

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN TEKNIK KERJA BENGKEL DI SMK NEGERI 1 DRIYOREJO

Bagus Dicky Hermawan

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
bagus.dicky99@yahoo.com

Yudha Anggana Agung

Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
yudhagmar@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* yang valid digunakan dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R & D (*research and development*) yang telah dibatasi menjadi tujuh tahap saja, yakni: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, dan (7) analisis dan pelaporan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TEI di SMK Negeri 1 Driyorejo.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah media pembelajaran yang diberi nama MPTKB (*Media Pembelajaran Teknik Kerja Bengkel*). Validasi media dilaksanakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid digunakan. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran valid digunakan dengan hasil rating 87%. Respon siswa terhadap media pembelajaran dikategorikan sangat baik dengan hasil rating 83,37%.

Kata Kunci: Media pembelajaran, R & D (*research and development*), MPTKB.

Abstract

The purpose of this research is to produce a product of learning media using *Lectore Inspire* in valid workshop engineering subject to know students respond towards learning media.

This research uses R & D (*research and development*) research method with the limitation into seven section: (1) problems and potentials (2) data collection (3) product design (4) product validation (5) product revision (6) product trials and (7) analysis and report. The subjects were students of class XI TEI in SMK Negeri 1 Driyorejo.

The research result that obtained is learning media named MPTKB (*Media Pembelajaran Teknik Kerja Bengkel*). Media validation held to produce a valid learning media product. The result of validation shows that valid learning media with the rating 87%. Students respond toward learning media has categorized as very well with the rating 83,37%.

Keywords: Learning media, R & D (*research and development*), MPTKB.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat (1), “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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Wahyudin (2007:39) pendidikan formal merupakan suatu satuan (unit) sosial atau lembaga sosial yang secara sengaja dibangun dengan kekhususan tugasnya untuk melaksanakan proses pendidikan. Artinya

pendidikan formal merupakan pendidikan yang terstruktur dan berjenjang. Mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah sampai pendidikan tinggi. Proses pendidikan formal pada umumnya dilaksanakan di sekolah, kampus dan sebagainya. Selain pendidikan formal, proses pendidikan dapat dilakukan di luar sekolah (non formal) dan di lingkungan keluarga (informal).

Untuk mewujudkan proses pendidikan yang baik dan bermutu salah satu hal yang dapat dilakukan tenaga pendidik diantaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Eny dalam Musfiqon, (2011 : 26), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. “arti sempit”, bahwa media itu berwujud : grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses

serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Berdasarkan hasil *need assessment* berupa studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 26 April 2016 melalui wawancara dengan narasumber Guru pengajar, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal di SMKN 1 Driyorejo. Hal tersebut terbukti dengan masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru pengajar, khususnya pada mata pelajaran Teknik Kerja Bengkel. Mata pelajaran Bengkel Elektronika atau yang sering dikenal Teknik Kerja Bengkel merupakan mata pelajaran wajib bagi peserta didik Program Studi Teknik Elektronika Industri untuk kelas XI SMKN 1 Driyorejo. Dikarenakan mata pelajaran tersebut merupakan salah satu kompetensi level dasar yang akan menunjang level kompetensi kejuruan tahap selanjutnya. Sehingga ketercapaian kompetensi peserta didik untuk mata pelajaran ini merupakan hal yang wajib.

Dari hasil studi pendahuluan tersebut juga diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran yang saat ini sebatas menggunakan media papan tulis dan alat peraga. Menurut narasumber meskipun terbilang cukup efektif, namun masih perlu dikembangkan lagi media yang lebih baik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Media yang dikembangkan berupa media berbantuan komputer atau multimedia yang bersifat interaktif dan menarik dengan kemampuan untuk memvisualisasikan simulasi maupun demonstrasi yang lebih baik.

Muhammad Mas’ud (2012:2) menyatakan bahwa *Lectora* sangat cocok digunakan dalam *e-learnig*, serta dengan *Lectora* dapat juga membuat materi uji interaktif tanpa harus tahu dan bisa bahasa pemrograman.

