

PEMBELAJARAN CIRI KHUSUS MAKHLUK HIDUP PADA HEWAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MEDIA PREZI VIDEO

Mohamad Danar Hidayah¹, Yayat Ruhiat²

^{1,2} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Surel: ¹7772210036@untirta.ac.id, ²yruhiat@untirta.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop learning content in Natural Sciences (IPA) material on the special characteristics of living things in animals based on video prezi for elementary school students. This type of research uses research and development (Research and Development) which is commonly called RND using a 4-D research and development model that has been adapted covering the following stages: (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation. However, the researcher only carried out 3 stages, namely analysis, design, and development. Thus, this study resulted in the development of material content for the special characteristics of living things in animals for elementary school students by using video prezi which has the potential to be a learning medium that includes material discussing bats, ducks, and camels. In addition, Prezi video displays content with the narrator's facial features with point-by-point slides of discussion designed with attractive colors, text, images.

Article History

Received: 2022-05-28

Reviewed: 2022-06-01

Accepted: 2022-07-01

Key Words

Learning Animal
Characteristics
Elementary School Prezi
Video

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan konten pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi ciri khusus makhluk hidup pada hewan berbasis prezi video pada siswa SD. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang biasa disebut RND dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan 4-D yang sudah diadaptasi meliputi tahap-tahap: (1) Analisis; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi. Namun peneliti hanya melaksanakan 3 tahap yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Dengan demikian penelitian ini menghasilkan pengembangan konten materi ciri khusus makhluk hidup pada hewan untuk siswa SD dengan menggunakan prezi video yang berpotensi menjadi media pembelajaran.

Sejarah Artikel

Diterima: 2022-05-28

Direview: 2022-06-01

Disetujui: 2022-07-01

Kata Kunci

Pembelajaran, Ciri Khusus
Hewan, Sekolah Dasar,
Prezi Video

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang maju dalam pembelajaran. Pendidikan berbasis

Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) di Indonesia masih belum di optimal dibandingkan dengan negara-negara lain, jika dibandingkan negara tetangga seperti

Singapura dan Malaysia, negara kita masih jauh tertinggal. Di era perkembangan IPTEK saat ini banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, diantaranya media pembelajaran multimedia yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan sarana interaksi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dalam meningkatkan efektifitas, kualitas, produktifitas serta akses pendidikan.

Teknologi dan media merupakan perpaduan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 yang sedang digalakkan dalam dunia pendidikan (Manurung, 2020). Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran adalah bagian penting untuk diperhatikan oleh seorang pendidik. Media pembelajaran ialah salah satu alternatif yang dapat membantu mengatasi masalah belajar siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran contohnya CD interaktif siswa dapat belajar mandiri, pembelajaran lebih menarik, dan siswa merasa nyaman.

Kurikulum 2013 menuntut guru untuk mampu berkreasi dalam memberi hal baru dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut, diterapkan pendekatan *saintific*. Pendekatan *saintific* ialah sebuah proses pembelajaran yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Materi pembelajaran adalah suatu yang disajikan pendidik untuk di olah dan kemudian dipahami oleh peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Media dapat berupa alat perantara dalam menyalurkan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Penggunaan

media pembelajaran dapat mengoptimalkan seluruh alat indera peserta didik agar proses belajar mengajar lebih bertahan lama dan mudah dipahami siswa (Elfiani & Sitohang, 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa media sebagai perantara dari sumber informasi kepada penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya (Sanjaya, 2014). Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran multimedia adalah menggunakan software Prezi (Sujarwo, A., & Kholis, 2016). Banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media prezi sebagai akses kreatifitas media pembelajaran.

Prezi adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi hamper mirip dengan powerpoint hanya saja prezi mempunyai fitur cirikhas yaitu video dan *zooming* (Restika, R. R., Ibrahim, M., & Kuswanti, 2016). Selain untuk presentasi, prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Prezi menjadi unggul karena program ini menggunakan *zooming user interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka. Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non-linier (Rodhi, M. Y., 3 C.E.), yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta-pikiran (mind-map) sebagai contoh dari presentasi nonlinier (Rusyfan, 2016).

Menurut Kustandi (Kustandi, Cecep, Darmawan, 2020) pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan. Desain pengembangan terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) perumusan tujuan pembelajaran, (3) perumusan butir-butir materi, (4) penyusunan instrument evaluasi, (5) penyusunan naskah media, (6) melakukan uji coba produk.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari; buku, tipe recorder, kaset, video, kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan computer. Dalam hal berarti media adalah komponen sumber belajar peserta didik untuk belajar (Jamil, 2021). Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan sehingga diberikan pemahaman yang lebih efisien kepada penerima pesan yaitu muridmurid. Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar (Qurrotaini, 2020).

