

**PREZI INTERACTIVE LEARNING MEDIA DEVELOPMENT IN
SOCIAL LESSON TO SEVENTH GRADE 25 JUNIOR HIGH SCHOOL
PEKANBARU**

Maesa Saputra¹), Suarman²), Hardisem Syabrus³)

Email: maesasaputra1005@gmail.com ¹), suarman@lecturer.unri.ac.id²), hardi_545@yahoo.co.id³)

No.Hp: 0813-6447-5846

*Economic Education Study Program
Department of Social Sciences Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This research have a purpose to implement the development and feasibility study of interactive learning media Prezi in social lesson.. The research method used is research and development (R&D) which adapts the Brog and Gall model which has been modified by Sugiyono. The research data was obtained through a questionnaire instrument used by validators of media experts, material experts and users (teachers) each as many as two people to provide an evaluation of the development of the media created. The results showed that after several revisions were carried out in accordance with the results of the validator's assessment, it was finally obtained that the Prezi interactive learning media, especially in social lessson was in the very good category and deserved to be used. Because this research has not been continued with a limited trial, the researcher gives suggestions to further researchers so that the results of the research are very useful and are expected to be carried out at the trial stage (implementation stage).*

Key Words: *Media, Developing, Prezi*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PREZI PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 25 PEKANBARU

Maesa Saputra¹), Suarman²), Hardisem Syabrus³)

Email: maesasaputra1005@gmail.com¹), suarman@lecturer.unri.ac.id²), hardi_545@yahoo.co.id³)

No.Hp: 0813-6447-5846

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan pengembangan dan kajian kelayakan media pembelajaran interaktif prezi pada mata pelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang mengadaptasi model *Brog and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Data penelitian diperoleh melalui instrument angket yang digunakan oleh validator ahli media, ahli materi dan pengguna (guru) masing-masing sebanyak dua orang untuk memberikan evaluasi terhadap pengembangan media yang dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan beberapa kali revisi sesuai dengan hasil penilaian validator, akhirnya diperoleh bahwa media pembelajaran interaktif *Prezi* ini khususnya pada mata pelajaran IPS termasuk kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Hanya saja dikarenakan dalam penelitian ini belum dilanjutkan dengan uji coba terbatas, maka peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya supaya hasil penelitian sangat bermanfaat diharapkan untuk dilakukan pada tahap uji coba (tahap implementasi).

Kata Kunci: Media, Pengembangan, Prezi

PENDAHULUAN

Pada abad 21 terjadi perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan teknologi, media dan kurikulum. Hal ini disebabkan adanya perubahan yang sangat pesat tentang perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Yusuf, *et al.*, 2015). Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pembelajaran abad 21 terutama dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang mandiri dengan memanfaatkan lingkungan baik didalam maupun diluar sekolah. Secara tidak langsung dengan adanya wabah pandemi *covid 19*, maka dilaksanakan program *stay at home* sebagai upaya dalam menekan perluasan *covid 19*. Sehingga pembelajaran dilaksanakan secara virtual, hal ini secara tidak langsung pembelajaran menggunakan teknologi informasi yang mendorong kesiapan dan penguasaan teknologi (Ratu, *et al.*, 2020).

Di era pandemi *covid 19* guru dituntut untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menjawab tantangan pembelajaran abad 21. Pengembangan dapat juga memodifikasi sesuatu yang sudah ada, kemudian dikemas sesuai dengan perkembangan zaman dan kepentingan tertentu. Seorang pendidik kadang mengalami masalah dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran khususnya disekolah yang dijadikan tempat penelitian dikarenakan banyaknya guru yang sudah berusia senja dan sebagian pendidik tidak melek akan teknologi terkini. Maka sangat dibutuhkan alat atau media pembelajaran yang tepat, baik, efektif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui peningkatan kemampuan ingatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang ditawarkan adalah suatu alat presentasi dramatis dimana siswa menyaksikan demonstrasi visual yang diyakini mampu meningkatkan kemampuan ingatan siswa hingga mencapai lebih dari 50%. Media pembelajaran yang dimaksud adalah *Prezi*, yaitu suatu alat presentasi digital yang mampu menyajikan tulisan, gambar, video baik *online* maupun *offline*, yang dilengkapi dengan audio dan animasi kekinian yang mampu memberikan pengalaman dramatis bagi siswa sehingga materi pembelajaran yang disajikan melalui *Prezi* berkesan dan membekas di dalam pikiran dan ingatan siswa lebih dari pada alat presentasi digital lainnya seperti *Power Point* dan *Macromedia Flash*.

