

Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Presentation Kelas VII MTS Mathlaul Anwar Margahayu Bogor

Tri Rahman Yusuf, Dedi Supriadi, dan Umi Fatonah
Universitas Ibn Khaldun

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor
tryrahmanyusuf@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu diantaranya: (1) mengembangkan media pembelajaran *Prezi Presentation* pada mata pelajaran IPA dengan tema benda langit anggota tata surya, (2) menguji tingkat kelayakan media pembelajaran *Prezi Presentation* pada mata pelajaran IPA dengan tema Materi Pencemaran Air. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan metode ADDIE yang diantaranya meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelayakan media pembelajaran *Prezi Presentation* dan objek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di MTS Mathlaul Anwar Margahayu Bogor. Uji kelayakan dilakukan dengan cara uji perorangan (*One to One*) terhadap 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media, juga 3 peserta didik. Selain itu juga dilakukan uji kelompok kecil (*Small Group*) terhadap 9 peserta didik. dan (2) media pembelajaran *whiteboard animation* ini layak digunakan berdasarkan hasil uji coba media oleh para ahli dan peserta didik.

Kata Kunci: *Research and Development, ADDIE, Ilmu Pengetahuan Alam*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) yaitu proses perubahan sikap dan tata laku seorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia pasal 1 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, pengertian 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 (Sisdiknas, 2003).

Ilmu Pengetahuan Alam atau yang sering disebut dengan Sains berupaya untuk membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis habisnya. sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu proses belajar mengajar dalam kelas. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan belajar siswa. Terdapat beberapa media pembelajaran antara lain adalah ceramah, cetak, audio, audio visual, *power point (slide)*, dan komputer.

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan

yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah antara lain dari media cetak, visual, audio visual, komputer, dan multimedia.

Pada era modern teknologi yang tersedia harus dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran dalam pendidikan yang disediakan di sekolah. Dari hasil observasi yang dilakukan pada bulan Januari-februari 2022, yang menjadi permasalahan pada mata pelajaran IPA disini ialah masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran ceramah Media Pembelajaran yang tersedia hanya buku-buku pelajaran, belum terapat media pembelajaran intraktif yang dimiliki guru dalam mata pelajaran IPA. Hal tersebut yang menjadikan minat belajar siswa menurun, siswa menjadi pasif dan mudah bosan. Efek dari hal tersebut ialah menurunnya prestasi siswa dalam belajar. Karena, jarang sekali guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan efektif, seperti halnya media pembelajaran berbasis *Prezi Presentation*. Dimana pada pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan belajar siswa dan meningkatkan prestasi siswa.

Dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran *Prezi* memiliki manfaat dan keuntungan tersendiri bagi siswa. Dengan menggunakan media ini maka proses belajar mengajar ini menjadi lebih menyenangkan, memiliki unsur interaktifitas yang lebih tinggi, dan menjadikan siswa mengingat pelajaran lebih banyak. Sehingga prestasi dan minat belajar siswa meningkat.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*). Penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan produk yang kemudian diujikan keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016).

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah desain media pembelajaran, maka penelitian ini hanya menggunakan 5 tahap Dalam penelitian ini peniliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah pengembangan model berbasis sistem salah satunya adalah model desain pembelajaran ADDIE, tahapan pengembangan terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.

Dari sembilan lima tersebut, peneliti menganggap bahwa langkah tersebut merupakan tahap dalam melakukan pengembangan. Dengan demikian, pada penelitian ini, mencakup pada penelitian pengembangan.

Penelitian ini dilakukan di MTS Mathlaul Anwar Margahayu Bogor pada tahun ajaran 2022/2023. Data penelitian akan dikumpulkan dengan melakukan studi dokumentasi dan menyebarkan kuesioner kepada peserta didik kelas VII. Setelah data terkumpul, selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif sehingga menjadi dasar dalam menghasilkan sebuah desain media pembelajaran berbasis *Prezi Presentation* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Adapun pada penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif. Data kualitatif ini berdasarkan dari hasil wawancara analisis kebutuhan dengan kepala sekolah, guru dan wali siswa. Sedangkan data kuantitatif ini

berdasarkan dari hasil angket penilaian para ahli, penilaian pada angket ini berdasarkan skor dari skala likert.

Tabel 1. Skala Likert

Kategori	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Instrumen pengumpulan data peneliti menggunakan data wawancara dan angket. Wawancara dilakukan saat analisis kebutuhan dengan kepala sekolah, guru dan wali siswa sebelum penelitian dilakukan. Angket merupakan metode pengumpulan data melalui faktor pernyataan yang diisi oleh para responden (Prasetyo, 2017). Pada penelitian ini penggunaan angket hanya pada ahli saat validasi produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjelaskan desain media pembelajaran berbasis Prezi Presentation dengan model yang dikembangkan dalam Penelitian berikut ini disajikan berdasarkan tahap perencanaan yang di adopsi dari model pengembangan ADDIE. Adapun langkah-langkah dalam model ADDIE yaitu sebagai berikut:

1. Analysis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan.

2. Design

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3. Development

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4. Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Tujuan utama tahap implementasi, yaitu sebagai berikut:

- a) Membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesenjangan siswa.
- c) Menghasilkan output kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam diri siswa. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan

model/metode berikutnya.

5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan menyebarkan angket uji kelayakan kepada para ahli secara perorangan.

Lalu setelah uji coba terhadap para ahli, dilakukan pula uji coba perorangan dari 3 orang peserta didik dan uji kelompok kecil terhadap 12 orang peserta didik yang dipilih secara acak berdasarkan tingkat kemampuan baik, sedang, dan rendah. Hasil penilaian dari kelayakan uji coba ahli media 79% dikategorikan (Layak). Selanjutnya hasil penilaian dari kelayakan uji coba ahli materi 84% dikategorikan (Sangat Layak). Lalu hasil penilaian dari kelayakan uji coba ahli bahasa 69% dikategorikan (Layak). Kemudian hasil penilaian dari kelayakan uji coba perorangan 73% dikategorikan (Layak). Dan hasil penilaian dari kelayakan uji coba kelompok kecil 82,3% dikategorikan (Sangat Layak).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Penelitian ini menggunakan pendekatan lima tahap, dengan peneliti mengidentifikasi tahap tahap sebagai tahap di mana pengembangan berlangsung. Oleh karena itu, dalam penelitian ini termasuk kajian pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi Presentation* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Di MTS Mathlaul Anwar Margahayu Bogor. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi Presentation* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam VII layak digunakan untuk pembelajaran di kelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Prasetyo, E. (2017). Analisa Penerimaan Terhadap Pengguna Aplikasi Go Pay Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). Alfabeta
- Rosdakarya. Tarsito, S. (2014) 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D', Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung:
- Syaodih Nana, S. (2013) 'Metode penelitian pendidikan', Bandung: PT Remaja