



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA MATERI BUMBU DAN REMPAH INDONESIA DI SMKN 1 CERME GRESIK

¹Sontya Marlinda Sari*, ²Niken Purwidiani, ³Lucia Tri Pangesthi, ⁴Sri Handajani

^{1,3,4}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

²D4 Tata Boga, Sekolah Vokasi Unesa

ABSTRAK

Media pembelajaran ialah alat paraga yang berguna sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi pembelajaran sehingga memiliki pengaruh besar pada keberhasilan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang variatif yaitu *prezi*, di mana materi pelajaran dikemas dalam bentuk media presentasi secara *online* dan di dalamnya tersedia ilustrasi dan penjelasan materi. Tujuan penelitian ini yakni, 1) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *prezi* pada materi bumbu dan rempah Indonesia; dan 2) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *prezi* pada materi bumbu dan rempah Indonesia. Metode penelitian yang digunakan ialah *Research & Development* dengan menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Data dikumpulkan melalui kuesioner, setelah menyusun bahan ajar dilanjutkan validasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media, kemudian diujicobakan kepada 35 peserta didik di SMKN 1 Cerme Gresik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) validasi kelayakan media ini mencapai presentase uji ahli materi 94,95% dan uji ahli media 87,5; dan 2) respon peserta didik mencapai presentase 94,51% sehingga dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran dan sangat memotivasi peserta didik untuk menikmati pembelajaran.

Keyword:

media pembelajaran, variatif, *prezi*, *online*, bumbu dan rempah Indonesia

Corresponding author:

sontya.18001@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Belajar ialah suatu model atau kegiatan yang dilaksanakan oleh setiap mahluk guna memperoleh perubahan karakter baik menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap [1]. Belajar juga diartikan sebagai suatu interaksi antar peserta didik sehingga dapat menyebabkan perubahan kognitif, afektik dan psikomotorik yang dihasilkan dari suatu proses pembelajaran berupa pelatihan maupun pengalaman [2].

Satu diantara beberapa faktor yang menentukan dalam ketercapaian suatu proses belajar mengajar ialah guru, hal itu dikarenakan guru memegang kendali selama proses pembelajaran, walau demikian tetap harus didampingi oleh elemen lain seperti media pembelajaran [3].

Media pembelajaran ialah segala apapun yang dipakai untuk mempelajari sebuah objek dan bisa melalui manusia, barang, informasi, taktik, dan lingkungan [4] sehingga bisa disimpulkan bahwa dalam proses berlatih untuk

mempelajari sesuatu, peserta didik tetap membutuhkan bimbingan dari pendidik untuk memperoleh kemajuan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dikatakan baik atau layak apabila memiliki indikator atau aspek. Dalam skripsinya, Krismasari telah melakukan penelitian mengenai nilai sikap peserta didik setelah menerima pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar prezi dan dinyatakan bahwa kriteria media pembelajaran yang bermakna dapat dilihat dari aspek kelayakan isi meliputi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, keakuratan materi dan kemenarikan dalam menyampaikan materi; dan aspek kelayakan kegrafikan yang meliputi desain media pembelajaran, ukuran media pembelajaran, proses pengoperasian yang mudah [5].

Sekolah menengah kejuruan ialah satuan bentuk pendidikan formal yang menyiapkan peserta didik agar mampu bekerja pada satu kelompok atau satu bidang tertentu sehingga pembelajaran di SMK merupakan pembelajaran dengan memadukan antara teori dan praktik [6].

Hasil penelitian sebelumnya oleh (Listiyani., 2015) yang telah melakukan penelitian tentang peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan bahan ajar prezi dan didapatkan bahwa bahan ajar prezi bisa meningkatkan antusias serta motivasi belajar peserta didik karena digunakannya media berbasis teknologi [7].

Media pembelajaran yang dipakai guru harus dikemas dan dibuat semenarik mungkin serta harus inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan zaman atau teknologi komunikasi pada saat ini agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran [8].

Berdasarkan hasil observasi PLP yang telah dilakukan sejak 10 Agustus 2021 – 11 Oktober 2021 di SMKN 1 Cerme Gresik, media pembelajaran yang dipakai guru masih berbentuk buku paket yang diterbitkan oleh Kemendikbud dan lainnya serta power point yang hanya berisikan tulisan salinan dari beberapa buku.

