

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PREZI* PADA MATA
PELAJARAN MENGANALISIS RANGKAIAN LISTRIK DI SMK
DHUAFANA NUSANTARA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektro
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



RUKI RAHMAN
1101966/2011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Prezi* Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK Dhuafa Nusantara Padang

Nama : Ruki Rahman
BP/NIM : 2011 / 1101966
Program studi : Pendidikan Teknik Elektro
Jurusan : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2016

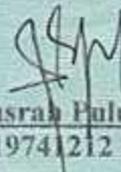
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dr. H. Sukardi, M.T
NIP. 19610510 98603 1 003

Pembimbing II,



Ali Basrah Pulungan, S.T, M.T
NIP. 19741212 200312 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro FT UNP



Drs. H. Hambali, M. Kes
NIP. 19620508 198703 1 004

HALAMAN PENGESAHAN

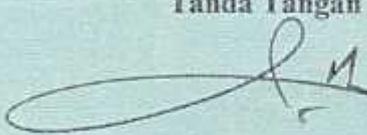
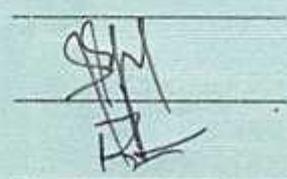
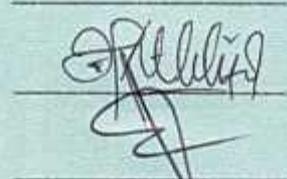
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertabankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Prezi* Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK Dhuafa Nusantara Padang

Nama : Ruki Rahman
BP / NIM : 2011 / 1101966
Program studi : Pendidikan Teknik Elektro
Jurusan : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. H. Sukardi, M.T	
Sekretaris	: Ali Basrah Pulungan, S.T, M.T	
Anggota	: Dr. Ridwan, M. Sc. Ed	
Anggota	: Hastuti, S.T, M.T	
Anggota	: Elfizon, S.Pd, M.Pd. T	



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp. (0751), 7055644, 445118 Fax (0751) 7055644, 7055628
E-mail : info@ft.unp.ac.id



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ruki Rahman
NIM/BP : 1101966/2011
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Jurusan : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK Dhuafa Nusantara Padang**, adalah benar hasil karya saya bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2016

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Teknik Elektro


Drs. H. Hambali, M.Kes
NIP. 19620508 198703 1 004

Saya yang menyatakan,



Ruki Rahman
NIM. 1101966

ABSTRAK

Ruki Rahman : Pengembangan Media Pembelajaran *Prezi* Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK Dhuafa Nusantara Padang

**Pembimbing : 1. Dr. H. Sukardi, MT
2. Ali Basrah Pulungan ST, MT**

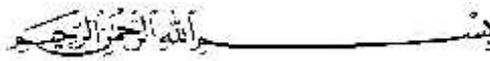
Media pembelajaran merupakan salah satu potensi yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik belum optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan SK dan KD. Dengan, belum optimalnya proses pembelajaran maka dilakukan pengembangan media pembelajaran *prezi* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran *prezi* yang digunakan pada mata pelajaran MRL di SMK Dhuafa Nusantara Padang .

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Dessiminate*). Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran pada mata pelajaran MRL yang dikembangkan terbatas pada kompetensi dasar konsep dasar rangkaian listrik. Responden untuk uji coba praktikalitas dan efektivitas adalah siswa kelas X TITL dan guru mata pelajaran MRL. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada dua orang dosen Teknik Elektro dan guru MRL sebagai validator. Data praktikalitas menggunakan angket praktikalitas yang disebarkan kepada guru MRL dan siswa kelas X TITL. Data efektivitas diperoleh dari hasil *posttest* siswa kelas X TITL .

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data validitas dari tim validator yaitu validator 1 sebesar 83,7%, validator 2 sebesar 86,25% dan validator 3 sebesar 86,25% dengan kategori secara keseluruhan valid. Hasil uji praktikalitas guru diperoleh sebesar 84,5% dan siswa sebesar 87,84%. Hasil uji efektivitas 88,46%. Dengan demikian penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran MRL yang valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Prezi*, Menganalisis Rangkaian Listrik

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia yang diberikan. Salawat dan salam didoakan kepada rasulullah SAW. Skripsi ini ditulis dalam rangka menyelesaikan studi penulis untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini berisi laporan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *prezi*. Pengembangan yang dilakukan merupakan upaya untuk memperkaya dan memperbaharui media pembelajaran yang terdapat disekolah. Skripsi ini berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Prezi pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK Dhuafa Nusantara Padang*”.

Skripsi ini penulis selesaikan melalui arahan dan bimbingan dosen pembimbing yang senantiasa mengarahkan, mengayomi dan membina penulis dengan penuh kesabaran. Selama penulisan skripsi ini penulis banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak yang bersifat moril maupun materil. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. H. Sukardi, M.T dan Bapak Ali Basrah Pulungan, S.T, MT selaku pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah berperan aktif dalam

memberikan pengarahan, bimbingan, bantuan koreksi dan petunjuk yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Ridwan, M. Sc. Ed, Ibu Hastuti, ST. MT dan Elfizon, S.Pd, M. Pd.T selaku Tim Penguji Skripsi.
3. Bapak Dr. H. Usmeldi, M.Pd, Dr. Ridwan, M. Sc. Ed dan Ibuk Rita Kurniawati, S.T selaku validator.
4. Bapak Drs. Hambali, M.Kes selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Padang
5. Bapak Drs. Syahril, ST, M.SCE, Ph.D Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
6. Bapak Kepala Sekolah dan Staf guru SMK Dhuafa Nusantara Padang.
7. Siswa-siswi X TITL di SMK Dhuafa Nusantara Padang
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektro

Semoga segala bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal kebaikan dibalas dengan rahmat dan karunia oleh Allah SWT amin. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan metode dan jenis penelitian yang benar semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	10
1. Belajar dan Pembelajaran	10
2. Media Pembelajaran	12
3. Media <i>Prezi</i>	17
4. Hasil Belajar	20
5. Peranan Media <i>Prezi</i> dalam Pembelajaran	22
6. Tinjauan tentang Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik	23
7. Validitas, Kepraktisan dan Efektifitas Media Pembelajaran	27

