

PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA MATERI DINAMIKA HIDROSFER DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN KELAS X SMA N 1 KUBUNG

Citra Janitaria
Program Studi Pendidikan Geografi
FIS Universitas Negeri Padang
Email: citrajanitaria2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan, mendeskripsikan, dan menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* pada materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Kelas X SMA N 1 Kubung. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli materi, dan 2 orang ahli media. Kepraktisan dilakukan oleh 1 orang guru geografi dan 30 siswa kelas X IPS 1. Instrumen pengumpul data menggunakan angket dalam bentuk skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian ahli materi diperoleh persentase 92,93% dengan kategori sangat valid dan penilaian ahli media diperoleh persentase 89,98% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh guru diperoleh persentase 85,4% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas oleh siswa kelas X IPS 1 diperoleh persentase 87,84% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Prezi

Abstract

This study aims to determine, describe, and analyze the development of prezi-based learning media on the material Dynamics of the Hydrosphere and Its Impact on the Life of Class X SMA 1 Kubung. Validation is done by 2 material experts, and 2 media experts. Practicality is done by 1 geography teacher and 30 students of class X IPS 1. The data collection instrument uses a questionnaire in the form of a Likert scale. Data analysis technique used is descriptive quantitative. Validation results show that the assessment of material experts obtained percentage 92.93% with the category is very valid and expert media assessment obtained percentage 89.98% with the category is very valid. The result of practicality test by teacher obtained percentage 85.4% with very practical category. Test results practicality test by students of class X IPS 1 obtained percentage 87.84% with very practical category.

Key Words: Development, Learning Media, Prezi

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi untukkk wisuda Maret 2018

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif peserta didik untuk membangun makna atau pemahaman terhadap suatu objek atau suatu peristiwa. Sedangkan, kegiatan mengajar merupakan upaya kegiatan menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, motivasi dan tanggung jawab pada peserta didik untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat. Gagasan dan pengetahuan ini akan membentuk keterampilan, sikap, dan perilaku sehari-hari sehingga peserta didik akan berkompeten dalam bidang yang dipelajarinya. Kegiatan belajar dan mengajar inilah yang disebut orang sebagai pembelajaran (Depdiknas, 2003 : 10).

Dalam proses pembelajaran, adakalanya guru dan siswa mengalami suatu hambatan dan permasalahan. Hambatan atau permasalahan tersebut bisa berasal dari guru maupun siswa. Hambatan bagi siswa misalnya, siswa kesulitan dalam menangkap penjelasan dari guru tentang konsep atau materi yang baru dipelajari bersifat sukar dengan metode mengajar konvensional. Tanpa adanya penggunaan media yang tepat maka siswa akan cenderung bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi dalam mengikuti

pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pasal 10 menegaskan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Salah satu unsur kompetensi pedagogik adalah guru mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber belajar. Hal ini ditegaskan lagi dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa dalam pembelajaran, guru wajib menggunakan sumber belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dan dipilih dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa (*behaviour change*) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini telah membawa perubahan pesat dalam

berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, perkembangan IPTEK berpengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran, yaitu dengan dikembangkannya media pembelajaran yang berbasis komputer (Computer-Based Media). Media komputer merupakan media yang menarik, atraktif, dan interaktif. Pembelajaran melalui media komputer memberikan bekal kepada peserta didik berbagai karakter yang menjadi kekuatan dan kelemahan suatu media.

Pada sekolah-sekolah setingkat SMA (Sekolah Menengah Atas), terutama sekolah-sekolah unggulan umumnya sudah memiliki fasilitas yang modern, seperti komputer dan LCD (Liquid Crystal Display) sehingga guru pun dituntut untuk menguasai dan memanfaatkan bentuk teknologi tersebut. Secara umum, guru memanfaatkan media berbasis komputer, yaitu aplikasi *Powerpoint*, tetapi aplikasi tersebut ternyata belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru serta belum memaksimalkan hasil pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru geografi SMA kelas X, yang mana dari hasil wawancara tersebut masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran diantaranya adalah: (1) media pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Kenyataannya guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran dengan papan tulis dan buku ajar, guru juga terkadang menggunakan media komputer namun hanya terbatas menggunakan media

Powerpoint saja, (2) kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran membuat siswa sulit dalam memahami materi, bahkan ada yang jenuh dalam belajar sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan materi pembelajaran (3) banyak guru yang belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran. Bahkan ada kecenderungan bahwa guru belum menggunakan media yang tersedia secara optimal, sedangkan media pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi, (4) pada pembelajaran geografi belum pernah menggunakan desain media presentasi pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber pesan (*teacher centered*).

