

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Materi Teks Biografi Kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1

Lince Imerda Gea¹, Mastawati Ndruru², Noveri Amal Jaya Harefa³, Lestari Waruwu⁴
^{1,2,3,4} Universitas Nias, Indonesia

Email: gealince2002@gmail.com¹, mastawatindruru@unias.ac.id², noveriharefa@gmail.com³,
lestariwaruwu@unias.ac.id⁴

Alamat: Jalan Yos Sudarso No. 118/E-S, Ombolata Ulu, Gunungsitoli,
Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara 22812

Korespondensi penulis: gealince2002@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop and evaluate Prezi-based audiovisual learning media on biographical text material for class X students of SMK Swasta Kristen Tomosa 1. The development of this media uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study indicate that Prezi-based audiovisual media has very good feasibility based on validation from three experts: material experts reaching (76.2%), language experts reaching (82.8%), and design experts reaching (85.7%). The practicality of the developed media is assessed through student response questionnaires in small group trials reaching (87%), which indicates that this media is very practical to use in learning. The effectiveness of the developed media is measured by the results of student learning tests, which show a percentage completion of 100% with an average score of 90, which meets the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). Based on these results, it can be concluded that Prezi-based audiovisual media is feasible, practical and effective to use for learning biographical text material at SMK Swasta Kristen Tomosa 1.*

Keywords: *Learning media, Prezi, biographical text.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai media pembelajaran audiovisual berbasis *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1. Pengembangan media ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang mencakup lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis *Prezi* memiliki kelayakan yang sangat baik berdasarkan validasi dari tiga ahli: ahli materi mencapai (76,2%), ahli bahasa mencapai (82,8%), dan ahli desain mencapai (85,7%). Kepraktisan media yang dikembangkan dinilai melalui angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil mencapai (87%), yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media yang dikembangkan diukur dengan hasil tes belajar siswa, yang menunjukkan ketuntasan presentase mencapai 100% dengan rata-rata nilai 90, yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berbasis *Prezi* layak, praktis dan efektif digunakan untuk pembelajaran materi teks biografi di SMK Swasta Kristen Tomosa 1.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Prezi*, teks biografi.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek yang dianggap sangat penting dan mendasar bagi setiap bangsa. Kualitas pendidikan di suatu negara menjadi faktor penentu utama dalam kemajuan negara tersebut. Dengan demikian, kemajuan suatu negara dapat diukur dari seberapa baik kualitas pendidikan yang diterapkan. Sebaliknya, rendahnya kualitas pendidikan akan menyebabkan bangsa atau negara tersebut tertinggal dalam berbagai bidang (Kurniawati, 2022). Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan kemajuan

suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri, memperoleh pengetahuan, serta keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman. Dengan demikian, pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global. Selain itu, pendidikan juga berfungsi untuk membentuk karakter dan sikap positif yang dapat menciptakan individu yang bertanggung jawab, kreatif, dan inovatif.

Salah satu permasalahan pendidikan yang masih dihadapi oleh negara Indonesia adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Di banyak sekolah, metode pembelajaran yang digunakan masih terbilang konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi yang ada. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu faktor penyebab permasalahan ini. Padahal, di era digital saat ini, teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang mengandalkan cara-cara tradisional, seperti ceramah dan buku teks saja, cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses belajar. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta kurangnya keterampilan yang dapat mereka kuasai selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses belajar, individu berusaha menyerap dan memproses informasi, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pemanfaatan media pembelajaran semakin beragam dan mengalami transformasi yang pesat. Media pembelajaran yang baik dapat merangsang minat dan motivasi siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya inovasi dalam proses belajar. Para guru dituntut untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Untuk itu, guru perlu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan berusaha meningkatkan proses pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inovatif. Salah satu cara untuk menciptakan sistem pembelajaran yang inovatif adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas bagi siswa. Media pembelajaran menjadi elemen penting dalam proses belajar mengajar (A.R. Adilla, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Swasta Kristen Tomosa 1, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang merasa bosan dengan cara penyampaian materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini

disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan belum maksimal. Guru cenderung menggunakan metode yang konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang tidak dapat menarik minat dan perhatian siswa secara optimal. Akibatnya, rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat terlihat, dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan juga terganggu. Media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar, karena mereka tidak merasa terhubung dengan materi yang diajarkan. Keterbatasan media yang digunakan juga menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan demikian, perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi.