Berdasar latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik kerja bengkel di SMKN 1 Driyorejo”.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana validitas MPTKB yang dikembangkan dan respon peserta didik terhadap MPTKB pada mata pelajaran teknik kerja bengkel.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan MPTKB yang valid sebagai media pembelajaran dan mengetahui respon peserta didik terhadap MPTKB pada mata pelajaran teknik kerja bengkel.

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai maka perlu adanya batasan masalah diantaranya: (1) penelitian Pengembangan ini menggunakan prosedur

penelitian dan pengembangan/*Research & Development* (R & D), pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba produk dan hasil akhir berupa analisis dan pelaporan, (2) hasil penelitian berupa lembar validitas media yang dikembangkan, respon siswa sebagai pengguna media yang dikembangkan serta media pembelajaran dalam bentuk CD, (3) validitas dalam penelitian pengembangan ini meliputi validitas isi dan validitas konstruk, (4) respon peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran ini hanya meliputi ketertarikan dan manfaat media yang dikembangkan.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2007: 11-12) Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen – komponen utama dalam komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan. Sumber pesannya bisa guru, siswa dan orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atas juga guru.

Menurut Musfiqon (2011 : 124), hekekat dari pemilihan media adalah dengan mempertimbangkan optimilisasi pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada ketentuan baku dalam memilih media. Tidak ada media yang paling bagus dan paling jelek. Media yang bagus adalah media yang dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Media yang berbasis teknologi canggih tidak mesti efektif dan efisien dalam merealisasikan tujuan pembelajaran. Begitu juga media yang tradisional dan sederhana belum tentu selalu jelek dan tidak bisa mendukung pencapaian tujuan pembelaran. Artinya, media yang bagus adalah media yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga rujukan dan criteria utama dalam memilih media adalah kontribusi media dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

Validitas, berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana akurasi suatu instrumen atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Sementara menurut Van Den Akker (1999: 127) validitas dalam suatu penelitian pengembangan meliputi validitas isi dan validitas konstruk. Van Den Akker (1999: 127) menyatakan bahwa validitas isi adalah *the components of the intervention should be based on state-of-the-art knowledge* yang berarti komponen intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the-art*. Sedangkan validitas konstruk menurut Vanden Akker (1999: 127) adalah *all components should ben consistently linked the each other. If the intervention meets these requirements it is considered to be valid* yang berarti semua komponen harus berkaitan satu dengan yang lain. Jika intervensi memenuhi syarat tersebut dianggap sah.

Sujanto (1979:38) secara garis besar mendefinisikan bahwa respon atau tanggapan merupakan gambaran terhadap suatu hal yang tinggal di kesadaran seseorang setelah melakukan sebuah pengamatan.

Menurut Bimo (1980:16-17) respon adalah suatu perbuatan yang merupakan hasil dari akhir adanya simulasi atau rangsangan. Selanjutnya Bimo juga membagi respon menjadi dua yaitu: (a) respon yang reflektif (terjadi tanpa disadari oleh reseptor). Yaitu dimana reaksi dari stimulus yang diterima tidak sampai ke otak sebagai pusat kesadaran. (b) respon yang disadari, yaitu keadaan dimana stimulus yang diterima sampai ke otak sebagai pusat kesadaran dan benar-benar disadari oleh reseptor.

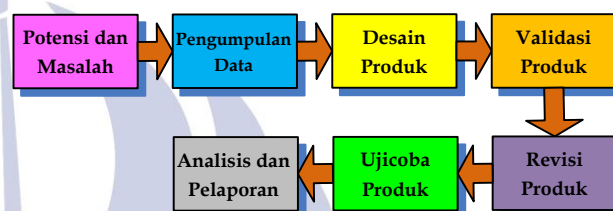
Sedangkan Ahmadi (1999:166) membagi respon menjadi dua, yaitu respon positif dan respon negatif. (a) respon positif, yaitu sebuah bentuk respon, tindakan atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan menerima, mengakui, menyetujui serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada. (b) Respon negatif, yaitu sebuah bentuk respon, tindakan atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan penolakan atau tidak menyetujui terhadap norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.

