

## Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Prezi*

Ika Irawati

STKIP Taman Siswa Bima  
ika.irawati1989@gmail.com

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Prezi yang layak untuk mahasiswa semester VI di STKIP Taman Siswa Bima. Selain itu untuk mengetahui efektifitas media prezi dalam meningkatkan motivasi. Dimana sebelumnya yang hanya menggunakan media power point dan ceramah. sehingga membuat pembelajaran pada mata kuliah *English Morphology* materi tentang *Bound Phonem* (Fonem Terikat) lebih khususnya *Affixes* (Imbuhan) tentang *Prefixes* (Awalan) dan *Suffixes* (Akhiran) menjadi membosankan dan tidak menarik bagi mahasiswa. Penelitian pengembangan ini dikembangkan berdasarkan teori pengembangan Lee & Owens. Prosedurnya meliputi: (1) Penilaian atau Analisis yang terdiri dari dua bagian utama yaitu Penilaian Kebutuhan dan Analisis Depan-Akhir, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah bahwasannya aplikasi pembelajaran interaktif *Prezi* layak digunakan. Hal itu ituberdasarkan hasil penilaian ahli media sebesar 95,00% (layak digunakan); ahli materi sebesar 90,00% (layak digunakan). Selain itu, hasil angket penilaian mahasiswa sebesar 87,00% dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.

**Kata kunci:** *English Morphology, Prefixes dan Suffixes, Prezi software*

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang amat pesat. Baik dari segi sistem, inovasi, media, kurikulum, bahan ajar dan lain-lain. Berbagai pendekatan baru telah diperkenalkan dan digunakan supaya proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Perkembangan teknologi saat ini menciptakan perubahan pada bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran.

Mata kuliah *English Morphology* adalah salah satu mata kuliah yang wajib digeluti oleh mahasiswa mulai di semester IV program studi Pendidikan Bahasa Inggris, lebih khususnya STKIP Taman Siswa Bima. Sebelum kehadiran aplikasi *Prezi*, proses pembelajaran pada mata kuliah *English Morphology* materi tentang *Bound Phonem* (Fonem Terikat) lebih khususnya *Affixes* (Imbuhan) tentang *Prefixes* (Awalan) dan *Suffixes* (Akhiran) di STKIP Taman Siswa Bima memiliki beragam kendala, diantaranya para dosen memiliki kendala didalam memotivasi para mahasiswa untuk tetap semangat dalam belajar dan juga para mahasiswa masih menganggap jika

mata kuliah *English Morphology* yang sulit dan tidak terlalu penting dan menarik dikarenakan para dosen hanya menggunakan teknik yang monoton yang memerintahkan para mahasiswa untuk membagi kelompok dan berpresentasi biasa-biasa saja, dan juga pemahaman para mahasiswa terhadap mata kuliah *English Morphology* materi tentang *Bound Phonem* (Fonem Terikat) lebih khususnya *Affixes* (Imbuhan) tentang *Prefixes* (Awalan) dan *Suffixes* (Akhiran) kurang mendalam dan menyeluruh.

Dalam proses perkuliahan sangat dibutuhkan tiga hal penting yaitu materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil pembelajarannya. Awalnya pembelajaran mata kuliah *English Morphology* materi tentang *Bound Phonem* (Fonem Terikat) lebih khususnya *Affixes* (Imbuhan) tentang *Prefixes* (Awalan) dan *Suffixes* (Akhiran) di STKIP Taman Siswa Bima lebih mementingkan pada hafalan materi, tetapi kurang memperhatikan dalam membuat model proses dan hasil pembelajaran. Menurut Muqowim (2012:3) Jika proses pembelajaran hanya berupa hafalan terus tanpa memberikan

pendidikan *softskill* mengakibatkan lulusan hanya pandai menghafal penting.