Prezi adalah menjadi tawaran utama untuk memberikan solusi dari permasalahan diatas. Program ini menciptakan animasi dan konten multimedia interaktif dengan desain program hadir secara konsisten di seluruh *desktop* dan beberapa perangkat, termasuk *tablet*, dan *smartphone*. Sehingga jika pembuatan multimedia pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPS tersebut didesain menarik maka akan sangat efektif dan cepat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia akan lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaiannya. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi dengan program yang dibutuhkan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 25 Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Pekanbaru yang beralamat di Jalan Kartama, Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang mengadaptasi model *Brog and Gall* yang telah dimofikasi oleh Sugiyono dan dalam penelitian ini peneliti membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan sesuai kebutuhan penelitian. Subjek pengembangan adalah media pembelajaran menggunakan media *prezi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kebutuhan Manusia untuk kelas VII di SMPN 25 Pekanbaru. Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari data kuantitatif yaitu instrumen penilaian yang diisi oleh evaluator dalam angket evaluasi media pembelajaran dan data kualitatif berupa komentar/review tertulis dari angket hasil evaluasi ahli materi, ahli media dan pengguna (guru) yang diberikan. Instrument yang digunakan dalam penelitian pengembangan media interaktif *prezi* pada mata pelajaran IPS Kelas VII materi Kebutuhan Manusia adalah angket evaluasi media pembelajaran dan dokumentasi. Data yang diperoleh selanjutnya di deskripsikan sesuai konversi skor dari sukarjdo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi* ini mengadaptasi model *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dan dalam penelitian ini membatasi prosedur pengembangan yang hanya terdiri dari enam prosedur pengembangan, yaitu prosedur pertama potensi dan masalah, prosedur kedua pengumpulan data, prosedur ketiga desain media pembelajaran, prosedur keempat evaluasi media pembelajaran, prosedur kelima revisi media pembelajaran dan prosedur yang terakhir analisa dan pelaporan.

Pada prosedur pertama peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat di tempat penelitian antara lain yaitu metode pembelajaran masih berorientasi pada guru dan selama pandemi *covid* hanya memberikan tugas tanpa menggunakan media pembelajaran yang interaktif selama pembelajaran daring, masih banyak nya guru yang kurang memahami teknologi terkini untuk membuat media pembelajaran interaktif, kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan turunnya minat siswa untuk belajar sehingga siswa banyak tidak mengikuti proses pembelajaran, kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Potensi yang peneliti temukan adalah media interaktif *prezi* dapat menjadikan 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.

Setelah potensi dan masalah telah diketahui, maka selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan data dengan melakukan pengkajian terhadap materi dan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media sehingga diperoleh data yaitu materi yang dipilih adalah kebutuhan manusia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VII dan untuk perangkat pembuatan media terdiri dari *software* atau perangkat lunak untuk sistem operasi yaitu *windows 10* dan *prezi desktop* serta *hardware* berupa satu unit laptop asus, RPP, buku mata pelajaran IPS kelas VII yang relevan.

Setelah mengumpulkan data, selanjutnya membuat produk awal media pembelajaran, peneliti mendesain produk awal yang akan dikembangkan yaitu berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* pada materi kebutuhan manusia di kelas VII. Rancangan media ini menggunakan beberapa sumber buku yang relevan. Spesifikasi produk yang dikembangkan ini memperhatikan hasil analisis kebutuhan di sekolah dan informasi berupa landasan teoritis yang memperkuat produk yang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *prezi* ini antara lain yaitu, melakukan analisis kurikulum, menganalisis materi yang akan dibahas, menyusun media *prezi* sesuai dengan standar kompetensi dan menambahkan gambar, animasi, simulasi dan video pada media *prezi*.

Selama proses pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi*, peneliti melakukan prosedur evaluasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan pengguna (guru) untuk memvalidasi media pembelajaran interaktif tersebut. Kegiatan yang dilakukan para ahli atau evaluator adalah mengoreksi, menelaah, memperbaiki, serta menyarankan agar media pembelajaran interaktif *prezi* layak untuk dikembangkan di kelas VII SMP Negeri 25 Pekanbaru. Hasil evaluasi media pembelajaran interaktif *prezi* antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi dari Kedua Ahli Materi

No	Evaluator	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Evaluator 1	4,67	Sangat Baik
2.	Evaluotr 2	4,0	Baik

Sumber: Data Olahan, 2021

Ahli materi pertama menilai bahwa media pembelajaran interaktif *prezi* termasuk dalam kategori sangat baik sedangkan ahli materi kedua menilai bahwa media pembelajaran *prezi* termasuk dalam kategori baik.