Lectora inspire merupakan sebuah aplikasi yang mudah digunakan dalam membuat presentasi dan multimedia pendidikan. Dalam aplikasi ini terdapat fitur-fitur pendukung yang menjadikan aplikasi ini lebih menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel di SMK Negeri 1 Driyorejo” merupakan penelitian pengembangan berdasarkan pada metode *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang dan menghasilkan produk serta prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas dan berkualitas. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Sehingga tujuan metode penelitian *research and development* (R&D) adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran pada mata pelajaran teknik kerja bengkel.

Tahapan dalam penelitian ini hanya menggunakan tujuh tahap saja. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai pada uji coba produk dan hasil akhirnya berupa analisis dan pelaporan. Hal ini dilakukan karena hasil penelitian ini tidak diproduksi secara massal (produk yang dihasilkan hanya sebuah produk awal) dan hanya diujikan secara terbatas. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian media pembelajaran teknik kerja bengkel yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, dan (7) analisis dan pelaporan. Adapun desain tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 1. Tahap Penelitian yang Dilakukan.

Tahap potensi dan masalah merupakan tahapan yang dilalui untuk mendapatkan potensi yang telah ada pada objek yang diteliti dan menemukan masalah yang terdapat pada penelitian ini. Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan sebagai bahan perencanaan pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Tahap desain produk digunakan untuk mendapatkangambaran umum mengenai produk media pembelajaran MPTKB yang dikembangkan. Tahap validasi produk merupakan tahapan untuk menilai produk apakah telah valid dikatakan sebagai media pembelajaran yang baik dan mendapatkan saran atau masukan sebagai bahan pertimbangan revisi media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap revisi produk menjelaskan mengenai kelemahan media pembelajaran yang dibuat dan kemudian dilakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap uji coba produk merupakan tahap pengujian cobaan media kepada peserta didik kelas XI TEI untuk memperoleh respon peserta didik mengenai produk yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu analisis dan pelaporan merupakan tahap dimana hasil validasi dan respon peserta didik dianalisis dan dilakukan pelaporan secara ilmiah.

Untuk menentukan ukuran penilaian beserta bobot nilainya digunakan skala penilaian yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Skala Penilaian.

Kategori		Bobot Nilai
Validasi Media	Respon Peserta Didik	
Sangat Valid	Sangat Baik	4
Valid	Baik	3
Tidak Valid	Tidak Baik	2
Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Baik	1

(Widoyoko, 2012: 105)

Pada Tabel 1 menunjukkan skala penilaian empat, yaitu: (1) sangat valid/baik, (2) valid/baik, (3) tidak valid/baik, dan (4) sangat tidak valid/baik. Skala penilaian diberikan kepada validator yang mengisi lembar validasi dan peserta didik yang mengisi lembar angket respon peserta didik. Kemudian total jawaban dianalisis menggunakan rumus berikut:

- Jumlah skor SV/SB untuk n responden = $n \times 4$
- Jumlah skor V/B untuk n responden = $n \times 3$
- Jumlah skor TV/TB untuk n responden = $n \times 2$
- Jumlah skor STV/STB untuk n responden = $n \times 1 +$

$$\Sigma \text{Jawaban Validator/Responden} = \dots\dots$$

(Widoyoko, 2012: 110)

Setelah melakukan penjumlahan jawaban validator atau responden, langkah selanjutnya yaitu menentukan prosentase penilaian validator atau responden dengan menggunakan rumus:

$$PPV/R = \frac{\Sigma SR}{\Sigma ST} \times 100\%$$

Keterangan:

- PPV/R = Prosentase penilaian validator/responden
- ΣSR = Jumlah total jawaban validator/responden
- ΣST = Jumlah total nilai tertinggi validator/responden

(Widoyoko, 2012: 110)

Langkah yang terakhir yaitu membuat kesimpulan dengan menentukan kriteria interpretasi skor yang diperoleh dari perhitungan prosentase penilaian untuk mengetahui validitas media dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Klasifikasi interpretasi skor penilaian ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Penilaian.

Kategori		Kriteria Interpretasi Skor (%)
Validasi Media	Respon Peserta Didik	
Sangat Valid	Sangat Baik	82 – 100
Valid	Baik	63 – 81
Tidak Valid	Tidak Baik	44 – 62
Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Baik	25 – 43

(Diadaptasi dari Widoyoko, 2012: 105)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan adalah media pembelajaran yang valid pada mata pelajaran teknik kerja bengkel yang diberi nama MPTKB. Data yang dianalisis adalah hasil validasi dari para validator dan angket respon peserta didik.

