

Tersedia secara online di

**Jurnal Tadris IPA Indonesia**Beranda jurnal : <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>**Artikel****Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbantuan *Software Prezi* dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa**Fahri Eka Ramadhani<sup>1\*</sup>, Aristiawan<sup>2</sup><sup>1,2</sup>Jurusan Tadris IPA, IAIN Ponorogo, Ponorogo*\*Corresponding Address: fahriramdh@gmail.com***Info Artikel**

Riwayat artikel:

*Received:* 19 Juni 2023*Accepted:* 10 Juli 2023*Published:* 31 Juli 2023**Kata kunci:**Pengembangan  
*Powerpoint*  
*Prezi*  
Kontekstual  
Presentasi**ABSTRAK**

Dalam pembelajaran, peserta didik dituntut untuk dapat berkomunikasi khususnya ketika berada di dalam kelas agar terjadi timbal balik dalam pembelajaran. Namun rendahnya kemampuan presentasi peserta didik mengakibatkan kegiatan presentasi menjadi kurang maksimal sehingga timbal balik atau pertukaran informasi tidak dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan sebuah produk pembelajaran yakni sebuah *powerpoint* berbantuan *software prezi* dengan pendekatan pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan presentasi peserta didik pada pokok bahasan bioteknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) validitas produk *powerpoint* berbantuan *software prezi*; (2) kepraktisan produk *powerpoint* berbantuan *software prezi*; dan (3) efektivitas produk tersebut dalam peningkatan kemampuan presentasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model pengembangan 4D. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, ditemukan bahwa (1) hasil analisis validasi ahli dari segi desain dan fitur serta materi menunjukkan predikat sangat baik dengan masing-masing mendapat skor persentase 93,33% dan 96,25%. (2) Hasil kepraktisan baik pada saat uji coba produk dengan skala terbatas maupun luas menunjukkan predikat praktis dengan masing-masing hasil berturut-turut mendapat skor persentase 83,14% dan 82,65%. (3) Hasil analisis efektivitas menunjukkan hasil bahwa produk ini efektif untuk meningkatkan kemampuan presentasi peserta didik.

© 2023 Fahri Eka Ramadhani, Aristiawan

**PENDAHULUAN**

Seorang profesional di masa sekarang dituntut untuk mampu berbicara di depan umum. Tujuannya adalah untuk menginformasikan, mengekspresikan diri, berhubungan dan membujuk orang dalam lingkup yang luas. Kemampuan berbicara di depan umum juga dianggap sebagai salah satu kompetensi dasar yang menjadi kebutuhan di berbagai instansi pendidikan dalam masyarakat berbasis informasi. Dengan memiliki kemampuan berbicara di depan umum seseorang akan mampu bersaing dalam dunia kerja dengan kontribusi yang

diberikan (Ochoa & Dominguez, 2020). Dalam dunia pendidikan, kemampuan berbicara erat kaitannya dengan kemampuan presentasi di sekolah. McDougall dan Holden menyatakan bahwa kemampuan presentasi atau kemampuan komunikasi ini sering sekali disebutkan dalam daftar kemampuan yang ingin dicapai oleh tiap individu. Hal ini juga berhubungan dengan pembelajaran sepanjang hayat yang mana untuk mencapainya, diperlukan juga kemampuan presentasi serta komunikasi di dalamnya (McDougall & Holden, 2017)..

Kemampuan presentasi atau yang sering disebutkan di atas sebagai kemampuan berbicara atau kegiatan komunikasi sangat penting untuk dimiliki oleh tiap individu. Anwar, Al idrus dan Jeckson menyatakan bahwa di masa sekarang yang identik dengan pesatnya perkembangan pendidikan dan teknologi, seorang peserta didik dituntut agar dapat mempunyai kualitas diri serta kemampuan yang beraneka ragam. Kemampuan presentasi menjadi salah satu hal yang mutlak dimiliki oleh peserta didik sebagai sebuah indikator untuk mengetahui bagaimana kualitas seorang peserta didik. Anwar, Al Idrus dan Jeckson menjelaskan bahwa banyak sekali kemampuan yang dijadikan sebagai prospek atau tujuan utama dan salah satunya adalah kemampuan presentasi. Presentasi adalah suatu hal yang wajib difokuskan keberadaannya karena dengan memanfaatkan presentasi, kegiatan belajar akan jauh lebih bermakna (Anwar et al., 2019).

Diana Hernawati dan Mohamad Amin menguatkan terkait pentingnya kemampuan presentasi dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa diskusi interaktif dapat menunjang serta menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Diskusi interaktif dengan presentasi ini memiliki keterkaitan antara satu sama lain. Sama seperti kegiatan presentasi pada umumnya, diskusi juga merupakan salah satu bentuk kegiatan wicara yang mana diskusi ini ditujukan agar di dalamnya terdapat pertukaran pikiran atau gagasan serta pendapat antara dua orang atau lebih di dalam forum tersebut secara lisan dengan tujuan untuk mencari kesepahaman atau kesepakatan pendapat dan gagasan yang sudah diutarakan (Hernawati & Amin, 2017). Menurut Slameto, komponen pembelajaran pendidikan termasuk juga presentasi ini merupakan bagian dari sebuah sistem dalam proses pendidikan yang nantinya akan berpengaruh pada keberhasilan proses pendidikan. Jadi, komponen pendidikan ini sudah seharusnya ada dalam pembelajaran, karena tanpa komponen pembelajaran pendidikan, sebuah pembelajaran tidak akan terarah serta terencana (Nazihah et al., 2018).

