

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK CAP BERBASIS APLIKASI *PREZI* UNTUK SISWA KELAS VII DI SMP N 2 SEDAYU**

Penulis 1 : Siti Khanifah  
Penulis 2 : Kapti Asiatun, M.Pd  
Universitas Negeri Yogyakarta  
[anip\\_khanifah@yahoo.com](mailto:anip_khanifah@yahoo.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*; 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*. Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model Borg and Gall yang diadaptasi oleh Tim Puslitjaknov menjadi 5 tahapan, yaitu: 1) analisis kebutuhan produk dan analisis kurikulum dengan silabus; 2) mengembangkan produk awal; 3) validasi dan revisi, dilakukan kepada ahli media dan ahli materi; 4) uji coba lapangan skala kecil, dengan 9 siswa; 5) uji coba lapangan skala besar dengan 50 siswa dan produk akhir. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian berupa: 1) media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*, 2) kelayakan media berdasarkan pendapat ahli masuk kategori layak. Uji coba skala kecil, menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran batik di sekolah 67% siswa menyatakan sangat setuju, 11% setuju dan 22% kurang setuju. Uji coba skala besar, menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran batik di sekolah 78% siswa menyatakan sangat setuju dan 22% setuju.

**Kata kunci** : Pengembangan, Media Pembelajaran, Batik Cap, Aplikasi *Prezi*

### ***DEVELOPING THE LEARNING MEDIA OF STAMP BATIK BASED ON PREZI APPLICATION FOR 7<sup>TH</sup> GRADE STUDENT OF SMP NEGERI 2 SEDAYU***

### **Abstrack**

*The purposes of this research are (1) to develop the learning media of stamp batik based on Prezi application, (2) to find out the qualification of learning media of stamp batik based on Prezi application. The type of this research is research and development that used Borg and Gall's model adapted by Puslitjaknov Team. There were 5 steps, namely, 1) analyzing product requirement done by analyzing curriculum and syllabus 2) developing initial product, 3) validating and revising which was done by media experts and material experts 4) doing small scale field experiment with 9 students 5) doing large scale field experiment, with 50 students and having final product. The data collected methods were observation, interview, and questionnaire. The data analysis technique was descriptive analysis technique. The results of this research are 1) developing the learning media of stamp batik based on Prezi application, 2) the media qualification based on expert judgment are considered as appropriate. The result of small scale field experiment shows that 67% of students strongly agree, 11% of students agree and 22% of students less agree using Prezi application as learning media of batik. The result of large scale field experiments shows that 78% of students strongly agree and 22% agree using Prezi as learning media of batik for school.*

**Key word**: Developin, Learning Media, Stamp Batik, Prezi Application

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan adalah usaha sadar yang dirancang untuk menciptakan kualitas Sumber Daya Manusia dengan adanya aktivitas pembelajaran. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

SMP Negeri 2 Sedayu merupakan salah satu sekolah formal negeri yang berada di kabupaten Bantul. Salah satu tujuan dari sekolah ini adalah melestarikan budaya lokal, daerah dan nasional serta lingkungan hidup. Realisasi dari tujuan sekolah tersebut yaitu dengan diadakannya mata pelajaran ketrampilan batik. Pembelajaran batik cap untuk kelas VII di SMP Negeri 2 Sedayu terbagi menjadi dua yaitu teori pembuatan batik cap dan praktek membuat batik cap. Siswa harus memahami teknik dan proses pembuatan batik cap sebelum melakukan praktek membuat batik cap. Pelaksanaan pembelajaran teori batik cap di SMP Negeri 2 Sedayu terbatas pada penggunaan media buku dan barang jadi.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam pendidikan yang dimaksud pengantar dan penerima adalah guru dan peserta didik (Sukoco dkk, 2014: 219). Menurut Azhar Arsyad (2011:29) media berdasarkan perkembangan

teknologi dikelompokkan menjadi empat yaitu hasil teknologi cetak, media hasil audio visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan media hasil gabungan dari teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada pembelajaran batik cap, diketahui bahwa: (1) Media pembelajaran yang digunakan belum dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi batik cap; (2) Pemanfaatan fasilitas media berteknologi sebagai media pembelajaran batik belum maksimal; (3) Media buku dan barang jadi belum mampu membuat siswa memahami teknik dan proses pembuatan batik cap; (4) Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan fasilitas berteknologi; (5) Belum dikembangkannya media pembelajaran batik cap yang menarik dengan memanfaatkan fasilitas berteknologi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*.