MPTKB yang berisi dua kompetensi dasar mata pelajaran teknik kerja bengkel dibuat menggunakan *lectora inspire*. Materi yang terdapat dalam MPTKB mengacu pada buku, website dari internet yang dapat dipertanggung jawabkan. Materi yang terdapat pada MPTKB berisi materi yang sesuai dengan materi pokok yang digunakan untuk memenuhi indikator yang terdapat pada silabus K13 mata pelajaran teknik kerja bengkel.

Tampilan awal MPTKB dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.

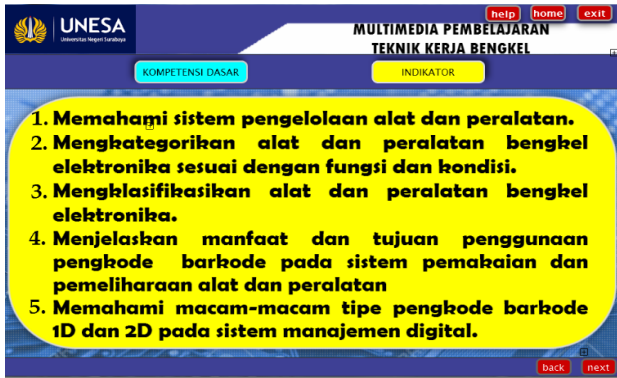


Gambar 2. Tampilan Halaman Utama.



Gambar 3. Tampilan Halaman Pendahuluan.

Saat pertama masuk ke halaman pendahuluan, maka akan muncul tampilan seperti Gambar 3. Untuk masuk ke konten indikator pengguna harus mengklik tombol indikator. Konten halaman berisi informasi indikator dari mata pelajaran yang dijadikan materi pada MPTKB. Hal itu seperti ditunjukkan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Tampilan Isi Halaman Indikator.



Gambar 7. Tampilan Halaman Materi KD2.



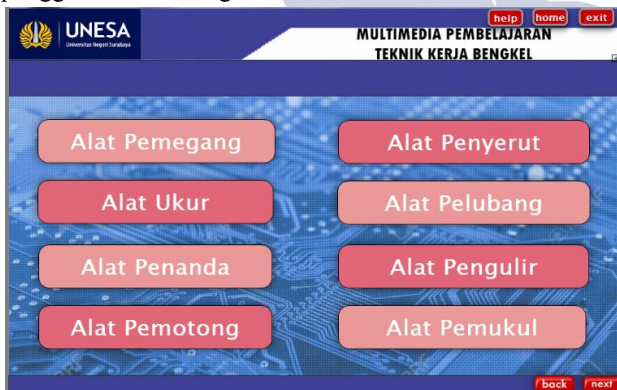
Gambar 5. Tampilan Isi Halaman Materi.

Saat pertama masuk ke halaman materi, maka akan muncul tampilan seperti Gambar 5. Untuk masuk ke konten materi KD I pengguna harus mengklik tombol 'MATERI KD I' dan untuk masuk ke konten materi KD II pengguna harus mengklik tombol 'MATERI KD II'.



Gambar 8. Tampilan Halaman Evaluasi.

Saat pertama masuk ke halaman evaluasi, maka akan muncul tampilan seperti Gambar 8. Untuk masuk ke konten soal evaluasi KD I pengguna harus mengklik tombol 'SOAL EVALUASI KD I' dan untuk masuk ke konten soal evaluasi KD II pengguna harus mengklik tombol 'SOAL EVALUASI KD II'.



Gambar 6. Tampilan Halaman Materi KD1.



Gambar 9. Tampilan Isi Halaman Profil.

Halaman ini berisi informasi terkait peneliti sekaligus pembuat media pembelajaran MPTKB. Mulai dari nama, tempat dan tanggal lahir, nama perguruan tinggi, NIM, prodi, jurusan, fakultas, dan *e-mail*.

Hasil Validasi Media

Validasi MPTKB ini melibatkan dua orang guru mata pelajaran teknik kerja bengkel dan tiga dosen Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Surabaya. Hasil dari validasi yang diberikan oleh lima orang validator ditabulasikan ke dalam tabel-tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi MPSAPG.