Materi dalam buku pembelajaran yang digunakan kurang variatif karena terdapat kalimat yang kurang efektif akibatnya peserta didik kurang merasa terdorong untuk membaca beberapa bahan kajian yang ada di dalamnya.

Dalam penyampaian materi, guru lebih sering memakai metode teacher centered learning yang membuat peserta didik cenderung kurang terbawa untuk menyimak materi yang dikemukakan oleh guru karena kurang adanya interaksi antara guru dan peserta didik.

Bersumber dari kurikulum paradigma di SMKN 1 Cerme mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner merupakan mapel yang dipelajari di kelas x dan satu diantaranya yaitu kompetensi yang terdapat pada mata pelajaran tersebut adalah menganalisis bumbu, rempah dan bahan tambahan makanan lainnya. Bumbu dan rempah untuk beberapa makanan Indonesia cukup banyak jenisnya sehingga digunakan pada beberapa masakan-masakan khusus, hal tersebut membuat peserta didik kelas x yang baru lulus SMP merasa asing [9].

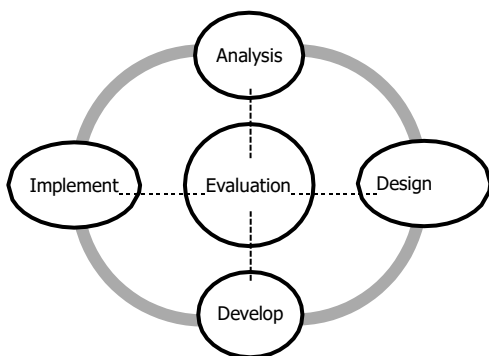
Teknologi dan ilmu pengetahuan sangat berkembang begitu pesat. Guru harus memiliki kemampuan mencipta dan merancang media ajar yang terkin dan menarik. Satu diantara bahan ajar yang baru dan menarik berbasis IT yakni prezi, tidak hanya digunakan untuk mempresentasikan sesuatu, media prezi juga dimanfaatkan untuk mengekspresikan ungkapan berbagai gagasan di bagian virtual canvas. Media ini menjadi menarik dikarenakan aplikasi ini menggunakan Zooming User Interface (ZUI) yang dapat membesarkan dan memperkecil layar presentasi [10].

Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh (Sihombing et al., 2016) yang mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi prezi pada materi struktur atom, menunjukkan hasil bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi prezi memperoleh skor hasil validasi media untuk bagian perancangan 88%, bagian pedagogik 90%, bagian isi 88,93% dan bagian kemudahan penggunaan 90,48%, sehingga skor rata-rata keseluruhan bagian mencapai 86,31% dan dinyatakan layak digunakan [11].

Latar belakang diatas menjadi dorongan penulis untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar menggunakan prezi pada materi bumbu dan rempah Indonesia di SMKN 1 Cerme Gresik. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui : 1) kelayakan media pembelajaran berbasis prezi pada materi bumbu dan rempah Indonesia; dan 2) respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis prezi pada materi bumbu dan rempah Indonesia.

METODE

A. Model Penelitian



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE
(Sumber: Iswara et al [12])

Penelitian ini menggunakan metode research and development dengan menerapkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Kelebihan model ini yaitu mudah dipahami, terstruktur dan memiliki hubungan yang saling bergantung, oleh karena itu harus dilakukan sesuai tahapan yang menyeluruh untuk memastikan terciptanya bahan ajar yang efektif, tetapi pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahapan implementation saja.

Peneliti membatasi hanya sampai pada tahapan uji kelayakan ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik, hal tersebut dipertimbangkan karena adanya keterbatasan situasi dari aspek waktu dan energi sehingga hal tersebut yang menjadi tumpuan penelitian ini tidak mencapai tahapan evaluasi melainkan implementasi saja. Keempat langkah tersebut adalah: analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

B. Subjek Penelitian

Produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan harus dilakukan uji kelayakan media melalui proses validasi produk, tujuan validasi ini yaitu guna memperoleh skor nilai kelayakan dari aspek materi dan aspek media sehingga produk dikatakan layak sebagai alat bantu pembelajaran pada mapel kejuruan [13].