Proses pembelajaran *English Morphology* dilakukan sebagian besar dengan menggunakan metode presentasi, hafalan, ceramah, dan mencatat yang monoton sehingga para mahasiswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang begitu banyaknya hanya disampaikan ringkasannya saja pada pembagian kelompok presentasi, sehingga kadang para mahasiswa justru bingung memahami materi mata kuliah. Terkadang karena dikejar oleh materi yang harus diselesaikan. Kondisi seperti ini sangat tidak kondusif sehingga para mahasiswa kesulitan untuk mencapai hasil studi yang diharapkan.

Media pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa maupun dosen selama ini yang menjadi tumpuan hanyalah buku pelajaran dan presentasi yang hanya menggunakan aplikasi powerpoint sehingga para pendidik sering menjumpai kesulitan ketika pemateri (dosen maupun mahasiswa) yang sedang mempresentasikan materi pembelajaran kepada para audiens, kebanyakan para audiens tidak menyimaknya secara baik, benar dan seringkali dianggap kurang menarik (observasi, 08 Maret – 26 April 2016). Hal ini seperti diungkapkan oleh salah beberapa mahasiswa (Wawancara, Selasa, 10 Mei 2017). Melihat keadaan yang seperti dijelaskan diatas, maka perlu adanya suatu metode, strategi, dan media pembelajaran mata kuliah *English Morphology* yang baik, benar, praktis, dan menyenangkan sehingga dapat menyeimbangkan kecerdasan otak kiri dan otak kanan. Ketika kecerdasan otak kiri dan kanan seimbang Sehingga peneliti menawarkan presentasi materi yang interaktif dengan menggunakan software Prezi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dalam belajar mahasiswa. berarti orang tersebut memanfaatkan dua belahan otak tersebut. Belajar akan terasa lebih mudah bagi mereka yang mempunyai pilihan untuk menggunakan bagian otak yang diperlukan dalam setiap pekerjaan yang sedang dihadapi (Potter dan Hernacki, Terj. Alwiyah, 2011:38). Bukan saja pendidikan mensyaratkan otak, tetapi juga karena pendidikan memiliki

tujuan mengoptimalkan otak. Tidak saja untuk aspek rasional kognitif, tetapi juga emosi, fisik, dan spiritual (Given, Terj. Lala Herawati Darma, 2007: 29). Ketika dalam proses pembelajaran ada keseimbangan antara pemanfaatan fungsi otak kiri dan otak kanan, maka proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta tidak membosankan. Sependapat dengan yang disampaikan Jhonson (2007: 53) yaitu karena kapasitas yang luar biasa pada otak makatempat pendidikan seharusnya menyediakan lingkungan belajar yang kaya bagi pelajar, yang membantu otak mereka lebih kuat, kreatif, dan cepat.

Agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan maka diperlukan strategi yang tepat, salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode (Roestiyah, 1991: 1). Dalam teknik pembelajaran ada yang menjadikan pendidik memiliki peran utama dalam penyajian materi pembelajaran dan ada juga yang menekankan media hasil teknologi modern seperti televisi, kaset, internet, blog, dan beberapa media lainnya. Perubahan teknologi modern yang begitu cepat bukan berarti penghalang bagi guru, melainkan menjadi tantangan yang menuntut kompetensi profesional guru maupun dosen yang lebih tinggi (Marno dan Idris, 2010: 21).

Seorang pendidik kadang mengalami masalah dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, maka sangat dibutuhkan alat atau media pembelajaran yang tepat, baik, efektif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal penggunaan alat atau media pembelajaran ada yang masih bersifat konvensional dan ada juga yang menggunakan alat bantu komputer dan internet. Melalui internet peserta didik dapat melakukan perjalanan dari kenyamanan ruang kelas mereka sendiri, bahkan perjalanan mereka akan terasa lebih nyata ketika muncul konferensi gratis dan tersedianya berbagai macam alat kolaborasi pada internet (Peters, 2011: 3.4). Penggunaan komputer dan internet bukan semata-mata untuk mengkover pemahaman kita yang sudah ketinggalan zaman, tetapi kita tetap fokus pada asumsi dasar pembelajaran bahwa apapun media