Kriteria Penilaian	Jumlah Pemilihan Skala Penilaian				Σ Jawaban Responden	Hasil Rating %
	1	2	3	4		
	Aspek Isi Materi					
	1	3	2	17	85	
	2	2	3	18	90	
	3	1	4	19	95	
	4	1	4	19	95	
	5	4	1	16	80	
	Jumlah				89	445
	Rerata				17,8	89
Aspek Bahasa	6	2	3	18	90	
	7	2	3	18	90	
	8	3	2	17	85	
	Jumlah				53	265
	Rerata				17,7	88,3
	Σ Rerata					88,65

Dari hasil Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil validasi media pada aspek materi mendapat prosentase sebesar 89%, sedangkan pada aspek bahasa mendapat prosentase sebesar 88,3%. Hasil rerata dari kedua aspek materi dan aspek bahasa mendapat prosentase sebesar 88,65%.

Hal ini berarti menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek isi termasuk dalam kategori sangat valid.

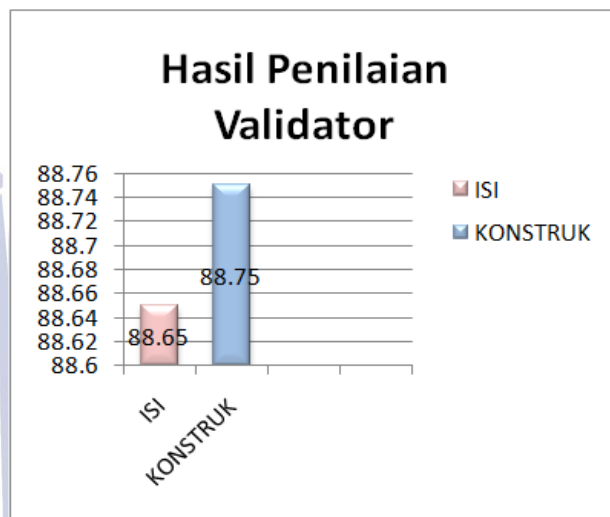
Tabel 4. Hasil Validasi MPSAPG.

Kriteria Penilaian	Ilustrasi	Jumlah Pemilihan Skala Penilaian				Σ Jawaban Responden	Hasil Rating %
		1	2	3	4		
		Aspek Konstruk					
	1.	4	1	16	80		
	2.	5		20	100		
	3.	2	3	18	90		
	4.	2	3	18	90		
	5.	2	3	18	90		
	6.	3	2	17	85		
	7.	3	2	17	85		
	8.	2	3	18	90		
	Jumlah				142	710	
	Rerata				17,75	88,75	

Dari hasil Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil validasi media pada aspek konstruk, kriteria penilaian untuk indikator 1 diperoleh prosentase sebesar 80%. Kemudian untuk indikator 2 diperoleh prosentase sebesar 100%. Sedangkan untuk indicator 3, 4, 5 dan 8 diperoleh prosentase sebesar 90%, dan untuk indikator 6 dan 7 diperoleh prosentase sebesar 85%. Kemudian dari tabel tersebut diperoleh rata-rata hasil rating indikator 1 sampai

8 sebesar 88,75%, hasil itu menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek konstruk termasuk dalam kategori sangat valid.

Dari seluruh penilaian para 5 orang validator terhadap media yang dikembangkan. Diperoleh data statistik bahwa dari 16 butir penilaian validasi, validator memberikan penilaian dengan skala 1 sebesar 0%, skala 2 sebesar 0%, skala 3 sebesar 45% dan skala 4 sebesar 55%. Hasil ini seperti ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Grafik Hasil Penilaian Validator.