Terdapat 2 macam validasi, yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Kelayakan materi dinilai oleh Dr. Sri Handajani, S.Pd., M.Kes selaku Dosen Tata Boga Universitas Negeri Surabaya dan Dra. Sri Wulandari, M.M selaku Guru Tata Boga SMKN 1 Cerme Gresik sedangkan kelayakan media dinilai oleh Andika

Kuncoro Widagdo, S.Pd., M.Pd yang berkedudukan sebagai dosen dan memiliki keahlian dalam perancangan bahan ajar dari prodi S1 Pendidikan Dosen Tata Boga Universitas Negeri Surabaya.

Langkah selanjutnya yaitu menerapkan bahan ajar yang sudah dirancang oleh peneliti di kelas X SMKN 1 Cerme Gresik dengan jumlah 35 peserta didik. Data didapat dari angket yang diceklis oleh peserta didik sesudah menerima bimbingan belajar dengan memanfaatkan media prezi ini. Data yang dikumpulkan pada tahap percobaan ini ialah data terakhir yang akan dpergunakan untuk pertimbangan upaya penyelesaian bahan ajar dan menilai kelayakan media pembelajaran berbasis prezi yang telah dikembangkan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah kuisoner, dalam penelitian ini kuesioner yang disusun meliputi 3 macam yaitu kuesioner ahli materi, kuesioner ahli media dan kuesioner respon peserta didik.

Bagian yang dinilai oleh ahli materi, meliputi : 1) aspek pembelajaran yang meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, adanya contoh-materi, kuis evaluasi, kepastian bahasa, dan kebebasan memilih menu; dan 2) aspek isi materi yang meliputi isi materi yang menarik, kebenaran dan ketepatan materi, kerangkaian urutan materi, contoh pokok bahasan yang sesuai, soal-soal kuis sesuai dan kesesuaian ilustrasi untuk menelaah materi.

Bagian yang dinilai oleh ahli media, mencakup : 1) aspek tampilan yang meliputi pemilihan aneka jenis dan standar huruf, jarak antar baris, tampilan dan penempatan gambar, komposisi letak atau layout, pemilihan tema dan keserasian warna background dengan teks; dan 2) aspek pemrograman yang meliputi kemudahan memilih sajian menu, kemudahan penggunaan, efisiensi teks dan gambar yang digunakan.

Bagian penggunaan merupakan aspek yang dikembangkan untuk respon peserta didik dan terdiri dari beberapa pertanyaan yang mencakup tampilan media, penggunaan media, kejelasan teks atau tulisan, bahasa yang mudah dipahami, kesesuaian kuis dengan materi, dan apakah media prezi ini mampu meningkatkan semangat dan minat peserta didik iswa untuk mengikuti proses belajar mengajar.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berguna untuk memberi kesimpulan mengenai hasil penelitian, tahapan ini dilaksanakan guna mengetahui skor setiap aspek. Data didapatkan dari kuesioner yang telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi mengenai kelayakan bahan ajar berbasis prezi.

Data tanggapan peserta didik didapatkan setelah peserta didik menerima bimbingan belajar dengan memanfaatkan bahan ajar prezi, peserta didik diberi kuesioner yang berisikan pertanyaan sehingga dapat diketahui bahan ajar prezi ini memperoleh respon baik atau buruk dari peserta didik.

Skala likert diperuntukkan untuk memperkirakan skor persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu produk yang akan dikembangkan [14]. Teknik analisis data responden dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Mengganti hasil evaluasi validator dari bentuk abjad menjadi angka. Ketetapan jawaban tiap ikon instrumen tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

- b. Menjumlah persentase kelayakan media dengan rumus skala likert. Rumus skala likert tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Rumus skala likert

Rumus	Keterangan
$X = \frac{\sum M}{Mmax} \times 100$ %	$Mmax$ = Skor maximal tiap indkator $\sum M$ = Jumlah skor tiap indikator X = Presentase skor tiap indikator yang dicari