Tabel 2. Hasil Evaluasi dari Kedua Ahli Media

No	Evaluator	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Evaluator 1	3,50	Baik
2.	Evaluator 2	4,25	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan, 2021

Ahli media pertama menilai bahwa media pembelajaran interaktif *prezi* termasuk dalam kategori baik sedangkan ahli media kedua menilai bahwa media pembelajaran *prezi* termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 3. Hasil Evaluasi dari Kedua Pengguna

No	Evaluator	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Evaluator 1	4,00	Baik
2.	Evaluator 2	4,40	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan, 2021

Pengguna pertama menilai bahwa media pembelajaran interaktif *prezi* termasuk dalam kategori baik sedangkan pengguna kedua menilai bahwa media pembelajaran *prezi* termasuk dalam kategori sangat baik.

Setelah melalui tahap evaluasi media pembelajaran, media di revisi dan diperbaiki sesuai hasil evaluasi dari masing-masing evaluator media pembelajaran sehingga diketahui kelemahannya dan kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki oleh peneliti. Revisi media pembelajaran berdasarkan review atau komentar dari setiap evaluator yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan pengguna (guru). Media *prezi* juga sudah di revisi sesuai review dari setiap evaluator, namun terdapat kekurangan dari tahap evaluasi ini disebabkan tidak mengikutsertakan peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

Prosedur terakhir yang peneliti lakukan adalah analisa dan pelaporan, berdasarkan data hasil observasi lapangan, maka spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah *prezi* yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Perencanaan pengembangan melalui beberapa tahap yang mana tahap awal adalah analisis kurikulum dan analisis materi yang akan di bahas. Berdasarkan hasil analisis kurikulum dan analisis materi di dapatkan pengimplementasian kurikulum 2013 dalam pembelajaran menekankan penggunaan pendekatan saintifik (Benyamin, 2016). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Trianto (2010) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Salah satu materi IPS di sekolah menengah pertama adalah Kebutuhan Manusia, sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 pembelajaran di kelas hendaknya menggunakan pendekatan saintifik. Ini artinya pada pembahasan tentang Kebutuhan Manusia, siswa belajar melalui aktivitas 5M yaitu mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan (Rodhi, 2014).

Tahap pengembangan yang selanjutnya adalah menyusun media *prezi* sesuai dengan standar yang telah ditetapkan dan produk Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* untuk kelas VII di SMP Negeri 25 Pekanbaru di tampilkan dalam bentuk satu halaman situs yaitu <https://prezi.com/p/hkgrvvcbswoo/?present=1> Program utamanya yaitu *Prezi Desktop*. Produk Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* ini berisi materi Kebutuhan Manusia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMP. Media ini telah dievaluasi oleh ahli materi, ahli media dan pengguna (guru) serta telah memperoleh tanggapan dan saran dari masing-masing ahli. Media ini telah menempuh tahap-tahap dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi*.

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menentukan kelayakan media yang sedang dikembangkan. Hasil evaluasi oleh dua ahli materi mendapatkan nilai 4,67 (Sangat Baik) dari ahli materi 1 dan 4,0 (Baik) dari ahli materi 2. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis *prezi* pada materi kebutuhan manusia untuk tingkat SMP kelas VII sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi media yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *prezi* sudah baik tetapi perlu adanya perbaikan-perbaikan agar lebih layak dan lebih baik ketika digunakan sebagai media pembelajaran. Media sudah direvisi sesuai saran dari ahli media, hasil evaluasi oleh dua ahli media mendapatkan nilai 3,50 (Baik) dari ahli media 1 dan 4,25 (Sangat Baik) dari ahli media 2. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis *prezi* sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil evaluasi yang terakhir oleh pengguna (guru) mendapatkan nilai 4,00 (Baik) dari pengguna 1 dan 4,40 (Sangat Baik) dari pengguna 2 dan hasil evaluasi dari pengguna

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dan dapat membantu pengguna (guru) dalam melakukan proses pembelajaran agar lebih menarik minat peserta didik.

Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* ini yaitu proses pembuatan media pembelajaran interaktif *prezi* dengan tampilan *visual* yang menarik, program media pembelajaran interaktif *prezi* dapat diakses dari manapun melalui internet, kemampuan program media pembelajaran interaktif *prezi* yang memudahkan audience untuk memahami pemikiran kompleks, ide-ide atau informasi *visual* lainnya sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, program media pembelajaran interaktif *prezi* mengubah paradigma terhadap mekanisme aplikasi media pembelajaran interaktif yang biasanya berjajar vertikal, kini dengan media yang berbasis *prezi* sebuah halaman dipadu dengan konsep *mind mapping* sudah cukup untuk menyelesaikan keseluruhan presentasi hingga tuntas, hal semacam ini karena efek dari *The Zooming Presentation* dan selama pembelajaran daring berlangsung peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran menggunakan bantuan media *prezi*, karena memberikan hal yang baru dan unik selama proses pembelajaran karena biasanya pembelajaran daring hanya monoton atau hanya penjelasan guru melalui *Google Class* ataupun melalui *Whastapp Group*.