*Prezi* adalah penyedia layanan presentasi *online* yang menawarkan berbagai jenis akun dan pilihan untuk membuat dan menyimpan presentasi digital. Menurut Brian & Alyson (2010) aplikasi *Prezi* memiliki banyak kelebihan, diantaranya: 1) *Prezi* memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video ke dalam satu presentasi tunggal; 2) *Prezi* memiliki konsep yang hampir sama seperti *mind mapping* sehingga pengguna dapat melihat semua elemen presentasi secara keseluruhan; 3) *Prezi* dapat digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi yang dinamis dan informatif, sebab tersedia banyak *template*; 4) *Prezi* dapat diakses

secara *online* maupun *offline*; 5) Pengguna dapat menyisipkan konten atau isi dalam ukuran yang besar; 6) Pengguna dapat fokus pada konten yang berbeda dengan menggunakan fitur *zooming* dan *panning*, konten dapat diperbesar sesuai keinginan pengguna sehingga detail konten dapat tersampaikan dengan baik; 7) *Prezi* merupakan program presentasi berbasis internet sehingga pengguna dapat berbagi.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* yang digunakan sebagai media pembelajaran kompetensi pengetahuan teknik membuat cap dengan warna kimia pada kelas VII SMP Negeri 2 Sedayu. Aplikasi *Prezi* dapat diakses dari komputer yang terkoneksi dengan internet manapun, asalkan sistem komputer tersebut telah terinstal *adobe flash player 10* atau lebih, memiliki memori minimal 1 GB, dan memiliki *scroll mouse* atau panel sentuh. Cara pengoperasian media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* ini relatif mudah, hampir sama dengan pengoperasian media *Presentasi Power Point* (PPT). Cukup dengan klik 2 kali untuk membuka file *Prezi*, tekan tombol panah pada *keyboard*, tanda panah arah kekanan dan keatas untuk maju ke materi selanjutnya, tekan tombol anak panah arah ke kiri dan ke bawah untuk mundur ke materi sebelumnya. Kemudian untuk mengakhiri presentasi cukup klik tandak X (*close*) pada pojok kanan atas.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* ini nantinya digunakan sebagai media bantu guru dalam menyampaikan materi kompetensi pengetahuan teknik membuat cap dengan warna kimia pada proses pembelajaran batik cap di

*Pengembangan Media Pembelajaran ... (Siti Khanifah) 3* kelas. Seperti media presentasi lainnya media ini digunakan untuk membantu memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Daryanto (2010: 52) multimedia pembelajaran *Prezi* dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar mengajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* untuk mata pelajaran ketrampilan batik pada kompetensi pengetahuan teknik membuat cap dengan warna kimia. Di samping itu juga untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran batik cap di SMP Negeri 2 Sedayu. Harapannya media yang dikembangkan dapat membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan dapat mempermudah siswa dalam memahami pengetahuan teknik membuat batik cap. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* juga dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas berteknologi yang dimiliki oleh sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (penemuan, pengembangan dan pengujian produk) model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut *Research and Development* adalah

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009:407).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Agustus 2016 di SMP Negeri 2 Sedayu.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sedayu dengan populasi 169 siswa yang terbagi dalam enam kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proportional random sampling*, karena seluruh populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Sampel penelitian untuk uji coba lapangan skala kecil melibatkan 9 siswa, dan uji coba lapangan skala besar dilakukan melibatkan 50 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sedayu.

### **Prosedur**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan menurut Borg&Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan produk (mengkaji kurikulum, identifikasi kebutuhan produk)
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

### **Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil dari penilaian ahli materi, ahli media dan pengisian angket oleh siswa. Data dari para ahli berupa penilaian tentang kesesuaian isi media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*. Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* diperoleh dari data pengisian angket.

Teknik pengumpul data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket ditujukan kepada responden yaitu ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran ketrampilan batik dan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sedayu. Tujuan dari angket ini adalah untuk memberikan penilaian kelayakan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*.