B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	31
D. Pertanyaan Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	34
B. Subjek Penelitian	34
C. Model Pengembangan	34
D. Prosedur Penelitian	35
E. Instrumen Penelitian	39
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di kelas X TITL SMK Dhuafa Nusantara Padang.....	5
2. SK KD Menganalisis Rangkaian Listrik.....	24
3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli.....	39
4. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Guru.....	41
5. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Siswa.....	41
6. Kisi-kisi Soal Tes.....	42
7. Klasifikasi Indeks Reliabilitas.....	43
8. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	44
9. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal.....	45
10. Indikator Variabel Skala Likert.....	45
11. Kategori Kevalidan.....	46
12. Kategori Kepraktisan Media.....	46
13. Hasil Validasi oleh Tim Validator.....	55
14. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Efektifitas.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Dale's Cone of Experience</i> dalam Rayandra (2012:49)	16
2. <i>Software Prezi</i> pada rangkaian seri	25
3. <i>Software Prezi</i> pada rangkaian paralel	26
4. <i>Software Prezi</i> pada rangkaian seri paralel	26
5. <i>Software Prezi</i> pada transformasi hubungan segitiga bintang	27
6. Bagan Model Pengembangan 4-D	35
7. Rancangan Halaman Petunjuk	51
8. Rancangan Halaman SK dan KD	52
9. Rancangan Halaman Sub Menu Materi	53
10. Rancangan Halaman Materi	53
11. Rancangan Halaman Video	54
12. Rancangan Halaman Latihan	54
13. Rancangan Halaman Evaluasi	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Mata Pelajaran MRL.....	67
2. Lembar Validasi oleh Validator 1	69
3. Lembar Validasi oleh Validator 2.....	72
4. Lembar Validasi oleh Validator 3	75
5. Lembar Praktikalitas oleh Guru	78
6. Lembar Praktikalitas oleh Siswa.....	81
7. Analisis Validasi Media	84
8. Analisis Kepraktisan Media oleh Guru	86
9. Analisis Kepraktisan Media oleh Siswa	87
10. Silabus.....	90
11. RPP	94
12. Daftar Responden Uji Coba <i>Posttest</i>	100
13. Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	101
14. Kunci Jawaban Uji Coba <i>Posttest</i>	108
15. Lembar Jawaban	109
16. Tabulasi Validitas Uji Coba <i>Posttest</i>	110
17. Tabulasi Reliabilitas Uji Coba <i>Posttest</i>	111
18. Tabulasi Tingkat Kesukaran Uji Coba <i>Posttest</i>	112
19. Tabulasi Daya Beda Soal <i>Posttest</i>	113
20. Perhitungan Validitas Uji Coba <i>Posttest</i>	114
21. Perhitungan Reliabilitas Uji Coba <i>Posttest</i>	116
22. Perhitungan Tingkat Kesukaran Uji Coba <i>Posttest</i>	117
23. Perhitungan Daya Beda Uji Coba <i>Posttest</i>	120
24. Soal <i>Posttest</i>	122
25. Kunci Jawaban <i>Posttest</i>	127
26. Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	128
27. Hasil Produk Media Pembelajaran <i>Prezi</i>	129
28. Dokumentasi Penelitian	133

29. Tabel r <i>Product Moment</i>	136
30. Surat Tugas Seminar	137
31. Daftar Mengikuti Seminar	138
32. Kartu Seminar	140
33. Daftar Hadir Seminar	141
34. Surat Izin Penelitian dari Jurusan	142
35. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	143
36. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	144
37. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	145
38. Surat Izin Uji Coba Soal dari Jurusan.....	146
39. Surat Izin Uji Coba Soal dari Fakultas	147
40. Surat Izin Uji Coba Soal dari Kesbangpol.....	148
41. Surat Izin Uji Coba Soal dari Kantor Camat.....	149
42. Surat Keterangan Uji Coba Soal dari Sekolah.....	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia agar lebih positif. Oleh sebab itu, berbagai upaya dilakukan pemerintah Indonesia guna meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan. Mematangkan persiapan pelaksanaan dan evaluasi atau penyelenggara program pendidikan.

Sejalan dengan perkembangan pendidikan yang semakin pesat, menuntut lembaga pendidikan untuk menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Banyak perhatian khusus diarahkan pada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan pembaharuan sistem pendidikan.

Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada sumber daya manusia yang berkualitas, dimana hal itu sangat ditentukan dengan adanya pendidikan. Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional nomor 32 tahun 2013 tentang proses pendidikan dalam pasal 19 ayat 1 menerangkan bahwa :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Keberhasilan siswa atau kesuksesan belajar siswa lebih banyak ditentukan oleh persyaratan penguasaan materi, keterampilan belajar, kondisi

pribadi dan lingkungan belajar. Siswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan prasyarat pribadi dan menguasai materi yang telah mereka miliki dan ditunjang sarana dan fasilitas yang cukup. Keterampilan belajar yang dimiliki siswa berperan dalam mencapai hasil belajar optimal.

Keterampilan merupakan salah satu prasyarat belajar sukses. Siswa harus mengetahui bagaimana mengelola belajar, mengingat, dan berpikir. Masalah ini sering kali tidak disadari masih belum merupakan persoalan yang serius. Siswa biasanya baru sadar benar jika telah menimbulkan akibat sampingan yang mempengaruhi kepribadiannya. Tanpa memiliki keterampilan belajar, pengetahuan, dan keterampilan prasyarat bagi siswa belum menjamin siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Realita di lapangan keterampilan belajar belum diperhatikan, belum dikuasai, dan belum dilakukan siswa dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan belajar bagaimanapun penting dan perlunya dalam belajar tetapi masih terbatas pada teori, belum menjadi prioritas dari pendidik untuk diberikan kepada siswa. Ketercapaian hasil yang maksimal dalam dunia pendidikan, saat ini berkembang berbagai media pembelajaran. Secara harfiah media pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berfikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Perkembangan media pembelajaran dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemakaian media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Khususnya dalam mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik (MRL), penggunaan media yang tepat akan menjadikan penyajian materi yang abstrak menjadi lebih konkrit atau nyata yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Guna mencapai hasil belajar yang tuntas, guru harus berusaha memiliki dan melaksanakan proses belajar mengajar yang dapat merangsang kegiatan belajar siswa semaksimal mungkin. Strategi belajar mengajar yang dituntut pada saat sekarang ini adalah strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu upaya yang dilakukan guru agar diperoleh hasil yang maksimal adalah dengan menciptakan suasana belajar yang menciptakan suasana belajar yang menciptakan suasana belajar yang dapat melibatkan siswa secara aktif.

Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini masih sederhana karena proses pembelajaran yang dilakukan di kelas hanya berpusat kepada guru (*teacher centered*). Kelemahan media yang digunakan selama ini adalah : (1) tidak membuat siswa aktif dan bersemangat, (2) tidak mengarahkan siswa berfikir kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran guru menjelaskan materi dan siswa mencatat materi yang telah dicatat pada papan tulis. Proses pembelajaran seperti ini akan mengakibatkan kurangnya interaksi

antara siswa dengan guru. Selain itu, penguasaan kelas yang dilakukan oleh guru tidak maksimal, hal ini dapat dilihat dari aktivitas pembelajaran ketika guru sibuk menerangkan materi pelajaran tetapi siswa juga sibuk dengan aktivitas yang lainnya sehingga tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru terkesan belum maksimal sehingga belum mampu menggugah minat siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pesan berupa materi pelajaran dituangkan guru sebagai sumber pesan kedalam bentuk pesan antara lain pesan verbal dan non verbal. Pada Pembelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik, materi-materi pelajaran yang terkandung di dalamnya berupa konsep rangkaian listrik seperti rangkaian listrik arus searah. Materi tersebut memiliki tingkat keabstrakan yang sangat tinggi, sehingga akan sulit dimengerti jika hanya dituangkan ke bentuk pesan verbal seperti ceramah. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik (MRL).

Pada hasil observasi yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung siswa jarang bertanya dan mengemukakan pendapat. Ketika diberikan ujian oleh guru banyak siswa yang tidak bisa menjawab dan mencontek pekerjaan temannya. Akibat dari hal tersebut, maka berdampak kepada hasil belajar siswa rendah atau berada dibawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang diterapkan sekolah yaitu 75, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran MRL di Kelas X TITL SMK Dhuafa Padang TA 2014/2015

Nilai KKM	TITL	Persentase (%)
75	11	36.67
<75	19	63.33
Jumlah	30	100

Sumber : Daftar Nilai Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik SMK Dhuafa Padang.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa masih ada siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik karena menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), siswa yang tuntas tersebut telah mencapai nilai 75. Tentunya permasalahan ini tidak sesuai dengan tuntutan KTSP (75% tuntas). Dari data tersebut bahwa masih jauh dari yang diharapkan, diduga dapat disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya, media pembelajaran yang kurang bervariasi, proses pembelajaran yang bersifat satu arah serta belum menggunakan model pembelajaran yang lain, kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga tidak bersifat pasif dalam pembelajaran yang akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Maka pernyataan ini merupakan bagian masalah dalam pencapaian pembelajaran peserta didik. Kemudian sekolah juga turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar siswa, baik itu dari segi sarana dan prasarana, maupun kurikulum.

Berdasarkan pengamatan-pengamatan yang dilakukan saat observasi, media-media yang digunakan oleh guru saat ini adalah papan tulis. Media papan tulis merupakan media utama ada dalam setiap pembelajaran di kelas. Penggunaan papan tulis memiliki manfaat yang sangat besar tetapi juga memiliki banyak kekurangan diantaranya, menulis di papan tulis memakan banyak waktu

dan membuat guru lebih banyak berdiri membelakangi siswa sehingga kadang-kadang tidak mengetahui aktivitas siswa, selain itu kurang menguntungkan juga bagi guru yang memiliki tulisan yang kurang bagus akan membuat siswa menjadi sulit mengerti apa yang ditulis dan lebih banyak bertanya mengenai tulisan bukan tentang pelajarannya.

Penggunaan variasi media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam kelas dan juga hal meningkatkan aktifitas dan penguasaan materi siswa. Variasi media pembelajaran tentunya akan lebih menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu seorang guru harus mampu melakukan variasi media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Mata pelajaran MRL terutama pada KD mendeskripsikan konsep rangkaian listrik sangat cocok menggunakan media pembelajaran *prezi*, karena media ini bisa membuat pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Sesuai dengan kerucut pengalaman dale bahwa dengan demonstrasi, audio, video maka hal itu dapat membantu siswa terhadap pemahaman materi pelajaran karena, adanya keterlibatan panca indera siswa. Pelajaran ini harus dapat dikuasai siswa karena materinya merupakan penunjang pelajaran-pelajaran berikutnya, sehingga siswa harus mampu mendeskripsikan rangkaian listrik dengan baik. Rendahnya hasil belajar siswa dalam MRL terutama dalam pokok bahasan rangkaian seri, paralel, seri-paralel, dan transformasi hubungan segitiga-bintang kemungkinan di sebabkan: (1) kurangnya pemahaman siswa dalam cara penyederhanaan rangkaian (2) siswa kurang aktif dalam pembelajaran (3)

pembelajaran hanya terfokus pada guru (4) ketersediaan media pembelajaran yang masih minimum.

Penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya, menyatakan dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* dapat membuat aktifitas belajar siswa menjadi meningkat. Media *prezi* merupakan media pembelajaran dengan mengandalkan tampilan-tampilan menarik. Peserta didik bisa menjadi lebih bersemangat karena visualisasi dari tema yang dibahas menarik, sehingga faktor kebosanan pada proses pembelajaran akan berkurang. Sejalan dengan hal itu, peneliti sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media *prezi* berhasil diterapkan dalam pembelajaran dan itu dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *prezi* fokus pada satu bidang *slide* yang disebut kanvas virtual, sehingga dapat menampilkan konsep yang akan dijelaskan secara keseluruhan kepada siswa. Kemudian media pembelajaran *prezi* juga dapat mengeksplorasi bagian-bagian kanvas tersebut hingga bagian terkecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan terlihat jelas. Alur tampilan pada media pembelajaran *prezi* juga dapat diatur sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Media pembelajaran *prezi* membuat presentasi terlihat menjadi lebih dinamis, karena kanvas dapat lebih mudah diperkecil dan diperbesar, bahkan diputar 360 derajat. Selain itu, media ini berbasis *adobe air*, sehingga video maupun animasi *flash* bisa dijalankan dengan lebih ringan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *prezi* dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa.

Berpijak pada uraian latar belakang di atas, maka perlu kiranya diadakan suatu tindakan melalui penelitian pendidikan dalam hal pengembangan media pembelajaran *prezi* pada mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik (MRL) di SMK Dhuafa Nusantara Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan masih belum optimal, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai KKM.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran MRL.
3. Perlunya peningkatan kualitas pembelajaran dengan bantuan media *prezi* pada mata pelajaran MRL.

C. Batasan Masalah

Dengan mengacu pada masalah yang telah diuraikan pada latar belakang dan identifikasi masalah maka fokus permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *prezi* Media yang dikembangkan diterapkan dalam KD mendeskripsikan konsep rangkaian listrik pada mata pelajaran MRL di SMK Dhuafa Nusantara Padang.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan masalah penelitian adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran

prezi yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran MRL di SMK Dhuafa Nusantara Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *prezi* valid, praktis, dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa, membantu dalam memahami dan menguasai materi pelajaran sehingga prestasi belajar meningkat.
2. Bagi guru, memberikan refrensi media baru untuk mengajar mata pelajaran MRL.
3. Peneliti, sebagai modal dasar untuk mengembangkan diri dalam bidang penelitian, menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon pendidik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar menurut W. H Burton dalam (Herman 2008:2) menyatakan “perubahan tingkah laku pada diri individu dalam lingkungannya”. Menurut Gagne dalam (Herman 2008:22) mengatakan “belajar adalah proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru, berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas baru itu sebagai hasil dari: a) stimulasi yang berasal dari lingkungan, b) proses kognitif yang dilakukan oleh individu”.

