

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Prezi pada Bidang Studi IPS Materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia Kelas VIII SMP

Yunaldi^{1*}, Zuwirna²

^{1,2}Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

* e-mail: yunaldikt99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi Prezi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D), model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian. Berdasarkan hasil dari validasi materi diperoleh nilai 4,78 “Sangat Layak” sehingga materi dinyatakan layak untuk digunakan, hasil validasi media I diperoleh nilai 4,5 “Sangat Layak” dan validasi ahli media II diperoleh nilai 4,65 “Sangat Layak”, sehingga media dikategorikan layak untuk dicobakan. Selanjutnya uji coba praktikalitas siswa diperoleh diperoleh nilai 4,38 “Praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Prezi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP layak dan praktis untuk digunakan

Keywords: Media Pembelajaran, Aplikasi Prezi, Ilmu Pengetahuan Sosial



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk menciptakan manusia yang cendikia, mandiri, berkepribadian dan menjadi tolak ukur kemajuan suatu negara agar tidak tertinggal dengan negara lain (Syam, 2015). Pada hakikatnya manusia adalah makhluk yang membutuhkan pendidikan, sesuai dengan pendapat Mardiansyah (2016) bahwa pendidikan merupakan intuisi utama dalam upaya membangun kualitas sumber daya manusia (SDM) yang diharapkan suatu negara.

Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, guru harus mampu mengembangkan pembelajaran aktif, merangsang semangat siswa dan memungkinkan siswa ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar karena salah satu tujuan yang ingin di capai yaitu hasil belajar yang baik (Handayani & Belajar, 2017). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah menerima pengalamannya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fadhilaturrehmi, 2017). Kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa didalam kelas harus dapat dilaksanakan kedalam situasi-situasi diluar sekolah (Sudjana & Rivai, 2011). Pembelajaran merupakan kegiatan untuk menciptakan kondisi agar siswa belajar. Teori belajar *behavioristic* menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Proses pembelajaran melibatkan hubungan antara guru dan siswa untuk mendapatkan stimulus dan respon dalam bentuk interaksi langsung atau interaksi melalui bidang studi.

Bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang sejarah dan hubungan sosial sehingga IPS bukan hanya penguasaan kumpulan ilmu pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Ini menunjukkan bahwa IPS merupakan suatu ilmu untuk meningkatkan pengetahuan atau pemahaman mengenai sejarah dan mengenai persoalan tentang kehidupan sosial yang ada di masyarakat. Studi IPS menuntut siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir agar siswa aktif dalam memecahkan suatu masalah (Nursoviani, dkk, 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi di SMP kelas VIII pada hari Senin tanggal 14 Maret 2022 dan hari Selasa tanggal 15 Maret 2022, maka penulis menemukan fenomena seperti 1) kurangnya

keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini didukung pendapat Hikmah (2020) bahwa faktor yang menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah penyampaian materi pembelajaran yang selalu berpusat pada guru. Guru lebih banyak mengkomunikasikan informasi kepada siswa melalui ceramah, sehingga mengakibatkan kurangnya kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran; 2) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran kurang bervariasi yaitu guru hanya menyampaikan materi secara lisan kemudian meminta siswa mengikuti materi tersebut melalui buku pembelajaran, Rahim, dkk (2019) juga berpendapat sama bahwa siswa masih menggunakan bahan cetak yang disediakan oleh sekolah selama mereka belajar. Bahkan di beberapa mata pelajaran, guru meminta siswa menggunakan buku secara bergiliran; 3) Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar yang ada di buku paket belum memanfaatkan media berbasis teknologi. Hal ini didukung pendapat Rahim, dkk (2019) yang mengatakan bahwa sebagian besar pembelajaran di sekolah masih tradisional, dengan menggunakan papan tulis sebagai media, ditambah guru yang masih belum bisa menggunakan berbagai teknologi untuk menyampaikan materi; 4) Kemampuan yang dimiliki guru dalam menghasilkan media masih terbatas; 5) Siswa terlihat bosan, kurang antusias. Saragih, dkk (2022) menjelaskan bahwa selama proses pembelajaran, sebagian besar siswa tidak fokus pada apa yang dikatakan guru. Mereka lebih suka berbicara dengan teman satu mejanya, ada juga yang mengantuk. Bahkan, guru berulang kembali memperingatkan tetapi tidak ada yang membaik; dan 6) tidak semua materi dapat disampaikan atau cocok dengan penceritaan saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Sekali dan Jainab (2019) yang menjelaskan bahwa siswa merasa pembelajaran IPS kurang menarik karena kelas IPS yang diajarkan oleh guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dimana siswa duduk, diam, mendengarkan, mencatat dan bertanya lebih sedikit, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton maka hal ini menjadi salah satu faktor rendahnya capaian hasil belajar.