- c. Tafsiran hasil analisis untuk setiap aspek penilaian tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor kelayakan media pembelajaran	Kriteria
-----------------------------------	----------

(%)	
0 – 20	Tidak Layak
21 – 40	Kurang Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Berlandaskan Tabel 3., skor perolehan pengembangan ini ditentukan nilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan minimal 41 % - 60 % yang termasuk dalam kategori cukup layak, Apabila sudah diperoleh skor keseluruhan dengan skor minimal, maka produk hasil pengembangan bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak dan berkualitas untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Bab ini menerangkan pengembangan bahan ajar prezi yang sudah dikembangkan peneliti menggunakan model ADDIE dengan mempertimbangan bahwa pola tersebut adalah model yang sesuai dan efektif digunakan untuk pengembangan bahan ajar sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (Analysis)

Hasil analisa kebutuhan penelitian di latar belakang oleh permasalahan-permasalahan yang mendasar yang sering terjadi. Berbagai permasalahan yang muncul antara lain yaitu, 1) di SMKN 1 Cerme Gresik menerapkan kurikulum prototype dan materi bumbu dan rempah Indonesia termasuk dalam salah satu materi dasar-dasar kuliner; 2) keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru; 3) guru lebih berpedoman pada beberapa buku paket tertentu; 4) sajian pokok materi dalam buku kurang variatif; 5) 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 bumbu dan rempah 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.

2. Tahap Desain (Design)

Berlandaskan hasil analisa kebutuhan maka perincian bahan ajar yang dibutuhkan ialah bahan ajar menggunakan prezi pada kompetensi bumbu dan rempah Indonesia dengan indikator pembelajaran yang meliputi lingkup bumbu dan rempah, kegunaan bumbu dan rempah, macam-macam bumbu dan rempah, pengelompokan bumbu dan rempah, contoh pengaplikasian bumbu dan rempah serta cara penyimpanan bumbu dan rempah.

Evaluasi soal dibuat berdasarkan materi yang telah disampaikan, terdapat 2 jenis soal yaitu, . soal berbasis proyek dan soal tes objektif berbentuk multiple choice berbasis permainan yang tersaji pada gambar 6. Pada soal multiple choice, peserta didik diarahkan untuk masuk dalam sebuah website yang berisikan beberapa pertanyaan terkait materi yang diajarkan, lalu disediakan kurun waktu untuk memberi jawaban. Jika jawaban yang diberikan benar atau salah maka secara otomatis akan langsung terlihat di layar PC. Setiap peserta yang memberikan jawaban akan mendapatkan poin, termasuk yang menjawab paling bagus poinnya akan urut sesuai perolehan skor.

Pada soal berbasis proyek, terdapat perintah urutan aktivitas yang harus dijalankan oleh peserta didik. Perintah tersebut berhubungan dengan kompetensi menganalisis bumbu, rempah dan bahan tambahan makanan lainnya.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi prezi dengan pokok bahasan Bumbu dan Rempah Indonesia mata pelajaran kejuruan untuk peserta didik kelas X. Bahan ajar hasil pengembangan yang telah dibuat terdiri dari beberapa bagian, yaitu antara lain:

a. Petunjuk Pengoperasonal Dan Halaman Depan

Petunjuk pengoperasional bahan ajar prezi ini berisi urutan menjalankan pemakaian prezi. Langkah penggunaan terbagi dari ikon next berarti ke tampilan selanjutnya dan ikon preview berarti ke tampilan sebelumnya.



Gambar 2. Petunjuk Pemakaian

b. Rincian KD Dan Indikator Pembelajaran

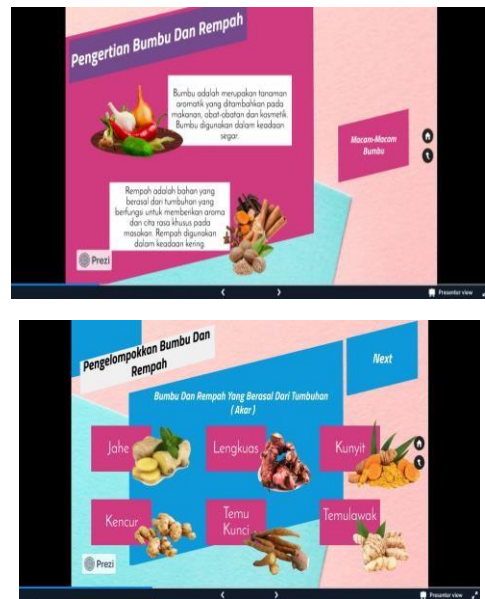
Bagan ini memuat rincian KD dan indikator pembelajaran yang wajib dipahami oleh peserta didik. Gambar berikut ialah tampilan KD dan indikator pembelajaran yang ada di slide.