Sesuai analisis masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Salah satu solusi yang tepat adalah menggunakan media pembelajaran audiovisual. Media ini menggabungkan gambar, suara, dan teks yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan menggunakan media audiovisual seperti video, gambar, dan juga suara, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang sulit, karena materi dijelaskan melalui visual dan suara. Penggunaan media ini juga dapat membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran, yang akan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Selain itu, media pembelajaran berbasis audiovisual memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Aklama, 2021).

Prezi Presentation adalah perangkat lunak presentasi yang dirancang untuk menampilkan media audio, visual, dan animasi, sehingga setiap elemen dapat menciptakan pembelajaran yang menarik. Selain digunakan untuk presentasi, *Prezi* juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mengeksplorasi ide di atas kanvas virtual. Keunggulan *Prezi* terletak pada fitur *Zooming User Interface (ZUI)* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan *zoom in* dan *zoom out*. Fitur ini memungkinkan tampilan materi secara lebih detail, memberikan kesan yang mendalam pada penerima pesan, dan membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik. Penggunaan *Prezi* sebagai media pembelajaran tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan efisien (Safitri & Sumardi, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, tampak adanya fenomena yang menimbulkan masalah yang cukup penting. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual

berbasis aplikasi *Prezi*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media tersebut serta menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. Diharapkan media ini dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang kompleks, melibatkan interaksi antara berbagai komponen dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Menurut Winataputra (2019), pembelajaran bukan sekadar proses mengajar, melainkan sebuah aktivitas terstruktur yang bertujuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik, baik di lingkungan formal maupun dalam konteks sosial dan budaya. Sejalan dengan itu, Fakhurrazi (2018) menekankan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi dari unsur manusia (siswa dan guru), materi, fasilitas, serta interaksi yang terjadi di dalam prosesnya. Semua unsur ini saling mendukung dan berkontribusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna.

Dalam proses pembelajaran, tujuan memegang peranan penting sebagai arah dan indikator pencapaian. Winataputra (2019) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran mencakup keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar. Tujuan ini harus dapat mencerminkan pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta sikap sosial dan moral yang baik. Karsono et al. (2020) menambahkan bahwa tujuan pembelajaran sebaiknya dirumuskan secara spesifik, terukur, relevan, dan dapat dijadikan acuan dalam mengevaluasi keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif juga tidak terlepas dari keberadaan komponen-komponen penting di dalamnya. Mardicko (2022) menguraikan bahwa tujuan, sumber belajar, strategi, media, dan evaluasi adalah elemen-elemen utama dalam pembelajaran. Sedangkan Shidiq et al. (2024) memperluas komponen tersebut dengan menambahkan kurikulum, metode pengajaran, peran siswa dan guru, lingkungan belajar, serta kepuasan belajar sebagai indikator penting keberhasilan proses pendidikan. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, sedangkan siswa menjadi subjek aktif yang membangun pemahaman melalui refleksi dan interaksi.

Dalam mendukung proses belajar, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat vital. Sugiantara et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran bukan hanya alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi bagian integral dari sistem pendidikan. Ananng Fathoni (2017) menambahkan bahwa media mampu merangsang minat, perhatian, dan motivasi siswa,

sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Salah satu jenis media yang banyak digunakan adalah media audiovisual.

Media audiovisual, sebagaimana dijelaskan oleh Aklama (2021), merupakan media yang menggabungkan elemen suara dan gambar atau yang dikenal dengan media pandang-dengar. Fikri, Hasnul, dan Madona (2018) menyebutkan bahwa media jenis ini mencakup televisi, video, dan VCD. Ciri khas dari media audiovisual, menurut Setiawan (2020) dan Arwudarachman et al. (2020), adalah sifatnya yang linier, menyajikan gambar dinamis, serta dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi kognitif dan behaviorisme. Media ini cenderung berfokus pada guru dengan tingkat interaksi siswa yang rendah.

Meskipun demikian, media audiovisual memiliki sejumlah keunggulan. Setiawan (2020) dan Adam (2023) menjelaskan bahwa media ini mampu menyajikan informasi secara menarik, memberikan pengalaman visual dan audio yang mendukung pemahaman konsep, serta dapat diputar ulang sesuai kebutuhan. Namun, kekurangan seperti terbatasnya interaksi, kesulitan dalam mengulas bagian tertentu secara rinci, serta mahalnya biaya alat dan produksi menjadi tantangan yang perlu dipertimbangkan.

