

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *PREZI*
PADA POKOK BAHASAN KD 3.5 MENDESKRIPSIKAN BANK SENTRAL, SISTEM
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI
KELAS X IPS AL-ISLAM KRIAN SIDOARJO**

Alif Fauzia

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: aliffauzia16@gmail.com

Drs. Norida Canda Sakti, M.Si

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: noridacs@yahoo.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan media, dan respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* pada KD 3.5 mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Uji coba terbatas pada penelitian pengembangan ini dilakukan pada 16 siswa kelas X IPS 4 dan 16 siswa kelas X IPS 7. Hasil uji validasi materi memperoleh presentase sebesar 82,72% dengan kriteria sangat layak dan hasil uji validasi media memperoleh presentase sebesar 85,45% dengan kriteria sangat layak. Sehingga diperoleh rata-rata presentase keseluruhan validasi sebesar 84,08% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil respon siswa memperoleh presentase sebesar 93,12% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* sangat layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Prezi*

Abstract

This research aims to know the process of media development, media suitability, and students' response on teaching media by using *Prezi* application on the basic competence subject 3.5 of describing central bank, payment system and payment instrument. This development research uses development model 4-D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Limited try out in this research was conducted for 16 students of X IPS 4 and 16 students of X IPS 7. The result of material validation has gotten percentage of 82.72% with very suitable criteria and the media validation has gotten percentage of 85.45% with very suitable criteria. Altogether, the validation results' average is 84.08% with very suitable criteria. In other hand, students' response has gotten percentage of 93.12% with very good criteria. In conclusion, teaching by using *Prezi* is very suitable as teaching media.

Keywords: Teaching Media, *Prezi* Application

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran terdapat peran penting seorang guru yang mempunyai tugas untuk membantu siswa dalam mewujudkan tujuan dan harapan yang ingin dicapai oleh siswa tersebut melalui sebuah dorongan yaitu dengan memberikan sebuah motivasi. Siswa memerlukan motivasi agar mereka bersemangat untuk belajar dengan baik di sekolah. Selain itu guru juga diharapkan untuk selalu *up to date* terhadap berbagai hal yang dapat di aplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran di kelas, seorang guru tidak cukup hanya menguasai materi pembelajaran. Guru juga harus menguasai dan menyiapkan komponen lain yang dibutuhkan untuk mengembangkan potensi peserta didiknya (Aunurrahman, 2009:4).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS SMA Al-Islam Krian masih konvensional dimana guru hanya menjelaskan materi melalui buku paket dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tersebut. Guru juga terkadang menggunakan media komputer namun hanya terbatas menggunakan *power point* yang hanya berisi teks saja sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kurang semangat mengikuti kegiatan belajar di kelas. Dalam proses belajar mengajar apabila media pembelajaran yang digunakan kurang menarik seperti misalnya dalam media tersebut tidak dimasukkan animasi, gambar-gambar, ataupun video yang mendukung materi tersebut maka media seperti ini dapat mempengaruhi kemampuan otak siswa dalam mencerna materi pembelajaran.

Untuk itu perlu adanya perubahan melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai semua sarana yang mampu mempermudah guru menyalurkan ilmu berupa materi pembelajaran dan juga mempermudah siswa menerima isi materi tersebut (Suryani dan Agung, 2012:136). Media pembelajaran ini bertujuan agar selama kegiatan belajar mengajar guru lebih mampu merangsang semangat siswa untuk menerima materi. Media pembelajaran dapat mempermudah siswa menerima materi dan pada akhirnya juga mampu meningkatkan prestasi siswa di sekolah (Sylvie Suryadi, 2013). Arsyad (2014:19) mengatakan bahwa fungsi penting media pembelajaran yaitu sebagai alat yang membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Seiring dengan perkembangan zaman, jenis media pembelajaran juga semakin berinovasi dan beraneka ragam. Salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi *Prezi* sebagai alternatif media pembelajaran. *Prezi* adalah perangkat lunak (*software*) untuk presentasi sebagai alat untuk menuangkan berbagai ide kreatif di atas kanvas virtual (Rusyfan, 2016:2). Keunikan presentasi menggunakan aplikasi *Prezi* yaitu pengguna tidak perlu menyediakan slide dalam jumlah banyak karena hanya membutuhkan satu slide yang dapat diisi oleh berbagai macam hal. Ciri khas yang dimiliki aplikasi *Prezi* adalah pengguna mampu memperbesar ataupun memperkecil tampilan presentasi menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI).

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari data tentang proses pengembangan media berupa aplikasi *Prezi*, mencari data tentang kelayakan media, serta mencari data tentang respon siswa terhadap aplikasi *Prezi*.

METODE

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan four-D yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Desseminate*) (Trianto, 2007:65). Penelitian ini dilakukan pada 16 siswa kelas X IPS 4 dan 16 siswa kelas X IPS 7 SMA Al-Islam Krian Sidoarjo dengan tingkat kemampuan heterogen.