Karakteristik peserta didik pada usia SMP umumnya pada masa mencari jati diri, suka penyelidikan, suka dengan bermacam-macam tantangan dan ingin mencari hal-hal baru yang sesuai dengan perkembangan mereka dalam lingkungannya atau ketika diberi tantangan mereka cepat merespon untuk mengantisipasinya. Bidang studi di SMP tidak lagi sama seperti sebelumnya. Dalam bidang studi IPS sebenarnya siswa perlu mencari sendiri bahan ajar melalui buku paket yang disediakan atau media yang tersedia berupa informasi penting terkait dengan peristiwa sejarah, pemerintahan, ketatanegaraan yang memerlukan sumber bervariasi tetapi sumber yang tersedia tidak mencukupi, sehingga siswa mengalami kesulitan mengakses buku teks atau bahan belajar.

Untuk menanggulangi fenomena yang terjadi maka guru harus cermat dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai karakteristik peserta didik. Melalui media pembelajaran seorang guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran, karena penggunaan media yang sesuai dapat memperjelas atau mengkonkritkan informasi, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran (Handayani & Belajar, 2017). Oleh sebab itu guru harus mampu mengembangkan diri dan menginspirasi siswa agar kegiatan belajar dan pembelajaran dapat menghasilkan ide, konsep dan konsep baru. Selain itu seorang pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran bisa bermacam-macam, ada media yang sederhana seperti gambar di kertas dan ada media kompleks yang berbasis teknologi. Salah satu media yang bisa digunakan sebagai bahan untuk mendapatkan informasi atau untuk menyampaikan pesan berbasis teknologi adalah media menggunakan aplikasi *Prezi*.

Aplikasi *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, *Prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual (Rohiman dan Anggoro, 2019). *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *zooming user interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentase media. *Prezi* adalah program untuk menciptakan animasi dan konten multimedia. Desain program hadir secara konsisten di seluruh desktop dan beberapa perangkat, termasuk *tablet*, dan *smartphone*.

Aplikasi *Prezi* mendukung pengembangan program pembelajaran berbasis komputer, dimana fitur-fitur dan latar yang menarik seperti teks, gambar, animasi, *audio*, *video* dan media persentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas dan dapat di kelompok dalam bingkai-bingkai yang telah di sediakan sehingga tidak jauh kalah menariknya dengan aplikasi lain baik pada versi berbayar maupun versi gratis. Penggunaannya dalam membuat multimedia pembelajaran juga sangat mudah digunakan dan diterapkan. Untuk mencatumkan materi studi IPS dapat di modifikasi dan di rancang supaya lebih memberikan kesan menarik bagi siswa, sehingga pengembangan ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, penulis untuk mengangkat penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Bidang Studi IPS Materi Kedadangan Bangsa Eropa Ke Indonesia Kelas VIII SMP.

METODE

Jenis penelitian yang penulis pakai adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tidak selalu dalam bentuk benda fisik atau perangkat keras (*hardware*) seperti alat belajar seperti buku dan alat tulis, tetapi juga dalam bentuk perangkat lunak. Metode R&D murni dapat didefinisikan sebagai metode penelitian dengan sengaja, sistematis, bertujuan atau langsung menemukan, merumuskan, meningkatkan, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk dan model, metode/kebijakan, layanan, prosedur tertentu unggul, inovatif, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Putra dalam Rohman, Na'im, & Sumardi, 2021).

Sedangkan model pengembangan yang akan penulis terapkan adalah model ADDIE yang dirancang oleh Thiagarajan. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahapan ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*), dan evaluasi (*evaluation*).

