks bacaan yang diberikan • siswa mengamati tata tulis pada setiap teks bacaan • siswa menyimak macam-macam paragraf dan perbedaan pada tiap-tiap jenis paragraph • siswa menyimak macam-macam paragraf dan perbedaan pada tiap-tiap jenis paragraph • siswa mengamati beberapa contoh perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pengolah kata 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Portofolio 	Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
	4.3.3 Mengembangkan proposal menggunakan perangkat lunak pengolah kata.			Menanya <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengidentifikasi ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasive • siswa mengidentifikasi contoh lain terkait dengan tiap-tiap paragraf • siswa mengidentifikasi perangkat lunak yang digunakan sebagai pengolah kata • siswa mengidentifikasi cara penulisan paragraf pada perangkat lunak pengolah kata • siswa mengidentifikasi menu pada perangkat lunak yang akan dijadikan untuk membuat paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasive 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa mengidentifikasi menu pada perangkat lunak yang akan dijadikan untuk membuat paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasive • siswa mengidentifikasi maca-macam pemformatan paragraf pada perangkat lunak pengolah kata <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengakses materi di internet terkait ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasive • materi di internet terkait ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasive 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa mengakses materi di internet terkait berbagai macam perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai • siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menentukan jenis paragraf yang sesuai dengan teks bacaan yang diberikan • siswa mengakses internet untuk mencari fungsi pada setiap menu perangkat lunak • siswa mengakses internet untuk mencari berbagai macam pemformatan paragraf pada perangkat lunak 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa menentukan jenis paragraf pada teks bacaan berdasarkan ciri-ciri yang sesuai • siswa menuliskan berbagai perangkat lunak pengolah kata • siswa mencoba menu-menu yang terdapat pada perangkat lunak pengolah kata dan memahami fungsi dari tiap-tiap menu • siswa menuliskan sebuah jenis paragraf pada perangkat lunak pengolah kata sesuai dengan ciri-ciri yang dimiliki oleh paragraf tersebut serta menggunakan menu-menu yang disediakan selama menggunakan perangkat lunak 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan ciri-ciri paragraph persuasive, naratif, argumentative dan deskriptif • Siswa menggolongkan teks bacaan yang diberikan berdasarkan jenis paragrafnya • siswa megumpulkan hasil pengerjaan pembuatan suatu paragraf yang dibuat melalui perangkat lunak dalam bentuk soft file • guru memberikan pertanyaan terkait "fungsi menu pada perangkat lunak pengolah kata", siswa menjawab dengan aktif dan bertanggung jawab 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> siswa menampilkan hasil pemformatan paragraf yang telah dibuat di depan kelas dan siswa yang lain memberikan tanggapan 		
3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data	3.4.1 Menjelaskan urutan kerja operator matematika. 3.4.2 Mengurutkan operator matematika sesuai hasil yang diharapkan. 3.4.3 Menentukan penggunaan fungsi logika IF, AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi.	<ul style="list-style-type: none"> Operasi perhitungan matematika Perangkat lunak pengolah angka Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka Referensi berdasarkan sel 	6	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> siswa menyimak pengolahan nilai raport yang dimiliki guru dengan menggunakan perangkat lunak pengolah angka siswa menyimak perubahan nilai akhir apabila nilai isian diubah siswa mengamati data yang ditampilkan dalam bentuk diagram siswa mengamati cara pembuatan tabel untuk menuliskan data 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Portofolio 	Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka	3.4.4 Memanipulasi sel. 3.4.5 Menyalin nilai berdasarkan referensi nilai sel dan referensi alamat sel. 4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data. 4.4.2 Menampilkan data dalam bentuk grafis.	<ul style="list-style-type: none"> • Referensi berdasarkan nilai • Grafik dan Diagram 		<ul style="list-style-type: none"> • siswa menyimak penjelasan guru mengenai perbedaan kolom, sel dan baris <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengidentifikasi berbagai macam formula, fungsi dan format nomor yang terdapat pada pengolah angka • siswa mengidentifikasi langkah-langkah pembuatan tabel disertai data isian didalamnya • siswa mengidentifikasi langkah-langkah pembuatan diagram berdasarkan data yang telah ditentukan sebelumnya 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa mengidentifikasi cara penulisan fungsi aritmatika dan fungsi logika untuk mengolah data di perangkat lunak pengolah angka <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membaca materi yang terdapat dalam modul mengenai 12 macam pemformatan nomor, formula untuk pengoperasian matematika, fungsi dasar dan fungsi logika yang terdapat pada perangkat lunak pengolah angka • siswa membaca materi di modul mengenai cara pembuatan tabel disertai langkah-langkah pemformatan sel 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa mengakses internet untuk menentukan langkah-langkah menampilkan data dalam bentuk diagram • Siswa mencari di internet mengenai cara penulisan rumus operasi aritmatika maupun fungsi logika untuk pengoperasian data <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membuat tabel sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru • siswa mengisi data pada tabel yang telah dibuat sesuai dengan data yang diminta • siswa menggunakan rumus dasar yang terdapat pada perangkat lunak untuk menentukan nilai yang diinginkan 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa membuat diagram berdasarkan data tabel yang telah dibuat dengan mengikuti langkah-langkah yang telah di dapat sebelumnya <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa menampilkan tabel yang telah dibuat dengan desain yang menarik (dari segi warna dan tatanan isian) • siswa menampilkan diagram berdasarkan tabel yang telah dibuat disertai cerita singkat langkah-langkah pembuatan diagram • siswa yang tidak mempresentasikan hasilnya di depan kelas memberikan tanggapan 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>3.5 Menentukan fitur yang tepat untuk pembuatan slide</p> <p>4.5 Membuat slide untuk presentasi</p>	<p>3.5.1 Menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi.</p> <p>3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi.</p> <p>3.5.3 Menganalisis slide yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.</p> <p>4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis dan fungsi fitur perangkat lunak presentasi • Teknik merancang Slide 	9	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa menyimak slide presentasi yang ditampilkan guru di depan kelas • siswa menyimak tampilan pada setiap slide baik untuk isi teksnya maupun design/background slide • siswa mengamati efek yang ada pada setiap pergantian slide • siswa mengamati penggunaan animasi yang terdapat dalam slide <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengidentifikasi penyebab pergerakan teks atau gambar selama slide ditampilkan • siswa mengidentifikasi adanya selingan/jeda selama pergantian slide 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja 	<p>Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
	4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.			<ul style="list-style-type: none"> • siswa mengidentifikasi macam-macam animasi yang dapat digunakan pada perangkat lunak pembuat slide • siswa mengidentifikasi macam-macam transisi yang dapat digunakan pada perangkat lunak pembuat slide • siswa mengidentifikasi fungsi pada setiap menu yang terdapat pada perangkat lunak pembuat slide <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membaca materi di modul mengenai langkah-langkah membuat slide presentasi 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa membaca materi di modul mengenai berbagai jenis animasi dan transisi yang terdapat pada perangkat lunak pembuat presentasi • siswa membaca materi di modul mengenai langkah-langkah menyusun materi yang disertai dengan animasi • siswa mengakses internet untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan slide dengan animasi yang lebih <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membuat slide presentasi berdasarkan topik yang diberikan guru 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa menyusun materi sesuai topik dalam slide disertai dengan animasi dan transisi • siswa menggunakan animasi yang sesuai dan tidak berlebihan • siswa mengatur komposisi desain background, isi slide, animasi dengan tepat • siswa mengatur komposisi desain background, isi slide, animasi dengan tepat <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengumpulkan hasil pengerjaan pembuatan slide melalui perangkat lunak dalam bentuk sofffile 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif</p> <p>4.6 Melakukan presentasi yang efektif</p>	<p>3.6.1 Menentukan desain yang efektif.</p> <p>3..6.2 Membandingkan kesesuaian desain slide dengan informasi yang disampaikan.</p> <p>3.6.2 Menilai teknik penyampaian presentasi orang lain.</p> <p>4.6.1 Membuat slide dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faktor yang mempengaruhi pemirsa dalam presentasi • Teknik mendesain slide • Teknik penyampaian 	9	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengamati video yang menampilkan perbedaan presentasi yang efektif dengan presentasi yang tidak efektif • siswa mengamati bahan-bahan yang diperlukan dalam tayangan video tersebut • siswa mengamati penggunaan bahasan dan bahasa tubuh selama melakukan presentasi di depan kelas dengan percaya diri 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Tes Tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Portofolio 	<p>Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