Hamalik (2004: 27) menyatakan bahwa,

”Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Jadi menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses dan kegiatan bukan hasil atau tujuan. Belajar tidak hanya mengingat akan tetapi juga mengalami, hasil belajar bukanlah penguasaan hasil melainkan adalah perubahan kelakuan”.

Menurut Slameto (2010:54), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah :

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor ini dapat digolongkan menjadi 3 golongan :

1) faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah ini meliputi kesehatan dan cacat tubuh.

2) faktor psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, yaitu : intelegensi, perhatian, minat, motif, kematangan, dan kesiapan.

3) faktor kelelahan

Kelelahan akan mempengaruhi belajar, agar dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajar sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang datang dari luar individu. Faktor ekstern yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

1) faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota-anggota keluarga suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

2) faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, standar pembelajaran, keadaan gedung, dan tugas rumah.

3) faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya dalam masyarakat. Kegiatan dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya.

Berdasarkan kajian diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku. Perubahan itu dapat berupa pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang nantinya diharapkan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Proses belajar sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa kompleks, dimana di dalam proses pembelajaran terjadi hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

Sudjana (2010:3) menyatakan bahwa “Proses pendidikan dijabarkan dalam proses pembelajaran yaitu kegiatan peserta didik untuk belajar, sedangkan pendidik berperan untuk membantu peserta didik dalam

melakukan kegiatan pembelajaran”. Gagne dalam (Sudjana 2010:97) mengklasifikasikan kegiatan pembelajaran menjadi delapan tipe sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran menggunakan tanda-tanda.
- b. Kegiatan pembelajaran melalui stimulus dan respon.
- c. Kegiatan pembelajaran melalui rangkaian.
- d. Kegiatan pembelajaran melalui asosiasi lisan.
- e. Kegiatan pembelajaran dengan perbedaan berganda.
- f. Kegiatan pembelajaran konsep.
- g. Kegiatan pembelajaran prinsip-prinsip.
- h. Kegiatan pembelajaran pemecahan masalah.

Miarso dalam (Sadirman 2010:324) menyatakan bahwa “pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk dirinya secara positif dalam kondisi tertentu”. Berdasarkan uraian dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks, di dalamnya mencakup proses/kegiatan belajar dan kegiatan mengajar pada mata pelajaran MRL. Mata pelajaran MRL dalam KD mendeskripsikan konsep rangkaian listrik dan indikator rangkaian seri, paralel, seri-paralel, dan transformasi hubungan segitiga-bintang merupakan pelajaran yang dapat membuat peserta didik terampil dalam pengetahuan, sikap, dan nilai, sehingga dengan keterampilan tersebut diharapkan siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

2. Media Pembelajaran

Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Istilah perantara atau pengantar ini, menurut Bovee (dalam

Rayandra 2012:4) yang menyatakan “digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan”.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat dikatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Media yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely dalam (Rayandra 2012:7) menyatakan “memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan pengertian diatas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Rayandra (2012:29) mengatakan “media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran”. Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki banyak fungsi, sebagaimana diuraikan dibawah ini:

1. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, tujuan dan sasarannya.

2. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan suadah lama terjadi.

3. Fungsi Distributif

Fungsi distributif media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

Media pembelajaran memiliki jenis dan format. Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Merujuk pada definisi media yang cukup luas, para ahli memiliki pandangan yang berbeda dalam mengklasifikasikan media. Setyosari & Sihkabudden dalam (Rayandra 2012:44) mengelompokkan media menjadi lima kategori sebagai berikut :

1. Berdasarkan ciri fisik

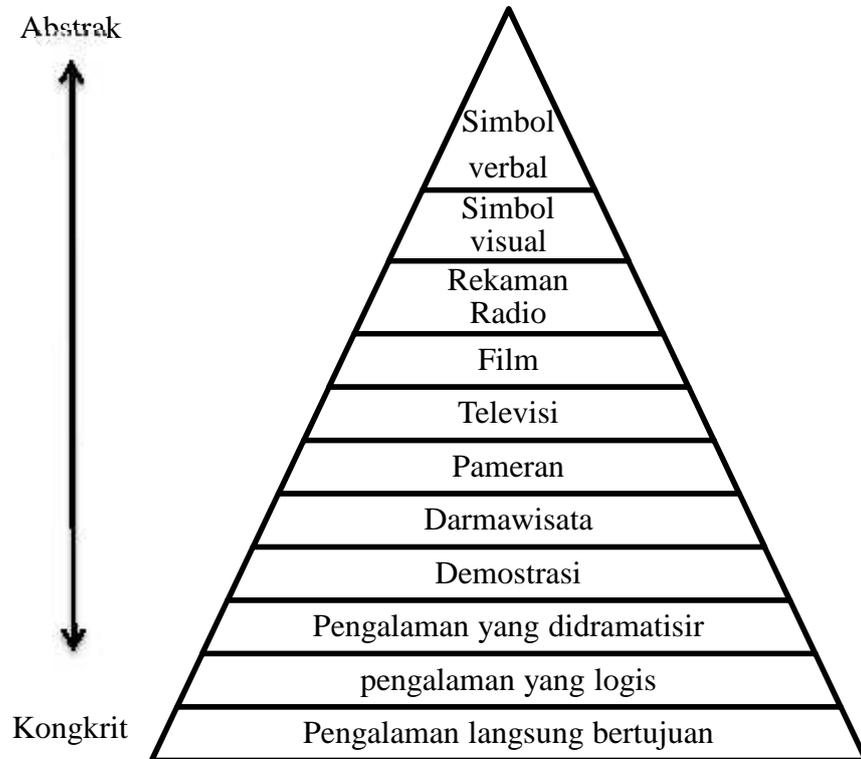
Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat macam dimensi yaitu :

- a. media pembelajaran dua dimensi (2D)
 - b. media pembelajaran tiga dimensi (3D)
 - c. media pandang diam (*still picture*)
 - d. media pandang gerak (*motion picture*)
2. Berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman

Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang, media pembelajaran diklasifikasi menjadi tiga macam, yakni media visual, media audio, dan media audio-visual.