Prezi merupakan software presentasi yang juga dirancang agar dapat menampilkan media visual, audio maupun animasi. Prezi dikembangkan pada tahun 2007 dan dipublikasi pada tahun 2009 oleh seorang seniman yang berasal dari Hungaria yaitu Adam Somlai-Fischer dan seorang ahli komputer yaitu Peter Halacsy (Krause, 2014). Prezi memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menampilkan informasi dan keterampilan yang tinggi dan tata ruang yang dinamis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, *R&D* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Desain penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model *Four-D (4D)*. Model ini disarankan oleh Sivasailam, Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Mevyn I. Semmel. Model *4D* ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, develop*, dan *disseminate* atau dapat diadaptasikan menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran seperti pada gambar di bawah ini (Khaeroni, 2021).

Penelitian ini dibatasi sampai tahap *develop* (pengembangan). Tahap *define* terdiri dari beberapa langkah, yaitu: (a) analisis ujung depan, (b) analisis siswa, (c) analisis tugas, (d) analisis konsep dan (e) perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap *design*, dilakukan pembuatan sketsa produk, pemilihan format disesuaikan dengan materi, dan pengembangan kerangka. Pada tahap *develop*, yaitu melakukan *editing* video pembelajaran materi ciri-ciri khusus hewan pada siswa kelas 6 sekolah dasar (SD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis prezi video ini mengacu pada tahap penelitian dan pengembangan yang disarankan oleh Sivasailam, Thiagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Mevyn I. Semmel. yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap

pengembangan, dan tahap uji coba. Namun peneliti hanya menggunakan 3 tahap hingga tahap pengembangan.

Proses pengembangan ini dimulai dari tahap analisis (*analysis*) terhadap pengembangan produk yang dilakukan dua tahap yaitu studi lapangan dan studi literatur. Kegiatan studi lapangan dilakukan dalam bentuk observasi dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengenai media dan proses pembelajaran yang digunakan oleh guru yang biasanya menggunakan media gambar berupa kertas dengan metode ceramah, dengan ini peneliti memberikan solusi media pembelajaran *software* prezi video untuk menarik perhatian siswa dan memberikan ide kreativitas bagi guru. Sedangkan studi literatur dilakukan dalam bentuk mencari teori dan materi yang mendukung serta berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis *software* prezi video. Setelah tahap analisis, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain atau rancangan sebuah desain media.

Tahap desain (*design*) meliputi beberapa tahap yaitu: pemilihan desain template merupakan tahap awal sebelum melakukan input data. Tahap input data dilakukan setelah melakukan edit materi terlebih dahulu dari berbagai sumber materi. Sumber materi yang dimaksud disini adalah buku, gambar, video, modul tentang materi fungsi, modul online yang memuat materi fungsi dan mengambil sumber dari beberapa blog di internet. Materi yang diperoleh kemudian dibuat ringkasan materi yang diurutkan sesuai dengan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan di sekolah dasar (SD). Setelah membuat gambaran atau skema desain yang ingin di edit dengan baik, kreatif, dan menarik, selanjutnya ke tahap

pengembangan.

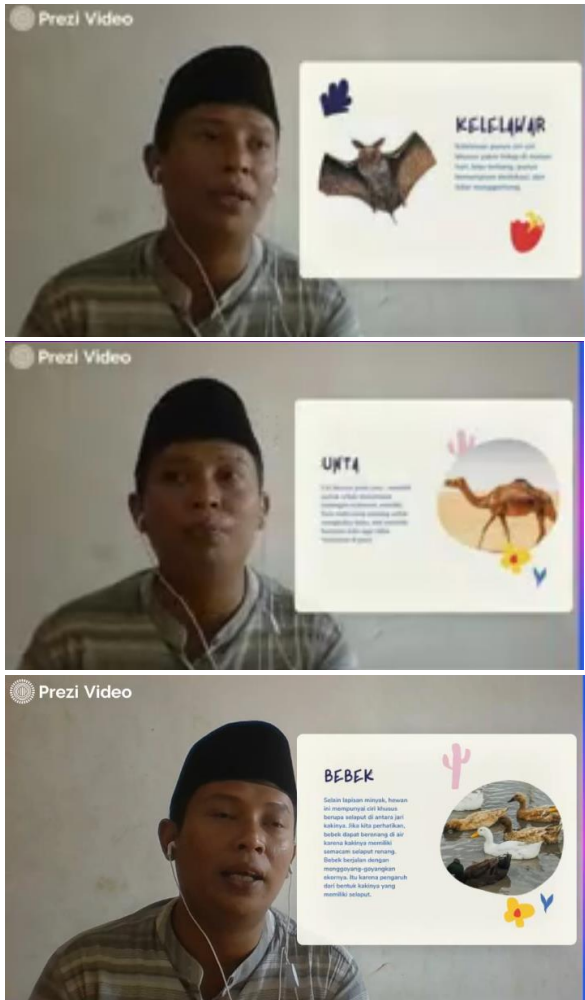
Tahap pengembangan (*development*) merupakan sebuah proses pembuatan media pembelajaran dengan *software* prezi video. Pada tahap ini peneliti melakukan *editing* video setelah melalui tahap analisis dan desain, dan telah membuat skema pembuatan serta bahan-bahan berupa gambar dan materi yang dibutuhkan. Proses *editing* video dilakukan di *software* prezi secara langsung dengan memanfaatkan template yang ada kemudian dimodifikasi. Berikut penjabaran langkah-langkah *editing* materi ciri khusus makhluk hidup hewan kelas 6 SD :