	4.6.2 Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi.			<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengidentifikasi bahan-bahan yang diperlukan selama melakukan presentasi dan cara penggunaan bahan tersebut • siswa mengidentifikasi gerakan tubuh yang efektif dalam melakukan presentasi • siswa mengidentifikasi keadaan lingkungan yang kondusif untuk dapat melaksanakan presentasi yang baik <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mengakses materi di internet mengenai teknik melakukan presentasi yang efektif 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa mengakses materi di internet mengenai teknik melakukan presentasi yang efektif • siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai perbedaan cara melakukan presentasi yang terdapat pada video <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa mencoba menerapkan teknik presentasi yang efektif bersama dengan teman satu kelompoknya • siswa menyiapkan bahan presentasi berupa slide presentasi 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • kelompok siswa melakukan presentasi secara percaya diri di depan kelas dengan menerapkan teknik presentasi yang efektif • kelompok lain memberikan masukan mengenai penampilan presentasi yang dilakukan oleh kelompok penyaji • siswa dengan bertanggung jawab mengutarakan jawaban dari guru mengenai perbedaan teknik presentasi yang telah ditayangkan dalam video 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.7 Menganalisis pembuatan E-book	3.7.1 Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book. 3.7.2 Menjelaskan berbagai format E-book. 3.7.3 Mengurutkan proses konversi. 3.7.4 Memilih perangkat lunak pembaca file E-book. 3.7.5 Memilih informasi pada metadata.	<ul style="list-style-type: none"> • Buku elektronik (E-book) • Prosedur membuat E-book menggunakan Sigil • Membuat sampul menggunakan Ms. PowerPoint • Perangkat lunak pembaca file E-book 	9	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • siswa menyimak tampilan buku digital yang ditampilkan di depan kelas dengan menyertakan file multimedia di dalamnya • siswa mengamati tampilan buku digital yang ditampilkan menggunakan personal computer • siswa mengamati isi yang terdapat pada buku digital • siswa mengamati format buku digital yang ditampilkan oleh guru • siswa menyimak berbagai alat pembaca buku digital yang disebutkan oleh guru 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Portofolio 	Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.7 Mengoperasikan E-book dengan perangkat lunak E-book Editor	4.7.1 Melaksanakan konversi file menjadi HTML. 4.7.2 Melengkapi file E-book dengan file multimedia. 4.7.3 Melengkapi daftar isi pada E-book. 4.7.4 Membuat sampul. 4.7.5 Melengkapi metadata. 4.7.6 Menampilkan file E-book			Menanya <ul style="list-style-type: none"> • siswa bertanya kepada guru cara membuat buku digital seperti contoh yang ditampilkan di depan kelas • siswa mengidentifikasi berbagai macam format buku digital dan berbagai alat pembaca buku digital • siswa mengidentifikasi cara menambahkan daftar isi dan memberikan identitas pada buku digital yang telah dibuat • siswa mengidentifikasi cara menambahkan file multimedia untuk menunjang materi pembelajaran • siswa mengidentifikasi penambahan sampul buku digital 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membaca materi di modul mengenai berbagai macam format buku digital dan perangkat lunak yang digunakan untuk membaca buku digital • siswa membaca materi di modul untuk menambahkan daftar isi, identitas, dan sampul pada buku digital • siswa membaca materi di modul untuk menambahkan file multimedia disertai dengan format file yang sesuai 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa mencari materi di internet untuk mengubah kode program apabila terdapat file multimedia yang tidak bisa ditampilkan pada perangkat pembaca • siswa membaca materi di modul mengenai langkah-langkah membuat buku digital di perangkat lunak pengolah kata <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membuat bahan dasar untuk membuat buku digital yaitu pembuatan dokumen di perangkat lunak pengolah kata kemudian menyimpan dalam format HTML 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa membuka file dokumen yang telah dibuat melalui perangkat lunak pengolah kata, di editor buku digital (SIGIL) • siswa mengatur tata letak dokumen pada perangkat lunak editor buku digital • siswa menambahkan file multimedia berupa video atau musik pada perangkat lunak editor buku digital sesuai format yang diperlukan <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membuka buku digital yang telah dibuat melalui perangkat pembaca buku digital 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • siswa memastikan file multimedia untuk mendukung materi buku digital dapat dijalankan sesuai mestinya • siswa mempresentasikan materi dengan bantuan buku digital • siswa memberikan pendapat mengenai presentasi yang dilakukan penyaji di depan kelas 		
3.8 Menganalisis konsep Kewargaan Digital	3.8.1 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital. 3.8.2 Menjelaskan konsep internet safety.	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Kewargaan Digital • Cyberbullying dan Cyberharrasment • Menggunakan internet dengan aman 	6	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru • Siswa membaca (<i>literasi</i>) buku berkaitan dengan berbagai konsep kewargaan digital • Siswa berdiskusi tentang konsep kewargaan digital 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tulis • Presentasi public Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital	3.8.3 Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya. 3.8.4 Menjelaskan simbol Creative Commons. 4.8.1 Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman. 4.8.2 Memilih dan memilah informasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Simbol Creative Commons 		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menguraikan konsep kewargaan digital dalam kegiatan sehari-hari dari hasil diskusi dan buku. • Siswa menentukan metode aman dalam penggunaan internet untuk kehidupan sehari-hari <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengidentifikasi masalah – masalah melalui contoh yang didemonstrasikan oleh guru mengenai konsep kewargaan digital • Siswa membaca buku untuk mendapatkan informasi tentang konsep kewargaan digital • Siswa mendiskusikan konsep kewargaan digital 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan hasil membaca buku dan diskusi siswa merumuskan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam menjadi warga digital <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencoba menyajikan undang-undang ITE sebagai pembuktian rumusan masalah/hipotesis • Siswa mencoba menerapkan undang-undang ITE sebagai pembuktian rumusan masalah/hipotesis <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menilai hasil menyajikan undang-undang ITE <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat bahan presentasi tentang tips menjadi warga digital 		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyajikan tentang tips menjadi warga digital • Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Siswa menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. • Siswa memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan konsep kewargaan digital 		
3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine	<p>3.9.1 Menjelaskan komponen mesin penelusur.</p> <p>3.9.2 Menentukan sintak penelusuran sesuai kebutuhan pencarian informasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komponen dan cara kerja mesin penelusur • Sintak pada mesin penelusur • Penelusuran lanjutan 	6	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik penelusuran yang efektif dan komponen mesin penelusur • Mengumpulkan data tentang beragam sintak penelusuran yang efektif 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja 	Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.9 Melakukan penelusuran informasi	<p>4.9.1 Menggunakan sintaks penelusuran yang tepat sesuai kebutuhan pencarian informasi.</p> <p>4.9.2 Melakukan penelusuran lanjutan.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data penelusuran menggunakan kombinasi beberapa sintak • Mengomunikasikan teknik penelusuran yang menggunakan kombinasi sintak dan tataletak urutan kata 		