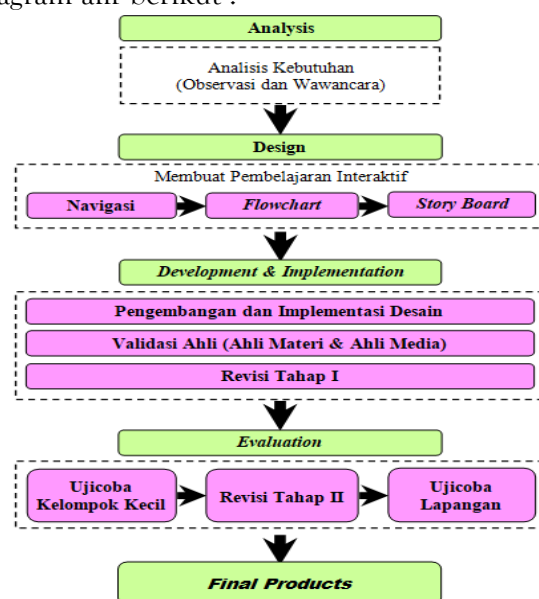
yang digunakan merupakan sesuatu yang dilakukan terhadap pembelajar, dan kita harus mampu mengendalikan medium yang digunakan pembelajar tersebut untuk mengolah informasi yang telah dicernakan sebelumnya (Mejer, 2003: 242). Penggunaan media komputer dan internet pada mata kuliah *English Morphology* akan sangat berguna terhadap metodologi mata kuliah *English Morphology* sehingga pemateri (dosen maupun mahasiswa) yang sedang melaksanakan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang bisa menjadi alternatif yang inovatif adalah *prezi*. Menurut Rosadi (2012) *prezi* adalah salah satu perangkat lunak pembuatan slide presentasi secara *online*. Berbeda dengan *power point*, *prezi* memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi dalam pembuatan *slide* presentasi. *Prezi* memiliki tampilan seperti *mind map*, sehingga lebih memudahkan mahasiswa untuk memahami materi yang disampaikan, penggunaan media *prezi* pada mata kuliah *Morphology* menjadi lebih menarik karena semua komponen atau media yang digunakan dalam presentasi dapat dipadukan sesuai dengan konsep. Keunggulan dari media pembelajaran *prezi* adalah adanya *zoomable canvas*, sehingga dapat memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan slide yang cukup dinamis dan variatif sehingga dapat menarik perhatian mahasiswa. Selain itu, memudahkan pelajar dan mahasiswa untuk memahami informasi yang disampaikan. Kemudahan *prezi* dalam menyisipkan gambar, foto, ataupun video kedalam slide juga menunjang kemudahan dalam menyusun slide presentasi yang diinginkan (Rosadi,2012).

*Prezi* adalah menjadi tawaran utama untuk memberikan solusi dari permasalahan di atas. Program ini untuk menciptakan animasi dan konten multimedia. Desain program hadir secara konsisten di seluruh desktop dan beberapa perangkat, termasuk tablet, dan *smart phone*. Sehingga jika pengembangan materi pembelajaran untuk mata kuliah *English Morphology* dengan aplikasi *prezi* bisa didesain menarik sehingga akan sangat efektif dan cepat dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis multimedia akan lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi dengan program yang dibutuhkan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan melakukan pengembangan materi pembelajaran untuk mata kuliah *English Morphology* melalui aplikasi *Prezi* yang interaktif.

**METODE PENELITIAN**

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah model ADDIE dari Lee dan Owens (2004: 24). Model pengembangan ini dipilih karena urutan langkahnya tersusun secara sistematis dengan langkah pengembangan yang jelas dalam mengembangkan media pembelajaran. Langkah-langkah dalam pengembangan model Lee dan Owens tersebut yaitu: (1) Penilaian atau Analisis yang terdiri dari dua bagian utama yaitu Penilaian Kebutuhan dan Analisis Depan-Akhir, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Alur pengembangan ADDIE merupakan sebuah siklus, maka pada penelitian ini kami menggunakan satu siklus. Lebih lengkapnya untuk prosedur pengembangan produk pada penelitian ini dideskripsikan pada diagram alir berikut :