Seorang tenaga pendidik juga dapat memperhatikan pendekatan dalam pembelajaran yang akan dilakukan untuk mewujudkan keberhasilan pencapaian dalam peningkatan kemampuan presentasi siswa. Dan salah satu pendekatan pembelajaran yang disarankan yakni pendekatan pembelajaran kontekstual. Pendekatan kontekstual atau yang lebih dikenal dengan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang mengkondisikan guru dan siswa untuk dapat mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi yang benar-benar nyata dan dialami oleh siswa serta mendorong siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran kontekstual disarankan untuk digunakan karena pendekatan ini memiliki tujuan yang relevan dengan kehidupan sekarang, seperti konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, serta penilaian yang sebenarnya (Sanjayawati, 2015)

Melihat pentingnya kompetensi ini, sudah sepantasnya kemampuan presentasi dan pendekatan kontekstual ini diterapkan dalam tiap individu. Namun pada kenyataannya, dua hal ini sering diabaikan di beberapa sektor pendidikan, baik dari pendidikan menengah maupun tinggi. Padahal jika ingin menguasainya, seharusnya peserta didik diberikan kesempatan untuk berlatih agar kemampuan tersebut dapat terus diasah (Miskam et al., 2019). Ada beberapa indikator yang harus dipahami serta dikuasai dalam kemampuan presentasi, atau bisa dikatakan bahwa keberadaan indikator ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam

mengukur tingkat kemampuan presentasi dari peserta didik. Indikator tersebut meliputi manajemen dalam presentasi, pemahaman materi, komunikasi, serta *self efficacy* atau biasa disebut efikasi diri (Lutfirohmatica & Pertiwi, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kemampuan presentasi dan kontesktual yakni dari Humaira dkk yang dilakukan untuk mengetahui peran pembelajaran bahasa berbasis drama dalam peningkatan kemampuan presentasi peserta didik yang menunjukkan hasil bahwa pengajaran tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan presentasi (Humaira et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Sulastri berkaitan dengan pengaruh model PBL dengan pendekatan kontesktual menunjukkan bahwa pengaruh model dengan pendekatan tersebut sangat signifikan terhadap kemampuan menalar ilmiah siswa (Sulastri & Pertiwi, 2020).

Temuan awal di salah satu sekolah di Kabupaten Ponorogo didapatkan sebuah data yang menunjukkan bahwa kemampuan presentasi peserta didik masih tergolong rendah yang dibuktikan dengan menggunakan tes sosio-emosional dengan pertanyaan yang memuat indikator dalam kemampuan presentasi dengan menunjukkan hasil di bawah KKM. Siswa juga dinilai kurang bisa menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru. Kurangnya variasi dalam pembelajaran baik itu dari segi model pembelajaran ataupun media pembelajaran disinyalir menjadi salah satu faktor dari rendahnya kemampuan presentasi siswa serta rendahnya kemampuan siswa dalam menangkap materi yang telah disampaikan.

Mengacu pada isu di atas, peneliti berusaha untuk mengangkat pengembangan media pembelajaran yang menarik dan variatif untuk diterapkan pada peserta didik di sekolah menengah. Pengembangan media dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah penting untuk dilakukan karena hal tersebut dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Pendidik juga dapat menghilangkan atau setidaknya mengurangi terjadinya verbalisme atau dalam pendidikan, istilah verbalisme sering dikaitkan dengan peserta didik yang hanya menyebutkan kata namun tidak mengerti makna dari kata yang diucapkan. Hal positif yang akan didapat lainnya adalah dapat membangkitkan penalaran dalam peserta didik serta dapat mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik (Utami, 2017).

Berdasar pada observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Rata-rata pendidik dari sekolah tersebut masih belum banyak memanfaatkan media yang sudah tersedia di sekolah, sehingga verbalisme akan dapat terlihat ketika peserta didik melakukan presentasi atau komunikasi dengan teman sejawat atau dengan pendidik tanpa mengetahui makna dari apa yang sudah disampaikan. Kurangnya penggunaan media ini disinyalir menjadi penyebab atas adanya fenomena tersebut.

Melihat dari potensi dan permasalahan yang ada, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah produk yang mana produk tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu media alternatif untuk menciptakan lingkungan belajar dengan pembelajaran yang variatif. Produk ini juga belum banyak dimanfaatkan khususnya dari kalangan siswa sekolah menengah, sehingga dengan adanya ini juga dapat memperkenalkan kepada mereka terkait teknologi terkini yang harus mereka ketahui untuk dapat mengasah kemampuan mereka dari waktu ke waktu (Mahyuddin et al., 2017). Produk yang ditawarkan adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran *powerpoint* yakni *prezi*. *Prezi* merupakan sebuah *software* yang berbasis internet yang dimanfaatkan untuk media presentasi serta alat untuk menjelajahi berbagai ide di atas kanvas virtual. *Prezi* menggunakan teknologi *Zooming User Interface* atau ZUI yang dapat dimanfaatkan pengguna untuk dapat memperbesar serta memperkecil tampilan dalam media presentasi (Fauzia & Sakti, 2017).

Dalam penelitian ini, *prezi* akan dipadukan dengan konten-konten atau materi yang berisikan tentang materi ke-IPA-an dengan topik bioteknologi. Materi ini akan sangat cocok

jika dikembangkan dengan pembelajaran yang berbasis kontekstual, karena pembelajaran kontekstual ini bersifat menghubungkan muatan akademis dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Adapun ciri-ciri sebuah media dapat dikatakan memuat materi dengan pendekatan kontekstual adalah terdapat kerjasama dalam konten yang dimuat, pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, pembelajaran yang bergairah atau bersemangat, pembelajaran yang terintegrasi, pembelajaran yang menggunakan berbagai sumber, serta melibatkan keaktifan siswa sehingga siswa dapat kritis dapat bertukar informasi dengan teman-temannya. Pada intinya, pembelajaran kontekstual dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi atau konten yang dipelajari dengan kehidupan yang sebenarnya (Haerullah & Hasan, 2017).