Berdasarkan permasalahan diatas metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang memberikan pengaruh banyak dalam proses penyampaian pesan oleh pendidik sehingga tidak terlalu memberikan dampak positif dalam kegiatan belajar siswa dan motivasi belajar kelas. Dengan demikian perlunya penggunaan media didasarkan pada pertimbangan praktis-teoritik seperti efisiensi dan efektivitas, karena pada dasarnya mata pelajaran geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang idealnya membutuhkan banyak media pembelajaran. Salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran geografi adalah *prezi*.

Prezi merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet atau *software as a service* (SaaS) yang

digunakan sebagai media presentasi dan juga alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual. *Prezi* dapat digunakan untuk membuat presentasi linier maupun non-linier (Settle dkk., 2011:105). Program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. *Prezi* dapat digunakan sebagai alat presentasi berbentuk linier maupun nonlinier, atau presentasi berbentuk peta pikir (*mindmap*) sebagai contoh presentasi nonlinier.

Penggunaan *Prezi* dapat membuat penyampaian materi lebih menarik sehingga menimbulkan daya tarik serta daya ingat peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prezi* juga sangat mudah dipelajari bagi pengguna pemula karena secara umum tampilan dari *Prezi* tidak jauh berbeda dengan program yang sudah umum digunakan.

Adapun kelebihan dari *prezi* menurut Rosadi (dalam Rodhi, 2014:7) adalah dapat menampung keberagaman gaya belajar, karena *prezi* diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi. Program aplikasi *prezi* juga merupakan media yang unik karena didalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya. Media *prezi* fokus pada satu bidang slide yang disebut dengan kanvas virtual, setelah itu pengguna bisa mengeksplorasi bagian-bagian kanvas tersebut hingga bagian terkecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan terlihat jelas. Penggunaan

fasilitas *ZUI* membuat presentasi terlihat dinamis, karena kanvas bisa diperkecil, diperbesar, bahkan diputar 360 derajat. Selain itu, *prezi* merupakan aplikasi yang berbasis *Adobe Air*, sehingga video maupun animasi flash bisa dijalankan lebih ringan daripada saat menggunakan *powerpoint*. Pada awalnya aplikasi ini hanya bisa digunakan secara online namun saat ini pengguna sudah bisa menggunakan aplikasi ini secara offline dengan diluncurkannya *prezi* desktop.

Dengan demikian diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Prezi* ini akan cepat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya mata pelajaran Geografi. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* juga diharapkan membantu guru dalam menyajikan materi pada siswa secara lebih menarik. Oleh karena itu, peneliti merasa diperlukannya pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* sebagai media pembelajaran geografi dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis *Prezi* pada Materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan”**.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau disingkat dengan R&D. Sugiyono (2008) mengemukakan pengertian penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

menguji keefektivan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektivan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas diperlukan uji keefektivan produk.

Penelitian diadakan pada bulan November dan Desember, semester I tahun ajaran 2017/2018. Tempat penelitian dilaksanakan di SMA N 1 Kubung Kab. Solok.

Objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis *prezi*. Media belajar yang dikembangkan ini berisi materi pembelajaran Geografi semester dua kelas X SMA yaitu Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan.

Subjek penelitian terdiri dari 4 orang validator yaitu 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, serta praktikalitas yaitu siswa kelas X IPS 1 yang berjumlah 30 siswa serta 1 orang guru geografi yang mengajar dikelas tersebut.