**Gambar 1.** Diagram Alir Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gambar Teknik menurut teori ADDIE

Sumber: Multimedia Based Instructional Design, Second Edition. (Lee & Owens)

Prosedur pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini untuk lebih jelasnya lagi terdapat pada tahapan berikut:

#### **Analysis (Analisis)**

Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu observasi terhadap kondisi keadaan mahasiswa, keadaan sarana dan kemampuan mahasiswa. Observasi ini dilakukan pada mahasiswa semester IV. Penelitian pendahuluan ini diharapkan memperoleh beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu: (1) Analisis Kurikulum, yaitu menganalisa kurikulum yang berlaku di STKIP Taman Siswa. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi apa yang ingin dicapai pada mata kuliah, khususnya mata kuliah *English Morphology*; (2) Analisis media evaluasi yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis media evaluasi yang tepat untuk dikembangkan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa; (3) Analisis Materi dan soal, materi dan soal terkait materi di analisis kemudian diujikan pada mahasiswa untuk mengevaluasi perkembangan mahasiswa atas kehadiran media *Prezi* yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **Design (Desain/Perancangan)**

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media evaluasi yang berupa materi mata kuliah interaktif *English Morphology* yang akan dikembangkan pada *software Prezi*. Perancangan produk pada tahapan ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan.

#### **Development and Implementation (Pengembangan dan Penerapan)**

Tahap pengembangan dan penerapan adalah tahap pengembangan produk awal multimedia pembelajaran interaktif dengan menerapkan kerangka produk dan tahap validasi ahli. Berikut tahapan yang dilakukan: (1) Pengembangan dan penerapan desain, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan materi, soal-soal dan pemrograman. Rancangan kerangka produk ini

diterapkan menjadi produk awal Media pembelajaran interaktif dalam *software Prezi*; (2) Validasi Ahli, tahapan ini berguna untuk mengetahui kelayakan Media pembelajaran interaktif dalam *software Prezi* sebelum diujikan kepada mahasiswa. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data kelayakan multimedia pembelajaran didapatkan dari instrumen kelayakan media untuk ahli; (3) Revisi tahap I, revisi tahap pertama merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maupun ahli soal yang didapatkan pada tahap validasi ahli.

#### **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan dengan menguji coba materi pembelajaran interaktif dalam *software Prezi* pada penggunaannya terhadap mahasiswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon penilaian mahasiswa terhadap materi pembelajaran interaktif *software Prezi* yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan tahapan yaitu uji coba kelompok Kecil. Revisi tahap II, revisi tahap kedua merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari mahasiswa pada uji coba kelompok kecil. Setelah itu dapat dilanjutkan pada uji produk lapangan, yaitu uji coba produk materi pembelajaran yang telah di design dalam program *software Prezi* kepada mahasiswa semester IV pada mata kuliah *English Morphology*. Selain mengevaluasi materi pembelajaran *software Prezi* peneliti juga melakukan evaluasi pada proses pembelajaran. Yaitu dengan memaksimalkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Instrumen utama yang digunakan adalah instrumen wawancara dan angket, Angket merupakan alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban atau penilaian produk yang telah dibuat dari sisi isi, desain, teks, animasi, kejelasan isi, serta kemampuan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif mata kuliah *English Morphology*. Wawancara digunakan untuk

menggali data mengenai ketepatan rancangan dan media, peneliti melakukan wawancara dan menyerahkan produk yang dibuat dan lembar evaluasi agar direvisi ahli, kemudian meminta saran dan komentar agar materi pembelajaran interaktif yang dikembangkan lebih baik. Data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, dan para mahasiswa yang dipata dari pembagian angket. Selain itu dilakukan penskoran data. Teknik Langkah analisis datanya yaitu (1) mengumpulkan data awal; (2) penskoran; (3) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (dikutip dalam Mardika, [www.mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf](http://www.mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf), diakses tanggal 12 Mei 2016).