<p>3.10 Mengklasifikasi komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan</p>	<p>3.10.1 Membedakan jenis komunikasi sinkron-asinkron.</p> <p>3.10.2 Menggambarkan proses komunikasi data sinkron dan asinkron.</p> <p>3.10.3 Menyimpulkan kelebihan dan kekurangan komunikasi sinkron dan asinkron.</p> <p>3.10.4 INDIKATOR SINKRON: Melakukan chatting (teks dan video).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Prosedur komunikasi daring sinkron dan asinkron ● Chat ● Email ● Blog ● Membuat, mengubah, dan berbagi file Dokumen Daring ● Penyimpanan Daring 	<p>9</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan ● Mengumpulkan data proses komunikasi sinkron dan asinkron dan layanannya dalam jaringan ● Mengolah data cara penggunaan setiap layanan sinkron dan asinkron dalam jaringan ● Mengomunikasikan penggunaan layanan komunikasi sinkron dan asinkron sesuai kebutuhan 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis ● Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja ● Observasi 	<p>Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet</p>
--	---	--	----------	--	---	--

4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	4.10.1 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan komunikasi menggunakan E-mail. 4.10.2 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan publikasi konsep menggunakan Blog. 4.10.3 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan kolaborasi Dokumen Daring (Online Documents).					
---	---	--	--	--	--	--