Selain pembelajaran dan media, dalam kurikulum Bahasa Indonesia juga dikenalkan teks biografi sebagai bagian dari materi ajar. Menurut Wahyuni dan Linda (2021), teks biografi adalah tulisan yang mengisahkan perjalanan hidup seorang tokoh berdasarkan fakta-fakta nyata. Teks ini tidak hanya menyampaikan informasi pribadi, tetapi juga pengalaman, pencapaian, dan kontribusi tokoh dalam kehidupan sosial atau profesional. Struktur teks biografi, sebagaimana dikemukakan oleh Daeli dan Frisca (2020), terdiri atas orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi. Fungsi teks biografi menurut Vidiasti (2019) adalah untuk memberikan informasi, menjawab teka-teki hidup tokoh, mengenang sejarah, dan juga sebagai hiburan. Dari segi kebahasaan, menurut Zuriah dalam Harefa (2023), teks ini menggunakan kata hubung, rujukan kata, verba, dan keterangan waktu atau tempat sebagai ciri khas penulisannya. Tujuan utama dari teks ini, sebagaimana dinyatakan oleh Harefa (2023), adalah untuk mengenal lebih dalam sosok tokoh, memahami pemikirannya, serta mengambil hikmah dan pelajaran dari kehidupannya.

Untuk menyampaikan materi seperti teks biografi secara menarik, pendidik dapat memanfaatkan aplikasi presentasi interaktif seperti Prezi. Lestari Novia (2023) menyebut bahwa *Prezi* memiliki fitur visual, audio, dan animasi yang memudahkan penyampaian materi dengan lebih dinamis. Vidiasti (2019) menjelaskan bahwa *Prezi* menggunakan antarmuka pengguna dengan efek perbesaran (*Zooming User Interface*), memungkinkan navigasi presentasi secara bebas dan tidak terbatas pada urutan linier. Ramadhan et al. (2019)

menjelaskan bahwa *Prezi* memungkinkan penyajian materi dalam format linier maupun non-linier, seperti peta konsep. Nasution dan Siregar (2019) menambahkan bahwa penggunaan *Prezi* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa karena sifatnya yang interaktif dan inovatif dibandingkan dengan media presentasi konvensional seperti *PowerPoint*.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1. Model desain pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kompetensi dasar dan karakteristik siswa melalui observasi dan wawancara untuk menentukan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai. Pada tahap perancangan, media *Prezi* dirancang dengan mempertimbangkan kompetensi dasar, alur materi, dan elemen visual yang mendukung pemahaman siswa. Pengembangan dilakukan dengan membuat *prototype* media yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain. Pada tahap implementasi, media yang telah dikembangkan diterapkan di kelas, dengan guru yang telah dipersiapkan untuk menggunakan media tersebut. Siswa juga diberi pengarahan untuk memastikan kesiapan dalam penggunaan media. Evaluasi dilakukan melalui evaluasi formatif dan sumatif untuk menilai kualitas dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap: uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, melibatkan siswa dan para validator. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif (skor angket) dan kualitatif (komentar dan saran). Instrumen yang digunakan termasuk lembar validasi untuk ahli materi, bahasa, desain, serta angket respon siswa.

Keefektifan media ini diukur berdasarkan hasil belajar siswa yang menggunakan media, dengan hasil yang dikategorikan dalam tingkat keefektifan dan kepraktisan. Berdasarkan analisis data, jika skor mencapai 75% atau lebih, media dianggap efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menghasilkan media pembelajaran audiovisual berbasis *Prezi* pada materi teks biografi kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1. Pada pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *Prezi* peneliti menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah antara lain; tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Berikut deskripsi dari tiap tahapan yang dilakukan.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan dalam mengembangkan media audiovisual berbasis *Prezi*. Tahapan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti terdiri atas beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Berikut:

a) Analisis Kompetensi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan menguasai kompetensi kognitif, psikomotorik, afektif, sosial, dan motivasi belajar. Penggunaan media audiovisual berbasis *Prezi* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan praktis, sikap positif, kemampuan sosial, dan motivasi peserta didik.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik memiliki karakteristik yang beragam dalam hal kemampuan dan preferensi belajar. Beberapa siswa lebih cepat dalam menyerap materi, sementara yang lain lebih lambat. Mereka juga cenderung tertarik pada pembelajaran interaktif yang menggunakan media visual dan auditori seperti *Prezi*.

