

Peningkatan Keterampilan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Prezi Presenter Bagi Guru Dayah Modern Ihyaussunnah Kota Lhokseumawe

Aswandi^{1*}, Zulfan Khairil Simbolon², Arief Mardiyanto³, Amri⁴

^{1,2,3,4} Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe
Jln. B.Aceh Medan Km.280 Buketrata 24301 INDONESIA

^{1*}aswandi@pnl.ac.id

Abstrak—Sesuai arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, sehingga banyak bermunculan teknologi baru yang beredar dimasyarakat akan memudahkan mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Perkembangan IPTEKS ini banyak tersedianya alat bantu yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang masih sedikit menggunakannya. Permasalahan yang dijumpai ditempat mitra yaitu masih banyak guru yang dalam penyampaian materi hanya berceramah dan duduk di depan kelas. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Jika hal tersebut dibiarkan, maka implikasinya pada keberhasilan kegiatan pembelajaran yang ingin dicapai. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan serta mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *prezi presenter*. Pelatihan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *prezi presenter* menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan pengembangan 4D (*Four-D*). Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilaksanakan dengan cara melatih guru-guru dayah modern ihyaussunnah kota lhokseumawe sebagai subjek uji coba yang berjumlah 15 orang. Kemudian instrumen pelatihan yang digunakan adalah angket validasi materi, media, kemampuan dan peningkatan keterampilan guru. Produk yang dihasilkan oleh guru-guru berupa aplikasi dalam bentuk *prezi* yang menggunakan format *exe*. Hasil pengembangan pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan uji validasi dan reabilitas yang menyatakan bahwa setelah dilakukan pelatihan kemampuan guru-guru sudah terjadi peningkatan keterampilan dari kemampuan awal sebelum pelatihan sebesar 48.00% yang berkategori Validitas Sedang (cukup) dengan reabilitas 66% yang berkategori Reliabilitas sedang yang mengalami perubahan yang signifikan. Setelah dilakukan pelatihan kemampuan guru menjadi 87.90% yang berkategori Validitas Sangat tinggi (sangat baik) dengan reabilitas 86% yang berkategori Reliabilitas sangat tinggi. Simpulan yang bisa diambil dari hasil pengujian diperoleh bahwa telah terjadi peningkatan keterampilan media pembelajaran interaktif menggunakan *prezi presenter* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Kata kunci: IPTEK, Media pembelajaran, *Prezi presenter*, R&D, *Four-D*

Abstract— Per the development of science and technology today, all people can get information anywhere and anytime quickly and easily from various sources and places in the world. The development of this science and technology is widely available tools that can use for the development of computer-based learning media are still few who use it. The problem encountered at the partner place is that there are still many teachers who deliver only lectures and sit in front of the class. This happens because of the lack of a teacher's ability to use instructional media. If this is left unchecked, the implications are for the success of the learning activities was achieved. This training activity aims to provide knowledge and skills and develop interactive learning media with presenter presenters. Training on developing interactive learning media with presenters using the Research and Development (R&D) method with 4D (Four-D) development procedures. The development of interactive learning media is carried out by training modern dayah ihyaussunnah lhokseumawe city teachers as trial subjects totaling 15 people. Then the training instruments used were questionnaire validation of material, media, abilities, and teaches skills improvement. The products produced by the teachers are in the form of Prezi applications using the "exe" format. The results of the development of interactive learning media development based on the validation and reliability test which states that after training the ability of teachers there has been an increase in skills from the initial ability before training by 48.00% categorized as Validity (sufficient) with a reliability of 66% classified as moderate Reliability experienced significant change. After training the ability of teachers to be 87.90% categorized as Very High with 86% reliability categorized as very high Reliability. The conclusion that can a drawn from the test results is that there has been an increase in the skills of interactive learning media using the presenter Prezi is very appropriate to being used as a learning medium in school.

Keywords—Science and Technology, Learning media, Prezi presenter, R&D, Four-D.

I. PENDAHULUAN

Dayah Modern Ihyaussunnah didirikan dengan harapan mampu menciptakan dinamika reformasi pendidikan ke arah solusi menyingkirkan problem bangsa untuk menjadikan bangsa yang adil, mandiri, dan bermartabat tinggi. Untuk mewujudkan semua itu Dayah Modern Ihyaussunnah menyadari benar bahwa tujuan pendidikan nasional kita harus mengarah guru dan siswa kepada peningkatan mencerdaskan kehidupan bangsa guna melahirkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Peningkatan pendidikan harus di mulai semenjak dini dan harus didukung oleh sarana dan fasilitas pendidikan yang menggunakan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini, sehingga banyak bermunculan teknologi baru yang beredar dimasyarakat akan memudahkan mendapatkan