	4.10.4 INDIKATOR ASINKRON: Menggunakan layanan penyimpanan file Daring (Online Cloud-Storage).					
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	<p>3.11.1 Menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh.</p> <p>3.11.2 Menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya.</p> <p>3.11.3 Memilih fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran jarak jauh • Pemanfaatan layanan jejaring sosial daring untuk pembelajaran 	9	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang keunggulan belajar jarak jauh • Mengumpulkan data jenis layanan jejaring sosial daring yang dapat digunakan untuk pembelajaran • Mengolah data cara penggunaan layanan jejaring sosial untuk pembelajaran • Mengomunikasikan tentang fitur pada layanan jejaring sosial untuk pembelajaran 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Observasi 	Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet

<p>4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)</p>	<p>4.11.1 Melaksanakan tugas secara daring.</p> <p>4.11.2 Menggunakan materi pelajaran, file, atau sumber belajar daring.</p>					
<p>3.12 Memproses dokumen tahap pra-produksi</p>	<p>3.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Memahami alur proses pembuatan video.</p> <p>3.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membandingkan sinopsis, naskah, dan storyboard.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Konsep pembuatan video ● Teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard ● Desain karakter 	12	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang cara membuat video atau animasi ● Mengumpulkan data tentang perbedaan pada sinopsis, naskah, dan storyboard ● Mengolah data cara membuat sinopsis naskah, dan storyboard 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja 	<p>Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet</p>

4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi	<p>4.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat sinopsis.</p> <p>4.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat naskah.</p> <p>4.12.3 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Mendesain karakter.</p> <p>4.12.4 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat storyboard.</p>			<ul style="list-style-type: none"> Membuat sinopsis, naskah, dan storyboard berdasarkan topik yang telah dipilih sesuai plot cerita, kebutuhan tampilan visual-audio. Serta merancang desain karakter sesuai sinopsis dan naskah (khusus animasi) 		