Tahap pendefinisian (*Define*) dilakukan untuk mendefinisikan syarat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu (a) analisis ujung depan yang bertujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam pembelajaran, (b) analisis siswa untuk melihat karakteristik siswa yang nantinya akan disesuaikan dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran, (c) analisis tugas, (d) analisis konsep untuk memilih konsep materi yang akan digunakan, dan (e) perumusan tujuan

pembelajaran yang berguna sebagai hasil rangkuman analisis konsep dan analisis tugas.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini dilakukan penyusunan tes acuan patokan. Kemudian dilakukan pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dan yang terakhir pemilihan format media pembelajaran yang akan digunakan.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Develop*). Pada tahap ini dilakukan kegiatan telaah dan validasi oleh para ahli.

Tahap keempat yaitu tahap penyebaran (*Disseminate*). Tahap ini dilakukan untuk mengenalkan dan mengajak orang lain untuk menggunakan produk yang telah dikembangkan. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*Develop*).

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, pengamatan dan pemanfaatan dokumen, serta data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi serta respon siswa yang kemudian dianalisis dengan teknik persentase. Hasil analisis data validasi oleh para ahli diperoleh dengan menggunakan skala Likert adalah:

Tabel 1 Skala Penilaian Validator

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk memperoleh persentase adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor kriteria}} \times 100\%$$

Teknik analisis data respon siswa menggunakan skala Guttman adalah:

Tabel 2 Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk memperoleh persentase adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor kriteria}} \times 100\%$$

Dari hasil analisis diatas dapat diketahui mengenai kelayakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan peneliti dengan menggunakan interpretasi skala sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Interpretasi Skala Validasi

Skor Rata-rata (%)	Kriteria Respon
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	TidakLayak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Media pembelajaran dapat dikatakan layak jika memenuhi kriteria interpretasi pada $\geq 61\%$ dengan kriteria layak atau sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini terdiri dari 3 hal yaitu proses pengembangan, kelayakan, serta respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* pada pokok bahasan bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil langkah-langkah tersebut akan dijelaskan di bawah ini:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

1. Analisis Ujung Depan (*Awal*)

- a) Kurikulum yang berlaku di SMA Al-Islam Krian Sidoarjo pada tahun ajaran 2016-2017 adalah kurikulum 2013.
- b) Berdasarkan analisis kurikulum, ditentukan materi yang memerlukan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* yaitu materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.
- c) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di SMA Al-Islam Krian Sidoarjo yaitu menggunakan papan tulis dan *power point*. Seiring dengan perkembangan (IPTEK) dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa memiliki minat dan motivasi dalam mempelajari materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.

2. Analisis Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan akademik yang berbeda dan untuk mengetahui siswa yang cenderung pasif di dalam

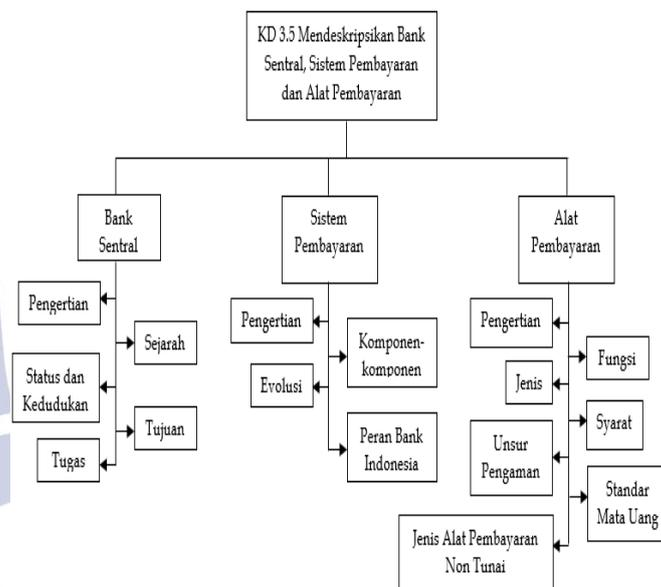
kelas. Pada tahap Analisis ini dilakukan dengan uji coba produk dimana subjek yang menjadi sasaran uji coba media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* pada pokok bahasan KD 3.5 mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran adalah kelas X IPS 4 berjumlah 16 siswa dan kelas X IPS 7 berjumlah 16 siswa.