c) Analisis Materi

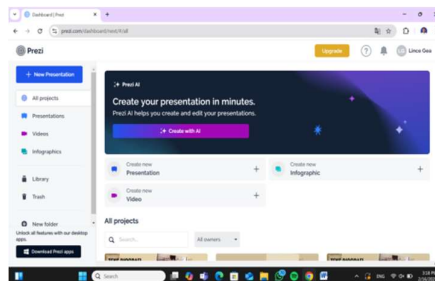
Materi yang diajarkan di SMK Swasta Kristen Tomosa 1 adalah teks biografi. Pengembangan media dilakukan dengan menyesuaikan materi dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah, yaitu untuk membantu peserta didik memahami dan menganalisis teks biografi secara kritis. ut dijelaskan tahap analisis yang telah dilakukan:

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya dalam pengembangan media audiovisual berbasis *Prezi* adalah tahap perancangan atau desain produk. Pada tahap ini, beberapa langkah dilakukan untuk menciptakan media yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Pertama, peneliti merancang

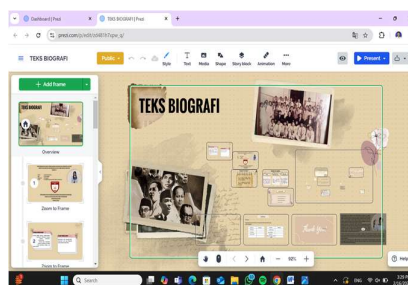
konsep dan kerangka desain produk berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran yang diinginkan adalah agar peserta didik mampu mengevaluasi dan mengkreasi informasi dari berbagai jenis teks, baik fiksi maupun nonfiksi, dalam bentuk monolog, dialog, atau gelar wicara. Tujuan pembelajaran yang spesifik adalah agar peserta didik mampu memahami dan menganalisis informasi dari teks biografi secara akurat dan kritis. Kedua, peneliti menyusun materi untuk media audiovisual yang mencakup: a) pengertian teks biografi, b) struktur teks biografi, c) fungsi teks biografi, dan d) kaidah kebahasaan teks biografi. Materi ini disusun secara berurutan dan dilengkapi dengan contoh teks biografi. Ketiga, media audiovisual berbasis Prezi dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai fitur menarik dari *Prezi*, seperti elemen gambar dan animasi untuk meningkatkan daya tarik materi dan membuat proses belajar lebih interaktif. Keempat, peneliti juga menyertakan soal atau latihan dalam media tersebut, yang berfungsi sebagai refleksi terhadap pembelajaran. Soal latihan ini disediakan dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kelima, proses pembuatan media audiovisual berbasis *Prezi* ini melibatkan penggunaan aplikasi *Prezi* dan *Capcut*. Berikut adalah langkah-langkahnya:

- a) Peneliti membuka aplikasi *Prezi* pada *Crome*, dengan mengunjungi situs www.prezi.com.



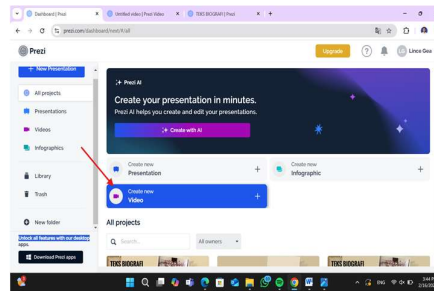
Gambar.1

- b) Peneliti menyiapkan materi pembelajaran pada *Prezi* sesuai capaian dan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran audiovisual berbasis *Prezi*.



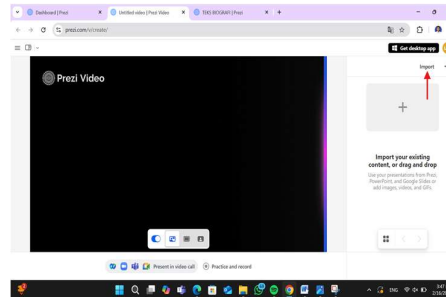
Gambar.2

- c) Setelah semua materi tertuang dalam *Prezi*, kemudian melakukan sebuah presentasi mandiri dengan menggunakan fitur video *Prezi* dengan mengklik menu *create new video*.