3. Berdasarkan persepsi indera

Edgar Dale dalam (Rayandra 2012:49) “mengelompokan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh pembelajar. Jenjang pengalaman itu disusun dalam suatu bagan yang dikenal dengan nama *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale) sebagai berikut :



Gambar 1.
Dale's Cone of Experience dalam Rayandra (2012:49)

Dari gambar.1 di atas tampak bahwa pengalaman belajar dengan hanya menggunakan symbol verbal saja, tingkat konsentrasinya lebih tinggi jika dibandingkan dengan symbol visual. Artinya penggunaan media *real objek* adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

4. Berdasarkan penggunaannya

Midun dalam (Rayandra 2012:50) “penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaan dapat dibagi dua kelompok, yaitu jumlah penggunaan dan berdasarkan cara penggunaanya”.

5. Berdasarkan hirarki pemanfaatannya.

Menurut Midun dalam (Rayandra 2012:52) “selain jumlah penggunaan dan cara penggunaannya, media pembelajaran dapat pula digolongkan berdasarkan hirarki pemanfaatannya dalam pembelajaran”.

Melihat luasnya arti dan ruang lingkup media pembelajaran, maka banyak hal yang bisa digunakan untuk membantu mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran, memperjelas materi, mempertinggi interaksi guru dan siswa, serta sebagai alat bantu mengajar pada mata pelajaran MRL dalam KD mendeskripsikan konsep rangkaian listrik dan indikator rangkaian seri, paralel, seri-paralel, dan transformasi hubungan segitiga-bintang, salah satunya melalui penerapan media *prezi* sebagai media pembelajaran.

3. Media *Prezi*

Adrian Rosadi dalam (Yani 2014) menyatakan bahwa,

“*Prezi* merupakan salah satu perangkat lunak pembuatan *slide* presentasi secara *online*. Berbeda dengan *power point*, *prezi* memberikan kita ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi kita dalam pembuatan *slide* presentasi. Salah satu keunggulan *prezi* adalah adanya *zoomable canvas* yang cukup dinamis dan variatif. Hal ini akan sangat memudahkan *audience* untuk memahami informasi yang akan disampaikan. Kemudahannya dalam menyisipkan gambar, foto, ataupun video ke dalam *slide* yang juga menunjang kemudahan dalam menyusun *slide* presentasi.

Prezi menyediakan satu stage yang tidak terbatas luasnya untuk kita berkreasi menghasilkan *slideshow* presentasi yang menarik. Dengan platform yang berdasarkan flash, maka kita merasakan fungsi-fungsi yang ada menjadi sangat dinamik dan interaktif. Kita dapat memasukkan berbagai gambar, lagu bahkan video kedalam presentasi kita dengan mudah. Selain itu, kita

diberikan kebebasan sepenuhnya untuk berkreasi mengenai pergerakan *slide* satu ke *slide* berikutnya. Bisa transisi secara *zoom in/out*, perputaran, dan lainnya. Karena *prezi* adalah berdasarkan *stage*. Maka kreasi *slide* yang dihasilkan pastilah sangat efektif dan menarik bagi pembaca.

Keunggulan *prezi* memungkinkan untuk membuat presentasi dengan satu kanvas menggunakan sistem garis edar atau disebut “*Path*” yang digunakan untuk mengatur perpindahan antara satu objek ke objek lainnya didalam kanvas. Perpindahan tidak hanya terjadi secara linier, tapi juga bisa memunculkan efek *zooming*. memberikan fasilitas untuk memasukkan gambar, video, beberapa shapes dan ilustrasi seperti diagram. memberikan template menarik, fasilitas *import* untuk *converter* konten di *powerpoint* menjadi konten didalam *prezi*. Untuk *background*, bisa memakai 3 layer gambar berbeda yang memungkinkan untuk membuat presentasi secara bersama-sama dengan orang lain secara online asal setiap orang memiliki akun *prezi* tersedia secara *online* dan *offline* (*prezi desktop*).

Untuk membuat media *prezi*, berikut langkah-langkah dalam membuat presentasi dengan *prezi*:

- a. Mendaftar di *prezi* (*link* untuk mendaftar ada pada bagian bawah halaman awal *prezi*) kita dapat memilih tipe akun yang ingin dimiliki.
- b. Jika telah berhasil mendaftar atau masuk ke akun *prezi*, lalu akan masuk ke halaman *prezi* akun tersebut

- c. Klik ke tombol "*New Prezi*" untuk mulai membuat presentasi. Halaman kecil akan muncul dan kita dapat mengisi judul dan deskripsi dari presentasi.
- d. Setelah memilih tema, kita akan masuk ke halaman pembuatan presentasi.
- e. Setelah selesai pembuatan presentasi, kita dapat melihat hasil presentasi.

Dalam penelitian ini digambarkan secara umum langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *prezi*:

- a. Mendeskripsikan tentang rangkaian seri, paralel, dan seri-paralel dan transformasi hubungan segitiga-bintang.

Pembelajaran menggunakan media *prezi* ini dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran MRL yang disalurkan melalui media *prezi*. Pembelajaran ini juga menarik untuk digunakan selain karena media *prezi* ini hanya digunakan oleh guru, maka dengan berpedoman pada tujuan pembelajaran siswa juga ikut serta dalam membuat ide ataupun masukan yang nantinya, sehingga dengan jelas terlihat akan pencapaian tujuan pembelajaran dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Dengan itu, maka diduga kompetensi MRL dalam KD mendeskripsikan konsep rangkaian listrik dan indikator rangkaian seri, paralel, seri-paralel, dan transformasi hubungan segitiga-bintang dari siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *prezi* dapat mencapai standar kelulusan yang telah ditentukan.

4. Hasil Belajar

Keberhasilan dari suatu kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar setelah mengikuti usaha belajar. Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa menguasai suatu materi pelajaran dan keberhasilan guru dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berpendidikan. Hamalik (2004:30) menyatakan bahwa : “bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Sudjana (2011: 22) menyatakan bahwa: “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Hasil belajar merupakan kemampuan aktual yang dapat di ukur dengan tes. Hasil belajar yang mempunyai arti adalah hasil belajar yang dihasilkan oleh proses pengukuran tertentu. Menurut Slameto (2010:121) menyatakan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, maka perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran. Faktor itu antara lain :

- a. Situasi belajar, yaitu bagian-bagian dalam lingkungan yang terlibat dalam proses pembelajaran meliputi situasi mental, sosial maupun fisik seperti kesehatan badan, tempat belajar, alat belajar. lingkungan dan sebagainya.
- b. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan yaitu dalam proses belajar individu harus banyak melakukan kegiatan seperti berfikir dan kegiatan motoris.
- c. Latihan yang sistematis agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai dapat dimiliki oleh individu.
- d. Faktor intelegensi yaitu kecerdasan individu akan lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran.