3. Analisis Tugas

Pada tahap ini dilakukan perancangan tugas belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

4. Analisis Konsep

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian dan perincian secara sistematis konsep materi yang digunakan. Hasil analisis konsep adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Peta Konsep Materi

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* yang didesain sesuai dengan kebutuhan siswa seperti kelengkapan materi dan ilustrasi gambar serta video dan untuk merancang perangkat pembelajaran dengan menetapkan materi yang akan digunakan sebagai bahan ajar.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dihasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* pada kompetensi dasar 3.5. Draft yang telah disiapkan peneliti adalah materi dan media yang kemudian akan ditelaah dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Berikut penjabaran telaah ahli media:

Tabel 4 Hasil Telaah dan Revisi Ahli Media

Hasil Produk Awal	Setelah Revisi
 <p>Jenis huruf pada tulisan Tujuan Pembelajaran disamakan dengan jenis huruf pada judul.</p>	 <p>Jenis huruf sudah disamakan dengan jenis huruf pada judul.</p>
 <p>Point-point tujuan pembelajaran dijadikan satu dalam satu slide dan jenis huruf disamakan dengan jenis huruf judul.</p>	 <p>Point-point tujuan pembelajaran sudah dijadikan satu dalam satu slide dan jenis huruf sudah disamakan dengan jenis huruf judul.</p>
 <p>Setelah tujuan pembelajaran diberi video tentang bank sentral untuk pembukaan pembelajaran jadi tidak langsung ke materi.</p>	 <p>Sudah diberi video tentang sejarah bank sentral sebelum masuk ke dalam materi.</p>
 <p>Gambar kartu pada sistem pembayaran sebaiknya dihapus.</p>	 <p>Gambar kartu pada sistem pembayaran sudah dihapus.</p>

Kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* diukur dari hasil lembar validasi oleh ahli materi, ahli media, dan respon siswa.

a. Hasil validasi materi oleh ahli materi

Tabel 5

Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Oleh Ahli Materi

No	Komponen Yang Dinilai	Presentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas isi dan tujuan	83,33%	Sangat Layak
2	Kualitas instruksional	80%	Layak
3	Kualitas teknis	85%	Sangat Layak
Jumlah		248,33%	-
Rata-rata presentase		82,72%	Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel 5 diketahui bahwa kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis sebesar 82,72%. Menurut Riduwan (2012:15) bahwa dengan kriteria interpretasi pada hasil validasi materi tersebut dikatakan sangat layak sehingga materi pembelajaran dapat dikembangkan kedalam media pembelajaran.

b. Hasil validasi media oleh ahli media

Tabel 6

Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

No	Komponen Yang Dinilai	Presentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas isi dan tujuan	88%	Sangat Layak
2	Kualitas teknis	83,33%	Sangat Layak
Jumlah		171,33%	-
Rata-rata presentase		85,45%	Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel 6 diketahui bahwa kualitas isi dan tujuan, dan kualitas teknis sebesar 85,45%. Menurut Riduwan (2012:15) bahwa dengan kriteria interpretasi pada hasil validasi media tersebut dikatakan sangat layak

digunakan. Sehingga media pembelajaran dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran.

c. Hasil respon siswa

Tabel 7 Hasil Reapon Siswa

	Indikator	Skor		%	Ket
		1	2		
1.	Pertanyaan 1	14	16	93%	Sangat Baik
2.	Pertanyaan 2	16	16	100%	Sangat Baik
3.	Pertanyaan 3	15	16	96%	Sangat Baik
4.	Pertanyaan 4	13	16	90%	Sangat Baik
5.	Pertanyaan 5	14	13	84%	Sangat Baik
6.	Pertanyaan 6	15	16	96%	Sangat Baik
7.	Pertanyaan 7	16	14	93%	Sangat Baik
8.	Pertanyaan 8	15	15	93%	Sangat Baik
Jumlah				93,12%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7 menyatakan bahwa hasil respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* adalah sangat baik. Serta materi untuk media pembelajaran dan media pembelajaran yang dinyatakan sangat layak, maka media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* ini dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi materi memperoleh presentase sebesar 82,72% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil validasi media memperoleh presentase sebesar 85,45% dengan kriteria sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* pada pokok bahasan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran sangat layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
2. Dari penelitian ini, diperoleh respon siswa dimana sebagian besar siswa merespon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pada uji coba

terbatas yang dilakukan memperoleh presentase sebesar 93,12% dengan kriteria sangat baik.

Saran

1. Penelitian ini hanya terbatas untuk menguji kelayakan media. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian eksperimen agar dapat mengetahui keefektifan hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.
2. Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* ini hanya pada kompetensi dasar 3.5 mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran, sehingga perlu dilakukan pengembangan media pada kompetensi dasar yang lainnya ataupun pada mata pelajaran yang lain.
3. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan sampai pada tahap penyebaran sehingga semua guru di Indonesia dapat mengetahui dan menggunakan media pembelajaran ini untuk meningkatkan mutu pendidikan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rusyfan, Zurrahma. 2016. *PREZI: Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika.

Suryadi, Sylvie. 2013. *Penerapan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor (Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Hidrosfer)*. Bandung: PPs Universitas Pendidikan Indonesia.

Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. 2012. *Strategi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Tepri dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.