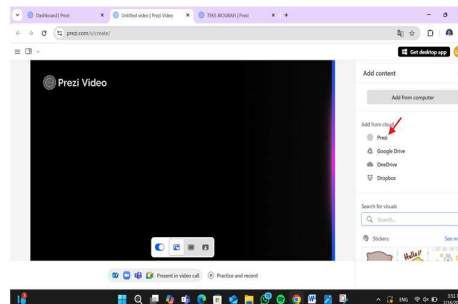
Gambar.3

4. Kemudian setelah layar perekaman terbuka, peneliti mengklik fitur *import* pada pojok kadan atas.



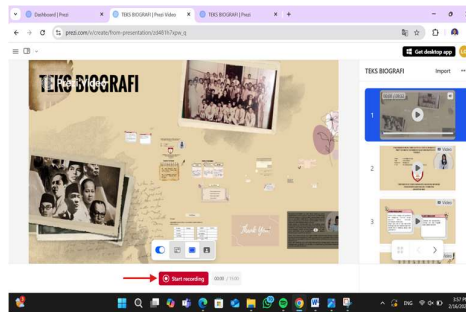
Gambar.4

5. Selanjutnya pada layar monitor, peneliti mengklik *prezi*, kemudian memilih lembar presentasi materi pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya.



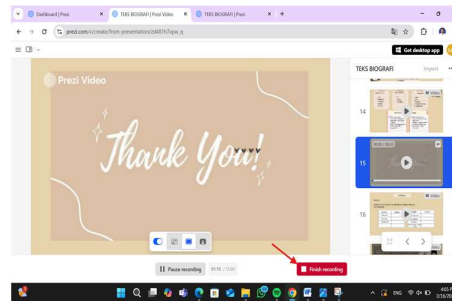
Gambar.5

6. Selanjutnya mengklik *start recording*. Kemudian peneliti mulai melakukan presentasi mandiri, menjelaskan materi pembelajaran.



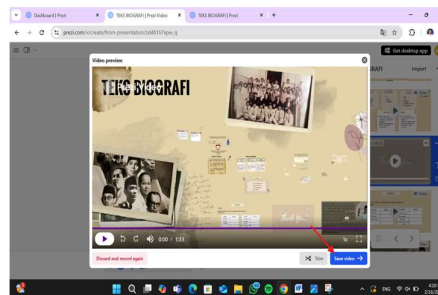
Gambar.6

7. Setelah menjelaskan semua materi, kemudian mengklik *finish recording* untuk menghentikan perekaman layar presentasi.



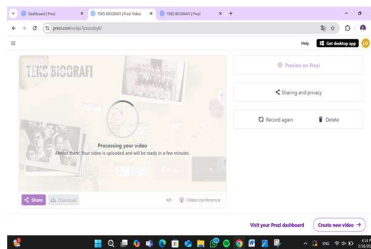
Gambar.7

8. Kemudian peneliti memutarlah video perekaman yang telah siap, jika merasa sudah cocok kemudian mengklik menu *save video*, untuk menyimpan hasil presentasi mandiri tersebut pada komputer.



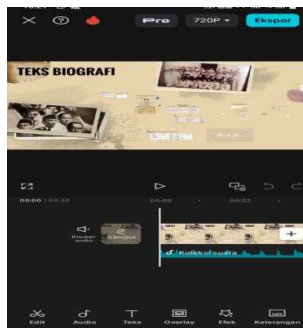
Gambar.8

9. Kemudian menunggu proses penyimpanan berhasil dan video presentasi mandiri telah siap.



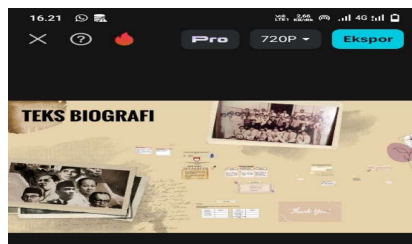
Gambar.9

10. Selanjutnya, peneliti melakukan pengeditan dan penggabungan video. Peneliti membuka aplikasi *capcut*, kemudian menambahkan video presentasi mandiri serta audio yang berkaitan dengan materi pembelajaran.



Gambar.10

11. Setelah pengeditan selesai, peneliti mengklik fitur *ekspor* yang terdapat pada pojok kanan atas untuk menyimpan hasil pengeditan hingga selesai.



Gambar.11

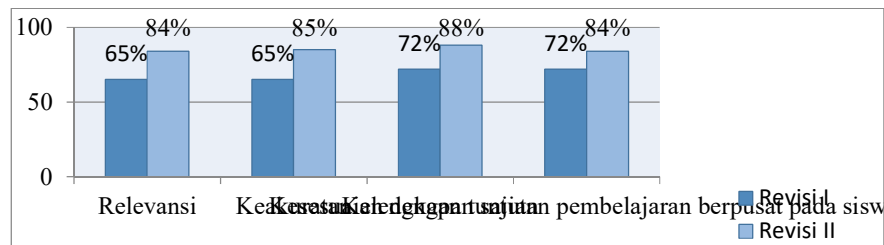
3. Tahap Pengembangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis Prezi sesuai desain yang telah direncanakan. Proses ini melibatkan validasi oleh tiga ahli: materi, bahasa, dan desain, untuk memastikan kelayakan produk.

