



Optimalisasi Media Presentasi Berbasis Aplikasi Prezi

Imma Rachayu¹, Diah Selviani², Desy Maryani³

Universitas Dehasen Bengkulu

immarachayu@unived.ac.id, diah.selviani@unived.ac.id,

desymaryani1985@gmail.com

Received: 06 January 2022; Revised: 14 March 2022; Accepted: 30 April 2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.2.1283-1290.2022>

Abstrak

Teknologi Pendidikan adalah sebuah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi proses belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang meliputi kepustakaan, wawancara, proses pembuatan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa dari 40 orang mahasiswa, ada 33 orang mahasiswa atau sebesar 82,5% mampu mengerjakan tugas dan latihan tepat waktu, tumbuh sikap belajar mandiri serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap teknologi yang dihadapi setelah mereka mengoptimalkan media presentasi berbasis aplikasi frizi. Sedangkan 7 orang mahasiswa atau sebesar 17,5% setelah mereka mengoptimalkan media presentasi berbasis aplikasi frizi, mereka belum mampu mengerjakan tugas dan latihan tepat waktu, rendahnya sikap mandiri dikarenakan malu bertanya dan kurang menumbuhkan rasa ingin tahu karena disebabkan android yang mereka miliki belum *support system*. Penelitian dapat disimpulkan bahwa optimalisasi media presentasi berbasis Prezi mampu memberikan manfaat yang sangat baik bagi dosen dan mahasiswa di masa new normal pandemic pada saat ini, sehingga media presentasi ini mampu menambah nilai lebih interaktif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media, presentasi, aplikasi, prezi

Abstract

Educational Technology is a study and ethical practice to facilitate the learning process and improve performance by creating, using, managing appropriate technology processes and resources. The research method uses descriptive qualitative methods with data collection techniques that include literature, interviews, manufacturing processes, implementation, and evaluation. This study showed that from 40 students, 33 students or 82.5% could do assignments and exercises on time, grew an independent learning attitude, and grew curiosity about the technology they face after they optimized the Frizi application-based presentation media. Meanwhile, 7 students or 17.5% after they optimized the Frizi application-based presentation media, they had not been able to do assignments and exercises on time, had low self-esteem due to shyness in asking questions and lack of curiosity because their Android did not support the system. The research can be concluded that the optimization of Prezi-based presentation media is able to provide excellent benefits for lecturers and students in the current new normal pandemic, so that this presentation media is able to add value to be more interactive and innovative in the learning process.

Keywords

Media, presentation, application, prezi



Pendahuluan

Teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya terkait dengan kontribusi fisik teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (*learning tools*) melainkan konsep multidimensional, seperti mengutip salah satu definisi teknologi pembelajaran menurut *Association for Educational Communications and Technology*, yaitu: *educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*, (AECT, 2004).

Teknologi Pendidikan adalah sebuah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi proses belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Terdapat empat isu utama yang akan dibahas dalam forum G20 yaitu Kualitas Pendidikan untuk Semua (*Universal Quality Education*), Teknologi Digital dalam Pendidikan (*Digital Technologies in Education*), Solidaritas dan Kemitraan (*Solidarity and Partnership*), serta Masa Depan Dunia Kerja Pasca Pandemi Covid-19 (*The Future of Work Post Covid-19*), (Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbud, April 2022).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendistribusikan pesan (*message*), memancing pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong untuk proses belajar, (Ashary, 2016:3). Dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran. Melalui media yang berpotensi untuk melatih indra peserta didik supaya dapat diakomodasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu (Darmawan, dkk : 2016).