- e. Faktor hukuman dan ganjaran agar individu lebih termotivasi
- f. Bimbingan sistematis dari dosen, terutama pegarahan pada tujuan, sehingga individu terbantu dalam memperoleh hasil belajar yang optimal.

Bagi pengukuran suksesnya pengajaran, syarat utamanya adalah “hasilnya”. Tetapi harus diingat bahwa dalam menilai atau menerjemahkan “hasil” itu pun harus secara cermat dan tepat, yaitu dengan memperhatikan bagaimana “prosesnya”. Dalam proses inilah siswa akan beraktifitas. Dengan proses yang tidak baik/benar, mungkin hasil yang dicapainya pun tidak akan baik, atau kalau boleh dikatakan hasil itu adalah hasil semu.

Menurut Gagne dalam (Sudjana 2011:22) hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dalam proses belajar mengajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam yaitu :

- a. Informasi verbal
- b. Keterampilan intelektual
- c. Strategi kognitif
- d. Sikap
- e. Keterampilan motoris

Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar Bloom dalam (Sudjana 2011:22) membagi belajar dalam tiga ranah atau kawasan yaitu :

- a. Ranah kognitif, yang meliputi, mengenal, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sistetis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian atau penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola sikap.
- c. Ranah psikomotor, terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks dan penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas.

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal

dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar dirinya. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berada diluar diri siswa yakni lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah adalah media mengajar yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran MRL dalam KD mendeskripsikan konsep rangkaian listrik dan indikator rangkaian seri, paralel, seri-paralel, dan transformasi hubungan segitiga-bintang akan membuat hasil belajar menjadi meningkat dan memberikan kontribusi yang positif bagi siswa.

5. Peranan Media *Prezi* dalam Pembelajaran

Sadiman (2009:17) menyatakan bahwa kegunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
- d. Memberikan perangsang, pengalaman serta persepsi yang sama atas suatu materi kepada para siswa yang memiliki keragaman individu.

Perkembangan teknologi komputer dan informasi juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi media pembelajaran. Komputer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat, yakni saat digunakan komputer meningkatkan motivasi pembelajaran. Siswa akan pembelajaran karena dapat menampilkan perpaduan antarteks, gambar, video, dan suara secara bersamaan maupun bergantian.

Pembelajaran menggunakan *prezi* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui interaksi dengan guru yang disalurkan melalui media yang digunakan dalam bentuk presentasi. Media *prezi* berfungsi sebagai alat bantu mengajar. Oleh karena itu pesan-pesan yang disajikan akan dijelaskan secara detail oleh guru.

Mata pelajaran MRL yang berisi tentang konsep dasar kelistrikan cocok untuk menggunakan media *prezi*, karena akan membantu guru dalam mengajar sehingga pembelajaran menjadi menarik dan membuat siswa paham tentang materi. Berdasarkan uraian di atas, maka diduga siswa yang diajarkan dengan pembelajaran menggunakan media *prezi* dapat mencapai standar kelulusan yang telah ditentukan.

6. Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik

Mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik (MRL) merupakan mata pelajaran yang mempunyai ruang lingkup mendeskripsikan materi dasar dari kelistrikan. MRL merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dasar kepada peserta didik, agar siap dalam menerima pelajaran-pelajaran yang lebih dalam pembahasannya terutama dalam bidang kelistrikan. Mata pelajaran MRL merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang terdapat dalam pembelajaran yang digunakan oleh SMK Dhuafa Nusantara Padang. Mata pelajaran ini diajarkan di kelas X pada semester 1 dan semester 2 program keahlian teknik instalasi tenaga listrik.

Materi pelajaran MRL berupa konsep-konsep dasar kelistrikan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Sebagai mata pelajaran dasar mata

pelajaran ini mempunyai peran penting dalam menyiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan dasar agar bisa memahami pelajaran-pelajaran berikutnya, karena mata pelajaran ini sangat berkaitan dengan mata pelajaran lain dalam silabus jurusan teknik instalasi tenaga listrik Melalui media pembelajaran *prezi* diharapkan siswa dapat menguasai pelajaran MRL.

Mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik pada tahun ajaran 2015/2016 terdiri dari satu Standar Kompetensi (SK) yaitu Menganalisis Rangkaian Listrik, empat Kompetensi Dasar (KD) dalam satu tahun ajaran, yaitu (1) Mendeskripsikan konsep RL (2) Menganalisis RL arus searah (3) Menganalisis RL arus bolak balik, dan (4) Menganalisis rangkaian kemagnetan. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tersebut dijabarkan dalam tabel SKKD Program studi teknik ketenagalistrikan berikut ini:

Tabel 2. SK KD Menganalisis Rangkaian Listrik

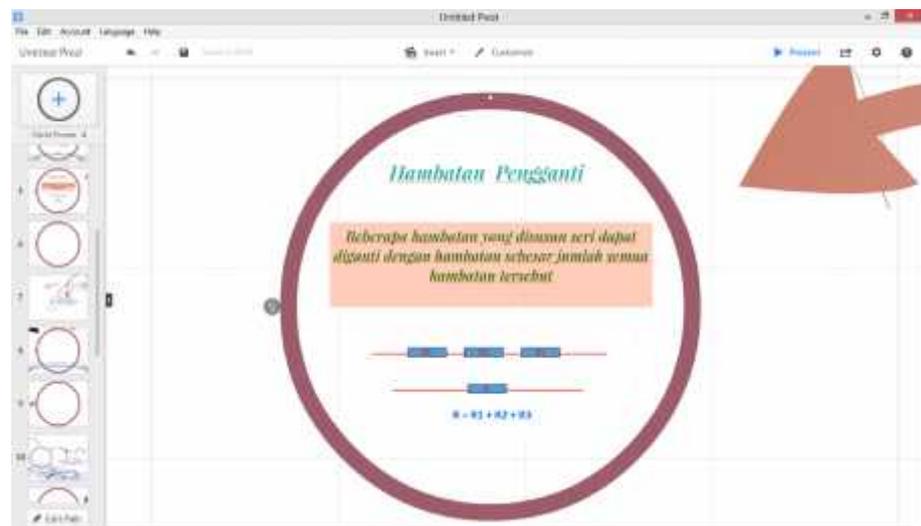
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menganalisis rangkaian listrik	1.1 Mendeskripsikan konsep rangkaian listrik 1.2 Menganalisis rangkaian listrik arus searah 1.3 Menganalisis rangkaian listrik arus bolak-balik 1.4 Menganalisis rangkaian kemagnetan.

Mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik merupakan mata pelajaran dasar yang memiliki karakteristik sendiri dibandingkan mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran ini berkaitan dengan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip.

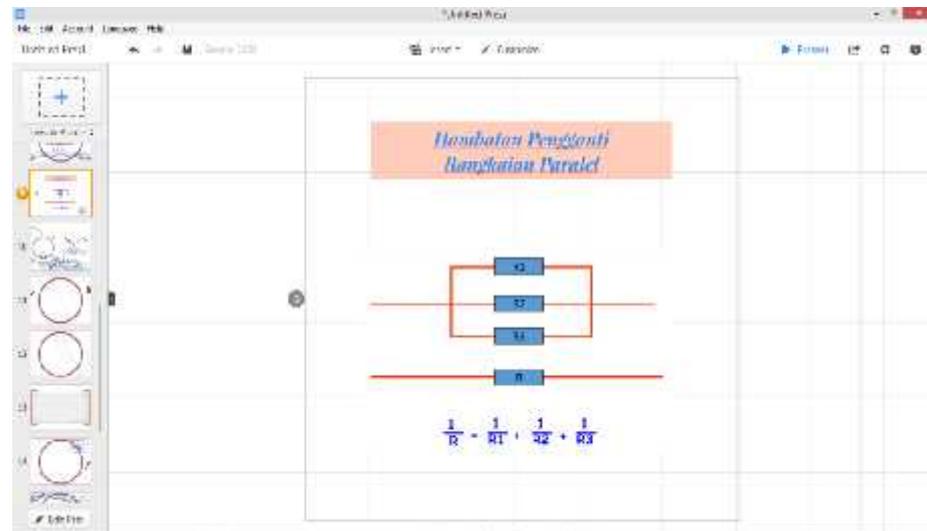
Mata pelajaran MRL ini dapat mengembangkan kemampuan berfikir analitis dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap percaya diri.

Dari deskripsi singkat tersebut, maka tugas guru sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran hendaknya memikirkan dan mengupayakan agar siswa dapat mempelajari bahan pelajaran sesuai dengan tujuan dan memperoleh hasil yang baik. Dengan kata lain, pembelajaran lebih menekankan bagaimana guru mendorong serta memfasilitasi Siswa untuk belajar, tentunya harus diarahkan pada penciptaan sistem lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat berperan aktif sepanjang proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa harus lebih banyak mengkonstruksi pengetahuan bagi dirinya, bukan hanya sekedar transformasi dari guru.

Untuk bentuk tampilan media *prezi* dalam KD mendeskripsikan konsep rangkaian listrik dapat dilihat pada gambar berikut:



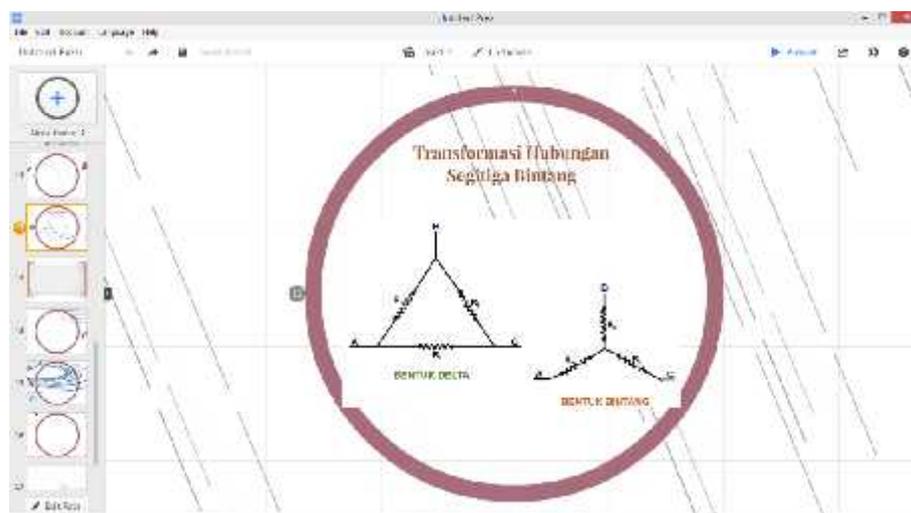
Gambar 2. Software Prezi pada rangkaian seri



Gambar 3. *Software Prezi* pada rangkaian paralel



Gambar 4. *Software Prezi* pada rangkaian seri paralel



Gambar 5. *Software Prezi* pada transformasi hubungan segitiga bintang

7. Validitas, Kepraktisan dan Efektifitas Media Pembelajaran

a. Validitas

Arikunto (2013:72) mendefinisikan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen.” Sugiyono (2013:536) juga mengemukakan “validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, dalam hal ini media baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.” Menurut Arikunto (2013:82), “validitas terdiri dari validitas isi dan validitas konstruksi”. Validitas isi meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan tujuan pembelajaran, silabus, dan bahan ajar yang jelas. Sedangkan validitas konstruksi berkaitan dengan media yang dikembangkan yang meliputi unsur kemenarikan media, keberfungsian media, kesesuaian tujuan dan bahasa yang digunakan.

Validasi suatu produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar ahli atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya dikenal dengan *expert judgment*, hal ini dinyatakan oleh Sugiyono (2013:414). Jadi validator media terdiri dari Dosen motor listrik, Dosen media pembelajaran dan Guru mata pelajaran PPML.

b. Praktikabilitas Media

Setelah produk di validasi maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji praktikabilitas. Definisi praktis menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah mudah dan senang memakainya. Sedangkan menurut Arikunto (2013:77) menyatakan “sebuah produk dikatakan memiliki praktikabilitas tinggi apabila produk tersebut bersifat praktis, mudah pengadministrasiannya. Selain itu, produk dikatakan praktis apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

- 1) Mudah dilaksanakan artinya dapat memberi kebebasan kepada siswa untuk mengerjakan hal yang mudah terlebih dahulu.
- 2) Mudah pemeriksaannya artinya bahwa siswa dapat memeriksa kekeliruan yang dilakukan sendiri.
- 3) Dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang jelas sehingga siswa tidak kesulitan dalam menggunakan produk.”