Tabel 1. Konversi Skor dari Sukardjo

Nilai	Interval Skor	Kriteria
A	$4.21 \leq X$	Sangat Baik
B	$3.40 < X \leq 4.21$	Baik
C	$2.60 < X \leq 3.40$	Cukup
D	$1.79 < X \leq 2.60$	Kurang
E	$X \leq 1.79$	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Target utama yang ingin dicapai pada penelitian adalah ini adalah peningkatan motivasi para mahasiswa untuk menggeluti dan memahami pembelajaran *English morphology* dengan menggunakan *software Prezi*, hasil yang dicapai adalah para mahasiswa semakin mudah termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran serta para mahasiswa semakin mudah memahami materi yang disampaikan.

Prosedur pengembangan materi pembelajaran interaktif pada Mata Kuliah *English Morphology* dengan menggunakan *software Prezi* kepada mahasiswa semester IV STKIP Taman Siswa Bima telah melewati proses atau tahap pengembangan dan penilaian. Hal itu itu berdasarkan hasil penilaian ahli media sebesar 95,00% (layak digunakan); ahli materi sebesar 90,00% (layak digunakan). Selain itu, hasil angket penilaian dari uji lapangan mahasiswa sebesar 87,00% dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam

belajar. Itu mengindikasikan jika produk ini termasuk dalam kategori sangat baik untuk aspek pembelajaran dengan skor 4,50; termasuk dalam kategori baik untuk aspek isi materi pembelajaran dengan skor 3,92; dan termasuk dalam kategori sangat baik untuk aspek media dengan skor 4,80. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media maka produk multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah *English Morphology* dengan menggunakan *software Prezi* dinyatakan layak untuk digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran mata kuliah *English Morphology* pada semester IV.

## KESIMPULAN

Hasil yang bisa disimpulkan dari pengembangan ini memunculkan beberapa kesimpulan, diantaranya: 1) Produk ini termasuk dalam kategori sangat baik untuk aspek pembelajaran dengan skor 4,50; termasuk dalam kategori baik untuk aspek isi materi pembelajaran dengan skor 3,92; dan termasuk dalam kategori sangat baik untuk aspek media dengan skor 4,80; 2) Hasil dari penelitian ini adalah bahwasannya aplikasi pembelajaran interaktif *Prezi* layak digunakan. Hal itu ituberdasarkan hasil penilaian ahli media sebesar 95,00% (layak digunakan); ahli materi sebesar 90,00% (layak digunakan). Selain itu, hasil angket penilaian mahasiswa sebesar 87,00% diperoleh dari uji lapangan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Given, Barbara K., 2007. *Brain Based Teaching: Merancang Kegiatan Belajar Mengajar yang Melibatkan Otak Emosional, Sosial, Kognitif, kinestetis, dan Reflektif*. Terj. Lala Herawati Darma. (Bandung: Kaifa)
- Jhonson, Elaine B., 2007. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Terj. Ibnu Setiawan. (Bandung: MLC)
- Lee, William & Owens, Diana, L. 2004. *Multimedia Based Instructional Design, Second Edition*. United States of America: John Wiley & Sonc, Inc. Pfeiffer: San Fransisco.

- Marno dan M. Idris. 2010. *Strategi dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media).
- Mejer, Dave. 2003. *The Accelerated Learning Book: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Terj. Rahmani Astuti. (Bandung: Kaifa)
- Muqowim. 2012. *Soft Skills Guru*. (Yogyakarta: Insan Madani)
- Peters, Laurence. 2011. *Pendidikan Global: Menggunakan Teknologi untuk Memperkenalkan Dunia Global Kepada Para Siswa*. Terj. Ririn Sjafriani. (Jakarta: Indeks)
- Potter, Bobby De dan Hernacki, Mike. 2011. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terj. Alwiyah Abdurrahman. (Bandung: Kaifa)
- Potter, Bobby De. 2012. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Terj. Ary Nilandari. (Bandung: Kaifa)
- Roestiyah, 1991. *Strategi Belajar Mengajar, Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar: Teknik Penyajian* (Jakarta: Rineka Cipta).
- Rosadi, Andrian. 2012. *Media Presentasi Prezi*. (<http://teknologi.kompasiana.com/>, diakses 5 Januari 2015).