Pandemi membawa perubahan cepat di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, sehingga memaksa semua orang untuk belajar adaptif, salah satunya melalui instrumen teknologi digital. Terdapat akselerasi yang luar biasa dalam pemanfaatan teknologi digital di dunia pendidikan pada masa pandemi. Untuk itulah, teknologi diangkat sebagai salah satu isu prioritas dalam forum *G20 on Education and Culture* Tahun 2022. Di era new normal saat ini, aktivitas pembelajaran sudah mulai berjalan seperti biasa, baik mahasiswa maupun dosen masih terus mengembangkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran yang interaktif, mudah di akses kapan saja dan di mana saja. Presentasi multimedia yang didesain dapat digabungkan dari beberapa unsur media, seperti teks, gambar, animasi, video.

Berdasarkan survey peneliti dalam melihat fenomena actual yang terjadi di kalangan mahasiswa di era new normal pandemic saat ini, proses pembelajaran di kelas menggunakan system pembelajaran *blended learning* dimana pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka (luring) dan melalui daring. Mahasiswa yang terbiasa dengan proses pembelajaran tatap muka mereka merasa jika daring tidak sepenuhnya mereka pahami isi materi yang disampaikan dosen, mereka hanya diberikan materi berupa power point dan berbagai macam tugas sehingga mereka belajar secara mandiri dengan kesulitannya masing-masing, sehingga materi yg hendak disampaikan dosen tidak tersampaikan dengan baik, kurang membangun pikiran kreativitas mahasiswa, rendahnya perhatian dan kemauan mereka dalam proses pembelajaran serta jauh dari kesan inovatif dan efisien.

Mengingat dengan adanya dampak negatif dari fenomena ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui optimalisasi media pembelajaran presentasi berbasis aplikasi prezi di program studi Pendidikan Komputer semester IV



Universitas Dehasen Bengkulu. Adapun tingkat urgensi didalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan dosen dan mahasiswa dalam mengoptimalkan media pembelajaran presentasi yang interaktif dan menarik berbasis aplikasi prizi sehingga dapat berdampak pada rendahnya perhatian dan keamauan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Perlunya mendesain ataupun mengembangkan serangkaian media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa supaya belajar secara mandiri dan terkonsep melalui teknologi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yang meliputi kepustakaan, wawancara, proses pembuatan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 40 orang mahasiswa program studi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu Semester IV pada mata kuliah Pembelajaran Berbasis TIK, tahun ajar 2021/2022 dengan rentang usia mahasiswa 18-22 tahun.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Dalam pembuatan media presentasi (Susilana, 2012: 101) dapat diawali dengan Langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi program aplikasi Prezi, hal ini dimaksud untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran terutama latar belakang kemampuan, usia dan jenjang Pendidikan mahasiswa. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan media sebagai sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan lain-lain.
2. Mengumpulkan bahan pendukung kebutuhan materi dan sasaran dalam mendesain media pembelajaran berbasis TIK, seperti video, gambar, animasi dan suara. Didalam mengumpulkan bahan dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet (browsing) atau menggunakan yang sudah ada di direktori, dan siap untuk memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan, seperti; dalam pembuatan video shooting, rekaman audio dan untuk kebutuhan gambar melalui scanning image. Bersamaan dengan hal tersebut, peneliti melakukan penyusunan materi yang diambil dari bahan utama, seperti; buku, teks, modul, makalah lengkap. Materi untuk power point, peneliti mendesain menjadi uraian pendek atau singkat, pokok bahasan atau point-pointnya saja.
3. Setelah bahan terkumpul dan materi telah dirangkum, selanjutnya masuk ke proses pengerjaannya. Selanjutnya, mengubah hasil akhir presentasi ke dalam bentuk *slide show*, *web pages* atau *executable file (exe)*.
4. Setelah program telah selesai dibuat, maka tidak langsung digunakan, sebaiknya dilakukan review program dari sisi bahasa, teks, tata letak dan kebenaran konsep, kemudian dilakukan revisi dan siap digunakan.