Gambar 3. KD Dan Indikator Pembelajaran

c. Materi

Media pembelajaran berbasis prezi dengan materi bumbu dan rempah Indonesia ini berisi tentang keseluruhan materi mengenai bumbu dan rempah Indonesia. Pada materi ini juga dilengkapi dengan ilustrasi sebagai penunjang masing-masing setiap pokok bahasan.



Gambar 4. Materi Bumbu Dan Rempah Indonesia

d. Penerapan Materi

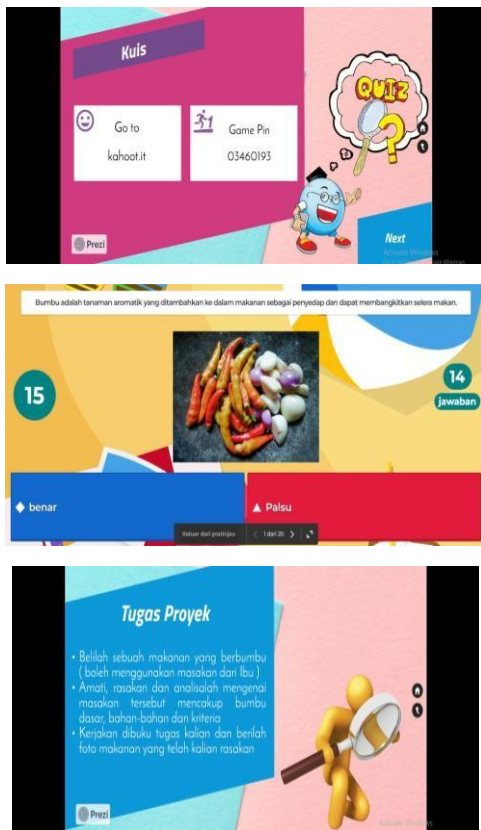
Penerapan contoh materi ini merupakan slide yang terdapat contoh-contoh masakan sebagai pandangan umum mengenai dengan materi yang akan dipelajari.



Gambar 5. Penerapan Materi

e. Kuis

Menu kuis menyajikan beberapa latihan soal-soal berbasis permainan dengan waktu pengerjaan dan skor perolehan akhir setiap peserta didik. Kuis yang disediakan dirangkai untuk mempermudah peserta didik dalam memperhatikan dan mengingat bahasan yang telah diberikan.



Gambar 6. Kuis

f. Penutup

Bagian akhir dalam media pembelajaran berbasis prezi ini adalah penutu. Bagian penutup

berisikan rangkuman atau ringkasan mengenai materi-materi yang telah disampaikan. Tampilan slide penutup tersaji pada Gambar 7.



Gambar 7. Penutup

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi produk ini diuji cobakan pada 35 peserta didik kelas X yang berasal dari SMKN 1 Cerme Gresik. Melalui tahap ini, setiap peserta didik akan diberikan angket yang berisikan beberapa pertanyaan untuk mengukur dan mengetahui respon peserta didik. Uji coba dilaksanakan ketika proses pembelajaran kemudian setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar prezi pada kompetensi bumbu dan rempah Indonesia dan peserta didik dipersilahkan untuk menceklis kuesioner tanggapan.

