

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASI BERBASIS *SOFTWARE PREZI* PADA MATA PELAJARAN KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3) PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK INFORMATIKA

LEARNING MEDIA PRESENTATION SOFTWARE BASED ON SUBJECT PREZI HEALTH, SAFETY, WORK PROGRAM SKILLS INFORMATICS

Oleh: Dihan Ayu Oktisari, Universitas Negeri Yogyakarta, Dihanayu.ayu@gmail.com

Abstrak

Salah satu upaya guru untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik adalah melakukan inovasi pembelajaran, inovasi yang dapat dilakukan ada pada inovasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merealisasi pembuatan inovasi media pembelajaran presentasi berbasis *software prezi* pada mata pelajaran teknik Keselamatan Kesehatan Kerja (K3) untuk siswa kelas X Teknik Informatika di SMK YAPPI Wonosari dan mengetahui kelayakan presentasi berbasis *software prezi* sebagai media pembelajaran yang inovatif berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa. Penelitian ini secara umum merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Reasearch and Development*). Model pengembangan yang digunakan merupakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*). Prosedur penelitian ini menggunakan lima tahapan multimedia. Subjek uji coba penelitian berjumlah 28 siswa kelas X Program Keahlian Teknik Informatika di SMK YAPPI Wonosari. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, jenis data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar angket penilaian dianalisis, selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan menggunakan skala likert untuk mengetahui kelayakan media. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa : (1) Media pembelajaran presentasi berbasis *prezi* ini berhasil dikembangkan dengan beberapa tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*. (2) Hasil rata-rata dari penilaian media sebesar 4,5 dan presentase kelayakan 89% dengan kategori "Sangat Layak", dan hasil rata-rata dari penilaian materi 4,4 presentase kelayakan 89% dengan kateori "Sangat Layak". Hasil uji siswa yang menunjukkan skor 4,3 dan presentase kelayakan 89% dengan kategori "Sangat Layak". Maka secara keseluruhan media pembelajaran presentasi berbasis *prezi* pada mata pelajaran elektronika analog dan digital dasar program keahlian teknik informatika di SMK YAPPI Wonosari "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran di SMK YAPPI Wonosari.

Kata kunci: Media, Pembelajaran, Prezi, Kesehatan, Keselamatan, Kerja (K3)

Abstract

Teachers should support the learning process interesting, learning innovation, innovation that can be done there on innovation learning media. This reasearch to realize the manufacture of innovative instructional media based presentation software Prezi on the subjects of engineering Keselamatan Kesehatan Kerja (K3) to the X grade students of Informatics at SMK YAPPI Wonosari and determine eligibility based presentation software Prezi as a medium of innovative learning based on the assessment of subject matter experts , media experts and students. This reasearch is generally a kind of R & D (Reasearch and Development). The development model used is a model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate). The procedure uses five stages of this study multimedia. Subject pilot study amounted to 28 students of class X of Information Technology Skills Program at SMK YAPPI Wonosari. The technique of collecting data using questionnaires, kind of quantitative data. Quantitative data obtained from assessment questionnaire sheets were analyzed, then converted to qualitative data by using a Likert scale to determine the feasibility of the media. Results showed that: (1) Learning Prezi presentation is successfully developed by several stages: Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate. (2) The average yield of the media ratings of 4.5 and a percentage of the feasibility of 89% with the category of "Very Decent", and an average yield of 4.4 percentage feasibility assessment materials 89% by kateori "Very Decent". The test results showed students who score 4.3 and a percentage of 89% with the eligibility category of "Very Decent". So overall media-based learning Prezi presentations on the subjects of basic analog and digital electronics engineering informatics program at SMK YAPPI Wonosari "Very Decent" is used as a medium of learning in vocational YAPPI Wonosari

Keywords: Media, Education, Prezi, Health, Safety, Work

PENDAHULUAN

Guru perlu mengidentifikasi berbagai kemungkinan atau hal-hal yang dapat mengganggu proses terjadinya komunikasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat-alat bantu pengajaran. Selain untuk memperlancar komunikasi, alat bantu pengajaran dapat merangsang peserta didik untuk merespon dengan cepat tentang pesan yang disampaikan. Alat bantu tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran presentasi merupakan salah satu alat bantu pembelajaran dimana pesan atau materi yang akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji atau proyektor.