<p>3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital</p> <p>4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital</p>	<p>3.13.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menjelaskan elemen sinopsis, naskah, dan storyboard.</p> <p>3.13.2 INDIKATOR VIDEO: Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe.</p> <p>3.13.3 INDIKATOR VIDEO: Menganalisis sinematografi.</p> <p>4.13.1 INDIKATOR VIDEO: Mengoperasikan kamera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sinematografi dasar ● Penempatan dan pergerakan kamera ● Konsep pencahayaan ● Perangkat lunak animasi 3D atau penyunting audio 	15	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati sinopsis, naskah, dan storyboard untuk mengidentifikasi kebutuhan syuting ● Mengumpulkan data untuk penentuan lokasi, pemain, peralatan, pencahayaan, wardrobe, dan pengambilan gambar ● Mengolah data mencari/merancang lokasi, penyediaan pemain/karakter dan wardrobe, penyediaan peralatan, dan pengondisian pencahayaan sesuai naskah dan storyboard ● Membuat video atau animasi sesuai sinopsis, naskah, dan storyboard. Khusus musik digital: merangkai musik digital 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis ● Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja ● Observasi ● Portofolio 	<p>Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet</p>
---	--	---	----	--	---	--

	<p>4.13.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera.</p> <p>4.13.3 INDIKATOR VIDEO: Memanipulasi pencahayaan.</p> <p>4.13.4 INDIKATOR ANIMASI: Mengoperasikan perangkat lunak animasi</p> <p>4.13.5 INDIKATOR ANIMASI: Melakukan modelling, texturing, rigging.</p>					
--	--	--	--	--	--	--

	<p>4.13.6 INDIKATOR ANIMASI: Memodifikasi objek (scalling, rotating, moving).</p> <p>4.13.7 INDIKATOR MUSIK: Mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio.</p>					
--	---	--	--	--	--	--

<p>3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital</p> <p>4.14 Menyempurnakan laporan hasil pasca-produksi</p>	<p>3.14.1 Menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah</p> <p>3.14.2 Memilih fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/animasi sesuai kebutuhan.</p> <p>3.14.3 Menyeleksi fitur perangkat lunak rendering akhir.</p> <p>4.14.1 Memodifikasi scene/objek.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Perangkat lunak penyunting video/animasi ● Teknik memotong dan menggabungkan scene 	9	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi tentang kesesuaian hasil produksi dengan naskah ● Mengumpulkan data bagian tahapan produksi yang tidak/belum sesuai dengan naskah maupun arahan sutradara ● Mengolah data untuk melakukan penyesuaian scene menggunakan perangkat lunak editor video, animasi, atau musik digital ● Menggabungkan setiap scene menjadi video utuh sesuai naskah. Khusus animasi: melakukan rendering 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis ● Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja ● Observasi ● Portofolio 	<p>Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk SMK/MAK bagian 1 dan 2, Internet</p>
---	---	---	---	--	---	--

	<p>4.14.2 Menggabungkan video, objek animasi, dan/atau musik digital.</p> <p>4.14.3 Melakukan Rendering.</p> <p>4.14.4 Menggabungkan teks pada video atau animasi.</p> <p>4.14.5 Membuat laporan hasil pengelolaan proyek</p>					
--	---	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Drs. EFIZAL ARIFIN
NIP. 19660226 199103 1 005

Validasi Oleh
Waka. Kurikulum,

WILMAFATRA, M.Pd
NIP. 19740301 200604 2 010

Solok, Juli 2019
Guru Yang Mengajar,

ADE FRISKI NANDA, S.Pd
NIP. 199007252019031009

Lampiran 4. Hasil Uji Pratikalitas Siswa

Penilaian Uji Pratikalitas

NO	Aspek	Kepraktisan																Jumlah	Rata-rata
	Kriteria Variabel	Tampilan				Penggunaan					Manfaat				Penyajian Materi				
	Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	Nama																		
1	AH	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	74	4.62
2	A	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	77	4.81
3	AS	4	3	3	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71	4.43
4	AAM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	5
5	AR	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	74	4.62
6	AF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	5
7	DRR	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	74	4.62
8	FS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	5
9	FDY	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	76	4.75
10	FAP	5	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	3	4	70	4.37
11	FM	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	75	4.68
12	HF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	68	4.25
13	MI	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	74	4.62
14	MR	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	74	4.62
15	MAS	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	4	69	4.31
16	MF	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	4.93
17	MR	3	1	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	3	4	3	55	3.43
18	MPA	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	4.93
19	NZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	5
20	NZ	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	67	4.18
21	RM	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	74	4.62
22	RHF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	5
23	RM	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	78	4.87
24	RA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	5

25	RH	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	66	4.12
26	RAP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	5
27	RAP	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	77	4.81
28	RK	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	68	4.25
29	SM	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	4.93
30	WWP	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	74	4.62
JUMLAH		143	129	141	142	134	139	135	141	142	145	138	139	138	143	141	140	2232	4.65
RATA-RATA		4.59					4.64					4.66				4.71			