informasi dari berbagai sumber. Dengan terjadinya perkembangan IPTEK khususnya bidang media pembelajaran banyak perangkat lunak (*software*) yang tersedia alat bantu. Alat bantu ini dapat dimanfaatkan sebagai media, sarana/tempat, sumber belajar yang tepat untuk peningkatan keterampilan dan profesionalisme guru [1]. Berkembangnya IPTEK khususnya perangkat lunak, maka guru-guru dapat mengantisipasi dengan upaya meningkatkan keterampilan terutama dalah hal kemampuan menggunakan media pembelajaran. Keterbatasan yang sedang dirasakan oleh guru disekolah terutama yang berada di daerah relatif lebih jauh dari sarana IPTEKS dibidang perangkat.

Dengan alasan perkembangan IPTEK saat ini, Dayah Modern Ihyaussunnah akan menjadi bermasalah yang belum terciptanya keterampilan guru yang belum merata. Masalah ini sangat serius jika tidak ditanggapi oleh pimpinan sekolah yang

berada didaerah. Hal ini juga dapat kita lihat pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran digunakan oleh sekolah yang berada dikota-kota besar tapi sedikit sekali digunakan oleh sekolah-sekolah yang berada didaerah.

Media pembelajaran telah terbukti berperan aktif untuk meningkatkan motivasi dan intelektual siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang pembelajaran sesuai empat rekomendasi pilar yang dicetuskan oleh UNESCO yaitu 1) learning to know (belajar untuk mengetahui); 2) learning to do (belajar melakukan atau mengerjakan); 3) learning to live together (belajar untuk hidup bersama); 4) learning to be (belajar untuk mengembangkan diri sendiri), [2].

Proses pembelajaran yang berkualitas ditentukan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah keprofesionalan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan media pembelajaran. Apa bila media pembelajarannya selain sesuai dengan materi ajar namun sebuah media pembelajaran juga harus menarik perhatian peserta didik [3]. Media pembelajaran telah menuntut adanya inovasi dan juga menarik akan memudahkan guru dalam penyampaian materi sehingga siswanya tidak akan bosan waktu guru menyampaikan materinya [4].

Media pembelajaran sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk semua mata pelajaran, sehingga menciptakan pembelajaran dan interaksi yang lebih aktif antara siswa dan guru [5], [6]. Guru-guru dalam hal ini adalah orang yang memberikan pengetahuan dan ketrampilan kepada siswanya diharuskan bisa mentransfer ilmunya secara baik dan berkualitas. Dengan hanya menggunakan model pengajaran yang konvensional, dimana guru berdiri di depan kelas kemudian menjelaskan tentang mata pelajaran, itu dirasakan masih terdapat kekurangan.

Guru-guru bisa memanfaatkan media pembelajaran akan menjadi penunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar dikelas. Penetapan media pembelajaran sangatlah penting untuk dilakukan oleh guru-guru sesuai dengan yang disampaikan oleh [7] bahwa banyak media pembelajaran yang menawarkan kecanggihan teknologi informasi yang lebih dinamis dan menarik minat belajar siswa. Dengan banyaknya media pembelajaran, guru-guru perlu melakukan pemilihan sangatlah penting untuk mendukung pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan zaman sekarang. Maka media pembelajaran perlu dikembangkan agar dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga kompetensi siswa yang diluluskan dapat bersaing dengan lulusan dari sekolah lain [8].

Menurut [9] untuk menciptakan pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan komputer dengan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link), sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Multimedia pembelajaran yang terintegrasi kedalam aplikasi media presentasi menggunakan prezi presenter.

Menurut [10] bahwa Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet yang digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual yang memiliki slide dengan tampilan Zooming User Interface

(ZUI). Salah satu keunggulan Prezi adalah adanya zoomable canvas, sehingga Anda dapat memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan slide yang cukup dinamis dan variatif. Hal ini akan sangat memudahkan audience untuk memahami informasi yang Anda sampaikan. Kemudahannya dalam menyisipkan gambar, foto, ataupun video kedalam slide yang juga menunjang kemudahan Anda dalam menyusun slide presentasi.

Dalam pelatihan ini, nantinya guru-guru akan diajarkan secara teori maupun workshop untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan *resource* yang ada. Sehingga akan memudahkan dalam proses perubahan-perubahan yang sangat dimungkinkan. Tujuan dari kegiatan pelatihan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah: (1) memberikan pengetahuan dan keterampilan pengetahuan dasar dan mengenalkan aplikasi prezi presenter para peserta pelatihan (guru-guru); (2) agar peserta pelatihan diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi prezi presenter sebagai media pembelajarannya; (3) untuk memberikan materi bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang persiapan, panduan, dan tutorial media pembelajaran.