1. Langkah pertama memilih *fitur* prezi video, kemudian ikuti alur hingga dapat merekam layar untuk pengambilan video.
2. Langkah kedua *edit* bagian template pengisian materi berupa shapes, warna, font, posisi teks dan gambar.
3. Langkah ketiga mempersiapkan diri atau narrator sebelum pengambilan video. Persiapannya berupa posisi wajah didepan kamera, pencahayaan, pakaian, materi, dan suara. Setelah itu klik tombol mulai perekaman video.

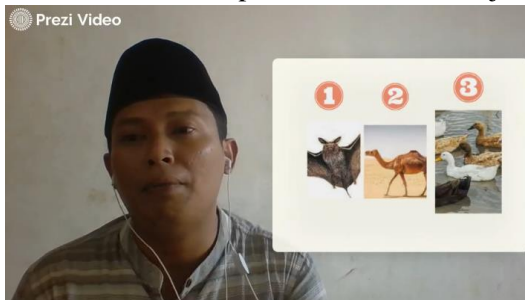
Setelah selesai perekaman video, narrator dapat melihat ulang hasil perekamannya bahkan masih bisa *edit* kekurangan teks maupun gambar jika perlu. Berikut hasil produk media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi ciri khusus makhluk hidup hewan dengan menggunakan prezi video:



Gambar 1. Tampilan Pembukaan



Gambar 2. Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Latihan Soal



Gambar 4. Tampilan Penutupan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan

pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan ini menggunakan model 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*) dan peneliti hanya menggunakan 3 tahap yaitu *define, design, dan develop*.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa prezi video dengan materi ciri khusus makhluk hidup pada hewan terhadap siswa kelas 6 Sekolah Dasar (SD). Produk prezi video berisikan materi ciri khusus makhluk hidup pada hewan yaitu kelelawar, unta, dan bebek. perancangan dan *editing* memanfaatkan fitur yang ada di prezi baik template prezi video, shapes, warna, teks, audio, video, dan gambar. Diintegrasikan dengan skema yang sudah dirancang dengan baik dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Prof. Dr. Yayat Ruhiat selaku dosen pengampu mata kuliah model-model media inovasi untuk memenuhi tugas penulisan artikel sebagai salah satu syarat memenuhi tugas ujian akhir semester (UAS). Dan terimakasih pula kepada teman-teman Angkatan prodi teknologi pendidikan universitas ageng tirtayasa tahun 2021 atas motivasi hingga dapat menyelesaikan penulisan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Jamil, H. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mahasiswa PAI Berbasis WHATSHAP. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 15(1).
- Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Pendekatan Praktis Disertai Contoh Pengembangan Model 4D Dalam Bidang Pendidikan)*. Media Madani.

- Krause. (2014). *Using PREZI-Technology ti promote inquirybased learning on 'bionics.'* University of Bremen.
- Kustandi, Cecep, Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Kencana.
- Restika, R. R., Ibrahim, M., & Kuswanti, N. (2016). Validitas Media Prezi the Zooming Presentation pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3), 213–219.
- Rodhi, M. Y., & W. (3 C.E.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 2(137–142).
- Rusyfan, Z. (2016). *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Pebisnis* (1st ed.). Informatika Bandung.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran.* Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.
- Sujarwo, A., & Kholis, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 897–901.
- Elfiani, Y., & Sitohang, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SDN 050745 Pangkalan Brandan T.A 2020/2021. *Elementary School Journal (ESJ)*, 11(4), 352-361.
- Manurung, I. F. (2020). Project Based Learning Activities : Media Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa Sd Untuk Menganalisis Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *Elementary School Journal (ESJ)*, 10(1), 52-59.