

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PREZI* PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS XI DI SMAN 1 PAKEL

Neo Vidiasti

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung
Jl. Mayor Sujadi Timur No.7 Tulungagung 66221 Telp./Fax.: (0355) 321426
e-mail : diyasgradicca@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan media interaktif Prezi dengan materi pelajaran Microsoft Excel. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan media interaktif Prezi menggunakan metode penelitian Four-D. Pengembangan dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu tahap Define (pendefinisian), tahap Design (perancangan), tahap Develop (pengembangan), dan tahap Disseminate (diseminasi).

Penelitian ini diambil dari tiga aspek yaitu uji ahli media dan ahli materi, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, dan uji aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari ketiga aspek tersebut antara lain: (1) uji ahli media 91% dan ahli materi memperoleh nilai 82 % (memenuhi standar kualitas); (2) uji aplikasi memperoleh nilai 100% (layak digunakan); (3) uji coba kelompok kecil memperoleh 76% dan uji coba lapangan memperoleh 77% (layak digunakan). Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan media interaktif Prezi layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang paling penting yang mampu membentuk perkembangan manusia. Dalam aspek kehidupan, pendidikan sangat berhubungan dengan kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan sebagai bentuk dari apresiasi mencari sesuatu yang belum diketahui dan menambah pemahaman akan sesuatu hal. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai dirasa mempunyai dampak yang positif karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan.

Ardiyanta (2017), Agar siswa dapat belajar dengan baik dan menyenangkan, maka dibutuhkan media pembelajaran yang memadai. Dengan media pembelajaran yang memadai, akan membantu imajinasi siswa dalam mengenali benda dan sistem yang sesungguhnya sebelum siswa melakukan kegiatan praktikum. Media pembelajaran yang sering digunakan saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer [1]. Media pembelajaran modern yang dapat dihadirkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan berbagai aplikasi atau *software* komputer seperti *microsoft PowerPoint*, *adobe photoshop*, *prezi* dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa teks, gambar, suara, *video* bahkan film. Media pembelajaran tersebut juga dapat di akses dengan menggunakan komputer yang dapat di *copy* melalui *flashdisk*, *compact disk* maupun *memory card*.

Pada sebagian sekolah rata-rata sudah menggunakan *PowerPoint*. Namun ada juga sekolah yang masih menggunakan buku sebagai bahan ajar utama, salah satunya yaitu di SMAN 1 Pakel. Dari pengalaman yang saya rekam selama kegiatan Magang Tahun Ajaran 2016-2017 di SMAN 1 Pakel rata-rata masih menggunakan buku sebagai bahan ajar utama. Proses dari kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik namun tidak bisa secara maksimal karena siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Arin dan Sumarsih (2017), mengatakan pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya sehingga menimbulkan terjadinya perubahan tingkah laku dan sikap ke arah yang lebih baik. Media pembelajaran yang sangat berperan bagi perkembangan dari diri seseorang adalah ilmu dan keterampilan [2].

Dari penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Mata Pelajaran Tekonologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di SMAN 1 Pakel”.

II. LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Menurut Hasanah dan Nulhakim (2015), “Guru perlu mencari atau merancang media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa”. Untuk itu diperlukan suatu bahan ajar yang baik dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik sebagai penerima pesan serta diperlukan inovasi pada bahan ajar yang diterima oleh peserta didik [3].

Dalam meningkatkan mutu pendidikan, para guru membutuhkan bekal atau ilmu yang cukup banyak untuk melaksanakan pendidikan dan pembelajaran. Pada saat ini perkembangan teknologi telah menyentuh di berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Salah satu manfaat dari perkembangan teknologi ini adalah mendorong dunia pendidikan untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan dan memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Dalam rangka memanfaatkan teknologi tersebut, sekolah mewujudkannya dalam bentuk pengadaan fasilitas teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif

Salah satu strategi pembelajaran yang memanfaatkan media adalah pembelajaran menggunakan media interaktif. Pembelajaran menggunakan media interaktif memiliki landasan bahwa seseorang memiliki kemampuan berupa bakat yang berbeda satu sama lain. Media interaktif adalah alat pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik yang berisi materi pelajaran, latihan soal maupun latihan praktek dan cara evaluasi yang bertujuan untuk mencapai target.

Rumansyah (2016), mengatakan sebuah media merupakan satuan program belajar mengajar terkecil yang memuat rangkaian kegiatan belajar yang memuat kegiatan belajar yang rancang secara sistematis dan juga terarah. Biasanya juga disertai petunjuk atau pedoman penggunaannya baik bagi peserta didik maupun guru. Dalam penggunaannya, peserta didik dapat menyesuaikan tingkat belajar peserta didik sesuai dengan kemampuan peserta didik masing-masing [4].