Instrumen penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada para ahli dan siswa. Instrumen kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* untuk ahli materi dan ahli media menggunakan angket non tes skala *Guttman*. Skala pengukuran dengan tipe *Guttman* akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”. Ahli diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang disediakan. Instrumen untuk siswa menggunakan angket non tes dengan menggunakan skala *Likert*. Dijelaskan dengan 4 skala penilaian jawaban yaitu : (4) Sangat Setuju, (3) Setuju, (2) Kurang Setuju, dan (1) Tidak Setuju. Siswa diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang disediakan.



**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Analisis data ini diperoleh untuk menghitung hasil penilaian produk oleh para ahli. Disamping itu, analisis deskriptif ini digunakan juga untuk mencari besarnya skor rata-rata (mean) dan simpangan baku.

Kelayakan media ditentukan menggunakan kriteria yang ditetapkan berdasarkan rumus kelayakan pada tabel kriteria kelayakan media. Analisis yang dilakukan adalah untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* dari para ahli dan siswa. Penghitungan kelayakan media dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria kelayakan media oleh ahli

Kategori	Interval skor
Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$
Tidak layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$

(Sukardi, 2003: 147)

Keterangan:

S : skor responden

Smin : skor terendah

P : panjang interval

Smax : skor tertinggi

Analisis data kelayakan dari siswa dilakukan dengan menghitung hasil penilaian media dengan skala rating (*rating scale*), menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria kelayakan media oleh siswa

No.	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Layak	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$
2	Layak	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$
3	Kurang Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$
4	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$

(Sukardi, 2003: 147)

Keterangan:

S = Skor responden

Smin = Skor terendah

P = Panjang kelas interval

Smax = Skor tertinggi

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

1. Pengembangan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran untuk materi pengetahuan membuat batik cap dengan warna kimia berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dengan 5 tahap yaitu : a) melakukan analisis kebutuhan produk, meliputi wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi lapangan; b) mengembangkan produk awal yang terdiri dari; (1) tahap pra produksi dengan menyusun *flowchart* dan *storyboard*; (2) tahap produksi yaitu tahap membuat media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*; (3) pasca produksi yang meliputi *editing* dan *mastering*; c) validasi ahli dan revisi oleh ahli materi dan ahli media; d) uji coba skala kecil pada 9 siswa dan revisi produk; e) uji coba lapangan skala besar pada 50 siswa dan produk akhir berupa media

pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*. Berikut adalah tampilan awal media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* :



Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran batik cap berbais aplikasi *Prezi*

2. Kelayakan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*

Kelayakan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* dari penilaian ahli materi dan ahli media menyatakan 100% “layak”, uji coba skala kecil menyatakan “sangat layak” dengan mean (72,67), median (77,0), modus (86), dan standar deviasi (16,72), dan uji skala besar menyatakan “ sangat layak” dengan mean (73,60), median (74,0), modus (75,0), dan standar deviasi (2,61). Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran batik cap berbasis aplikai *Prezi* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ketrampilan batik kelas VII di SMP Negeri 2 Sedayu. Hal ini dibuktikan dari perhitungan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, dan pendapat siswa sebagai berikut:

a. Validasi ahli materi

Penilaian dan validasi media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* ini menggunakan skala pengukuran tipe *Guttman*. Terdapat dua alternatif jawaban yang digunakan yaitu “layak” dan “tidak layak”. Skor untuk

jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri atas 16 butir. Maka penilaian dari tiga validator diperoleh skor minimum  $0 \times 16 = 0$ , dan skor maksimum  $1 \times 16 = 16$ , panjang kelas interval 8, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi adalah:

Tabel 3. Kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi

No	Kategori	Interval Nilai	Hasil
1.	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$	$8 \leq S \leq 16$
2.	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p-1)$	$0 \leq S \leq 7$

Berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran di atas, maka dapat diketahui hasil validasi media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* dari ahli materi sebagai berikut: Tabel 4. Hasil validasi media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* oleh ahli materi

Ahli Materi	Skor	Kelayakan
Ahli materi 1	16	Layak
Ahli materi 2	16	Layak
Ahli materi 3	16	Layak

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi di atas menunjukkan bahwa seluruh ahli materi menyatakan “layak”. Oleh sebab itu, media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* dapat digunakan untuk uji coba.

b. Validasi ahli media

Hasil penilaian dan validasi media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* ini menggunakan skala pengukuran tipe *Guttman*.