Alasan penggunaan *software prezi* berkaitan dengan fungsi media pengajaran itu sendiri. Levie dan Lentz mengatakan bahwa terdapat empat fungsi media pengajaran khususnya yang terdapat pada media visual seperti *prezi* ini. Pertama, dapat meningkatkan fungsi atensi atau mengarahkan serta menarik perhatian dari peserta didik untuk dapat fokus kepada isi pengajaran yang memuat atas makna-makna dari visual yang ditampilkan. Kedua, meningkatkan fungsi afeksi atau proses pengubahan emosi atau sikap peserta didik. Ketiga, fungsi kognitif yang meningkat dapat memperlancar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta dapat memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam teks atau gambar yang termuat, dan keempat adalah fungsi kompensatoris atau media tersebut dapat dijadikan sebagai pemberi konteks untuk memahami sebuah teks serta dapat membantu peserta didik yang memiliki kemampuan membaca dan menerima informasi yang rendah (Asnawir & Usman, 2002).

Hal inilah yang menjadi inisiatif peneliti untuk dapat mengenalkan produk pembelajaran *prezi* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dengan menyusun sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbantuan *Software Prezi* dengan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa Dalam Pokok Bahasan Bioteknologi”

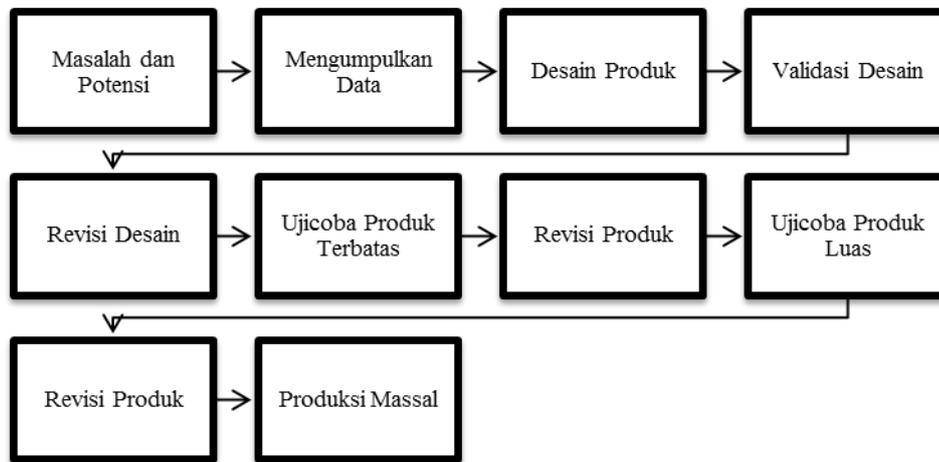
## **METODE**

Jenis penelitian atau metode yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut juga dengan R&D (*Research and Development*). Adapun model pengembangan yang digunakan nantinya adalah model 4D atau penelitian pengembangan yang terdiri atas empat tahapan yakni *define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *develop* atau pengembangan, dan *disseminate* atau penyebaran (Zunaidah & Amin, 2016). Dalam model 4D nanti terdapat 10 prosedur atau langkah-langkah yang harus dilakukan dalam membuat produk pembelajaran (Sugiyono, 2013).

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbantuan *software prezi* ini adalah peserta didik kelas IX di salah satu sekolah yang terdapat di Kabupaten Ponorogo. Alasan pemilihan sekolah ini dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya paham mengenai presentasi dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran sehingga perlu dikenalkan dengan media pembelajaran yang terbaru. Sedangkan ahli pembelajaran nantinya ditunjukkan untuk memberikan tanggapan serta memvalidasi terhadap produk yang sudah dikembangkan.

Berdasarkan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono, langkah-langkah atau prosedur dalam penelitian pengembangan adalah: (1) menggali masalah dan potensi yang ada, (2) mengumpulkan data yang relevan, (3) mendesain produk, (4) validasi desain yang telah dibuat, (5) revisi desain berdasarkan hasil dari validasi, (6) uji coba produk secara terbatas, (7) revisi produk setelah mendapat hasil dari uji coba terbatas, (8) uji coba pemakaian secara luas, (9) revisi produk setelah mendapat hasil dari uji coba pemakaian

secara luas, dan terakhir (10) produksi secara luas (Sugiyono, 2013). Prosedur ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan juga efektivitas produk. Berikut ini adalah prosedur penelitian dalam bentuk *roadmap*.



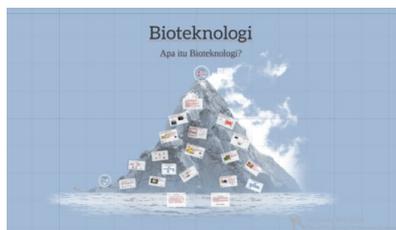
Gambar 1. Prosedur Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan beberapa data mengenai validitas media pembelajaran, kepraktisan media pembelajaran, dan keefektifan media pembelajaran. Berikut adalah hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan:

### Validitas Produk

Setelah melakukan pendataan dan perencanaan, pada tahapan ini peneliti melakukan pengembangan produk. Fitur-fitur yang sudah direncanakan sudah ditambahkan pada produk yang dibuat. Berikut ini beberapa fitur yang telah ditambahkan.