Prosedur pengembangan dimulai dari tahap 1) Perencanaan (*planning*), 2) Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), 3) validasi produk (*validasi product*), 4) uji coba produk (*product trial*), 5) produk akhir (*final product*). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah angket validasi dan angket uji kepraktisan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah mendeskripsikan validasi dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang dikembangkan: Analisis validasi media

pembelajaran berbasis *Prezii* dilakukan dengan beberapa langkah berikut:

- a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala likert:
 SS: sangat setuju dengan bobot 4
 S : setuju dengan bobot 3
 TS: tidak setuju dengan bobot 2
 STS: sangat tidak setuju dengan bobot
- b. Menentukan skor tertinggi
 Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor maksimum
- c. Menjumlahkan skor total tiap validator untuk seluruh indikator.
- d. Penentuan validitas dengan cara menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Dimana:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

- e. Memberikan penilaian validitas sesuai dengan kriteria seperti pada tabel 1.

Tabel. 1 Kategori Kriteria Validitas

No	Nilai	Kriteria
1	80% < x ≤ 100%	Sangat valid
2	60% < x ≤ 80 %	Valid
3	40% < x ≤ 60 %	Cukup valid
4	20% < x ≤ 40 %	Kurang valid
5	0% < x ≤ 20 %	Tidak valid

Sumber: Dimodifikasi dari Riduwan (2009)

Analisis praktikalitas didapat dari data respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Angket respon guru dan siswa disusun dalam bentuk skala likert yang dimodifikasi dan disusun dengan bobot sebagai berikut :

- a. Memberikan skor untuk setiap item jawaban dengan kriteria berdasarkan skala likert:
 SS : sangat setuju dengan bobot 4
 S : setuju dengan bobot 3
 TS : tidak setuju dengan bobot 2
 STS: sangat tidak setuju dengan bobot 1
- b. Menjumlahkan skor total tiap validator untuk seluruh indikator.
- c. Pemberian nilai validitas dengan cara menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$
 Dimana:
 P = Nilai akhir
 f = Perolehan skor
 N = Skor maksimum
- d. Setelah persentase nilai praktikalitas diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria seperti pada tabel 2.

Tabel. 2 Kategori Kriteria Praktikalitas

No	Nilai	Kriteria
1	80% < x ≤ 100%	Sangat praktis
2	60% < x ≤ 80 %	Praktis
3	40% < x ≤ 60 %	Cukup praktis
4	20% < x ≤ 40 %	Kurang praktis
5	0% < x ≤ 20 %	Tidak praktis

Sumber: Dimodifikasi dari Riduwan (2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis *Prezi*

Tahap Perencanaan

1) Analisis Masalah

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran geografi terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu (1) media pembelajaran yang

digunakan masih konvensional. Kenyataannya guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran dengan papan tulis dan buku ajar, guru juga terkadang menggunakan media komputer namun hanya terbatas menggunakan media *Powerpoint* saja, (2) kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran membuat siswa sulit dalam memahami materi, bahkan ada yang jenuh dalam belajar sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan materi pembelajaran (3) banyak guru yang belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran. Bahkan ada kecenderungan bahwa guru belum menggunakan media yang tersedia secara optimal, sedangkan media pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi, (4) pada pembelajaran geografi belum pernah menggunakan desain media presentasi pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber pesan (*teacher centered*). Maka dari itu, peneliti memutuskan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang dapat membantu siswa dalam belajar.

2) Analisis Kurikulum Di SMA

Dalam pelaksanaan pembelajaran SMAN 1 Kubung melaksanakan kurikulum 2013 yang mengacu pada Permendikud no.21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah yang memuat tentang tingkat

kompetensi dan kompetensi inti sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis kompetensi inti serta kompetensi dasar, kemudian menentukan materi yang dianggap sesuai untuk diajarkan menggunakan media pembelajaran *Prezi*. Dari analisis tersebut kemudian diputuskan untuk mengangkat materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan Kelas X SMA.

3) Analisis Siswa

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap peserta didik kelas X SMA N 1 Kubung, maka media pembelajaran berbasis *Prezi* pada materi dinamika hidrosfer ini sudah sesuai dengan kondisi peserta didik. Analisis yang penulis lakukan didapat beberapa karakteristik siswa yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa kelas X berjumlah 30 orang dengan usia rata-rata 16-17 tahun. Jumlah siswa laki-laki sebanyak 8 orang dan siswa perempuan sebanyak 22 orang
- b) Siswa sulit memahami materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan karena materi ini bersifat abstrak dan sulit untuk divisualisasikan.
- c) Minat dan perhatian siswa masih kurang terhadap pembelajaran geografi, ini disebabkan guru kurang inovatif dalam menggunakan media yang tepat untuk pembelajaran yang bersifat abstrak seperti materi

dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.

- d) Siswa bersifat sangat terbuka dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)

Pengembangan Produk Awal

1) Penyusunan Materi

- a) Menentukan dan memahami KI dan KD dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.
- b) Menentukan indikator yang mendukung dari KD.
- c) Menentukan tujuan pembelajaran yang mendukung dari indikator.
- d) Menentukan materi yang akan digunakan pada aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran.
- e) Merancang peta konsep yang menghubungkan materi dalam materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan
- f) Membuat uraian materi yang terdapat dalam pokok bahasan dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.
- g) Mencari gambar serta video yang sesuai dengan submateri serta untuk mendukung materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.
- h) Mencari nilai religi yang sesuai dengan materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan untuk mendukung materi.
- i) Membuat soal-soal latihan yang berhubungan dengan materi pada setiap pertemuan.

2) Pembuatan Media

a) Pembuatan Sketsa

Adapun hal-hal yang dibuat dalam pembuatan sketsa yaitu: halaman petunjuk, halaman kompetensi dasar, materi, video serta latihan/evaluasi.

b) Pengumpulan Objek Media

Adapun yang harus dikumpulkan yaitu: materi konsep dasar, gambar/foto, video, animasi yang berkaitan dengan materi.

c) Membuat desain media

Setelah membuat sketsa dan mengumpulkan materi, maka tahap selanjutnya adalah membuat desain media prezi. Karena materi yang dibuat cukup banyak maka penulis membatasi satu contoh dari langkah pembuatan media menggunakan aplikasi *Prezi*.

Validasi Produk

Validasi pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis prezi ini melibatkan dua orang ahli materi yaitu dosen geografi FIS UNP yang mengajar mata kuliah Hidrosfer yang mana validator 1 Bapak Drs. Helfia Edial, MT dan validator 2 Ibuk Widya Prarikeslan, S.Si, M.Si. Sedangkan ahli media adalah 2 orang dosen yang memegang mata kuliah media pembelajaran yang mana validator I berasal dari jurusan KTP FIP UNP (Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd) sedangkan validator II berasal dari jurusan Geografi FIS UNP (Bayu Wijayanto, M.Pd).

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada 1 orang guru geografi yang bernama Rini Amalia S.Pd dan siswa kelas X IPS 1 di SMA N 1 Kubung dengan jumlah siswa 30 orang.

Hasil Produk Akhir

Setelah tahap validasi dan uji coba produk, maka diperoleh hasil penelitian dan pengembangan berupa produk media pembelajaran berbasis prezi pada materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Deskripsi Validasi dan Praktikalitas Produk

Deskripsi Data Validasi

1) Ahli Materi

Hasil penilaian materi mencakup aspek kesesuaian isi/materi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Penilaian keempat aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Rerata (%)	Kategori
A	Kesesuaian Isi/Materi	92,05%	Sangat Valid
B	Kebahasaa n	87,5%	Sangat Valid
C	Sajian	87,5%	Sangat Valid
D	Kegrafikan	92,86%	Sangat Valid
Total Rerata		89,98%	Sangat Valid

Sumber : Olahan Data primer 2017

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah nilai

dari kedua validator materi adalah 89,98% dengan kategori “Sangat Baik”. Secara keseluruhan untuk aspek materi sudah berada pada kategori sangat baik. Pada variabel Kesesuaian Isi/Materi memperoleh rata-rata skor 92,05%, sedangkan kebahasaan memperoleh skor 87,5%, variabel penyajian materi memperoleh rata-rata skor 87,5%, variabel kegrafikan memperoleh rata-rata skor 92,86%.

2) Ahli Media

Hasil penelitian mencakup aspek tujuan dan manfaat, kualitas teknis, kualitas pemrograman, dan kebahasaan. Penilaian keempat aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Rerata (%)	Kategori
A	Tujuan Dan Manfaat	95,31%	Sangat Valid
B	Kualitas Teknis	88,89%	Sangat Valid
C	Kualitas Pemograman	100%	Sangat Valid
D	Kebahasaa n	87,5%	Sangat Valid
Total Rerata		92,93%	Sangat Valid

Sumber : Olahan Data primer 2017

Dari data diatas dilihat bahwa rata-rata jumlah nilai dari kedua validator media adalah 92,93% dengan kategori “Sangat Baik”. Secara keseluruhan untuk aspek media sudah berada pada kategori

sangat baik. Pada aspek Tujuan dan Manfaat memperoleh skor 95,31%, aspek kualitas teknik memperoleh skor 88,89%, aspek kualitas pemograman memperoleh skor 100% dan aspek kebahasaan memperoleh skor 87,5%.

Deskripsi Data Praktikalitas

1) Hasil Praktikalitas Guru

Variabel yang dinilai pada praktikalitas produk ini mencakup aspek tujuan dan manfaat, kualitas teknis, kebahasaan, kesesuaian materi, sajian, waktu, evaluasi, kemudahan penggunaan. Penilaian delapan aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru

No	Aspek	Rerata (%)	Kategori
A	Tujuan dan Manfaat	82,14 %	Sangat Praktis
B	Kualitas Teknik	77,78 %	Praktis
C	Kebahasaan	81,25 %	Sangat Praktis
D	Kesesuaian Materi	87,5%	Sangat Praktis
E	Sajian	75%	Praktis
F	Waktu	100%	Sangat Praktis
G	Evaluasi	75%	Praktis
H	Kemudahan Penggunaan	87,5%	Sangat Praktis
Total Rerata		83,79%	
Kategori		Sangat Praktis	

Sumber : Olahan Data primer 2017

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah nilai dari praktikalitas guru adalah 83,79% dengan kategori “Sangat Praktis”. Pada aspek Tujuan dan Manfaat

memperoleh rata-rata skor 82,14%, kualitas teknik memperoleh skor rata-rata 77,78%, kebahasaan memperoleh skor 81,25%, variabel kesesuaian materi memperoleh rata-rata skor 87,5%, variabel sajian 75%, variabel waktu memperoleh skor 100% variabel evaluasi memperoleh skor 75%, sedangkan variabel kemudahan penggunaan memperoleh rata-rata skor 87,5%.

2) Hasil Praktikalitas Siswa

Variabel yang dinilai pada uji coba produk ini mencakup aspek tujuan dan manfaat, kualitas teknis, waktu, evaluasi, kemudahan penggunaan. Penilaian kelima aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Siswa

No	Aspek	Rata-rata (%)	Kategori
A	Tujuan dan Manfaat	88,93 %	Sangat Praktis
B	Kualitas Teknis	87%	Sangat Praktis
C	Waktu	90%	Sangat Praktis
D	Evaluasi	75%	Praktis
E	Kemudahan Penggunaan	87,5%	Sangat Praktis
Rata-rata		88,19%	
Kategori		Sangat Layak	

Sumber : Olahan Data primer 2017

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah nilai dari praktikalitas siswa adalah 88,19% dengan kategori "Layak". Pada variabel Tujuan dan Manfaat memperoleh rata-rata skor 88,93%,

kualitas teknik memperoleh skor rata-rata 87%, variabel waktu memperoleh skor 90%, variabel evaluasi memperoleh skor 75%, sedangkan variabel kemudahan penggunaan memperoleh rata-rata skor 87,5%.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran berbasis *prezi* pada materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* ini mengacu pada model Borg & Gall. Adapun prosedur kerja yang dilakukan dengan pendekatan Borg & Gall melalui beberapa tahap yaitu: tahap perencanaan, pengembangan, validasi, uji coba produk, produk akhir.

Tahap perencanaan dimulai dari analisis masalah, analisis kurikulum di SMA, serta analisis siswa. Pada tahap pengembangan produk awal dimulai dari penyusunan materi yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan membuat media *prezi* dengan tahapan 1) pembuatan sketsa, 2) pengumpulan objek media, 3) membuat desain media.

Uji validitas media *prezi* diperoleh dari pengisian lembar validasi yang dilakukan oleh tim validator ahli materi dengan hasil 89,98% dengan kategori sangat valid, dan ahli media dengan hasil 92,93% dengan kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan kriteria penilaian Riduwan (2012). Hasil penilaian menunjukkan bahwa

multimedia yang dikembangkan telah memenuhi syarat didaktik, konstruksi dan teknik. Dari hasil validasi juga diperoleh beberapa saran dan komentar yang kemudian dilanjutkan dengan revisi.

Pengujian praktikalitas media *prezi* dilakukan melalui pengisian angket praktikalitas oleh responden yaitu guru mata pelajaran geografi dan siswa kelas X SMA N 1 Kubung sebanyak 30 orang. Hasil praktikalitas yang dilakukan diperoleh rata-rata nilai praktikalitas siswa sebesar 87,84% dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas oleh guru mata pelajaran geografi diperoleh nilai praktikalitas sebesar 85,4% dengan kategori sangat praktis, hal ini sesuai dengan kriteria penilaian Riduwan (2012).

Setelah dikatakan valid dan praktis maka produk media pembelajaran berbasis *prezi* ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran geografi.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media presentasi pembelajaran berbasis *prezi* pada materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan pengembangan media presentasi pembelajaran berbasis *prezi* ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang sudah diadaptasi kedalam lima tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) pengembangan, 3) validasi, 4) uji coba produk dan 5) produk akhir. Penilaian produk media

pembelajaran berbasis *prezi* dilakukan oleh 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, guru mata pelajaran geografi serta siswa SMA Negeri 1 Kubung kelas X IPS 1 sebanyak 30 orang siswa.

Validasi media presentasi pembelajaran berbasis *prezi* pada materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan berada pada kategori valid. hal ini berdasarkan penilaian dari ahli materi dengan nilai akhir 89,98%, untuk penilaian dari ahli media dengan nilai akhir 92,93%. Berdasarkan deskripsi hasil validasi oleh validator memiliki kategori sangat valid.

Praktikalis media presentasi pembelajaran berbasis *prezi* pada materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan berada pada kategori valid, hal ini berdasarkan penilaian dari praktisi dalam hal ini adalah guru geografi dengan nilai akhir 85,4%, untuk penilaian dari praktisi dalam hal ini adalah siswa dengan nilai akhir adalah 87,84%. Berdasarkan deskripsi hasil validasi oleh praktikalis memiliki kategori sangat praktis. Dengan demikian maka media presentasi pembelajaran berbasis *prezi* pada materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan layak untuk digunakan dalam pembelajaran geografi.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan sebagai tindak lanjut untuk penelitian dan pengembangan berikutnya, adapun beberapa saran sebagai berikut: 1) guru perlu memnafaatkan dengan baik fasilitas

teknologi informasi yang ada dalam proses pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran prezi dan media pembelajaran lainnya, 2) perlu adanya penelitian dan pengembangan lebih lanjut tentang media pembelajaran prezi yang mencakup semua aspek dalam pembelajaran, 3) dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan adanya penelitian pengembangan lain untuk penunjang pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Permendiknas. 2003. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor, 10 Tahun 2003, tentang Kegiatan Pembelajaran*

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, Nomor 21 Tahun 2016, tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.*

Riduwan. (2012). *Skala pengukuran Variabel-variabel penelitian pendidikan.* Bandung: alfabeta

Rodhi, Mohhammad Yusuf. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PREZI untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Kalor.* Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Settle, Q., Katie M. A., Lauri M. B. 2011. *Using Prezi in the classroom.* Jurnal NACTA vol. 55 No. 4. Diakses Minggu, 07 Desember 2016. Pukul 11.16 WIB.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Undang-undang. 2003. *Undang-undang RINomor 20 Tahun 2003, Tentang Standar Pendidikan Nasional.*

Undang-undang Republik Indonesia. 2005. *Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen Pasal 10.*