Keselamatan, Kesehatan Kerja (K3) adalah suatu aspek yang harus pertama kali menjadi perhatian setiap melakukan kegiatan apapun, termasuk ketika berkerja dengan komputer. Penelitian telah mengungkapkan bahwa bekerja dengan komputer dapat menyebabkan gangguan kesehatan bahkan keselamatan (Sutrisno: 2007)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK YAPPI Wonosari ketika peneliti melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) program keahlian Teknik Informatika kelas XTIB pada mata pejaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum memaksimalkan fasilitas media berupa laboratorium komputer yang tersedia di sekolah. Pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dimana guru hanya meggunakan modul dan catatan yang membuat siswa jenuh dan sering tidak memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pelajaran. Peserta didik di SMK YAPPI Wonosari program keahlian Teknik Informatika kelas XTIB masih kesulitan dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal itu ditunjukkan dengan hasil belajar atau hasil tanya jawab ketika pembelajaran berlangsung yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran materi mata pelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) sebaiknya menggunakan media pembelajaran, karena kemampuan psikomotor dan kognitif siswa lebih diutamakan. Siswa kurang mendapat pengalaman belajar jika pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah saja. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media

pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu media dengan wujud text, visual maupun animasi sehingga dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari.

Media pembelajaran ini menggunakan komputer untuk mengaplikasinya agar memudahkan dalam pemakainnya. Media tersebut adalah *software Prezi*. Menurut Mayameliana: 2015, Prezi adalah sebuah perangkat lunak (*software*) masa kini yang fungsi utamanya hampir sama dengan *Power Point*, yaitu untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Prezi menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, hal inilah yang membuat *software* ini mempunyai ciri khas dan keunggulan tersendiri, yang memungkinkan pengguna Prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka. Prezi dapat digunakan secara *online* maupun secara *offline*, namun banyak kekurangan dari prezi *offline* dibandingkan dengan prezi *online*. Media pembelajaran ini termasuk model multimedia dalam konteks pembelajaran media presentasi.

Dikarenakan media yang dibuat belum diketahui tingkat kelayakannya, sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Software Prezi* Pada Mata Pelajaran Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Program Keahlian Teknik Informatika”.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut (1) Bagaimana merealisasi pembuatan media pembelajaran presentasi berbasis software prezi pada mata pelajaran menerapkan pelajaran Keselamatan, Kesehatan Kerja (K3) untuk siswa kelas X Teknik Informatika di SMK YAPPI Wonosari? (2) Bagaimana kelayakan presentasi berbasis software prezi sebagai media pembelajaran yang inovatif berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa?

Pada penelitian ini diberikan batasan penelitian, yaitu penelitian ini fokus pada pembuatan media pembelajaran presentasi berbasis

software prezi mata pelajaran pelajaran Keselamatan, Kesehatan Kerja (K3) pada kelas X program keahlian teknik informatika di SMK YAPPI Wonosari. Permasalahan yang akan dikaji ada pada penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan software prezi yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut swardana (2013: 2), mind mapping adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membuat kesan. Sebuah mind mapping adalah teknik grafis yang kuat yang memberikan kunci universal untuk membuka potensi otak

Menurut Azhar Arsyad (2011: 1), salah satu tanda seseorang telah mengalami proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang terjadi akibat perubahan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dengan demikian pembelajaran merupakan proses belajar yang menghasilkan perubahan perilaku karena adanya perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara positif.

Menurut Utomo (2013: 19), Prezi merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet atau *software as a service* (SaaS) yang digunakan sebagai media presentasi dan juga alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual. Prezi dapat menggeser paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator sehingga siswa menjadi aktif belajar, tidak lagi mengandalkan guru sebagai narasumber tunggal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, maka metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *R&D (Research and Development)*. Prosedur penelitian ini terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu untuk melakukan penelitian ini pada bulan Oktober 2016 sampai selesai. Penelitian ini dilaksanakan di SMK YAPPI Wonosari.