Gambar 2. Tampilan Awal Produk



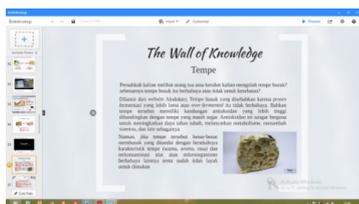
Gambar 3. Tampilan Video dalam Produk



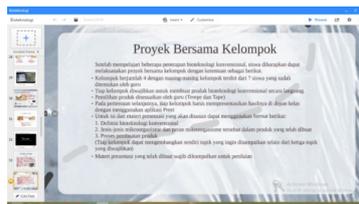
Gambar 4. Materi yang dimuat di Produk



Gambar 5. Fitur *Sharing* Bersama Teman Memuat Pendekatan Kontekstual



Gambar 6. Dinding Pengetahuan



Gambar 7. Proyek Bersama Kelompok

Setelah pengembangan produk berhasil dilakukan, produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya untuk dilakukan uji validasi atau kelayakan dengan melibatkan validasi ahli sebanyak lima validator. Validator ahli tersebut terbagi menjadi dua kategori yang akan menilai produk dari dua aspek, validasi desain dan fitur serta validasi materi/konten. Validasi desain dan fitur melibatkan tiga validator ahli yang merupakan dosen ahli Media Pembelajaran di Tadris IPA Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dan juga guru mata pelajaran IPA di MTs Negeri 2 Ponorogo. Sedangkan untuk validasi materi/konten melibatkan dua dosen ahli materi khususnya biologi yakni dosen IPA di Tadris IPA Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Pada pengujian validasi fitur dan desain terdapat tujuh aspek pokok yang dijadikan penilaian, yakni pemilihan ukuran huruf dalam *slide*, pemilihan jenis/*font* huruf, tampilan gambar dalam *slide*, sistematika penyajian, tampilan video dalam *slide*, kemudahan dalam penggunaan, dan kebahasaan (Yarsih, 2021). Sedangkan untuk validasi materi terdapat empat aspek pokok yang dijadikan penilaian, yakni kelayakan isi, keterhubungan dengan bahan ajar, nilai pendidikan, dan kebahasaan (Irawan & Hakim, 2021). Untuk menguji kevalidan produk, peneliti menggunakan rumus persentase penilaian validator (PPV) dan menentukan interpretasi penilaian menggunakan nilai panjang interval berdasarkan nilai PPV yang telah ditentukan (Pratama & Wibawa, 2019). Berikut adalah hasil dari validasi fitur dan desain.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Desain & Fitur Produk

No.	Indikator	Skor					Σ
		1	2	3	4	5	
<b>A. Pemilihan Ukuran Huruf dalam Slide</b>							
1.	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai dengan bentuk <i>slide</i> pada <i>Prezi</i>				1	2	14
<b>B. Pemilihan Jenis/Font Huruf</b>							
1.	Jenis huruf yang digunakan sangat jelas dan mudah dibaca oleh pengguna				1	2	14
<b>C. Tampilan Gambar dalam Slide</b>							
1.	Kejelasan tampilan gambar dalam <i>slide</i> sangat baik					3	15
2.	Penempatan gambar dalam <i>slide</i> bisa dimengerti maksud dan tujuannya sesuai dengan materi				1	2	14
3.	Ukuran gambar yang dibuat sesuai dengan <i>slide Prezi</i>					3	15
<b>D. Sistematika Penyajian</b>							
1.	Urutan <i>slide-slide</i> presentasi <i>Prezi</i> disesuaikan dengan urutan sub materi pada materi Bioteknologi				1	2	14
<b>E. Tampilan Video dalam Slide</b>							
1.	Video yang dimuat dalam <i>slide</i> memiliki kualitas gambar yang baik dan jelas				2	1	13
2.	Video yang dimuat dalam <i>slide</i> memiliki kualitas suara yang baik dan jelas				1	2	14
<b>F. Kemudahan dalam penggunaan</b>							
1.	Produk dapat di- <i>install</i> dengan baik				1	2	14
2.	Produk dapat dijalankan dengan baik					3	15
<b>G. Kebahasaan</b>							
1.	Penggunaan bahasa Indonesia telah sesuai dengan kaidah bahasa				3		12

Indonesia yang telah disempurnakan			
Jumlah Jawaban Validator ( $\sum JTV$ )	11	22	154
Total Skor Tertinggi yang Bisa Didapat ( $\sum ST$ ) (Jumlah Validator x Skor Tertinggi x Jumlah Pertanyaan)			165
Persentase Penilaian Validator (PPV) (%)			93.33
$PPV = \frac{\sum JTV}{\sum ST} \times 100$			(Sangat Tinggi)

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji validitas produk yang telah dibuat terdapat tujuh aspek yang menjadi pertimbangan atas kevalidan atau kelayakan produk untuk digunakan dalam mengajar. Setelah dilakukan kalkulasi dan pengolahan data, didapatkan hasil bahwa Persentase Penilaian yang berasal dari tiga validator ahli media menunjukkan skor 93.33% yang menyatakan bahwa produk tersebut memiliki skor validitas yang sangat tinggi dalam aspek desain dan fitur karena masuk dalam rentang skor interpretasi 84-100.

Selain menguji kevalidan desain dan fitur, pada tahapan ini juga dilakukan validasi untuk materi atau konten yang dimuat dalam produk yang melibatkan dua validator ahli dengan hasil validasi sebagai berikut.