Media interaktif dapat dibuat dengan menggunakan berbagai aplikasi atau software komputer seperti *PowerPoint*, *Adobe Photosop*, *Prezi* dan lain sebagainya. Media yang dihasilkan berupa teks, gambar, suara, *video* bahkan film dan dilengkapi tombol interaktif. Media tersebut juga dapat di akses dengan menggunakan komputer yang dapat di *copy* melalui *flashdisk*, *compact disk* maupun *memory card*. Andi Prastowo (2012), mengatakan media interaktif akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, simpel, mudah, indah dan juga lebih menyenangkan dengan adanya variasi yang di tambahkan pada media. Bahkan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menembus ruang dan waktu. Dengan demikian media interaktif bisa menjadi ekonomis dan praktis [5].

Fungsi Media Interaktif sebagai Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2011), mengatakan adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengamati fenomena-fenomena teknologi yang terus berkembang sangat diperlukan [6]. Hal tersebut dapat dijadikan alternatif agar peserta didik dapat mengamati dan mengaplikasikan fenomena tersebut secara langsung. Salah satu media yang dapat menjadi alternatif adalah media pembelajaran berupa media interaktif, karena dapat menyajikan informasi baik dalam bentuk tulisan, gambar, suara maupun *video* dalam berbagai bentuk sajian informasi.

Yushardi, dkk (2017), mengatakan perkembangan teknologi dan informasi juga merambah ke bidang pendidikan dengan munculnya berbagai *software* aplikasi untuk membuat media pembelajaran, seperti *Microsoft PowerPoint*, *Adobe Photoshop*, *Prezi* dan lain sebagainya [7]. Proses untuk membuat media

menggunakan media interaktif *Prezi* pun juga mudah, tampilan dan bentuknya pun juga menarik sehingga diyakini peserta didik menjadi tertarik mengikuti proses pembelajaran.

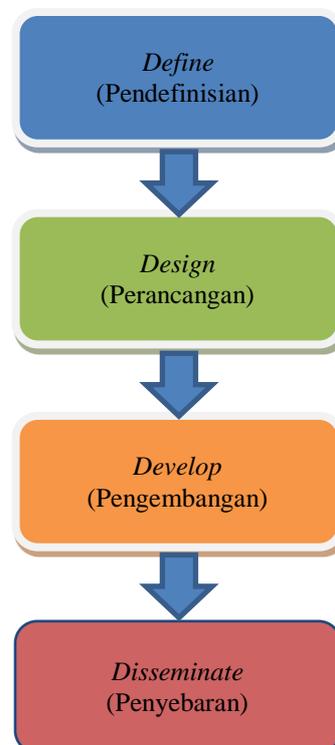
Software *Prezi*

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi, *Prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan en: *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka. Beberapa keunggulan dan kelemahan dalam perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Keunggulan :
 - a. Tampilan tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan *power point*.
 - b. Menarik ketika dalam mode presentasi, dengan menggunakan teknologi ZUI nya.
 - c. Lebih simpel dalam hal pembuatan animasi.
 - d. Pilihan tema menarik yang dapat di unduh secara *online*.
2. Kelemahan :
 - a. Karena hanya menggunakan teknologi ZUI (tampilan yang meng-*zoom*), *software* ini terlihat monoton.
 - b. Proses instalasinya membutuhkan koneksi internet.
 - c. Sulit untuk memasukkan simbol matematika.

III. METODE PENELITIAN

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dalam Abim (2015) [8]. Berikut alur utama model pengembangan 4D.



Gambar 1. Alur Model Pengembangan 4D

Istilah model dapat diartikan sebagai suatu objek atau konsep berupa tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur dan sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat penjelasan berikut saran yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Produk yang dihasilkan adalah *Prezi* yang akan digunakan

sebagai media pembelajaran modul interaktif siswa kelas XI SMAN 1 Pakel. Untuk mendapatkan produk yang sesuai, maka dalam pengembangan perangkat lunak ini perlu berdasarkan pada model pengembangannya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*four-D*) yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Model penelitian dan pengembangan 4D menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk.

1. Tampilan Menu Awal (*Home*)

Pada tampilan menu awal ketika media interaktif dibuka maka akan muncul tampilan seperti gambar 2 dibawah ini. Tampilan menu awal menampilkan judul materi pembelajaran dan seluruh bagian dari modul interaktif.



Gambar 2. Menu *Home*

2. Tampilan Menu Materi

Selain menu *Home* dalam media interaktif Prezi juga terdapat menu materi. Pada tampilan materi awal tersaji beberapa menu, antara lain yaitu materi pelajaran, SK & KD dan juga video pembelajaran. Adapun tampilan gambar sebagai berikut :



Gambar 3. Menu Materi

3. Tampilan Materi

Pada gambar 4 merupakan tampilan dari slide materi yang menampilkan materi media interaktif *Prezi* dimana gambar ini menjelaskan tentang salah satu dari isi materi yang akan dipelajari.



Gambar 4. Tampilan Materi

4. Tampilan *Video*

Selain materi gambar, pada modul interaktif dengan menggunakan *software Prezi* ini juga dapat menampilkan jenis *video* pendukung yang sesuai dengan materi yang diajarkan. *Video* berisi

materi yang akan dipelajari. Agar siswa tidak merasa jenuh melihat tampilan *Video*, maka diberi efek suara agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang diajarkan.