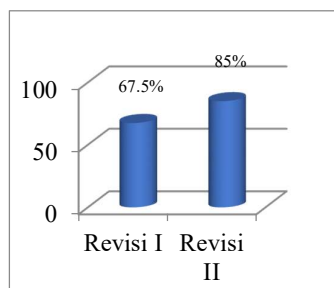
a) Validasi Ahli Materi

Dari validasi oleh Ibu Resinia Humendru, S.S., ahli materi, diberikan saran untuk memperdalam materi, menambahkan kaidah kebahasaan, dan mencantumkan daftar pustaka. Hasil validasi menunjukkan peningkatan dari 67,5% (Revisi I) menjadi 85% (Revisi II), yang menyatakan media layak digunakan.

Hasil validasi revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar.12 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

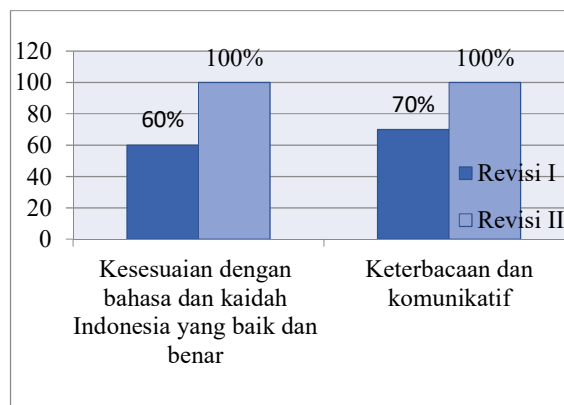


Gambar.13 Presentase Hasil Validasi Ahli Materi

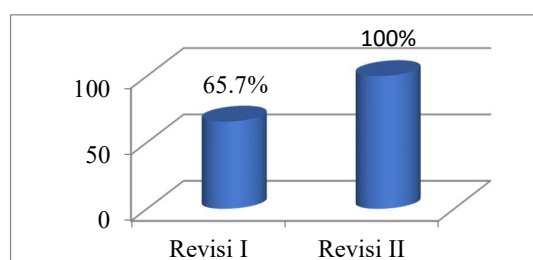
b) Validasi Ahli Bahasa

Bapak Dernius Hura, S.Pd., M.Pd., ahli bahasa, memberikan saran untuk memperbaiki penggunaan frasa dalam materi. Setelah revisi, penilaian meningkat dari 65,7% (Revisi I) menjadi 100% (Revisi II), yang menunjukkan media sangat layak digunakan.

Hasil validasi revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar.14 Diagram Hasil Validasi Bahasa

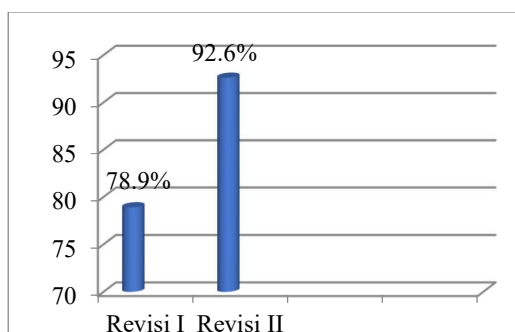


Gambar. 15 Presentase Hasil Validasi Ahli Bahasa

c) Validasi Ahli Desain

Ibu Mona Safitri Lahagu, S.Kom, ahli desain, menyarankan perbaikan gambar dan kotak teks. Setelah perbaikan, penilaian meningkat dari 78,9% (Revisi I) menjadi 92,6% (Revisi II), menandakan media sangat layak digunakan.

Hasil validasi revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar.16 Presentase Hasil Validasi Ahli Desain

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap penerapan, media pembelajaran audiovisual berbasis *Prezi* diuji coba untuk mengukur keabsahan dan kesesuaiannya. Uji coba dilakukan dalam dua tahap: (a) uji coba kelompok kecil dengan 6 siswa dari kelas X-TKJ SMK Swasta Kristen Tomosa 1, dan (b) uji coba lapangan dengan 21 siswa dari kelas X-MP SMK yang sama.