Target/Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas XTIB di SMK YAPPI Wonosari.

Prosedur

Prosedur penelitian ini menggunakan lima tahapan multimedia yang dikemukakan oleh Munir (2012:195) yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Model pengembangan ini merupakan model pengembangan yang juga dikenal dengan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Salah satu fungsi model ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa data tentang kelayakan produk yang dikembangkan. Data dikumpulkan melalui beberapa kegiatan yaitu studi lapangan dan studi literature. Studi lapangan dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan masalah-masalah yang berhubungan dengan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran Keselamatan, Kesehatan Kerja (K3) di sekolah. Studi lapangan menggunakan teknik wawancara terhadap guru dan siswa, sehingga diperlukan suatu pengembangan produk berupa media pembelajaran presentasi berbasis *software prezi* pada mata pelajaran keselamatan, kesehatan kerja (k3) program keahlian teknik informatika. Sedangkan Studi literatre merupakan kegiatan mengumpulkan data-data berupa teori pendukung untuk media pembelajaran yang akan dibuat, meliputi buku, jurnal, *website prezi*, skripsi dengan judul yang relevan dengan penelitian ini. Selain itu sumber yang digunakan bisa berupa informasi tentang kurikulum dan silabus pada mata pelajaran Keselamatan Kesehatan Kerja (K3) untuk siswa kelas X Teknik Informatika di SMK YAPPI Wonosari. Instrumen pengumpulan data berupa angket yang disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu: angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, dan angket untuk siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Angket-angket tersebut mengacu pada penelitian milik elisa wulandari pada tahun 2014. Sedangkan skala pengukuran penilaian media pembelajaran yang digunakan berupa skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban, yaitu: Sangat Baik, Cukup Baik, Baik, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik.

Teknik Analisis Data

Jenis data yang diperoleh dari lembar angket (*kuesioner*) dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Selanjutnya data tersebut dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala *Likert*) untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan pedoman konversi skala lima yang dikembangkan oleh Sugiyono (2012: 89). Konversi nilai skala lima tersebut ditentukan dengan interval rumus yang telah ditentukan dengan kriteria: Sangat Baik, Cukup Baik, Baik, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembuatan media pembelajaran presentasi berbasis *software prezi* pada mata pelajaran Keselamatan, Kesehatan Kerja (K3) program keahlian Teknik Informatika telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengacu pada tahap penelitian dan pengembangan milik Munir (2010) yang terdiri dari lima tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan, tahap uji coba dan evaluasi.

Tahap analisis kebutuhan, yaitu teridentifikasi potensi dan berbagai permasalahan yang muncul sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran presentasi berbasis *software prezi* pada mata pelajaran Keselamatan, Kesehatan Kerja (K3) untuk siswa kelas X Program Keahlian Teknik Informatika di SMK YAPPI Wonosari. Tahap Desain meliputi unsur-unsur yang perlu dimuatkan dalam *software* yang akan dikembangkan, yaitu pemilihan sistematika penyajian materi sesuai dengan SK KD dalam silabus, pembuatan diagram alur media pembelajaran presentasi, perencanaan instrumen berupa angket disusun untuk mengevaluasi *prezi* yang telah dibuat dan perencanaan desain *prezi*. Tahap Pengembangan merupakan tahap pembuatan presentasi *prezi* berdasarkan rencana pembuatan menggunakan *prezi* versi *online* yang selanjutnya melakukan *share link prezi* dengan *facebook* dan setelah itu *prezi* siap untuk di validasikan kepada ahli media dan ahli materi. Setelah media pembelajaran presentasi berbasis *software prezi* yang telah dikembangkan serta telah dinyatakan *valid* dan layak oleh para ahli, selanjutnya adalah tahap implementasi yang meliputi uji coba kelompok kecil dan kelompok besar/lapangan yang melibatkan 28 siswa kelas XTIB. Selanjutnya adalah Tahap Evaluasi, yaitu tahapan untuk