Gambar 5. Tampilan *Video*

5. Tampilan Profil

Pada tampilan profil berisi tentang biodata pembuat media interaktif *Prezi*, antara lain yaitu nama, tempat tanggal lahir, alamat lengkap dan lain sebagainya. Profil bertujuan untuk menunjukkan siapa yang membuat dan bagaimana media interaktif *Prezi* dibuat. Dan juga bila diperlukan dapat menghubungi ke alamat yang ada pada profil untuk keperluan tertentu menyangkut tentang media interaktif atau lain sebagainya.



Gambar 6. Tampilan Profil

6. Tampilan Petunjuk

Tampilan petunjuk berisi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif *Prezi* yang akan digunakan. Selain itu pada tampilan petunjuk juga menjelaskan isi dari materi pelajaran yang ada dalam media interaktif *Prezi*. Adapun tampilan pada petunjuk yaitu sebagai berikut :



Gambar 7. Tampilan Petunjuk

7. Tampilan *Quiz*

Pada media pembelajaran interaktif ini juga menyajikan soal materi pelajaran dalam bentuk *quiz*. *Quiz* tersebut tersaji dalam dua kategori, yaitu *quiz online* dan *quiz offline*. Jika media interaktif digunakan dalam koneksi internet maka peserta didik dapat mengakses *quiz* secara *online*. Dan jika tidak terdapat koneksi internet, maka peserta didik tetap dapat mengerjakan *quiz* secara *offline*.



Gambar 8. Tampilan *Quiz*

Berdasarkan hasil pengujian maka diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Pengujian Ahli Materi
Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan sebesar 82% maka dapat disimpulkan bahwa materi pada media pembelajaran dinyatakan “SANGAT LAYAK”. Namun terdapat beberapa masukan dari ahli materi, untuk menambahkan data konseptual supaya dapat dipahami secara lebih jelas.
2. Pengujian Ahli Media
Berdasarkan analisis dan perhitungan presentase kelayakan uji pada ahli media 1 maka diperoleh *persentase* 90%, sedangkan ahli media 2 maka diperoleh *persentase* 92,5%. Dari hasil kedua ahli media tersebut lalu diambil rata-rata sehingga memperoleh hasil kesimpulan sebesar 91,25%. Menurut tabel kriteria interpretasi kelayakan, maka media pembelajaran modul interaktif dengan menggunakan modul interaktif dengan menggunakan *prezi* pada materi *Microsoft Excel* termasuk kedalam “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran dilihat dari aspek media dengan beberapa revisi sesuai dengan saran.
3. Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan
Berdasarkan analisis dan perhitungan presentase kelayakan uji kelompok kecil maka diperoleh *persentase* 76%, sedangkan uji lapangan maka diperoleh *persentase* 77%, maka termasuk kedalam “Layak”.
4. Uji Aplikasi
Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi memenuhi standar dari aspek uji aplikasi sejumlah 100% atau “Sangat Layak”. Tabel presentase kelayakan dengan pengukuran hasil dari skor yang didapat dan dihitung dengan rumus.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Mata Paelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI Di SMAN 1 Pakel ini melalui beberapa tahapan anatara lain yaitu : *Define* (menganalisis kebutuhan media yang digunakan dalam proses pembelajaran TIK, mengidentifikasi siswa dan lingkungan sekolah untuk mendesain dan menyusun media, analisis materi, mendesain dan menyusun media hingga didapatkan rancangan media pembelajaran berbasis *Software Prezi* yang sesuai), *Design* (pembuatan rancangan produk yang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan di SMAN 1 Pakel), *Develop* (validasi ahli materi oleh guru TIK SMAN 1 Pakel dan ahli media oleh dosen Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP PGRI Tulungagung, revisi produk, serta uji coba produk pada siswa kelas XI SMAN 1 Pakel), *Disseminate* (penyebaran media pada kelas uji coba dan evaluasi efektivitas media yang dikembangkan di SMAN 1 Pakel).
2. Hasil dari pengujian angket media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Software Prezi* mengambil dari standar uji *ISO 9126* yang disesuaikan dengan pedoman penyusunan dan penulisan skripsi program sarjana tahun 2017 STKIP PGRI Tulungagung dimana pengujian dilakukan pada uji kelompok kecil dan uji lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ardiyanta, A. S. 2017. Desain Prototipe Media Pembelajaran Simulasi Sistem Rem Mobil Untuk Pembelajaran Siswa SMK Jurusan Otomotif. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika, Vol 02, No 02, 2017 : 113-117.
- [2] Arin Dwi Cahyanti, Dra. Sumarsih, M.Pd. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian. Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 8 Tahun 2017.

Yogyakarta.

- [3] Umrotul Hasanah, Lukman Nulhakim. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, Vol 1, No 1, 2015. Jakarta
- [4] Muhammad, Rumansyah. 2016. Perbedaan Pengaruh Pembelajaran dengan Menggunakan Modul Interaktif dan Modul Konvensional terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. hal.54-62. Kalimantan Selatan.
- [5] Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta: DIVA, 2012), hal. 110-111
- [6] Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [7] Yushardi, dkk. 2017. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- [8] Abim Ardhe Karisma. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Aurora 3D Presentation Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMKN 2 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan*. Yogyakarta.