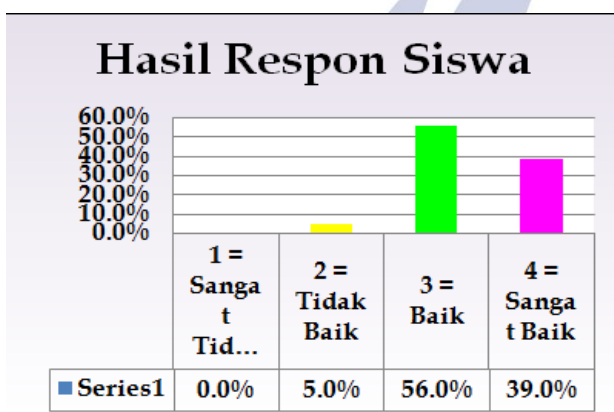
Respon Peserta Didik

Setelah media divalidasi oleh validator dan dinyatakan valid. Media yang dikembangkan kemudian diuji cobakan secara terbatas kepada peserta didik dan diambil responnya. Peserta didik yang diambil responnya yaitu kelas XI TEI dengan jumlah 31 orang, namun yang hadir dan mengikuti uji coba media berjumlah 28.

Jumlah peserta didik yang memberikan respon terhadap media pembelajaran yang diuji cobakan adalah 28 orang. Berikut hasil perhitungan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik.

Kriteria Penilaian	Jumlah Pemilihan Skala Penilaian				Σ Jawaban Responden	Hasil Rating %
	1	2	3	4		
Media						
1			21	7	91	81,25
2		8	12	8	76	67,86
3			11	17	101	90,18
4		2	21	5	87	77,68
		Jumlah Rerata			355	316,97
					88,75	79,24
Manfaat						
5		1	19	8	91	81,25
6			15	13	97	86,61
7			13	15	99	88,39
8			13	15	99	88,39
		Jumlah Rerata			386	344,64
					96,5	86,16
		Σ Rerata				82,7



Gambar 11. Grafik Presentase Hasil Respon Peserta Didik.

Dari Gambar 11 diperoleh data hasil respon peserta didik bahwasanya dari total 28 orang yang memberikan penilaian skala 1 sebesar 0%, skala 2 sebesar 4%, skala 3 sebesar 56% dan skala 4 sebesar 40%.

Berdasarkan hasil respon peserta didik yang terdapat pada tabel 5 maka diperoleh suatu prosentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) aspek media memperoleh prosentase sebesar 79,24% dan (b) aspek manfaat untuk siswa memperoleh prosentase sebesar 86,16%.

Dari kedua aspek tersebut dapat diambil nilai rata-rata dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tabel 4 dan tabel 5 di atas yakni sebesar 82,7%. Nilai rata-rata dari hasil penilaian siswa terhadap MPTKB dapat dikategorikan dalam kategori “sangat baik” dilihat berdasarkan tabel 2 yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan rentang 82% - 100%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan: (1) Validitas MPTKB secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata sebesar 87%. Hasil prosentase yang diperoleh ini berada pada rentang 82% -

100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teknik kerja bengkel yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk kedalam kategori sangat valid. (2) Respon peserta didik terhadap MPTKB secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,37%. Hasil respon yang diperoleh ini berada pada rentang 82% - 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teknik kerja bengkel mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang diberikan yaitu sebagai berikut : (1) Penelitian ini masih terdapat kekurangan pada konten media yang dikembangkan, berupa masih kurangnya dari aspek animasi. Sehingga diharapkan ada pihak yang akan meneruskan penelitian pengembangan media ini agar tercipta media pembelajaran yang sempurna dari semua aspek. (2) Diharapkan dapat dilakukan penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Sehingga dapat diperoleh suatu media pembelajaran yang layak untuk disebar luaskan. (3) Materi yang terdapat pada media yang dikembangkan tidak berisi semua materi mata pelajaran teknik kerja bengkel. Oleh karena itu untuk penelitian pengembangan selanjutnya diharap dapat dimasukkan seluruh materi teknik kerja bengkel kedalam konten materi di media.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bimo, Walgito. 1980. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Din Wahyudin. DKK. 2007. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Jakarta.
- Mas’ud, Muhammad. 2012. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Musfiqon, HM. 2011. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta, PT. Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Nieveen, et al. 1999. *Design approaches and Tool in Education and Training*. Springer Science: Bussiness Media Dordrecht.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara. Jakarta.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

- Sadiman, Arief S, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, Agus. 1979. *Psikologi Umum*. Jakarta: Aksara Baru.
- Van den Akker, Jan. et al. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Widoyoko, Eko P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