Pembuatan Media Pembelajaran (Dihan Ayu Oktisari) mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran presentasi berbasis *software prezi* pada mata pelajaran Keselamatan, Kesehatan Kerja (K3). Evaluasi dilakukan sepanjang pelaksanaan penelitian pengembangan model ADDIE ini. Berbagai masukan, komentar dan saran dari para ahli, guru maupun siswa dimaksudkan untuk perbaikan dari produk yang telah dikembangkan. Secara umum siswa dan guru sebagai pengguna, memberi kesan positif berupa ketertarikan terhadap media pembelajaran *prezi*.

Media pembelajaran presentasi berbasis *software prezi* pada mata pelajaran Keselamatan, Kesehatan Kerja (K3) program keahlian Teknik Informatika yang telah berhasil dikembangkan telah mencukupi kriteria sebagai media pembelajaran interaktif karena mencakup teks, gambar, animasi, dan audio. *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Presentasi yang ditampilkan dilengkapi dengan penggunaan peta pikiran (*Mind Mapping*). *Mind Mapping* merupakan salah satu bentuk yang dapat meningkatkan kemampuan psikomotor dan kognitif.

Hasil media pembelajaran presentasi berbasis *prezi* telah divalidasi kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Penentuan kelayakan media pembelajaran presentasi berbasis *prezi* diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran oleh tiga orang ahli media dan dua ahli materi, serta 10 siswa pada tahap uji coba kelompok kecil dan 18 siswa kelas XTIB SMK YAPPI Wonosari pada tahap uji coba kelompok besar.



Gambar 1. Hasil jadi *prezi*

Adapun tabel hasil uji kelayakan media pembelajaran presentasi berbasis *prezi* untuk masing-masing responden dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Prezi*

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Media pembelajaran presentasi berbasis *prezi* ini berhasil dikembangkan dengan beberapa tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*. (2) Hasil rata-rata dari penilaian media

kategori “Sangat Layak”, dan hasil rata-rata dari penilaian materi 4,4 presentase kelayakan 89% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji siswa yang menunjukkan skor 4,3 dan presentase kelayakan 89% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka secara keseluruhan media pembelajaran presentasi berbasis *prezi* pada mata pelajaran elektronika analog dan digital dasar program keahlian teknik informatika di SMK YAPPI Wonosari “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran di SMK YAPPI Wonosari.

Saran

Berdasarkan pengamatan ketika melaksanakan penelitian di SMK YAPPI Wonosari, saran dapat diberikan sebagai berikut : (1) Produk ini direkomendasikan secara maksimal oleh siswa dan guru sehingga membantu proses belajar mengajar. (2) Produk ini dapat menjadi media pembelajaran inovatif. (3) Produk ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif. (4) Penggunaan media pembelajaran *zooming* presentation sangat cocok sekali untuk menjelaskan materi ajar dengan tipe belajar siswa yang beragam.

Responden	Rerata	Persentase Kelayakan	Kategori
Ahli Media	4,5	89%	Sangat Layak
Ahli Materi	4,4	89%	Sangat Layak
Uji Coba	4,3	84%	Sangat Layak

sebesar 4,5 dan presentase kelayakan 89% dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil rata-rata dari

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, ashar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Buzan, Tony. (2010). *Buku Pintar Mind Map Untuk anak*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Munir, (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Swardarma, Doni. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Sutrisno, Kusnaawan. (2007). *Prosedur Keamanan, Keselamatan & Kesehatan Kerja*. Sukabumi: Yudhistira.
- Utomo, Dwi. (2013). *Efektivitas Model Pembelajaran TAI (Team Assited Individualization) Berbantu Prezi Desktop terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kimia*. Jurnal Penelitian Volume 19, <http://www.academia.edu/8811253> diakses pada tanggal 19 Desember 2016 pukul 22.30 WIB.