Setelah melihat definisi dari beberapa sumber maka dapat disimpulkan bahwa praktikalitas terfokus pada pengoperasian atau penggunaan produk. Produk dikatakan praktis jika praktisi telah menyatakan bahwa media pembelajaran praktis. Instrument yang

digunakan adalah angket sedangkan praktisi dalam penelitian ini merupakan guru mata pelajaran dan siswa.

c. Efektivitas Media

Menurut kamus besar bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti “hal yang memiliki pengaruh, akibat maupun memiliki efek.” Efektivitas mengarah kepada tingkat keberhasilan pencapaian tujuan. Jadi suatu upaya dikatakan efektif apabila upaya tersebut mampu mncapai tujuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Neiven (Yeriko, 2014:2) mengemukakan kriteria efektivitas mengacu pada (1)penguasaan materi siswa terhadap materi yang diajarkan, (2)meningkatkan hasil belajar siswa secara statis dengan perbedaan pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran yang signifikan. Jika kriteria diatas telah terpenuhi maka produk yang dikembangkan dapat dikatakan efektif. Keefektivan di lihat dari tingkat penguasaan materi siswa terhadap materi yang diajarkan.

B. Penelitian yang Relevan

Prezi merupakan sebuah perangkat yang digunakan sebagai media presentasi. *Prezi* harus mampu mendukung materi pelajaran yang sedang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh:

1. Yani (2013) yang berjudul pengembangan media pembelajaran fisika *online prezi* dalam pokok bahasan alat optik pada siswa kelas X IPA SMAN

Purworejo. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rerata skor dari ahli media sebesar 2,91, oleh ahli materi sebesar 3,30 dan guru fisika sebesar 3,15 dengan interpretasi baik sehingga media ini layak sebagai media pembelajaran. Ketercapaian hasil belajar diperoleh rerata sebesar 90,75 untuk pos test sehingga sudah mencapai KKM.

2. Sri Wahyuni (2014) meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Memahami Dasar-dasar Elektronika Di SMKN 1 Lembah Melintang menunjukkan hasil validitas dengan rata-rata 82,61%. Hasil praktikalitas oleh guru sebesar 95,83%, hasil praktikalitas oleh siswa 89,89%. Pada uji efektifitas sebesar 91,18% siswa memenuhi KKM.
3. Fenti Amelia Sari (2014) meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektronik di SMKN 1 Padang menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan valid dan praktis serta efektif, dengan tingkat ketuntasan klasikal siswa adalah 89%.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media ternyata mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, dengan demikian penulis tertarik untuk menerapkan media yang sama dengan subjek dan mata pelajaran yang berbeda khususnya pada mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik (MRL) kelas X TITL di SMK Dhuafa Nusantara Padang.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan suatu produk tertentu melalui tahapan dan evaluasi tertentu. Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran *prezi*. Karakteristik media ini adalah menstimulasi siswa agar lebih fokus, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Untuk menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik maka salah satu yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *prezi*.

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar baik faktor intern maupun ekstern. Faktor ekstern yang perlu diperhatikan adalah penciptaan suasana belajar yang efektif dan kondusif bagi keberhasilan pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar merupakan kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan siswa dalam interaksi dengan bahan ajar (materi). Keberhasilan pengalaman belajar memiliki korelasi yang positif terhadap hasil belajar siswa. Penciptaan suasana belajar yang memberikan makna terhadap pengalaman belajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penciptaan suasana belajar yang efektif ditentukan oleh pemilihan kurikulum, metode belajar, serta sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Untuk menciptakan suasana yang efektif dapat dilakukan dengan mengoptimalkan proses pembelajaran yang terkandung dalam dunia pendidikan. Upaya tersebut tidak terlepas dari penggunaan media dan metode pembelajaran

yang digunakan. Penggunaan model konvensional seperti ceramah tidak selalu jelek, jika penggunaan model ini disiapkan dengan baik dan didukung dengan alat dan media yang baik maka tidak tertutup kemungkinan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan, muncul banyak media-media pembelajaran yang dapat memacu semangat belajar siswa sehingga dapat memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap tentang materi pelajaran. Untuk memacu semangat siswa dalam belajar adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media *prezi*. Penggunaan media ini akan membuat siswa lebih menikmati pelajaran dan agar siswa tidak mudah bosan dalam belajar.

Media *prezi* adalah solusi dari permasalahan tersebut karena *prezi* merupakan media yang lebih efektif dengan adanya unsur-unsur *audio* dan *visual* di dalamnya. Dan hal ini sangatlah membantu motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran menganalisis rangkaian listrik (MRL), dengan hal tersebut maka diharapkan agar media yang dihasilkan valid, praktis, dan efektif.

D. Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *prezi* ini, dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian antara lain:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *prezi* yang dikembangkan?
2. Bagaimana praktikalits media pembelajaran *prezi* yang dikembangkan?

3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran *prezi* yang dikembangkan?

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media *prezi* ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik (MRL) kelas X di SMK Dhuafa Nusantara Padang. Hasil validasi media pembelajaran *prezi* dari tiga validator adalah 85,4% berkategori valid dengan rincian, validator 1 sebesar 83,7%, validator 2 sebesar 86,25% dan validator 3 sebesar 86,25%.

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran *prezi* diperoleh media pembelajaran *prezi* yang praktis digunakan dalam pembelajaran, dengan tingkat kepraktisan secara keseluruhan sebesar 86,62 % yaitu dari siswa sebesar 87,84% (praktis) dan dari guru sebesar 85,4% (praktis). Efektivitas penggunaan media pembelajaran *prezi* diperoleh dari tingkat ketuntasan klasikal siswa yaitu 88,46% sehingga media pembelajaran *prezi* yang dikembangkan sudah efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan sebagai tindak lanjut untuk penelitian dan pengembangan berikutnya, adapun beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru perlu memanfaatkan dengan baik fasilitas teknologi informasi yang ada dalam proses pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran *prezi* dan media pembelajaran lainnya.
2. Perlu adanya penelitian dan pengembangan lebih lanjut tentang media pembelajaran *prezi* yang mencakup semua aspek dalam pembelajaran.
3. Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan adanya penelitian pengembangan lain untuk menunjang pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Fenti A. Sari. 2014. “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektronik di SMKN 1 Padang”. *Skripsi*. Padang: UNP.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Michael Yeriko. (2014). Penelitian Pengembangan *Trainer* Otomasi Industry Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan PLC Di SMK Negeri 1 Padang. Universitas Negeri Padang: tidak diterbitkan
- Mita Anggaryani. 2006. “Pengembangan LKS Pesawat Sederhana yang disesuaikan dengan KBK untuk Kelas VII”. *Tesis*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Nirwana, Herman. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Percetakan UNP.
- Peraturan Pemerintah RI No. 32 tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. <http://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/173768/PP0322013.pdf>, diakses 3 Mei 2015).
- Riduwan. 2007. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Putra.
- Sri Wahyuni. 2014. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Memahami Dasar-dasar Elektronika di SMKN 1 Lembah Melintang”. *Skripsi*. Padang: UNP.