Adapun kelemahan media pembelajaran interaktif berbasis *prezi* ini yaitu pengguna harus mendaftar dulu dengan akun *prezi* di internet dan menjalankan file crack agar dapat menjalankan program secara maksimal, jika tidak pengguna harus melakukan pembayaran di *prezi* agar semua program dapat berjalan dengan maksimal. Peneliti tidak mengikutsertakan peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

Dalam media pembelajaran interaktif *prezi* ini terlihat berbasiskan *mind map*, hal ini sangat bermanfaat bagi berkembangnya fungsi otak peserta didik. Sebab, *mind map* adalah suatu teknis grafis yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berpikir dan belajar. Peserta didik juga semakin tertarik dengan proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi* untuk kelas VII di SMP Negeri 25 Pekanbaru menghasilkan kesimpulan sebagai berikut, pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi* untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 25 Pekanbaru dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Kebutuhan Manusia telah melewati proses atau tahap pengembangan media dengan prosedur pengembangan yang di adaptasi dari R&D, namun peneliti membatasi sehingga terdiri dari enam prosedur penelitian pengembangan antara lain yaitu prosedur pertama potensi dan masalah, prosedur kedua pengumpulan data, prosedur ketiga desain media pembelajaran, prosedur ke empat evaluasi media pembelajaran, prosedur ke lima revisi media pembelajaran dan prosedur ke enam analisa serta pelaporan. Kelayakan media pembelajaran interaktif *prezi* untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 25 Pekanbaru dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Kebutuhan Manusia sudah dikategorikan layak karena melalui prosedur evaluasi media pembelajaran menurut ahli

materi, ahli media dan pengguna (guru) yang bertugas untuk mengevaluasi dan memberikan masukan serta saran pada media pembelajaran interaktif *prezi* untuk kelas VII di SMP Negeri 25 Pekanbaru menunjukkan bahwa media ini untuk aspek penilaian materi mendapatkan skor 4,67 (Sangat Baik) dari ahli materi 1 dan 4,0 (Baik) dari ahli materi 2, untuk aspek penilaian media mendapatkan skor 3,50 (Baik) dari ahli media 1 dan 4,25 (Sangat Baik) dari ahli media 2 dan untuk aspek penilaian pengguna mendapatkan skor nilai 4,00 (Baik) dari pengguna 1 dan 4,40 (Sangat Baik) dari pengguna 2. Berdasarkan evaluasi dari ahli materi, ahli media dan pengguna (guru) maka media pembelajaran interaktif *prezi* ini dinyatakan layak untuk digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Rekomendasi

Dari hasil penelitian serta kesimpulan dari peneliti dan dengan segala kerendahan hati, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang sekiranya dapat dijadikan bahan pembahasan dan kajian lebih lanjut. Dalam rangka pengembangan keilmuan pendidikan. Adapun rekomendasi tersebut dibagi menjadi tiga bagian yaitu untuk sekolah, guru dan siswa. Untuk sekolah hendaknya sekolah lebih memanfaatkan kembali fasilitas yang ada di sekolah terutama fasilitas internet untuk proses pembelajaran peserta didik khususnya selama pembelajaran daring berlangsung, perlu adanya training pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi guru-guru di SMP Negeri 25 Pekanbaru sehingga proses pembelajaran tidak terlalu monoton. Untuk guru hendaknya meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan prestasi peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran daring berlangsung. Media yang ada hendaknya diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga peserta didik pun tertarik walaupun dalam proses pembelajaran daring. Dan yang terakhir untuk siswa hendaknya menambah wawasannya dengan cara memperhatikan penjelasan dari guru juga berlatih mencari informasi-informasi pendukung dari sumber-sumber lainnya misalnya internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Ratu, D., Uswatun, A., & Pramudibyanto, H. 2020. Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19 Pendahuluan. 10(1), 41–48.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif. Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.

Yusuf Rodhi, M. O. H. A. M. M. A. D. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 3(2).

Yusuf, I., Widyaningsih, W., & Purwati, D. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Modern Berbasis Media Laboratorium Virtual*. Pancaran, 4(2), 189–200.