Pada angket respon peserta didik terdapat 10 pernyataan. Adapun respon hasil implementasi media oleh peserta didik dengan menggunakan angket tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Respon Peserta Didik

No	Indikator	Skor
1.	Tampilan media	95,4 %
2.	Penggunaan media	94,2%
3.	Kejelasan teks dan tulisan	88,5%
4.	Bahasa mudah dipahami	94,2%
5.	Kejelasan dan kesesuaian soal	95,4%
6.	Media prezi dapat menambah semangat belajar	97,7%
7.	Media pembelajaran prezi memberikan dorongan untuk belajar materi bumbu dan rempah Indonesia	93,1%
8.	Belajar tidak membosankan dengan menggunakan bahan ajar prezi	97,3%
9.	Media pembelajaran prezi dapat membuat peserta didik lebih mengingat dan mengerti materi	94,8%
10.	Media pembelajaran prezi cocok diterapkan pada mata pelajaran kejuruan	94,2%
Rata-rata skor		94,51%

Secara keseluruhan respon dari peserta didik mencapai rata-rata 94,51 % dan tergolong dalam kategori sangat layak.

B. Kelayakan Media

Validasi ditujukan untuk menilai kelayakan sebuah media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dilanjutkan tahapan berikutnya yaitu melakukan analisis data yang berfungsi untuk memberi simpulan hasil uji validasi oleh beberapa ahli guna mengetahui kelayakan media ajar prezi pada bahasan bumbu dan rempah Indonesia. Hasil validasi tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian Validator	
		I	II
Aspek Pembelajaran			
1	Kecocokan dengan tujuan pembelajaran	5	5
2	Indikator pembelajaran sesuai	5	5
3	Terdapat contoh-contoh	4	5
4	Pemberian latihan evaluasi	4	4
5	Kejelasan bahasa	5	5
6	Kebebasan memilih menu	4	5
Aspek Isi			
1	Kemenarikkan materi	4	5
2	Isi materi mudah dipahami dan jelas	4	5
3	Kebenaran materi	4	5
4	Bahasan sesuai dengan KD dan indikator	5	5
5	Cakupan bahasan sangat tepat	5	5
6	Sesuai dengan urutan sub materi	5	5
7	Tampilan materi urut	5	5
8	Contoh-contoh materi sesuai	4	5
9	Soal latihan sesuai dengan materi	4	5
10	Penggunaan bahasa yang tepat	5	5
11	Kesesuaian gambar	5	5
12	Kejelasan gambar dan menggambarkan isi pokok bahasan	5	5
Jumlah		82	89
Presentase Skor		91,1 %	98,8 %

Presentase Skor Keseluruhan	94,95 %
-----------------------------	---------

Hasil penilaian ahli materi diperoleh rata-rata 94,95 % dan termasuk dalam kategori sangat layak dan berkualitas. Berdasarkan data tersebut, dinyatakan bahwa media prezi ini layak dimanfaatkan untuk media pembelajaran dasar-dasar kuliner (kejuruan) kelas X SMP dan dapat dilanjutkan ke tahapan berikutnya.

Penilaian ahli media dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari aspek media yang mencakup aspek tampilan dan aspek isi. Hasil validasi tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian Validator
1	Kesesuaian ukuran huruf dengan bentuk slide prezi	4
2	Kejelasan jenis huruf	5
3	Jarak antar baris sudah sangat sesuai	4
4	Ukuran gambar sesuai dengan slide prezi	4
5	Penempatan gambar sesuai dengan isi materi	5
6	Letak slide sesuai dengan urutan sub materi	5
7	Tema sesuai dengan warna di setiap slide	4
8	Tema sesuai dengan teks di setiap slide	4
9	Kesesuaian warna background dengan teks	4
Aspek Isi		
1	Kemudahan pemilihan menu	4
2	Kebebasan sajian menu tampilan	5
3	Pergantian slide yang mudah	5
4	Mudah diakses	4
5	Teks sesuai dengan background	4
6	Kejelasan gambar dan sesuai dengan materi	5
7	Kesesuaian ukuran gambar dengan slide presentasi	4
Jumlah		70
Persentase Skor		87,5 %

Hasil penilaian oleh ahli media diperoleh rata-rata 87,5 % dan termasuk kategori sangat layak dan berkualitas. Melalui data tersebut, maka dapat dinyatakan bahan ajar prezi ini layak dimanfaatkan sebagai bahan ajar dasar-dasar

kuliner (kejuruan) kelas X SMP dan layak dilakukan uji coba kepada peserta didik.

C. Pembahasan

1. 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, Dzulhijjah berpendapat bahwa 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 [15].

Penggunaan aplikasi prezi sangat mudah karena toolbar yang tidak terlalu banyak, lebih simpel dan efektif dan terdapat komponen pendukung untuk menyisipkan ilustrasi, vidio, 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.

Hasil validasi uji kelayakan bahan ajar prezi pada pokok bahasan bumbu dan rempah Indonesia tersaji pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validasi

Pengujian	Rata-Rata Skor	Kategori
Uji Validasi Materi	94,95 %	Sangat Layak
Uji Validasi Media	87,5 %	Sangat Layak

Melalui Tabel 7., tampak bahwa hasil uji validasi materi diperoleh rata-rata skor 94,95 % dan menunjukkan kategori sangat layak, uji validasi media diperoleh rata-rata skor 87,5 % sehingga secara keseluruhan menunjukkan presentase 91,22% dan dinyatakan layak.. Berlandaskan data diatas, disimpulkan bahwa bahan ajar prezi pada materi bumbu dan rempah Indonesia sangat layak untuk dterapkan sebagai bahan ajar kuliner khususnya pada pokok bahasan bumbu dan rempah Indonesia.

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 tahuan peserta didik. 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.

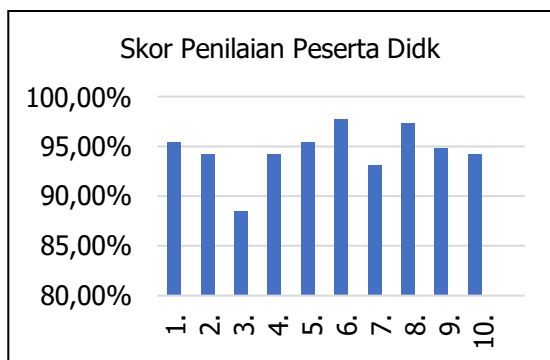
2. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Media Prezi

Arsyad berpendapat bahwa bahan ajar yang menarik dapat merangsang pikiran dan ketertarikan peserta didik agar proses belajar dapat tercipta dengan baik [16]. 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 tahuan peserta didik, warna dan desain yang bervariasi, adanya hubungan inetraktif yang berupa permainan interaktif dengan svswa. 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 diperoleh hasil, yaitu : 1) tampilan media 95,4%; 2) penggunaan media 94,2%; 3) kejelasan teks 88,5%; 4) bahasa mudah dipahami 94,2%; 5) kejelasan dan kesesuaian soal 95,4%; 6) media prezi menambah semangat belajar 97,7%; 7) media prezi memberikan dorongan belajar bumbu dan rempah Indonesia 93,1%; 8) pembelajaram dengan media prezi sangat menyenangkan 97,3%; 9) materi pebelajaran mudah diingat saat menggunakan media prezi 94,8%; dan 10) media prezi cocok diterapkan pada pembelajaran kuliner 94.2%.

Hasil tanggapan peserta didik terhadap penerapan bahan ajar prezi tersaji pada diagram berikut :



Gambar 8. Diagram Batang Persentase Respon Penilaian Media

Berdasarkan gambar 8., secara keseluruhan respon dari peserta didik mencapai rata-rata 94,51 % dan tergolong dalam kategori sangat layak. 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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut bisa diambil simpulan bahwa :

1. Media pembelajaran berbasis prezi pada materi bumbu dan rempah Indonesia layak digunakan, dibuktikan dengan semua penilaian produk dari validator memperoleh 91,22% berkategori sangat layak.
2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran prezi sangat baik, dibuktikan dengan perolehan rata-rata sebesar 94,51 %, dan termasuk kategori sangat layak.

SARAN

Berlandaskan bahasan diatas maka terdapat saran antara lain :

1. Bagi peserta didik, produk ini diharapkan agar dimanfaatkan secara maksimal untuk membantu dalam memperjelas materi.
2. Bagi guru, diharapkan bahan ajar prezi bisa digunakan sebagai satu diantara beberapa solusi pengembangan dan penerapan bahan ajar yang baru dan lebih menarik.
3. Bagi peneliti, untuk penelitian berikutnya, alangkah baiknya jika penguji cobaan produk dijalankan lagi dalam cakupan yang

lebih besar. Penerapan produk bukan hanya dicobakan pada satu kelas dan sekolah saja, melainkan bisa dilakukan pada beberapa kelas dan sekolah sehingga bahan ajar prezi bisa dikenal secara luas.