**Tabel 2.** Hasil Uji Validasi Materi

No.	Indikator	Skor					$\Sigma$
		1	2	3	4	5	
A. Kelayakan Isi							
1.	Kelayakan materi yang dimuat				2		10
2.	Relevan dengan topik yang diajukan				2		10
B. Keterhubungan dengan bahan ajar							
1.	Kesesuaian konsep				2		10
2.	Tampilan objek dan fenomena dengan jelas				2		10
3.	Materi yang menunjukkan ciri kontekstual				2		10
C. Nilai pendidikan							
1.	Keteraturan dengan perkembangan intelektual siswa			1	1		9
2.	Kompetensi yang berfokus pada peningkatan kemampuan presentasi pada siswa			1	1		9
D. Kebahasaan							
1.	Penggunaan bahasa Indonesia telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang telah disempurnakan			1	1		9
Jumlah Jawaban Validator ( $\sum JTV$ )		3	13			77	
Total Skor Tertinggi yang Bisa Didapat ( $\sum ST$ ) (Jumlah Validator x Skor Tertinggi x Jumlah Pertanyaan)						80	
Persentase Penilaian Validator (PPV) (%)						96.25	
$PPV = \frac{\sum JTV}{\sum ST} \times 100$						(Sangat Tinggi)	

Sama seperti pada uji validasi fitur dan desain, uji kevalidan pada materi harus memenuhi rentang skor interpretasi 84-100 untuk dapat dinyatakan sangat tinggi. Dan terlihat bahwa persentase penilaian validator pada uji validasi materi menunjukkan skor 96.25% yang artinya bahwa validitas materi yang termuat dalam produk dinyatakan sangat tinggi dan layak digunakan untuk lanjut pada tahap selanjutnya. Untuk validasi instrumen pengambilan data yang digunakan untuk uji efektivitas yakni lembar observasi dan soal uraian dinyatakan layak oleh validator dan mendapat beberapa catatan perbaikan.

Desain dan fitur dalam sebuah produk pembelajaran sangat penting untuk dapat diperhatikan dan dicermati. Hal ini dikarenakan semakin baik suatu produk yang dikembangkan, maka semakin baik pula produk pembelajaran tersebut jika diterapkan untuk menyampaikann pembelajaran. Media pembelajaran yang memiliki desain dan fitur yang kurang baik akan mengakibatkan tidak munculnya minat, motivasi dan juga semangat belajar

dalam diri peserta didik. Untuk memunculkan ketiga aspek tersebut, haruslah dimulai dengan menyusun desain dan fitur yang menarik terlebih dahulu agar memunculkan rasa ketertarikan dalam diri pengguna untuk dapat mencoba. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sudjana dan Rivai yang mengemukakan pendapat bahwa sebuah pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena akan lebih menarik perhatian mereka (Sudjana & Rivai, 1992).

Melihat dari teori yang ada, tentu aspek desain dan fitur harus diperhatikan dari sebuah produk yang sudah dibuat. Hasil validitas produk *powerpoint* berbantuan *software prezi* dengan pendekatan pembelajaran kontekstual mendapatkan skor validitas sebesar 93,33% pada aspek desain dan fitur. Dan berdasar pada kriteria skor yang digunakan, hasil validitas produk dari aspek fitur dan desain masuk pada kategori sangat baik dan sangat layak digunakan untuk diterapkan.

Salah satu faktor yang menjadikan produk ini sangat layak untuk diaplikasikan ke dalam pembelajaran adalah karena kelebihan yang berasal dari kekhasan produk itu sendiri. Produk ini memanfaatkan sebuah *software prezi* yang merupakan sebuah aplikasi pembuat *powerpoint* yang mana peneliti memadukan produk ini dengan pendekatan pembelajaran kontekstual. Hal ini tentu saja dilakukan agar produk dapat semakin mendukung pembelajaran terutama dalam peningkatan kemampuan presentasi siswa. Rohimah dkk dalam penelitiannya mengemukakan bahwa salah satu ciri kontekstual adalah dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan adanya pendekatan ini, diharapkan pembelajaran akan lebih berpusat pada siswa sehingga secara langsung akan dapat meningkatkan kemampuan presentasi peserta didik (Ramadhan et al., 2020).

Melihat dari pentingnya muatan materi dalam sebuah produk pembelajaran, sangat penting bagi pembuat agar dapat memerhatikan materi yang dimuat khususnya dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Hasil dari validitas aspek materi pada produk *powerpoint* berbantuan *software prezi* dengan pendekatan pembelajaran kontekstual mendapatkan skor validitas sebesar 96,25%. Dan berdasar pada kriteria skor yang digunakan, hasil validitas produk dari aspek materi masuk pada kategori sangat baik dan sangat layak digunakan untuk diterapkan.

### **Kepraktisan Produk**

Tahapan setelah revisi pasca validasi adalah uji coba kepraktisan produk secara terbatas dengan melibatkan guru mata pelajaran IPA dan 10 orang peserta didik dalam kelas yang sama. Guru IPA dan 10 peserta didik yang dilibatkan akan diminta untuk mencoba melakukan peng-*install*-an produk dan pemakaian produk secara mandiri dengan menggunakan berbagai macam file utama dan pendukung yang sudah disediakan seperti video petunjuk dan materi yang termuat dalam *prezi*.

Setelah melalui tahapan ini, guru IPA akan diminta untuk berpendapat mengenai produk yang telah diujicoba dan memberikan komentar secara tertulis mengenai kepraktisan produk guna untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan produk jika digunakan secara langsung dalam kelas. Sedangkan untuk peserta didik akan diminta untuk mengisi lembar kepraktisan guna untuk mengetahui kekurangan serta kelayakan produk jika digunakan secara langsung didalam kelas.