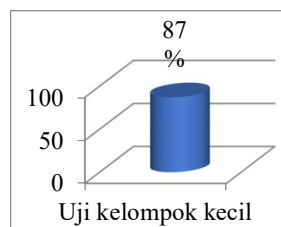
a) Kepraktisan Media Audiovisual Berbasis *Prezi*

Setelah dinyatakan layak oleh para validator, media audiovisual berbasis *Prezi* diuji coba pada 6 siswa kelas X-TKJ SMK Swasta Kristen Tomosa 1 untuk mengukur kepraktisannya. Hasil uji kelompok kecil menunjukkan rata-rata skor respon sebesar **87%**, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa media mudah digunakan dan menarik.

Tabel.1 Skor Perolehan Respon Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil

No.	Nama	Skor Respon	Presentase Respon	Kriteria
1.	Arlus Waruwu	36	90%	Sangat praktis
2.	Nelvi W. Gea	36	90%	Sangat praktis
3.	Ester Candlin Gea	34	85%	Sangat praktis
4.	Selfi Putri Gea	33	82.5%	Sangat praktis
5.	Kriswan J. Gea	34	85%	Sangat praktis
6.	Siska Harefa	36	90%	Sangat praktis
Rata – rata		209	87%	Sangat praktis

Hasil kepraktisan media audiovisual berbasis *Prezi* yang dikembangkan disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar.17 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

b) Efektivitas Media Audiovisual Berbasis *Prezi*

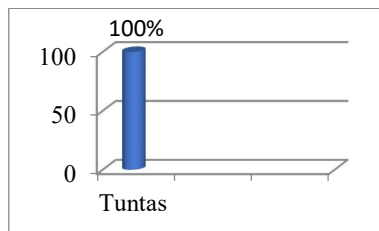
Peneliti melakukan uji coba lapangan pada 21 siswa kelas X-MP SMK Swasta Kristen Tomosa 1 untuk mengukur efektivitas media *Prezi* dengan tes hasil belajar. Hasilnya, seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 90, melebihi nilai KKTP yang

ditetapkan sebesar 75. Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Tabel.2 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Uji Lapangan Kelas X-MP

No.	Nama	KKTP	Nilai Tes Hasil Belajar	Keterangan
1.	Agnesia Veronika Laoli	75	91.4	Tuntas
2.	Aijen Fay Priscilla Gea	75	94.3	Tuntas
3.	Alber Triwan Laoli	75	85.7	Tuntas
4.	Animar Zamasi	75	97.1	Tuntas
5.	Brian Putra Daeli	75	94.3	Tuntas
6.	Celsin Gea	75	97.1	Tuntas
7.	Delviani Zamasi	75	94.3	Tuntas
8.	Dessy Sri Ratna Gea	75	91.4	Tuntas
9.	Enjelica Tridinasti Gea	75	100	Tuntas
10.	Epifania Gea	75	97.1	Tuntas
11.	Faris Kristian Gea	75	88.6	Tuntas
12.	Fidelis Aperius Gea	75	85.7	Tuntas
13.	Filipus Pardin Gea	75	80	Tuntas
14.	Frei Juwel Vier Laoli	75	88.6	Tuntas
15.	Gratia Agustriani Gea	75	85.7	Tuntas
16.	Leli Gea	75	91.4	Tuntas
17.	Melvin Tri Putri Gea	75	85.7	Tuntas
18.	Paskalis Umbu Gea	75	88.6	Tuntas
19.	Rahel Dwi Cinta Gea	75	88.6	Tuntas
20.	Robin Ifandi Gea	75	85.7	Tuntas
21.	Vestin Werliani Gea	75	80	Tuntas
Rata – rata				90
Jumlah Tuntas				21 orang
Presentase Ketuntasan				100%

Hasil analisis keefektifan media audiovisual berbasis *Prezi* dilakukan dengan melihat hasil belajar peserta didik pada uji lapangan. Hasil belajar peserta didik setelah uji lapangan memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria “sangat baik” dengan rata-rata nilai 90. Hasil analisis efektivitas media audiovisual berbasis *Prezi* yang dikembangkan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar.18 Diagram Ketuntasan Peserta Didik

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan maksud untuk memverifikasi produk media yang telah dikembangkan melalui penilaian ahli dan penilaian produk. Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini terdapat penilaian dan perbaikan yang dilakukan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Prezi pada materi teks biografi kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1, serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan materi yang akan diajarkan. Tahap desain dan pengembangan dilakukan dengan menyusun rancangan media dan memvalidasinya kepada para ahli. Media yang dikembangkan kemudian diuji coba kepada siswa melalui tahap implementasi untuk menilai kepraktisan dan keefektifannya.

Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, dengan rincian nilai sebesar 76,2% dari ahli materi (layak), 82,8% dari ahli bahasa (sangat layak), dan 85,7% dari ahli desain (sangat layak). Selanjutnya, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase kepraktisan sebesar 87%.

Efektivitas media juga sangat baik, ditunjukkan melalui uji lapangan yang melibatkan 21 siswa. Semua siswa mencapai nilai di atas KKTP, dengan rata-rata nilai sebesar 90 dan tingkat ketuntasan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis Prezi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks biografi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media audiovisual berbasis Prezi menggunakan model ADDIE berhasil menciptakan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif. Validasi ahli menunjukkan media ini "Layak" hingga "Sangat Layak", uji coba kelompok kecil menunjukkan kepraktisan sebesar 87%, dan uji lapangan membuktikan efektivitas dengan 100% ketuntasan belajar.

SARAN

- a) Media audiovisual sebaiknya dikembangkan dan diterapkan pada berbagai jenjang dan mata pelajaran.
- b) Media ini dapat menjadi alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- c) Guru perlu diberi pelatihan intensif agar mampu memanfaatkan media audiovisual secara maksimal.

6. DAFTAR REFERENSI

- A.R. Adilla, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Menggunakan Aplikasi Prezi Untuk Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Kependidikan*.
- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37.
- Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Pertama). PT.Remaja Rosdakarya.
- Aklama, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Prezi Presentation Pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP / MTS*. September.
- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 03 Nomor 0, 237–243.
- Daeli, N. E., & Frisca, S. (2020). Bahasa Indonesia. In *Jurnal Kesehatan* (Vol. 8, Nomor 1).
- Fakhrurrazi. (2018). *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif Oleh : Fakhrurrazi * Abstrak*. *At-Tafkir*, XI(1), 85–99.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fikri, hasnul & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Pertama, Vol. 11, Nomor 1). Samudra Biru (IKAPI).
- Hamdhani, Suriyana, I. S. F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite pada Bangun Ruang Sisi Datar*. 3, 122–141.
- Harefa, L. (2023). *Peningkatan Kemampuan Menganalisis Makna dan Kebahasaan dalam Teks Biografi melalui Model Pembelajaran Jigsaw Kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pembelajaran 2022/2023*.
- Jasmine, K. (2014). Metodologi Penelitian dan Pengembangn. *Educational Research*, 28–42.
- Karsono, K., Alimah, S., & Bintari, S. H. (2020). Pemanfaatan Ragam Media Belajar Pada Materi Sains Di Sekolah Dasar. *BIOEDUCA : Journal of Biology Education*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v1i1.4955>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- Lestari Novia. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (M. Pertiwi (ed.); Pertama). PT. Penamuda Media.
- Mahrawi, D. (2021). Pengembangan E-Modul Biologi sebagai Bahan Ajar pada Materi Sel.

Indonesian Journal of Mathematics and Natursal Science Education, 2(2).

- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 54.
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221.
- Pipit Muliya, D. 2020. (n.d.). Metodologi Penelitian Pengembangan. *Journal GEEJ*, 7(2), 44–54.
- Ramadhan, N., Wijaya, B., & Malang, I. (2019). *Penggunaan Media Prezi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Submission Revision Publication October 23rd , 2023 October 27th , 2023 October 31th , 2023*. 58–65.
- S.Winataputra, P. D. U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1-46. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 1–46.
- Safitri, S. M., & Sumardi, A. (2021). Pengaruh Metode Inkuiri Berbantuan Media Prezi terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X. *Pena Literasi Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 45–56.
- Setiawan, H. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. 3(2).
- Shidiq, A. S., Maret, U. S., Kasim, H., & Makassar, U. N. (2024). *Microteaching microteaching* (Nomor August).
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. IKAPI.
- Tul, R., Hermawan, R., & Somantri, M. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Berbasis Ecopreneurship*. 2, 1–10.
- Vidiasti, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif prezi pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (tik) kelas xi di sman 1 pakel. *Joeict*, 3(1), 88—94.
- Wahyuni, N., & Linda, W. (2021). Penguasaan Puebi dan Keterkaitannya dengan Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa SMA. *LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 1(2), 86–92.