Jenis data penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran IPS yang dilakukan oleh validator, sedangkan data kuantitatif dari hasil data uji coba praktikalitas yang didapatkan saat proses pembelajaran di kelas VIII SMP.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu instrumen validasi dan instrumen praktikalisaasi. Instrumen validasi adalah lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid atau tidaknya media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Prezi* pada bidang studi IPS yang dikembangkan. Instrumen validasi berupa lembar validasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Prezi* yang digunakan untuk melihat kebenaran konsep dan penyajian materi dalam membantu keterlaksanaan proses pembelajaran. Lembar validasi media pembelajaran interaktif berisi aspek penilaian materi, bahasa dan penyaji. Sedangkan Instrumen praktikalitas kegunaannya yaitu untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media dalam pembelajaran pada kompetensi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia di Kelas VIII SMP dengan mempergunakan adaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Kelima tahapan tersebut yaitu (1) Tahap analisis (*analysis*), (2) Tahap perancangan (*design*), (3) Tahap pengembangan (*develop*), (4) Tahap implementasi (*implementation*), dan (5) Tahap evaluasi (*evaluation*). Adapun jenis rincian yang dilakukan pada keempat tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Analisis (Analysis)

Analisis kebutuhan

Hasil analisa kebutuhan penelitian di latar belakang oleh permasalahan-permasalahan yang mendasar yang sering terjadi. Berbagai permasalahan yang muncul antara lain yaitu : (1) Di SMP N 25 Padang menerapkan kurikulum prototype dan materi kedatangan bangsa Eropa di Indonesia termasuk dalam salah satu materi dasar dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP; (2) Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat pada guru; (3) Keterbatasan media yang digunakan oleh guru; (4) Guru lebih berpedoman pada buku paket tertentu; (5) Sajian pokok materi di dalam buku kurang variatif; (6) Gambar terlihat jarang sehingga mengakibatkan guru sulit menerangkan pokok bahasan kepada peserta didik dan menjadikan motivasi belajar peserta didik menurun.

Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *prezi* pada kompetensi kedatangan bangsa Eropa di Indonesia bertujuan untuk menghindari ketidakseimbangan yang terdapat di lapangan serta mengembangkan bahan ajar dari bahan pembelajaran yang berupa media massa yang dicetak seperti buku ke media virtual teknologi dan komputer yang berbasis online.

Analisis kurikulum

Selama proses perancangan bahan ajar yang akan dikembangkan, kurikulum dan materi pembelajaran dianalisis, hal ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang harus dicapai siswa berdasarkan indikator dalam pembelajaran sehingga kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) bisa diterapkan dengan baik. Kurikulum yang digunakan SMPN 25 Padang saat ini masih menggunakan Kurikulum 2013/ K13

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perencanaan merupakan tahap yang berfungsi untuk mempersiapkan rancangan awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berlandaskan hasil analisa kebutuhan maka perincian bahan ajar yang dibutuhkan ialah bahan ajar menggunakan *prezi* pada kompetensi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.

Tahap perancangan awal pembuatan aplikasi *prezi* dimulai dengan membuat flowchart dari aplikasi *prezi*. *Flowchart* berfungsi untuk memberikan gambaran kasar dari produk yang akan dibuat. Dengan adanya *flowchart* dapat membantu dalam mengerjakan produk agar lebih terarah dan terstruktur. *Flowchart* memuat setiap langkah dalam pembuatan *prezi*.

Selanjutnya adalah pembuatan *prezi* yang akan dijalankan dengan menggunakan *smartphone* atau PC lainnya. Pembuatan *prezi* dimulai dengan mengumpulkan referensi untuk materi dari isi *prezi*, dan kemudian membuat judul materi, pembahasan materi, dan penutup. Pembahasan dibuat dengan tampilan yang menarik dengan berbagai perpaduan warna agar lebih menarik dan tidak monoton bagi siswa.

Adapun kegiatan selanjutnya adalah membuat parameter penilaian. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen non tes, sehingga parameter penilaian kelayakan media yang digunakan diperoleh berdasarkan hasil pemberian angket yang merupakan instrumen non tes. Angket evaluasi oleh para ahli yang terdiri dari angket

evaluasi ahli materi dan angket evaluasi ahli media. Untuk ahli materi menilai dari aspek panduan dan informasi serta aspek materi multimedia, sedangkan ahli media menilai dari aspek tampilan, unsur pendukung, serta fitur dan menu (hasil pada lampiran). Angket respon peserta didik, yakni tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dilihat dari aspek panduan dan informasi, materi multimedia, serta desain dan fasilitas media (hasil pada lampiran)

Tahap Pengembangan (Development)

Media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi *prezi* dengan pokok bahasan Kedadatangan Bangsa Eropa di Indonesia mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas VIII SMP.

Validasi Produk

Validitas Ahli Media, Validasi dilakukan oleh 2 Dosen dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu Bapak Nofri Hendri, M.Pd selaku validator media I dan Ibu Novrianti, M.Pd selaku validator media II. Uji validitas dengan ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap: (a) tahap pertama, Pada tahap pertama ini penulis memperlihatkan aplikasi *prezi* yang sudah dibuat, kemudian ahli media memberikan saran dan komentar untuk perbaikan media yang penulis kembangkan. Dari 15 pertanyaan pada angket yang diberikan kepada validator media I pada tahap pertama, masih ada yang memperoleh nilai 3, sehingga media tersebut perlu untuk direvisi. Variabel tampilan pada aplikasi *prezi* memperoleh rata-rata 4 dengan kategori baik, variabel unsur pendukung 4,25 dengan kategori baik, dan variabel fitur dan menu dengan rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil temuan pada tahap I maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap I dikategorikan “layak digunakan dengan revisi” dengan jumlah penilaian 65 dan rata-rata 4,35. Dari 12 pertanyaan pada angket yang diberikan kepada validator media II pada tahap pertama, masih ada yang memperoleh nilai 3, sehingga media tersebut perlu untuk direvisi. Variabel tampilan pada aplikasi *prezi* memperoleh rata-rata 4,16 dengan kategori baik, variabel unsur pendukung 5 dengan kategori sangat baik, dan variabel fitur dan menu dengan rata-rata 5 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil temuan pada tahap I maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap I dikategorikan “belum dinyatakan layak digunakan” dengan jumlah penilaian 55 dan rata-rata 4,72; (b) tahap kedua, Setelah dilakukan revisi pada media berdasarkan pada saran dan komentar dari ahli media pada tahap pertama, maka media kembali diperlihatkan kepada ahli media untuk dinilai kembali. Dari 13 pertanyaan pada angket yang diberikan kepada validator media I pada tahap kedua, secara keseluruhan sudah berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 4,8. Variabel tampilan pada aplikasi *prezi* memperoleh rata-rata 4,66 dengan kategori baik, variabel unsur pendukung 4,75 dengan kategori sangat baik, dan variabel fitur dan menu dengan rata-rata 5 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil temuan pada tahap II maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap II dikategorikan “sangat layak” dengan jumlah penilaian 62 dan rata-rata 4,76. Dari 12 pertanyaan pada angket yang diberikan kepada validator media II pada tahap kedua, secara keseluruhan sudah berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 4,8. Variabel tampilan pada aplikasi *prezi* memperoleh rata-rata 4,8 dengan kategori baik, variabel unsur pendukung 4,6 dengan kategori sangat baik, dan variabel fitur dan menu dengan rata-rata 5 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil temuan pada tahap II maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap II dikategorikan “sangat layak” dengan jumlah penilaian 58 dan rata-rata 4,8

Validitas Ahli Materi, Data validasi materi diperoleh dari seorang ahli materi yaitu guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial Kelas VIII SMP N 25 Padang yang bernama Ibu Megawati, S.Pd dengan cara memberikan angket lembar penilaian. Sebelum mendapatkan data ini peneliti melakukan konsultasi dan diskusi kepada ahli materi terlebih dahulu supaya materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan isi *prezi* sesuai dengan materi tersebut. Berdasarkan data dapat dilihat hasil penilaian validator materi secara keseluruhan untuk aspek bahan ajar sudah berada pada kategori sangat baik. Dengan rata-rata penilaian 4,78. Variabel panduan dan informasi rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik dan variabel konten/materi multimedia 4,9 dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa validasi materi dikategorikan “Sangat Sesuai” dengan rata-rata 4,78.

Tahap Implementasi (Implementation)

Penggunaan aplikasi *prezi* ditujukan kepada siswa. Ketika siswa belajar dengan *prezi* ini, siswa sangat bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari aktivitas siswa selama melaksanakan proses pembelajaran. Hal inilah yang peneliti harapkan, yaitu terciptanya proses pembelajaran yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun secara mandiri baik didalam kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan *prezi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Setelah ahli media menguji kelayakan produk, maka produk diuji cobakan. Penggunaan media dilakukan dengan melibatkan 29 siswa kelas VIII SMPN 25 Padang. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penilaian siswa terhadap media *prezi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dibuat. Data diperoleh dari hasil pengisian angket penilaian respon siswa.

Jumlah nilai rata-rata praktikalitas adalah 4,38 dengan kategori praktis. Secara keseluruhan untuk aspek kepraktisan produk sudah berada pada kategori sangat baik. Pada variabel panduan dan informasi *prezi* memperoleh rata-rata skor 4,31 dengan kategori praktis, variabel konten/materi multimedia memperoleh rata-rata skor 4,39 dengan kategori praktis, dan variabel desain dan fasilitas media memperoleh rata-rata skor 4,45 dengan kategori praktis. Berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas pada siswa, maka media *prezi* pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial yang dihasilkan termasuk ke dalam kriteria “Praktis” untuk digunakan baik dari segi panduan dan informasi, konten/materi multimedia, serta desain dan fasilitas media dalam proses belajar mengajar di kelas.

Hasil keseluruhan dari respon siswa terhadap aplikasi *Prezi* pada angket yang sudah diisi diperoleh rata-rata keseluruhan skor penilaian sebesar 4,38 dari skor maksimal 5,00 dengan kategori produk sangat praktis. Hasil pengisian angket dan perhitungan lebih lengkap disajikan dalam lampiran.

Berdasarkan hasil penelitian praktikalitas tersebut, disimpulkan aplikasi *Prezi* termasuk dalam kategori praktis, sehingga dapat digunakan pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial. Dokumentasi uji coba aplikasi *Prezi* kepada siswa terdapat pada lampiran

Hasil Akhir dari validasi dan praktikalitas aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Akhir Penilaian Validitas dan Praktikalitas aplikasi Prezi

Media		Praktikalitas				
Materi	Kategori	Rata-rata		Kategori	Rata-rata	Kategori
		Validator I	Validator II			
4,78	Sangat Valid	4,5	4,65	Sangat Valid	4,38	Praktis

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah melewati berbagai proses dari tahapan-tahapan sebelumnya, pada tahap evaluasi yang harus dilakukan adalah melakukan perbaikan berdasarkan hasil penilaian, komentar dan saran dari ahli materi, ahli media dan respon siswa terhadap aplikasi *prezi* sesuai dengan hasil penilaian, komentar dan saran yang diberikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Prezi* dapat dikategorikan sangat valid dan sangat praktis. Hasil tersebut diperoleh karena pengembangan aplikasi *Prezi* merujuk pada teori, komponen dan prosedur menurut para ahli. Setelah itu dilakukan perbaikan berdasarkan saran oleh validator dan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan hasil praktikalitas melalui respon siswa terhadap aplikasi *Prezi*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran untuk Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia. Ketercapaian dari tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Hasil Uji Kelayakan Media Prezi

Program *Prezi* diperuntukkan dalam upaya memajukan dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Sebagai sebuah aplikasi yang dimanfaatkan guru, aplikasi *prezi* memiliki beberapa kelebihan, dimana *prezi* memiliki kelebihan yaitu terdapat banyak pilihan variasi tema yang disediakan, memanfaatkan model ZUI (Zooming User Interface) untuk menjadikan presentasi lebih menarik dan dapat berbagi hasil presentasi *prezi* yang telah dibuat hanya menggunakan link.

Penggunaan aplikasi *prezi* sangat mudah karena toolbar yang tidak terlalu banyak, lebih simpel dan efektif dan terdapat komponen pendukung untuk menyisipkan ilustrasi, video, beberapa shapes serta ilustrasi seperti diagram. Pengembangan bahan ajar *prezi* yang berbasis *vitur* online yang dilakukan peneliti memanfaatkan situs resmi dari *prezi* yaitu *prezi* dekstop, dengan pilihan tipe *prezi* for education yang merupakan tipe *PreziClassic* dan tidak dipungut biaya apapun melainkan gratis, jadi meminimalisir pengeluaran dana guna mengembangkan media ini.

Media ajar *prezi* yang telah dikembangkan peneliti dinyatakan layak untuk diterapkan pada pembelajaran dan telah memenuhi kriteria pada aspek kelayakan isi yaitu kesesuaian pokok bahasan dengan KD dan tujuan pembelajaran, materi yang akurat dan bermanfaat bagi peserta didik, dan materi yang disampaikan mendorong keingin tahun peserta didik. Menurut Nieveen dalam (Hidayati 2018:94) kepraktisan produk dapat ditinjau dari dua aspek yaitu: (1) apakah para pengguna (siswa) menyatakan produk yang dikembangkan mudah untuk digunakan, dan (2) secara nyata di lapangan, produk tersebut termasuk dalam kategori minimal baik.

Berdasarkan aspek kelayakan kegrafikan meliputi desain media pembelajaran yang menarik, isi media pembelajaran urut dan terdapat gambar-gambar yang memperjelas isi materi, proses pengoperasiannya yang mudah diakses. Hal ini sesuai dengan pendapat M. S. Arifin, (2015:2) prinsip materi yang dijadikan dasar dalam menentukan materi pembelajaran adalah kesesuaian (relevansi), keajegan (konsistensi), dan kecukupan (adequacy).

Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Media Prezi

Arsyad berpendapat bahwa bahan ajar yang menarik dapat merangsang pikiran dan ketertarikan peserta didik agar proses belajar dapat tercipta dengan baik. Media pembelajaran harus tepat guna, berdaya guna, praktis, bermutu dan bervariasi sehingga bisa menjadi suatu bahan ajar yang baik.

Berdasarkan penelitian, media pembelajaran berbasis *prezi* ini dirasa menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena pada tampilan isi materi terdapat gambar yang menarik, materi yang dapat

menumbuhkan rasa keingin tahun peserta didik, warna dan desain yang bervariasi, adanya hubungan inetraktif yang berupa permainan interaktif dengan siswa. Hal tersebut menjadikan peserta didik tidak bosan dalam melihat materi dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, pernyataan tersebut diperoleh dari respon atau tanggapan peserta didik setelah menerima bimbingan belajar menggunakan media prezi.

Presentase respon hasil implementasi media pembelajaran oleh peserta didik secara keseluruhan respon dari peserta didik mencapai rata-rata 4,4 dan tergolong dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pendapat Cahyadi Rahmat, (2019) bahwa Peran teknologi pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran bermutu yang mengarah kepada pemecahan persoalan belajar siswa dapat didesain dengan menggunakan sumber belajar diantaranya bahan ajar. Produk bahan ajar prezi yang telah disusun oleh peneliti diharapkan mampu dijadikan dasar pengembangan bahan ajar berbasis prezi, desain bahan ajar prezi diringkas dalam wujud online sehingga bisa diakses menggunakan tautan link yang telah dibagikan.

Berdasarkan pernyataan tersebut aplikasi *Prezi* dinyatakan praktis, karena (1) Hasil uji coba kepada siswa menunjukkan bahwa pada aspek kemudahan dalam pengguna aplikasi *Prezi* termasuk pada kategori sangat praktis atau sangat mudah digunakan, dan (2) Hasil penilaian dilapangan oleh siswa mendapatkan nilai skor keseluruhan 4,38 yang termasuk pada kategori sangat praktis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Prezi* dapat dikategorikan sangat valid dan sangat praktis. Hasil tersebut diperoleh karena pengembangan aplikasi *Prezi* merujuk pada teori, komponen dan prosedur menurut para ahli. Setelah itu dilakukan perbaikan berdasarkan saran oleh validator dan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan hasil praktikalitas melalui respon siswa terhadap aplikasi *Prezi*; (2) Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *prezi* pada kompetensi kedatangan bangsa Eropa di Indonesia bertujuan untuk menghindari ketidakseimbangan yang terdapat di lapangan serta mengembangkan bahan ajar dari bahan pembelajaran yang berupa media massa yang dicetak seperti buku ke media virtual teknologi dan komputer yang berbasis online

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhilaturrehmi. (2017). *PENERAPAN METODE MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA SEMESTER IIA PGSD. 1*(1).
- Mardiansyah, R., Susanti, L. R., & Sair, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PREZI 5.2. 8 pada Mata Pelajaran Sejarah untuk Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*. 3(2). 133-141.
- Rohiman, R., & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi untuk media pembelajaran matematika materi fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 23-32
- Rohman, P. N., Na'im, M., & Sumardi, S. (2021). Pengembangan media berbasis Prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4d. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.13054>
- Saragih, F. S. M., Darmawang & Marwanting. (2022). Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui *ProBLEM Based Learning* di SMPS Parulian 3 Medan Sumatera Utara. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. 4(1). 317-324.
- Syam, N. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Iv Sdn 54 Kota Parepare. V*(September)