

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER (PBK) MENGUNAKAN APLIKASI PREZI

The Development of Instructional Media Computer-Based Learning Using Prezi Software

H. Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama, Mastur

Prodi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia
Alamat koresponden: teknologi.pendidikan@unlam.ac.id

Abstrak

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis komputer (PBK) menggunakan aplikasi Prezi untuk mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Semester III TA 2016/2017. Permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer (PBK) menggunakan aplikasi Prezi, dan (2) Apakah ada daya tarik mahasiswa untuk mengembangkan lebih lanjut media PBK menggunakan aplikasi Prezi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian dan pengembangan (R&D), yang dibagi menjadi 4 tahapan utama, yaitu: studi pendahuluan, studi pengembangan model, uji coba produk, dan revisi produk. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan deskripsi tentang (1) model pengembangan media PBK menggunakan aplikasi Prezi, dan (2) daya tarik mahasiswa terhadap pengembangan media PBK menggunakan aplikasi Prezi.

Kata Kunci: aplikasi Prezi, komputer, mahasiswa, media pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Hadirnya teknologi telah membawa banyak perubahan pada dunia pendidikan, salah satunya membuat pembelajaran tidak lagi terpusat pada pendidik (teacher-centered), namun lebih menitikberatkan pada peserta didik yang belajar (student-centered) (Anitah 2009). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya penguasaan IPTEK itu sendiri, khususnya dalam dunia pendidikan. Bagaimana tidak, komputer dewasa ini telah mendominasi segala aspek dalam dunia pendidikan, contoh kecilnya adalah penggunaan komputer/laptop dan LCD proyektor dalam proses pembelajaran. Selain dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, komputer juga dapat digunakan untuk menciptakan bahan ajar atau sumber belajar melalui pengembangan media pembelajaran. Saat ini, pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer sudah banyak dan bervariasi, mulai dari aplikasi pengembangannya sampai dengan outputnya apakah itu berbentuk video, animasi, gambar, suara, dan teks.

Praktisi Teknologi Pendidikan adalah orang-orang yang melakukan studi dan praktek-praktek pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran tersebut melalui penciptaan, penggunaan, dan

pengaturan proses dan sumber daya teknologi yang tepat guna untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran. Teknologi Pendidikan merupakan perpaduan dari unsur manusia, mesin, ide, prosedur, dan pengelolaannya. Dalam hal ini Teknologi Pendidikan dapat dipahami sebagai sesuatu proses terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah yang mencakup semua aspek belajar manusia. (AECT 2008)

Melihat perlunya penguasaan pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer atau dengan kata lain pengembangan media pembelajaran berbasis komputer (PBK), praktisi teknologi pendidikan sekiranya perlu mengajarkan kognisi, sikap, dan motorik bagaimana proses pengembangan media PBK yang baik dan benar, serta memunculkan minat inisiatif peserta didik untuk terus mengembangkannya dan berkarya. Prosedur pengembangan yang sesuai dengan ilmu teknologi pendidikan, secara tidak langsung mulai diajarkan melalui praktikum pengembangan media PBK menggunakan aplikasi Prezi pada mahasiswa semester III prodi teknologi pendidikan FKIP ULM TA 2016/2017. Penelitian ini ditujukan untuk melihat kemampuan dasar mahasiswa dalam



mengembangkan media PBK yang baik dan benar, sebelum mereka mengenal teori penelitian dan pengembangan (R&D) pada semester atas/berikutnya. Penelitian ini juga menghasilkan media PBK yang variatif dan menarik, serta diharapkan dapat bermanfaat baik pada mahasiswa itu sendiri maupun bermanfaat pada dunia pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini juga menghasilkan pengetahuan, sikap, dan perilaku mahasiswa untuk terus berinisiatif dan berkarya, khususnya dalam pengembangan media PBK menggunakan aplikasi Prezi ini.