Terdapat dua alternatif jawaban yang digunakan yaitu “layak” dan “tidak layak”. Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri atas 25 butir. Maka dari hasil penilaian dari tiga ahli media diperoleh skor minimum  $0 \times 25 = 0$ , dan skor maksimum  $1 \times 25 = 25$ , jumlah kelas, panjang kelas intervalnya adalah 12,5, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi adalah:

Tabel 5. Kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli media

No.	Kategori	Interval Nilai	Hasil
1.	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$	$12,5 \leq S \leq 25$
2.	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p-1)$	$0 \leq S \leq 11,5$

Berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran di atas, maka dapat diketahui hasil validasi media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* dari ahli media sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil validasi media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* oleh ahli media

Ahli Materi	Skor	Kelayakan
Ahli media 1	25	Layak
Ahli media 2	25	Layak
Ahli media 3	25	Layak

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media di atas menunjukkan bahwa seluruh ahli media menyatakan “layak”. Sehingga media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* dapat digunakan untuk uji coba.

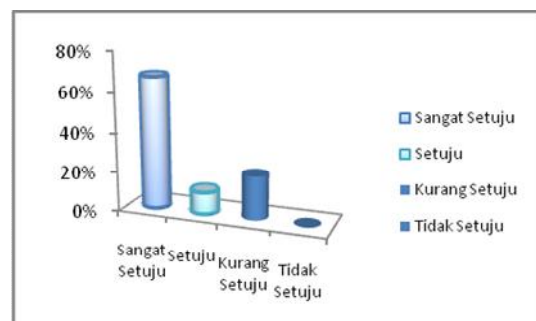
c. Pendapat siswa tentang media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*

Uji coba skala kecil dilakukan kepada 9 responden yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sedayu. Responden memberikan penilaian dengan mengisi angket yang berisi 22 item dengan 4 alternatif jawaban. Data hasil uji coba skala kecil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 7.

Berdasarkan tabel pendapat siswa tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada uji coba skala kecil, secara keseluruhan diperoleh rerata nilai  $S$  sebesar 72,6. Nilai ini termasuk ke dalam interval nilai  $71,5 \leq S \leq 88$ , sehingga masuk kedalam kategori “sangat layak”.

Tabel 7. Hasil pendapat siswa mengenai Media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* pada uji cobaskala kecil

No.	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase interval nilai
1	Sangat Layak (4)	$71,5 \leq S \leq 88$	6	67%
2	Layak (3)	$55 \leq S \leq 70,50$	1	11%
3	Kurang Layak (2)	$38,5 \leq S \leq 54$	2	22%
4	Tidak Layak (1)	$22 \leq S \leq 37,5$	0	0%
Jumlah			9	100%



Gambar 2. Column Chart hasil data uji coba skala kecil

Uji coba lapangan skala besar dilakukan kepada 50 responden siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sedayu. Responden memberikan penilaian dengan mengisi angket yang berisi 22 pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban. Data hasil ujicoba skala besar yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil pendapat siswa tentang media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* pada uji coba skala besar

N o.	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Prosentase interval nilai
1	Sangat Layak (4)	$71,5 \leq S \leq 88$	39	78%
2	Layak (3)	$55 \leq S \leq 70,50$	11	22 %
3	Kurang Layak (2)	$38,5 \leq S \leq 54$	0	0 %
4	Tidak Layak (1)	$22 \leq S \leq 37,5$	0	0 %
Jumlah			50	100%

Berdasarkan tabel pendapat siswa tentang media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* pada uji coba skala besar, secara keseluruhan diperoleh rerata nilai S sebesar 73,60. Nilai ini termasuk kedalam interval nilai  $71,50 \leq S \leq 88$ , sehingga masuk kedalam kategori “sangat layak”.



Gambar 3. Column Chart hasil data uji coba skala besar

## Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* dilakukan sesuai prosedur pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008:11) yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis kebutuhan produk, mengembangkan produk awal, validasi dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar, dan produk akhir.

Pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan produk, yang dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan identifikasi kebutuhan produk yang dilakukan dengan observasi, wawancara pada guru ketrampilan batik dan siswa SMP Negeri 2 Sedayu. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 2 Sedayu adalah kurikulum KTSP. Melalui analisis kebutuhan produk dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran batik cap kurang maksimal dan belum memanfaatkan fasilitas berteknologi yang dimiliki sekolah.