Respon positif ditunjukkan oleh guru IPA setelah melakukan proses pemasangan produk serta pengoperasian produk dalam perangkat yang dimiliki. Menurut guru IPA, produk dapat dibuat dan dijalankan dengan mudah pada perangkat laptop yang memiliki spesifikasi yang tinggi. Untuk materi yang dimuat juga sangat baik dan sudah memuat materi atau topik yang ingin disampaikan. Guru IPA menyarankan agar sebaiknya produk dibuat dalam bentuk ukuran file yang kecil agar dapat dioperasikan dalam perangkat *low budget* dengan mudah.

Setelah mendapatkan komentar dari guru IPA, produk juga diujikan kepada 10 orang peserta didik pilihan. Peserta didik juga dilibatkan dalam uji kepraktisan karena nantinya produk juga akan disebarakan kepada peserta didik. Berikut ini adalah hasil dari uji kepraktisan yang dilakukan oleh peserta didik pada saat ujicoba produk secara terbatas dengan menggunakan lembar kepraktisan.

**Tabel 3.** Hasil Ujicoba Produk Terbatas Melalui Angket Kepraktisan

No.	Indikator	Nilai					Σ
		Sangat Praktis (5)	Praktis (4)	Cukup Praktis (3)	Kurang Praktis (2)	Tidak Praktis (1)	
<b>Efisiensi alat</b>							
1.	Produk dapat dibuat dengan mudah		6	3	1		35
2.	Produk dapat dijalankan dengan mudah	1	4	4	1		35
3.	Materi dalam produk dapat dipahami dengan baik	6	4				46
<b>Pembelajaran</b>							
1.	Materi yang dimuat dalam produk sesuai dengan pembelajaran yang dimaksudkan	2	7	1			41
2.	Produk dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan	4	6				44
3.	Produk dapat menciptakan rasa senang dalam diri peserta didik	5	5				45
4.	Materi yang dimuat dalam produk dapat membantu dalam memahami konsep materi Bioteknologi	6	3	1			45
Jumlah Jawaban Siswa (ΣJJS)							291
Total Skor Tertinggi yang Bisa Didapat (ΣST) (Jumlah Siswa x Skor Tertinggi x Jumlah Pertanyaan)							350
Persentase Penilaian Kepraktisan Oleh Siswa (PPS) (%)							83.14
<b><math>PPS = \frac{\Sigma JJS}{\Sigma ST} \times 100</math></b>							(Praktis)

Berdasarkan pada Tabel 5, terlihat bahwa dalam setiap aspek menunjukkan hasil jawaban yang berbeda-beda. Namun jika melihat dari perhitungan akhir yang ada, terlihat bahwa persentase penilaian kepraktisan oleh siswa berada pada angka 83,14 %. Jika didasarkan pada kriteria interpretasi yang telah dibuat, nilai tersebut dalam kategori praktis, sehingga layak untuk digunakan dengan beberapa catatan revisi.

Setelah ujicoba terbatas dilakukan, terdapat kendala utama yang dihadapi oleh peserta didik yakni kesulitan dalam membuka produk yang sudah di-*install*. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah karena ukuran file nya sendiri yang besar sehingga perangkat membutuhkan waktu agar dapat membukanya. Peneliti memutuskan untuk tidak mengubah ukuran file dengan mengecilkan ukuran file tersebut agar lebih mudah dibuka dikarenakan jika ukuran file dikecilkan, maka hal tersebut akan berdampak pada konten yang terdapat didalamnya. Dampak tersebut bisa berupa menurunnya kualitas gambar maupun video yang ada dalam file materi tersebut.

Setelah melihat dari hasil kepraktisan serta pertimbangan atas revisi produk pasca ujicoba terbatas, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke tahapan selanjutnya yakni ujicoba kepraktisan produk secara luas. Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji kepraktisan seperti pada uji coba terbatas untuk mengetahui keberhasilan penerapan produk dengan responden yang berskala besar. Berikut ini adalah hasil dari pengujian kepraktisan produk dalam skala luas dengan melibatkan 28 siswa.

**Tabel 4.** Hasil Ujicoba Produk Luas Menggunakan Angket Kepraktisan

No.	Indikator	Nilai					Σ
		Sangat Praktis (5)	Praktis (4)	Cukup Praktis (3)	Kurang Praktis (2)	Tidak Praktis (1)	
<b>Efisiensi alat</b>							
1.	Produk dapat dibuat dengan mudah	8	12	6	2		110
2.	Produk dapat dijalankan dengan mudah	7	13	6	2		109
3.	Materi dalam produk dapat dipahami dengan baik	9	11	8			113
<b>Pembelajaran</b>							
1.	Materi yang dimuat dalam produk sesuai dengan pembelajaran yang dimaksudkan	13	12	3			122
2.	Produk dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan	15	11	2			125
3.	Produk dapat menciptakan rasa senang dalam diri peserta didik	10	10	7	1		113
4.	Materi yang dimuat dalam produk dapat membantu dalam memahami konsep materi Bioteknologi	11	12	5			118
Jumlah Jawaban Siswa (ΣJJS)		73	81	37	5		810
Total Skor Tertinggi yang Bisa Didapat (ΣST) (Jumlah Siswa x Skor Tertinggi x Jumlah Pertanyaan)							980
Persentase Penilaian Kepraktisan Oleh Siswa (PPS) (%)							82.65 (Praktis)
$PPS = \frac{\sum JJS}{\sum ST} \times 100$							

Melihat dari persentase penilaian kepraktisan pada uji coba skala luas, didapatkan hasil bahwa kepraktisan produk mencapai angka 82,65% yang jika diinterpretasikan dalam kriteria interpretasi yang telah dibuat, angka tersebut menunjukkan hasil yang praktis meskipun terdapat penurunan nilai persentase daripada saat ujicoba skala terbatas.

Hasil ini didapatkan juga bukan tanpa alasan melihat dari berbagai desain dan fitur serta materi yang disediakan cukup lengkap dan penilaian dari peserta didik relatif baik. Materi yang lengkap dengan pendekatan kontekstual yang melibatkan kehidupan sehari-hari baik berupa gambar maupun video ini akan sangat membantu siswa untuk menghubungkan antara pembelajaran yang ada dengan kehidupan yang sebenarnya sehingga akan semakin memudahkan siswa dalam memahami persoalan yang ada. Hal ini didukung oleh Hayati dkk yang menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran audio visual dapat memberikan sebuah

pengalaman kepada peserta didik untuk dapat memperjelas konsep materi yang masih abstrak serta dapat memperkaya daya serap peserta didik ketika sedang belajar (Hayati et al., 2017).

### Efektivitas Produk

Untuk uji efektivitas produk, peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif dengan uji statistik tendensi pusat menggunakan *mean*, *median*, dan modus serta ukuran variabilitas menggunakan rentang atau jarak antara nilai tertinggi dengan nilai terendah, interkuartil atau jarak antara bagian atas dan bagian bawah nilai, dan standar deviasi. Berikut ini adalah hasil uji efektivitas produk yang telah dilakukan.

**Tabel 5.** Hasil Uji Efektivitas Produk

Hasil Uji Statistik Deskriptif	
Mean	79.6
Standard Error	1.4
Median	80.6
Mode	80.6
Standard Deviation	7.2
Sample Variance	52.4
Range	27.8
Minimum	62.5
Maximum	90.3
Largest	90.3
Smallest	62.5
Confidence Level(95.0%)	2.81
Q1 (Kuartil Pertama)	74.7
Q2 (Kuartil Kedua)	80.6
Q3 (Kuartil Ketiga)	84.7
Jangkauan Interkuartil	10.1
Jumlah Siswa Tuntas ( $\geq 75$ )	21
Jumlah Siswa Belum Tuntas ( $< 75$ )	7
Persentase Siswa Tuntas	75%
Persentase Siswa Belum Tuntas	25%
Jumlah Siswa dengan Kemampuan Presentasi Sangat Baik	2
Jumlah Siswa dengan Kemampuan Presentasi Baik	15
Jumlah Siswa dengan Kemampuan Presentasi Cukup	8
Jumlah Siswa dengan Kemampuan Presentasi Kurang	3
Jumlah Siswa dengan Kemampuan Presentasi Sangat Kurang	0

Dapat dilihat bahwa rata-rata kelas yang mencapai nilai 79.6 menunjukkan bahwa dalam mayoritas dari siswa mendapatkan nilai lebih dari 75 sehingga dikategorikan sebagai siswa yang tuntas dalam kegiatan belajar mengajar. Jumlah siswa yang tuntas mencapai 21 siswa atau dalam prosentase mencapai 75% dari total jumlah siswa dalam kelas. Sedangkan untuk siswa yang belum tuntas hanya 7 siswa atau dalam prosentase mencapai 25%. Melihat dari jumlah siswa yang tuntas serta rata-rata kelas yang ada, dapat dibuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ini terbilang efektif karena rata-rata kelas yang menunjukkan nilai diatas KKM.

Jika dilihat dari kriteria kemampuan presentasi siswa berdasarkan nilai yang diperoleh, 2 orang siswa mendapat predikat sangat baik, 15 orang siswa mendapat predikat baik, 8 orang siswa mendapat predikat cukup, 3 orang siswa mendapat predikat kurang, dan tidak ada siswa yang mendapat predikat sangat kurang. Dari perolehan tersebut dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mendapat predikat baik hingga sangat baik lebih banyak daripada jumlah siswa yang mendapat predikat cukup hingga sangat kurang yang berarti bahwa media pembelajaran *prezi* ini efektif untuk meningkatkan kemampuan presentasi siswa. Namun jika diinterpretasikan berdasar pada nilai rata-rata kelas menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori cukup efektif karena berada pada rentan nilai 70 hingga 80.

Setelah diadakan ujicoba secara luas, peneliti mendapati hasil bahwa rata-rata dari siswa juga mengeluhkan tentang proses pembukaan produk yang terlalu lama pada perangkat mereka. Namun ada juga yang dapat membuka produk dengan mudah dengan perangkat yang siswa miliki. Pada akhirnya, peneliti tetap pada produk yang telah dibuat dengan pertimbangan bahwa jika produk mengalami proses kompresi atau pengurangan ukuran file, hal tersebut juga dapat mempengaruhi kualitas produk didalamnya, seperti pada resolusi gambar maupun video.

Fase terakhir pada penelitian pengembangan ini adalah produksi & penyebaran massal dimana produk yang sudah mengalami berbagai macam uji validasi, kepraktisan, dan uji efektivitas dapat disebarluaskan. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, proses produk dan penyebarannya hanya pada lingkup sekolah khususnya kepada siswa dan guru di tempat peneliti melakukan penelitian

Melihat dari hasil efektivitas produk yang didapatkan, dalam penelitian lain yang relevan juga memiliki hasil yang serupa. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Eline Yanty Putri Nasution dan Nur Fauziah Siregar pada tahun 2019. Media pembelajaran *prezi* pada penelitian mereka dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, develop, disseminate*) pada materi Geometri untuk mahasiswa Tadris Matematika IAIN Kerinci dengan mendapatkan prosentase 80,5% pada tes hasil belajar pasca penerapan media pembelajaran. Peneliti juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut sudah efektif karena ketuntasan belajar mahasiswa yang mencapai 80,5% dari total mahasiswa yang dilibatkan (Nasution & Siregar, 2019).