Matakuliah PBK mengajarkan kepada mahasiswa bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran yang dalam hal ini menggunakan aplikasi Prezi untuk menciptakan bahan ajar/sumber belajar presentasi yang interaktif, menggunakan komputer untuk membantu proses pembelajaran. Hasil penelitian Cheng, Cheng & Chen (2012) menyebutkan bahwa "*under the influence of multimedia instruction, students exposed to the four learning styles (diverger, assimilator, converger, and accommodator) do not shown any significant difference*". Artinya peserta didik dengan berbagai gaya belajar yang berbeda sama-sama dapat terpengaruh oleh multimedia pembelajaran atau dengan kata lain pembelajaran berbasis komputer.

Pemilihan aplikasi Prezi untuk praktikum pengembangan media PBK ini sudah sangat tepat diterapkan di dalam rencana pembelajaran matakuliah pembelajaran berbasis komputer semester III TA 2015/2016. Aplikasi Prezi adalah sebuah aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis zoom-visual, yang outputnya berbentuk aplikasi komputer *.exe sehingga sangat kompatible untuk ditransfer/digunakan di komputer manapun. Aplikasi yang dihasilkan berupa bahan ajar/sumber belajar presentasi, yang pada umumnya ditayangkan dengan menggunakan komputer/laptop dan LCD proyektor.

Salah satu keunggulan bahan ajar/sumber belajar presentasi dari pengembangan media PBK yang dihasilkan dari aplikasi Prezi ini adalah file nya berbentuk *.exe yang artinya dapat berdiri sendiri (stand-alone) dan selalu kompatible baik itu dilihat dari fitur dan interface-nya pada setiap komputer/laptop, dibandingkan dengan file *.ppt/pptx yang membutuhkan Microsoft Power Point untuk membukanya dan harus sesuai versi Microsoft Office-nya agar dapat kompatible dalam menayangkan fitur dan interface-nya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PBK menggunakan aplikasi Prezi sesuai dengan teori/model pengembangan yang baik dan benar dan untuk mengukur daya tarik mahasiswa

dalam proses pengembangan media PBK lebih lanjut.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research & Development atau Penelitian dan Pengembangan, yang selanjutnya disingkat R&D. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan atau menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari sepuluh langkah Penelitian dan Pengembangan dari Borg dan Gall. Secara garis besar dikembangkan oleh Sukmadinata dan kawan-kawan terdiri atas tiga tahap, yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Model, dan ke 3) Uji Coba Model/Revisi.

Pengembangan produk dalam penelitian ini didasarkan pada studi pendahuluan seperti pemilihan aplikasi Prezi dalam pengembangan media PBK, pengembangan model yaitu menerapkan prosedur pengembangan media PBK yang baik dan benar, kemudian diuji coba dalam proses pembelajaran sampai dengan revisi produk akhir yang diharapkan dapat meningkatkan daya tarik mahasiswa yang secara kontinu/terus-menerus berinisiatif dan berkarya untuk memperbaiki konten/isi, fitur, dan interface media PBK yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, produk yang akan dihasilkan tentunya adalah aplikasi media presentasi komputer.

Pada penelitian ini, sampel penelitian adalah mahasiswa semester III prodi teknologi pendidikan FKIP ULM TA 2016/2017. Berdasarkan pendekatan dan model penelitian yang dipilih serta situasi dan kondisi lapangan yang dijadikan objek dalam penelitian, maka metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif, metode pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, pedoman wawancara, dan angket validasi media PBK dan angket daya tarik mahasiswa terhadap pengembangan media PBK lebih lanjut. Angket yang dipergunakan merujuk pada indikator-indikator prosedur penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari teori pengembangan Borg and Gall dan indikator-indikator daya tarik/antusias pengembangan media PBK. Lembar observasi dan pedoman wawancara digunakan untuk mengamati serangkaian kegiatan pengembangan media PBK mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan revisi. Penelitian ini mengungkap deskripsi tentang keterlaksanaan pengembangan media PBK menggunakan aplikasi Prezi dan mengukur daya tarik atau antusias mahasiswa dalam setiap proses

pengembangan media PBK menggunakan aplikasi prezi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adaptasi teori pengembangan Borg & Gall untuk pengembangan media PBK telah diajarkan kepada mahasiswa semester III program studi teknologi pendidikan FKIP ULM TA 2016/2017 dalam dua kali pertemuan. Hasil pemahaman materi adaptasi teori pengembangan Borg & Gall, di evaluasi pada pertemuan ketiga melalui observasi terstruktur dan wawancara dalam bentuk kuis/games. Hasil kuis/games tentang materi yang telah diajarkan tersebut ditransformasikan dalam bentuk data kuantitatif target pencapaian pemahaman mahasiswa terhadap materi tersebut telah mencapai 97%. Implementasi adaptasi teori pengembangan Borg & Gall untuk pengembangan media PBK menggunakan aplikasi prezi mulai diterapkan pada pertemuan kelima dan keenam dengan memaparkan dan mendemonstrasikan fitur-fitur dan interface aplikasi prezi oleh dosen pengampu matakuliah PBK. Pada pertemuan ketujuh dan kedelapan mahasiswa mengembangkan media PBK secara terstruktur menggunakan aplikasi prezi dengan konten/materi mata pelajaran bebas (SD, SMP, SMA) sesuai dengan minat mereka masing-masing terhadap mata pelajaran tersebut.

Tabel 1. Indikator keberhasilan penelitian

No	Aspek	Target Pencapaian (%)	Teknik Pengukuran
1	Teori Pengembangan Media PBK	≥ 80	Diukur melalui lembar observasi dan pedoman wawancara
2	Pengembangan Media PBK Menggunakan Aplikasi Prezi	≥ 80	Diukur melalui anket prosedur R&D
3	Daya Tarik Mahasiswa dalam Proses Pengembangan Media PBK	≥ 80	Diukur melalui anket daya tarik, observasi, dan pedoman wawancara

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung, wawancara, dan terakhir menyebarkan anket indikator prosedur R&D adaptasi Borg & Gall. Hasil anket indikator prosedur R&D ditransformasikan dalam bentuk data kuantitatif yang menunjukkan 90% mahasiswa telah menerapkan prosedur R&D yang baik dan benar serta terdokumentasi dalam bentuk portofolio mahasiswa. Pada pertemuan selanjutnya dosen pengampu matakuliah PBK melakukan uji coba media PBK yang telah dikembangkan, dengan cara demonstrasi dikelas, hasil demonstrasi didiskusikan bersama dan diberi masukan/pendapat untuk tahapan revisi secara detail dan proporsional kelayakan media PBK yang telah dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung terhadap revisi media PBK sampai menjadi produk final dan selanjutnya menyebarkan

anket daya tarik mahasiswa dalam setiap proses pengembangan dan juga berisi indikator tentang rasa tanggung jawab mahasiswa terhadap produk media PBK yang telah dikembangkan agar selalu berinisiatif untuk terus merivisi/memperbaharunya baik dari segi fitur, konten, dan interface-nya secara lebih mandiri dan kontinu. Hasil anket indikator-indikator daya tarik mahasiswa terhadap proses pengembangan media PBK untuk terus mengembangkannya lebih lanjut ditransformasikan dalam bentuk data kuantitatif menunjukkan angka 85% bahwa mahasiswa tertarik untuk terus mengembangkan media PBK-nya lebih lanjut dengan cara merivisi/memperbaharunya baik dari segi fitur, konten, dan interface-nya secara lebih mandiri dan kontinu.

Berdasarkan rangkuman hasil penelitian dan pembahasan terlihat jelas bahwa pengembangan media PBK atau dengan kata lain pengembangan multimedia interaktif yang berbasis aplikasi komputer menggunakan prezi secara tepat dan atau sesuai prosedur pengembangan yang telah dipelajari mampu meningkatkan daya tarik mahasiswa untuk terus belajar mengembangkan multimedia pembelajaran secara lebih mandiri, inisiatif, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan konten-konten pendidikan/pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Leow (2014) bahwa inovasi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memberikan pengaruh positif pada minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Senada dengan pendapat Mujiono dalam Arshad (2003: 76) bahwa media pembelajaran atau multimedia interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta memberikan stimulus bagi kemauan belajar siswa. Pada penelitian ini, terpantau siswa menjadi lebih antusias dengan proses pengembangan multimedia pembelajaran (PBK) sekaligus memahami konten/isi pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 2. Rangkuman hasil penelitian

No.	Kriteria	Target Pencapaian %	Hasil Penelitian %
1	Teori Pengembangan Media PBK	≥ 80	97
2	Pengembangan Media PBK Menggunakan Aplikasi Prezi	≥ 80	90
3	Daya Tarik Mahasiswa dalam Proses Pengembangan Media PBK	≥ 80	85

Kondisi membudayakan daya Tarik pengembangan multimedia pembelajaran (PBK) khususnya dalam menggunakan aplikasi prezi pada mahasiswa semester III prodi teknologi pendidikan

FKIP ULM TA 2016/2017 yang diharapkan dalam penelitian ini.

4. SIMPULAN

Pengembangan media PBK menggunakan aplikasi prezi yang telah dilakukan oleh mahasiswa semester III program studi teknologi pendidikan FKIP ULM TA 2016/2017 menunjukkan bahwa (1) Kognisi dan praktik terhadap proses pengembangan media PBK 90% mahasiswa telah paham dan mengerti bagaimana mengimplementasikan pengembangan media PBK menggunakan aplikasi prezi yang baik dan benar. (2) Daya Tarik mahasiswa terhadap proses pengembangan media PBK menggunakan aplikasi prezi 85% mahasiswa telah membudayakan rasa tanggung jawab dan daya Tarik untuk terus berinovasi dalam pengembangan multimedia pembelajaran (PBK), khususnya menggunakan aplikasi prezi.

Meskipun hanya dengan menggunakan aplikasi prezi yang telah diajarkan dan diimplementasikan secara tepat sesuai prosedur pengembangan R&D dapat membudayakan mahasiswa selaku praktisi pengembang teknologi pembelajaran, ada baiknya bagi dosen pengampu matakuliah PBK, Multimedia Pembelajaran, E-Learning/Web, dan lain-lain mendemonstrasikan aplikasi-aplikasi (software) pengembang multimedia interaktif lainnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan ULM yang telah memberikan dana bantuan penelitian ini melalui DIPA Fakultas 2018 sebesar Rp5.000.000. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber inovasi media Pembelajaran Berbasis Komputer di

lingkungan FKIP ULM dapat menambah wawasan dan meningkatkan kompetensi dosen, serta motivasi dosen untuk meningkatkan kinerja berbasis IT dalam proses pembelajarannya, dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk menambah wawasan, keterampilan, dan mengimplementasikan prosedur pengembangan media PBK menggunakan aplikasi Prezi, dan dapat menjadi bahan inspirasi bagi pihak-pihak lain dalam mengimplementasikan Media Pembelajaran Berbasis Komputer.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anitah S. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Yuma Pustaka, Surakarta
- Arshad A. 2007. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Cheng Y, Cheng J, Chen D. 2012. The effect of multimedia computer assisted instruction and learning style on learning achievement. *WSEAS Journal* 9(1).
- Djamarah SB. 2002. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Leow F. 2014. Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian University. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* 13(2).
- Sasikala M, Devi N. 2014. Effectiveness of interactive multimedia based learning for teaching Zoology at Higher Secondary Level. *Indian Journal of Applied Research* 4: 10.
- Silverman R, Hines S. 2009. The effects of multimedia-enhanced instruction on the vocabulary of english-language learners and non-english-language learners in pre-kindergarten through second grade. *Journal of Educational Psychology* 101(2): 305-314.
- Syah M. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