Lampiran 5. Validitas Ahli Media

Validitas Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN APLIKASI
PREZI DEKSTOP PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI
DIGITAL KELAS X DI SMK”**

A. Identitas Validator

Nama Dosen : Nofri Hondri, S.Pd., M.Pd
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Lembaga : Universitas Negeri Padang

B. Petunjuk

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media presentasi menggunakan aplikasi *prezi dekstop*.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas media presentasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah dengan skala 5, 4, 3, 2, atau 1. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat

C. Format penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Tampilan						
1	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran				✓	
2	<i>Background</i> yang digunakan cocok dengan materi pelajaran				.	✓
3	Ukuran penyajian media telah sesuai				.	✓
4	Musik instrument yang mendukung				✓	
5	Perpaduan warna <i>background</i> dengan teks dan gambar				✓	
6	Video yang digunakan untuk memperjelas pembelajaran					✓
7	Animasi yang digunakan untuk mendukung kualitas tampilan setiap <i>frame</i>			✓	.	
8	Tombol navigasi yang digunakan				✓	
9	Jenis teks dan ukuran font yang digunakan					✓
Keterbacaan						
10	Keterbacaan teks/ materi pelajaran				✓	
11	Kesesuaian teks dengan EYD				✓	.
Tes						
12	Kejelasan penyajian soal tes				✓	
Kemudahan Penggunaan						
13	Kemudahan pengoperasian media presentasi menggunakan aplikasi <i>prezi dekstop</i>					✓
14	Kemudahan dalam penggunaan tombol navigasi					✓

D. Komentar dan saran

Berikanlah saran Bapak/ Ibu terhadap materi yang ada pada multimedia interaktif model tutorial praktikum ini:

- animasi teks/gambar
- sound narator
- tambahkan kelainan pengantar

Padang, 9-10, 2019

Validator Media


.....
Nopi Hendri

NIP.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN APLIKASI
PREZI DEKSTOP PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI
DIGITAL KELAS X DI SMK”**

A. Identitas Validator

Nama Dosen : Nofri Hondri, S.Pd., M.Pd
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Lembaga : Universitas Negeri Padang

B. Petunjuk

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media presentasi menggunakan aplikasi *prezi dekstop*.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas media presentasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah dengan skala 5, 4, 3, 2, atau 1. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat

C. Format penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Tampilan						
1	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran	✓				
2	<i>Background</i> yang digunakan cocok dengan materi pelajaran	✓				
3	Ukuran penyajian media telah sesuai	✓				
4	Musik instrument yang mendukung	✓				
5	Perpaduan warna <i>background</i> dengan teks dan gambar	✓				
6	Video yang digunakan untuk memperjelas pembelajaran	✓				
7	Animasi yang digunakan untuk mendukung kualitas tampilan setiap <i>frame</i>		✓			
8	Tombol navigasi yang digunakan	✓				
9	Jenis teks dan ukuran font yang digunakan	✓				
Keterbacaan						
10	Keterbacaan teks/ materi pelajaran	✓				
11	Kesesuain teks dengan EYD	✓				
Tes						
12	Kejelasan penyajian soal tes		✓			
Kemudahan Penggunaan						
13	Kemudahan pengoperasian media presentasi menggunakan aplikasi <i>prezi dekstop</i>	✓				
14	Kemudahan dalam penggunaan tombol navigasi	✓				

D. Komentar dan saran

Berikanlah saran Bapak/ Ibu terhadap materi yang ada pada multimedia interaktif model tutorial praktikum ini:

.....

.....

.....

.....

.....

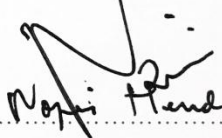
.....

.....

.....

Padang, *November* 2019

Validator Media


.....

NIP.

Lampiran 6. Validitas Ahli Materi

Validitas Ahli Materi

**ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN APLIKASI
PREZI DEKSTOP PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI
DIGITAL KELAS X DI SMK”**

A. Identitas Validator

Nama Guru : ADE FRISKI NANDA, S.Pd
Mata Pelajaran yang diajarkan : SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (Med)
Kelas : X PSPPT 1
Sekolah : SMK NEGERI 1 SOLOK

B. Petunjuk

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan dengan media presentasi menggunakan aplikasi *prezi dekstop*.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas media presentasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah dengan skala 5, 4, 3, 2, atau 1. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat

C. Format penilaian

No	Pernyataan	Penialain				
		5	4	3	2	1
Isi dan kurikulum						
1	Kesesuaian materi dengan KD	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pelajaran	✓				
4	Kebenaran konsep materi pelajaran		✓			
Penyajian materi						
5	Kejelasan alur pembelajaran		✓			
6	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran	✓				
7	Kejelasan uraian materi		✓			
8	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik	✓				
Tes						
9	Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran		✓			
10	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	✓				
11	Ketepatan sistematika penyajian soal	✓				
12	Tes mencakup semua materi		✓			
Efisiensi						
13	Penyajian materi mudah dipahami		✓			
14	Penyajian materi bersifat sistematis	✓				

D. Komentar dan saran

Berikanlah saran Bapak/ Ibu terhadap materi yang ada pada media presentasi menggunakan aplikasi *prezi* dekstop ini:

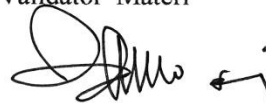
1. MEDIA YANG DIBUAT SUDAH BAGUS DAN MENARIK

2. MATERI SUDAH SESUAI K1)

3. UNTUK BAHAN SUDAH SESUAI EYD

Padang, 2019

Validator Materi



ADE FRIUKI NANDA, S.Pd

NIP. 19900725 201903 1 009

Lampiran 7. Uji Pratikalitas

Uji Pratikalitas

**ANGKET PRAKTIKALITAS
“PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN APLIKASI
PREZI DEKSTOP PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI
DIGITAL KELAS X DI SMK”**

A. Identitas Validator

Nama : Angelisa Rahayu

Kelas : X PSP T '1

B. Petunjuk

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui praktis atau tidaknya penggunaan media presentasi dalam pembelajaran
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas media presentasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Siswa/i dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat pada kolom di bawah dengan skala 5, 4, 3, 2, atau 1. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat

C. Format penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Tampilan						
1	Tampilan, animasi, suara, gambar, video, dan navigasi menarik	✓				
2	Teks yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	✓				
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
4	Pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas	✓				
Penggunaan						
5	Kemudahan penggunaan media presentasi		✓			
6	Petunjuk dalam penggunaan media mudah dipahami	✓				
7	Tombol navigasi mudah digunakan		✓			
8	Kejelasan alur pembelajaran mudah dimengerti	✓				
9	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓				
Manfaat						
10	Penggunaan media dapat memotivasi belajar siswa	✓				
11	Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar	✓				
12	Penggunaan media dapat memberikan bantuan dalam belajar	✓				
13	Media bisa digunakan untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan sendiri	✓				
Penyajian Materi						
14	Tes yang diberikan sesuai dengan materi		✓			
15	Sistematika penyajian materi sudah baik		✓			
16	Materi yang diberikan mudah dipahami		✓			

D. Komentar dan saran

Berikanlah saran terhadap materi yang ada pada media presentasi menggunakan aplikasi *prezi dekstop* ini:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padang, 27 No Vember 2019


Arjeliza Rahayu

ANGKET PRAKTIKALITAS
“PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN APLIKASI
PREZI DEKSTOP PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI
DIGITAL KELAS X DI SMK”

A. Identitas Validator

Nama : Gaskia Dwi Junita
 Kelas : X Dpt 1

B. Petunjuk

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui praktis atau tidaknya penggunaan media presentasi dalam pembelajaran
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas media presentasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Siswa/i dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat pada kolom di bawah dengan skala 5, 4, 3, 2, atau 1. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat

C. Format penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Tampilan						
1	Tampilan, animasi, suara, gambar, video, dan navigasi menarik	✓				
2	Teks yang digunakan dapat terbaca dengan jelas		✓			
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
4	Pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas	✓				
Penggunaan						
5	Kemudahan penggunaan media presentasi	✓				
6	Petunjuk dalam penggunaan media mudah dipahami	✓				
7	Tombol navigasi mudah digunakan		✓			
8	Kejelasan alur pembelajaran mudah dimengerti	✓				
9	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓				
Manfaat						
10	Penggunaan media dapat memotivasi belajar siswa	✓				
11	Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar		✓			
12	Penggunaan media dapat memberikan bantuan dalam belajar	✓				
13	Media bisa digunakan untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan sendiri	✓				
Penyajian Materi						
14	Tes yang diberikan sesuai dengan materi		✓			
15	Sistematika penyajian materi sudah baik	✓				
16	Materi yang diberikan mudah dipahami	✓				

D. Komentar dan saran

Berikanlah saran terhadap materi yang ada pada media presentasi menggunakan aplikasi *prezi dekstop* ini:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Padang, 27 November 2019



.....