Hasil penelitian diperoleh melalui proses pembuatan yang dapat dijelaskan sebagai berikut, antara lain:

1. Membuat Akun Prezi, dengan mengisi form yang di sediakan dimulai dari nama, email, dan password. Untuk Password merupakan kombinasi huruf dan angka,



2. Setelah melakukan registrasi akan ada notifikasi yang di kirim ke email . dan setelah melakukan verifikasi pada email maka dilanjutkan dengan login ke akun prezi. Berikut Tampilan setelah login



3. Dilanjutkan dengan membuat pilihan presentasi apa yang akan kita buat Di sini kita membuat Presentasi Vidio dengan mengklik Prezi Vidio



4. Memilih template Vidio yang akan digunakan





5. Membuat Slide Presentasi



6. Membuat Vidio Presentasi dengan mengklik tombol Create Vidio



7. Melakukan perekaman video beserta slide presentasinya



Pembahasan

Dalam mengimplementasikan fitur-fitur media presentasi ini, mahasiswa dapat mengakses media presentasi ini dimana saja dan kapan saja tanpa ada batasan ruang dan waktu, berdasarkan langkah-langkah pembuatan tersebut, maka media presentasi ini siap digunakan oleh mahasiswa, Adapun Langkah-langkahnya, sebagai berikut, yaitu;

1. Media Presentasi Prezi layak digunakan



2. Melakukan copy link media yang sudah di buat agar bisa di akses mahasiswa lewat jaringan



3. Tampilan media presentasi dilihat dari Mahasiswa



4. Mahasiswa dapat melihat presentasi per bagian bagian jika masih ada materi yang belum dipahami pada bagian tertentu tanpa memutar seluruh media presentasi prezi



Berdasarkan hasil evaluasi yang peneliti dapatkan dari implementasi media presentasi tersebut, maka dari 40 orang mahasiswa ada 33 orang mahasiswa yang mengerjakan tugas berupa latihan dan praktik tepat waktu pasca memanfaatkan media pembelajaran berbasis prezi, sehingga hasil belajar mereka mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan nilai presentasi sebesar 82,5%. Sedangkan 7 orang mahasiswa lainnya belum mampu mengumpulkan tugas, latihan dan praktik tepat waktu dengan presentasi sebesar 17,5%. Adapun penyebab mereka tidak mengalami peningkatan pada hasil belajar berdasarkan wawancara, yaitu spesifikasi android yang mereka punya belum support dengan aplikasi Prezi, akses internet yang belum mumpuni untuk di daerah pinggiran kota dan kemampuan pengetahuan mahasiswa dalam mengakses teknologi belum mumpuni.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa optimalisasi media presentasi berbasis Prezi mampu memberikan manfaat yang sangat baik bagi dosen dan mahasiswa di masa new normal pandemic pada saat ini, sehingga mampu menambah nilai lebih interaktif dan inovatif bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan



berbantuan media presentasi berbasis prizi, seorang dosen dapat mempresentasikan materi ajar kepada mahasiswa, sehingga mereka lebih mudah dalam menerima ilmu dan tetap focus dengan apa yang telah dipelajari serta berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Daftar Pustaka

Buku

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ardian Asyhari, —Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu,|| Jurnal Al-Biruni 5, no. 1 (2016): 3.
- Muhammad Yaumi. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group
- Munir. 2015. *Multimedia “Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan”*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis TIK “Mengembangkan Profesionalitas Guru”*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, Anas. 2012. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Jurnal

- Della Healey, Ken Stevens. Canadian. Student Access to Information Technology and Perceptions of Future Opportunities in Two Small Labrador Communities. *Journal of Learning and Technology*. V28(1) Winter / hiver, 2002. <https://cjlt.ca/index.php/cjlt/>
- E Marpanaji¹, M I Mahali¹ and R A S Putra². -Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants. [Journal of Physics: Conference Series, Volume 1140, International Conference on Electrical, Electronic, Informatics and Vocational Education \(ICE-ELINVO 2018\)](#). <https://iopscience.iop.org/>



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)
Volume 08 (2) May 2022
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>