Pengembangan produk awal media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* dilakukan melalui 3 tahap, yaitu pra produksi, yang terdiri dari identifikasi materi isi media, membuat *flowchart* dan *storyboard*. Selanjutnya tahap produksi yaitu membuat media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*. Kemudian tahap pasca produksi, yaitu proses *editing* dan *masing*, hasil media pembelajaran berupa *soft file Prezi* yang kemudian dikemas dalam bentuk VCD, DVD, dan dalam *flashdisk*.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* menjadi solusi dalam permasalahan yang ditemukan karena sesuai dengan hasil observasi lapangan yang



menunjukkan bahwa a) di kelas terdapat fasilitas LCD proyektor yang dapat digunakan untuk menampilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*, b) media yang digunakan dalam pembelajaran terbatas pada buku dan barang jadi, c) siswa membutuhkan media yang dapat menyampaikan materi secara jelas dan mampu membuat siswa tertarik memperhatikan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* menjadi solusi yang tepat karena memiliki beberapa kelebihan yaitu, dapat memperbesar dan menonjolkan obyek tertentu pada materi yang disampaikan sehingga mampu membantu siswa lebih fokus pada pelajaran, media dapat menyajikan materi secara ringkas dan menarik karena dapat menggabungkan tulisan, gambar, video dan audio. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011:75) mengenai fungsi media pembelajaran yaitu: a) fungsi atensi, menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, terbukti pada saat uji coba skala kecil dan uji coba skala besar siswa terlihat memperhatikan materi yang disampaikan dan tidak berbicara sendiri; b) fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran, terbukti pada saat uji coba skala besar maupun uji skala kecil siswa terlihat lebih aktif untuk memberikan tanggapan dan mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan; c) fungsi kognitif yang terlihat dari pencapaian tujuan untuk memahami dan meningkatkan informasi dari pesan yang terkandung dalam media pembelajaran, terbukti pada saat peneliti selesai menyampaikan isi media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi

Kelayakan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* berdasarkan pendapat dari ahli media dan ahli materi masing-masing menyatakan 100% “layak”. Revisi dari ahli materi lebih menekankan pada tata tulis dan penggunaan istilah baku pada materi. Sedangkan revisi dari ahli media adalah pada penggunaan *template* dan pemilihan warna serta jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi*. Penilaian kelayakan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* dari pendapat siswa termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan perolehan mean (72,6). Sedangkan penilaian dari uji coba lapangan skala besar termasuk pada kategori “sangat layak” dengan perolehan mean (73,6).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* untuk materi pengetahuan teknik membatik cap dengan warna kimia, dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara klasikal. Media dikembangkan sesuai prosedur pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov menjadi 5 tahapan yaitu, (1) Melakukan analisis kebutuhan produk (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.
2. Kelayakan media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* oleh ahli materi dan ahli media termasuk kategori layak dengan persentase 100%. Sedangkan hasil kelayakan media pembelajaran dari uji coba lapangan

skala kecil siswa menyatakan sangat setuju 67%, setuju 11%, 22% kurang setuju dan uji lapangan skala besar menyatakan sangat setuju 78%, setuju 22%, dengan demikian, pendapat siswa tentang media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* adalah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### Saran

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* yang sudah dinyatakan layak perlu dikembangkan, atau diperbaharui pada waktu-waktu tertentu sesuai dengan kebutuhan materi agar selain *up to date* juga tidak kehilangan daya tarik.
2. Media pembelajaran batik cap berbasis aplikasi *Prezi* sesuai dengan validasi ahli, uji coba lapangan skala kecil, uji coba lapangan skala besar telah dinyatakan layak, sehingga disarankan diimplementasikan pada pembelajaran ketrampilan batik pada materi batik cap di SMP Negeri 2 Sedayu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Brian E. Perron dan Alyson G. Stearns. (2010). *A Review of A Presentation Technology: Prezi. Journal of Research on Social Work Practice*. Diakses dari <http://rsw-sagepub.com> pada tanggal 20 Desember 2015, jam 13.20 WIB.
- Budi Purwanti. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Ghava Media.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco, dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 2. Hlm. 219
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara