

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI SEBAGAI MEDIA PRESENTASI DENGAN PENDEKATAN ELABORASI PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS XI SMA

Asma Ririn^{1*}
Ari Sunandar²
Hanum Mukti Rahayu³

^{1,2,3} Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Pontianak
Email: ririn56789899¹, arisunandar@unmuhpnk.ac.id², hanumunmuhpontianak@gmail.com³

Abstract: *One of the main obstacles in the teaching and learning process at MA Darul Ulum is the low student interest in learning due to the use of conventional and abstract media, such as textbooks. This study aims to determine the validity and student responses toward learning media developed using the Prezi application with an elaboration approach. The research employed a Research and Development (R&D) design based on the 4D model, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. Data analysis was conducted descriptively based on expert validation and student response questionnaires. The results of the media validation showed scores of 87.96% from media experts, 85% from material experts, and 91.67% from language experts, all of which fall into the "very valid" category. Field test results indicated that the elaboration-based Prezi media effectively enhanced students' learning outcomes. Student response questionnaires obtained percentages of 91.91% in the small-scale trial and 89.89% in the large-scale trial, both categorized as "very good." Based on these findings, the elaboration-based Prezi media is considered valid, practical, and effective for use in teaching the human respiratory system topic in senior high school biology.*

Kata kunci: media pembelajaran, aplikasi prezi, Elaborasi, materi system pernapasan

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membawa pengaruh signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Teknologi seharusnya dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu mempermudah penyampaian informasi sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut dkk., (2019). Di dunia Pendidikan Penggunaan Prezi sebagai media pembelajaran dirasa sangat di

perlukan. seperti halnya di banyak sekolah lainnya, proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti papan tulis atau PowerPoint. Hal ini sering membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang kompleks seperti sistem pernapasan manusia. Prezi menawarkan tampilan presentasi visual yang dinamis dan non-linear, yang mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Jika dikombinasikan dengan pendekatan elaborasi yang menyusun materi dari sederhana ke kompleks, Prezi berpotensi meningkatkan pemahaman siswa secara bertahap dan mendalam.

SMA Darul Ulum telah memiliki fasilitas pendukung seperti LCD, komputer, dan akses internet yang memadai. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital seperti Prezi dapat diimplementasikan tanpa hambatan. Hal ini membuat pengembangan media berbasis Prezi menjadi layak dan relevan untuk kondisi sekolah.

Adapun Manfaat media pembelajaran yaitu mampu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. menimbulkan semangat belajar serta memberikan rangsangan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Jamilah & Indana, 2024) Salah satu manfaat media pembelajaran di kelas adalah sebagai media presentasi. banyak media presentasi yang dapat dipakai saat ini, presentasi dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu pembelajaran yang interaktif yaitu media pembelajaran prezi. Prezi merupakan *software* presentasi yang juga dirancang agar dapat menampilkan media visual, audio maupun animasi. Prezi dikembangkan pada tahun 2007 dan dipublikasi pada tahun 2009 oleh seorang seniman yang berasal dari Hungaria yaitu Adam Somlai-Fischer dan seorang ahli komputer yaitu Peter Halacsy. Menurut (Muharni dkk., 2021) prezi adalah sebuah *software* yang dapat membantu membuat slide untuk presentasi yang menarik dan kreatif secara online dan offline. Penggunaan media prezi dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan informatif serta meningkatkan kualitas belajar (Harjanto dkk., 2021). Prezi dapat menampilkan foto dan video, tampilan

dapat *di zoom in* dan *zoom out*, selain itu prezi juga dapat menampilkan *power point* serta dapat memilih latar prezi sesuai keinginan. Prezi memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi dan ide dalam pembuatan slide presentasi. Menurut (Rohman dkk., 2021) Kelebihan dari media presentasi prezi adalah adanya *zoomable canvas* sehingga dapat memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan slide yang dinamis dan variatif. Prezi memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi dan ide dalam pembuatan slide presentasi. Salah satu keunggulan prezi adalah menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi (Hudhana & Fitriani, 2020). Adapun menurut (Istiawan dkk., 2016) Media prezi dapat menyisipkan gambar, foto ataupun video kedalam slide juga menunjang kemudahan dalam menyusun slide presentasi yang diinginkan. Dengan adanya pembelajaran menggunakan prezi peserta didik akan lebih tertarik terhadap pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih berkualitas. Materi juga akan lebih tersusun secara sistematis sehingga dapat mempermudah guru pada saat menjelaskan materi (Nasution & Siregar, 2019).

METODE

Metode Penelitian Yang Digunakan adalah penelitian pengembangan *Research And Development* (R&D). Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi model pengembangan 4-D (*four D model*) yang direkomendasikan Thiagarajan. Prosedur pengembangan menurut (Kurniawan, 2017) adalah:

Tahap 1 Pendefinisian

Langkah pada tahap pendefinisian yaitu analisis ujung depan, menganalisis murid, menganalisis konsep dan perumusan tujuan.

Tahap II Perancangan

Langkah pada tahap perancangan menyusun media.

Tahap III Pengembangan

Tahapan pengembangan dilakukan dengan melibatkan validasi oleh ahli serta uji coba terhadap media yang dikembangkan.

HASIL**A. Kevalidan media prezi berbasis elaborasi**

Prezi berbasis elaborasi dalam pembelajaran biologi yang terdiri dari aspek materi, bahasa, dan media. Prezi berbasis elaborasi dalam pembelajaran biologi tampilan.

Tabel 1. Penilaian Validator Terhadap media

Keterangan : Sangat Baik

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Media	87,96%	SB
2.	Materi	85%	SB
3.	Bahasa	91,67%	SB

B. Respon siswa terhadap media prezi berbasis elaborasi

Uji coba skala kecil menggunakan 20% (Prayitno, 2017) dari jumlah siswa 6 siswa kelas XI dari jumlah 27 orang siswa berdasarkan tingkat kemampuan tinggi, rendah dan sedang.

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Kemudahan pemahaman	89,71%	SB
2.	Kemandirian belajar	80,88%	B
3.	Keaktifan dalam belajar	94,12%	SB
4.	Minat belajar	94,12%	SB
5.	Penyajian media prezi	92,65%	SB
6.	Penggunaan media prezi	91,18%	SB

Tabel 3. Uji coba skala besar

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Kemudahan pemahaman	92,65%	SB
2.	Kemandirian belajar	89,71%	SB
3.	Keaktifan dalam belajar	89,71%	SB
4.	Minat belajar	92,65%	SB
5.	Penyajian media prezi	80,88%	SB
6.	Penggunaan media prezi	92,65%	SB

Adapun Gambaran umum media *prezi* berbasis elaborasi dalam pembelajaran biologi pada materi system pernapasan manusia di kelas XI MA Darul Ulum Kubu Raya sebagaimana berikut:



Gambar 1. sampul depan (cover)

Tabel 2. Uji coba skala kecil



Gambar 2. kompetensi inti



Gambar 3. Pengertian system pernapasan



Gambar 4. Kelainan system pernapasan

PEMBAHASAN

Tahap Define (Perencanaan)

Tahap Perencanaan (*Define*) adalah tahap pertama dalam penelitian pengembangan, dimana tahap *define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap *define* terdapat empat kegiatan yang harus dilakukan, yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis materi dan perumusan tujuan.

Tahap Design (perancangan)

Tahapan *Design* adalah perancangan media *prezi*. Adapun dalam tahap ini terdiri dari kegiatan pemilihan media, pemilihan format rancangan awal. Dalam penelitian ini pemilihan media berdasarkan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, peneliti memilih media

yang sesuai dengan hal tersebut. Media yang dipilih adalah media *prezi*. Media ini dilengkapi dengan gambar, nama ilmiah serta komposisi produk olahan. Adapun keistimewaan dari media *prezi* ini antara lain, dengan menggunakan media *prezi* siswa dapat membantu membuat slide untuk presentasi yang menarik dan kreatif secara online maupun offline.

Tahap Develop (pengembangan)

Develop (tahap pengembangan) merupakan tahap ketiga dalam penelitian pengembangan. Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan media *prezi* sebagai sumber belajar yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Validasi ahli merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mereview dan melihat aspek kevalidan media *prezi* yang dikembangkan. Kevalidan media *prezi* diperoleh berdasarkan hasil penilaian validator. validator yang dipilih berjumlah 9 orang. 3 orang dosen ahli media, 2 orang dosen ahli materi dan 1 guru biologi, 1 dosen ahli bahasa dan 2 guru bahasa. Hasil masukan dari validator tersebut dijadikan sebagai bahan revisi. Aspek penilaian meliputi aspek bahasa, aspek materi dan aspek kegrafikan.

Aspek Media

Tujuan dari validasi ahli media adalah untuk mengetahui kesesuaian tampilan dari produk yang dihasilkan. Lembar penilaian terdiri dari atas 3 indikator, yaitu ukuran bahan ajar, desain sampul bahan ajar dan desain bahan ajar. Rata-rata persentase dari kevalidan yaitu 87,96 % artinya media *prezi* layak untuk digunakan. Menurut (Bintiningtiyas & Lutfi, 2016). media dikatakan valid jika berada pada rentang $\geq 61\%$. Dengan demikian membuktikan bahwa media *prezi* yang

dihasilkan sudah valid berdasarkan ahli media.

Aspek Bahasa

Tujuan dari validasi ahli bahasa adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek tata bahasa dari produk yang dikembangkan. Lembar penilaian terdiri dari 5 indikator, diantaranya yaitu, lugas, komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa, kesesuaian dengan kaidah bahasa dan penggunaan istilah dan simbol. Besar persentase kevalidan yaitu 91,67% . artinya media prezi ini layak untuk digunakan.

Aspek Materi

Tujuan dari validasi ahli materi adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek kandungan isi materi dari produk yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran atau belum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Lembar penilaian terdiri dari atas 3 indikator, diantaranya kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi dan kemuktahiran materi. Rata-rata persentase kevalidan yaitu 85 % artinya media prezi layak untuk digunakan. Menurut Bintiningtiyas dan Lutfi (2016), media dikatakan valid jika berada pada rentang $\geq 61\%$. Hal tersebut membuktikan bahwa media *prezi* yang dihasilkan sudah valid berdasarkan ahli materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran dari aspek materi mencapai 85% (sangat valid), aspek media sebesar 87,96%, dan aspek bahasa sebesar 91,67%. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan persentase sebesar 91,91%, sedangkan pada uji skala besar diperoleh nilai 89,89%. Hal ini menunjukan bahwa

respon siswa terhadap media pembelajaran *Prezi* berbasis pendekatan elaborasi tergolong positif dan sangat baik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan kesempatan kepada para pembaca sebagai berikut:

1. Bagi guru, Sekolah disarankan untuk mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti proyektor, koneksi internet, dan pelatihan penggunaan media digital bagi guru.
2. Bagi peneliti, selanjutnya, diharapkan dapat melanjutkan uji kelayakan media *prezi* berbasis elaborasi ini berdasarkan aspek kepraktisan dan keefektifan.

DAFTAR RUJUKAN

- Bintiningtiyas, & Lutfi. 2016. Pengembangan permainan Varmintz Chemistry sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(5): 302–308.
- Harjanto, A., Wisnu K, P., & Elvadolla, C. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Aplikasi *Prezi* Di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1): 1094–1102.
- Hudhana, W. D., & Fitriani, H. S. H. 2020. Pengembangan Media *Prezi* pada Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA se-Kota Tangerang di Era Digital. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2): 224–238.
- Iman, F., Faoji Anwar, I., Junita

- Harahap, L., Ningsih, S., Miarsyah, M., & Hendi Rianto, R. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Mnemonic Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *BIOSFER : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 4(1): 13-18
- Istiawan, R., Mosik, & Sopyan, A. 2016. Pengembangan Media Prezi Mind Map Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Materi Alat Optik Pada Siswa Sma Kelas X Peminatan IPS. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(3): 87–93.
- Jamilah, Y. M., & Indana, S. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Prezi pada Materi Kingdom Plantae untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Kurikulum Merdeka. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 13(1):55–65.
- Kurniawan. 2017. Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model 4D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1): 21–22.
- Muharni, M., Alpusari, M., & Putra, Z. H. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Penggolongan Hewan. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(1): 85-93.
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2): 205–221.
- 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.
- Prayitno. 2017. Pengembangan Petunjuk Praktikum Mikrobiologi Program Studi Pendidikan Biologi. *Jurnal Biota*, 3(1): 32-33.