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian Dari Dinas

Surat Izin Penelitian Dari Dinas


**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Jendral Sudirman No: 52 Telp. (0751) 20152 – 31531 Fax (0751) 20152 Padang

 Nomor : 420.02/ *6176* /PSMK-2019 Padang, *2* September 2019
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

 Kepada Yth: Dekan FT
 Universitas Negeri Padang
 di
 Padang

Berdasarkan surat yang diterima tanggal 27 September 2019 nomor: 1346/UN35.4.6/DK/2019 perihal: Permohonan Izin Penelitian tentang “**Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Aplikasi Prezi Dekstop Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Di SMK**” atas nama:

 Nama : Alpis Ananta Pratama Yoga
 Nim : 15004041
 Tempat : SMKN 1 Solok
 Waktu : September s.d selesai

Sehubungan dengan hal tersebut di atas secara prinsip kami tidak keberatan untuk Penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Berkoordinasi dengan Kepala SMKN 1 Solok
2. Tidak mengganggu kegiatan Proses Belajar dan Mengajar
3. Tidak membebankan biaya dalam bentuk apapun kepada siswa,
4. Penelitian yang dilakukan sepenuhnya untuk kepentingan pendidikan dan tidak untuk dipublikasikan secara umum
5. Data yang diambil sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku
6. Setelah selesai penelitian agar menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat

Demikianlah kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Sekretaris,
Dr. Syofrizal B, MT
Pembina Tingkat I
NIP. 19620405 198903 1 008

Tembusan Yth:

1. Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sumatera Barat (sebagai laporan)
2. Kepala Cabang Dinas yang bersangkutan
3. Kepala SMKN 1 Solok

Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah

Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah

**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 SOLOK**



*Jl. Ki Hajar Dewantoro Kota Solok Email: .smk1solok@yahoo.co.id
Telp/Fax. (0755) 20035/22497 Web : www.smkn1solok.sch.id*

SURAT KETERANGAN

No. 421.5/931/SMK.1.SIK/2019

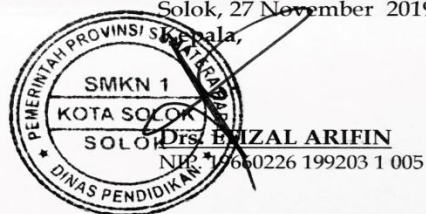
Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat Nomor : 420.02/6576/PSMK-2019, tanggal 7 September 2019, tentang Izin Penelitian, yang bertanda tangan dibawah ini kepala SMK Negeri 1 Solok menerangkan bahwa :

Nama : **ALPIS ANANDA PRATAMA YOGA**
NIM : 15004041
Judul Penelitian : Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Aplikasi Prezi Dekstop Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMKN 1 Solok.

Yang namanya tersebut di atas telah selesai melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 1 Solok sesuai dengan judul di atas.

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Solok, 27 November 2019



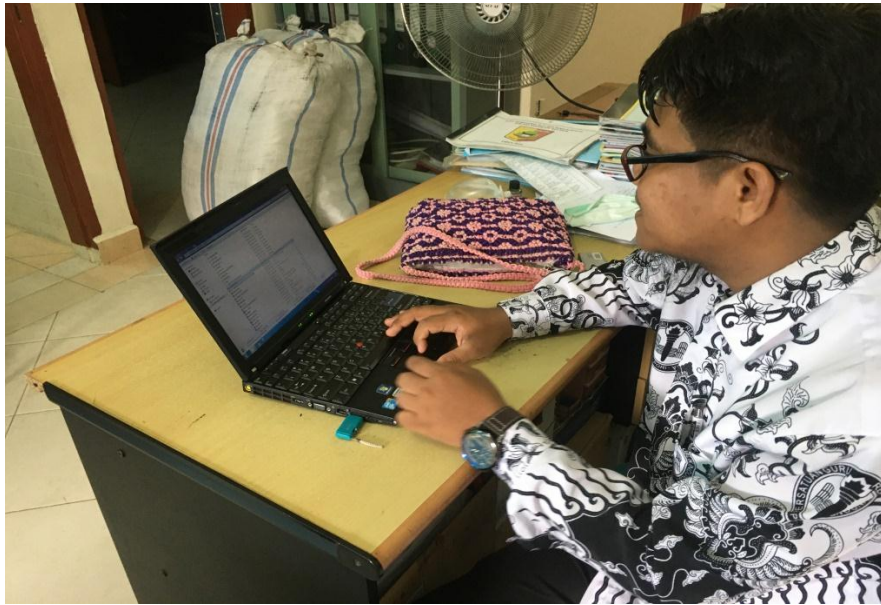
Lampiran 10. Dokumentasi

Dokumentasi

Gambar 1. Validitas awal dengan ahli media oleh Bapak Nofri Hendri



Gambar 2. Validitas akhir dengan ahli media oleh Bapak Nofri Hendri



Gambar 3. Validitas dengan ahli materi oleh Bapak Ade Friski Nanda



Gambar 4. Memberikan arahan cara pengisian angket



Gambar 5. Memperlihatkan media kepada siswa



Gambar 6. Siswa mengisi angket yang telah dibagikan