Berfokus pada penelitian serupa yang lain dengan topik yang diangkat adalah yang berkaitan dengan media yang disusun dengan pendekatan kontekstual juga dilakukan pada tahun 2021 melalui penelitian yang dilakukan oleh Widyaputri dan Agustika. Media pembelajaran yang dibuat oleh Widyaputri dan Agustika dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami pokok bahasan dalam bidang matematika dengan menyusun materi yang menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual. Widyaputri dan Agustika menggunakan model ASSURE untuk mengembangkan produk ini. Penelitian ini mencantumkan beberapa subjek uji coba yang meliputi materi, desain dan media yang ditujukan kepada ahli yang berkompeten didalamnya serta uji perorangan yang melibatkan siswa. Dan hasilnya dari keseluruhan penilaian menunjukkan bahwa media yang disusun dengan menggunakan pendekatan kontekstual tersebut layak digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menunjukkan kategori yang sangat baik mulai dari materi, desain dan media serta hasil dari uji perorangan (Widyaputri & Agustika, 2021).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil analisis validasi ahli dari segi desain dan fitur serta materi menunjukkan predikat sangat baik dengan masing-masing mendapat skor persentase 93,33% dan 96,25%. Hasil kepraktisan baik pada saat uji coba produk dengan skala terbatas maupun luas menunjukkan predikat praktis dengan masing-masing hasil berturut-turut mendapat skor persentase 83,14% dan 82,65%. Hasil analisis efektivitas menunjukkan hasil bahwa produk ini efektif untuk meningkatkan kemampuan presentasi peserta didik.

## REFERENSI

- Anwar, Y. A. S., Al Idrus, S. W., & Siahaan, J. (2019). Implementasi Metode Presentasi pada Tahap Pra Laboratorium untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis dan Sikap Mahasiswa Terhadap Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 216–228. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.24053>
- Asnawir, & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.

- Fauzia, A., & Sakti, N. C. (2017). Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi prezi pada pokok bahasan kd 3.5 mendiskripsikan bank sentral , sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian indonesia di kelas x ips Al-Islam Krian Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 3–7.
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2017). *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)* (T. Abdullah (ed.)). Lintas Nalar.
- Hayati, N., Harianto, F., & Ahmad, M. Y. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Hernawati, D., & Amin, M. (2017). Analisis Self Efficacy Mahasiswa Melalui Kemampuan Presentasi di Kelas. *Education and Human Development Journal*, 2(1), 26–33.
- Humaira, H. W., Syihabuddin, Damaianti, V. S., & Sumiyadi. (2022). Peran Pengajaran Bahasa Berbasis Drama dalam Meningkatkan Kemampuan Presentasi Peserta Didik. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(4), 873–882.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Lutfirohmata, I., & Pertiwi, F. N. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran VAK (Visualization, Auditoy, and Kinestetics) dengan Pendekatan Literasi Sains terhadap Kemampuan Presentasi Peserta Didik MTS Kelas VII. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 282–291. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i3.202>
- Mahyuddin, R. S., Wati, M., & Misbah, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Zoomable Presentation Berbantuan Software Prezi Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 229. <https://doi.org/10.20527/bipf.v5i2.3588>
- McDougall, J., & Holden, H. (2017). The silence about oral presentation skills in distance and online education: new perspectives from an Australian university preparatory programme. *Open Learning*, 32(2), 163–176. <https://doi.org/10.1080/02680513.2017.1316187>
- Miskam, N. N., Aminabibi, & Saidalvi. (2019). The Use of Flipgrid for Teaching Oral Presentation Skills to Engineering Students. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, 8(May), 536–541.
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Nazihah, R., Abidin, Z., & Husna, A. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi-Debat Pada Mata Pelajaran Fiqih Pokok Bahasan Hudud Terhadap Kemampuan Presentasi Siswa Kelas XI di MAN 2 Blitar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 132–137.
- Ochoa, X., & Dominguez, F. (2020). Controlled evaluation of a multimodal system to improve oral presentation skills in a real learning setting. *British Journal of Educational Technology*, 51(5), 1615–1630. <https://doi.org/10.1111/bjet.12987>
- Pratama, F. B. A., & Wibawa, S. C. (2019). Pengembangan Media Asesmen Kelayakan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Web. *IT-EDU*, 04(1), 231–239.
- Ramadhan, F., Murdiyanto, T., & Rohimah, S. R. (2020). Pengaruh Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMA Negeri 1 Depok. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 4(2), 9–17. <https://doi.org/10.21009/jrpms.042.02>

- Sanjayawati, E. (2015). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Di Kota Cimahi. *Didaktik*, 9(1), 33–39.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sulastri, S., & Pertiwi, F. N. (2020). Problem Based Learning Model Through Constextual Approach Related With Science Problem Solving Ability of Junior High School Students. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 50. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2059>
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62–81.
- Widyaputri, P. N. S., & Agustika, G. N. S. (2021). Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45–52.
- Yarsih, J. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu. In *Skripsi*. IAIN Bengkulu.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Developing the Learning Materials of Biotechnology Subject Based on Students' Need and Character of Nusantara PGRI University of Kediri. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 2(1), 19–30. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v2i1.3368>