REFERENSI

- [1] D. Wijayanti, *Studi Komparasi Model Pair Check dan Model CRH Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas*. 2017.
- [2] S. Nikmah, H. Nuroso, and F. Reffiane, "Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop- Up Book Terhadap Hasil Belajar," *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, p. 264, 2019, doi: 10.23887/jp2.v2i2.17920.
- [3] A. Riyadi, "Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Evaluasi pembelajaran," *Ittihad J. Kopertais Wil. XI Kalimantan*, vol. 15, no. 28, pp. 52–67, 2017.
- [4] H. Aroni, "Pengembangan Media Pendidikan," *Ilmu Gizi Teor. Apl.*, vol. 5, no. 1, pp. 467–471, 2016.
- [5] E. R. Krismasari, "Pengembangan Model Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Aljabar untuk SMP/Mts Dengan Menyisipkan Nilai Sikap," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 1, pp. 6–12, 2016, [Online]. Available: <http://eprints.umpo.ac.id/1783/>.
- [6] Arie Wibowo Khurniawan, S.Si., M. A. (2015). *SMK Dari Masa ke Masa*. Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 7–11.
- [7] D. Listiyani, "pengembangan media pembelajaran melalui multimedia prezi desktop untuk peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dikelas VII MTsN punung Pacitan," 2015.
- [8] D. K. Yestiani and N. Zahwa, "Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar," *Fondatia*, vol. 4, no. 1, pp. 41–47, 2020, doi: 10.36088/fondatia.v4i1.515.
- [9] A. Z. H. Putri, S. C. Wibawa, and A. Ruhana, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bumbu dan Rempah

- Berbasis Augmented Reality Bernama "World of Herbs and Spices," J. Bosaparis Pendidik. Kesejaht. Kel., vol. 12, no. 2, pp. 70–80, 2021, doi: 10.23887/jppkk.v12i2.36016.
- [10] S. Isna, "Perbedaan pengaruh penggunaan aplikasi prezi dan powerpoint sebagai media pembelajaran korespondensi terhadap hasil belajar siswa kelas x otomatisasi dan tata kelola perkantoran di smk negeri 1 bantul," 2018.
- [11] N. Sihombing, B. Holiwarni, and Susilawati, "Development of the learning media chemistry using by prezi on subject of the atomic structure," pp. 1–9, 2016.
- [12] D. Iswara, M. T. Pendidikan, U. N. Surabaya, U. N. Surabaya, S. Presentasi, and H. Belajar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran BK TIK Materi Pokok Pembuatan Slide Presentasi Untuk Pembelajaran Di SMKN 2 Kota Mojokerto Kelas X Semester Gasal PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA MATA PELAJARAN BK TIK," pp. 1–5, 2013.
- [13] I. Winarni, Endang Widi dan Koto, "Jp3D (Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran," vol. 3, no. 2, pp. 134–144, 2020.
- [14] A. P. Ardhini, R. Isyawati, and P. Ganggi, "Pengukuran Sikap Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Terhadap Platiarisme Di Instagram," J. Ilmu Perpust., vol. 8, no. 3, pp. 227–236, 2019.
- [15] P. Dzulhijjah, A. M. Noer, and R. Linda, "The Application Of Prezi Dekstop As Presentation Media To Improvestudent Learning Achievement On The Topic Of Hydrocarbon In Class X Sman 9 Pekanbaru," J. Online Mhs. Bid. Kegur. dan Ilmu Pendidik., vol. 2, no. 2, pp. 1–11, 2015, [Online]. Available: <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/336367>.
- [16] I. Magdalena, T. Sundari, S. Nurkamilah, D. Ayu Amalia, and U. Muhammadiyah Tangerang, "Analisis Bahan Ajar," J. Pendidik. dan Ilmu Sos., vol. 2, no. 2, pp. 311–326, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nuantara>.