Selesai dari kegiatan ini, akan memberikan manfaat sebagai berikut: (1) diharapkan akan memberikan pengetahuan praktis tentang penyusunan, pembuatan dan pengelolaan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan disekolah; (2) guru-guru bisa melakukan prosesi mengajarnya; (3) guru-guru bisa mempermudah dalam penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran; (4) bertambahnya Interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru sehingga guru bisa lebih mengetahui masing-masing kemampuan siswanya.

II. METODOLOGI PENGABDIAN

Agar para guru-guru sekolah Dayah Modern Ihyaaussunnah Kota Lhokseumawe yang dijadikan sasaran dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memperoleh keahlian dalam bidang pembuatan media pembelajaran yang interaktif, maka diperlukan metode penerapan ipteks yang efektif dan efisien serta terinci. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini dimulai dengan pengenalan media pembelajaran Prezi Presenter dan dilakukan demonstrasi. Kemudian dilakukan pendampingan selama 4(empat) hari. Pendampingan dilaksanakan dengan metode pembimbingan dan praktik. Peserta berjumlah 15(lima belas) orang membawa laptop masing-masing agar peserta dapat mempraktikkan langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan Prezi Presenter. Masing-masing peserta/guru mempresentasikan bagaimana cara mengoperasikan berbagai macam bentuk pertanyaan interaktif dan inovatif yang sudah dibuat sesuai mata pelajaran yang diampu. Setelah itu dilakukan evaluasi untuk mengetahui apa saja kesulitan yang di alami para guru selama membuat media pembelajaran menggunakan Prezi Presenter.

A. Jenis Pengabdian

Kegiatan pengabdian pada masyarakat menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah Four-D model. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahapan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran) [11]. Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif dengan prezi presenter dalam

kegiatan ini hanya dilakukan tahap demi tahap secara terstruktur.

B. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada pengabdian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diambil adalah proses validasi, sedangkan data kuantitatif yang diambil adalah angket/koesioner dari sisi guru/peserta pelatihan. Data yang diperoleh dari hasil pengembangan produk ini digunakan sebagai dasar dalam menetapkan peningkatan dan kelayakan media pembelajaran digunakan sekolah Dayah Modern Ihyaaussunnah Kota Lhokseumawe.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang standar [12]. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan antara lain.

1. Teknik Angket atau Kuesioner

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam pelatihan ini menggunakan angket atau koesioner. Angket atau koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket/koesioner ini menggunakan *skala likert* untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena social [13].

TABEL 1

KONVERSI SKOR KE NILAI STANDAR KETERAMPILAN

Jawaban Variabel	Skor	Keterangan
D	1	Sering (<i>Frequently</i>)
C	2	Kadang-kadang (<i>Sometimes</i>)
B	3	Jarang (<i>Rarely</i>)
A	4	Tidak tahu (<i>Don't know</i>)

TABEL 2

KONVERSI SKOR KE NILAI STANDAR KEMAMPUAN

Skor Jawaban Positif	Negatif	Keterangan
1	7	Sangat Tidak Setuju (<i>Extremely disagree</i>)
2	6	Tidak Setuju (<i>Strongly disagree</i>)
3	5	Agak Tidak Setuju (<i>Somewhat disagree</i>)
4	4	Netral/tak berpendapat (<i>Neutral/no opinion</i>)
5	3	Agak Setuju (<i>Somewhat agree</i>)
6	2	Sangat Setuju (<i>Strongly agree</i>)
7	1	Sangat Setuju Sekali (<i>Extremely agree</i>)

2. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan merupakan analisis untuk menentukan kemampuan yang mendukung tercapainya tujuan dari kegiatan pelatihan. Dalam pelatihan ini, dilakukan uji validitas dengan memberikan angket/kuesioner yang berisi tentang penilaian dari kemampuan dan keterampilan berdasarkan produk selama pelatihan.

a. Uji validitas

Uji validas dilakukan dengan mengacu langkah-langkah yang disampaikan oleh [14] sebagai berikut:

- Mengelompokkan skor jawaban dengan berdasarkan skala *likert*

- Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator yang diperoleh dari aspek yang dinilai
- Menentukan nilai validitas dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Persentasi Skor} = \frac{\sum xi}{\sum X Maks} \times 100\%$$

Keterangan:

xi adalah nilai skor per indikator

ximaks adalah skor maksimum indikator

- Kriteria skala likert dimodifikasi sesuai dengan penilaian validitas. Kategori validitas setiap aspek atau keseluruhan aspek yang dinilai ditetapkan berdasarkan kriteria pengkategorian merupakan standar dari [15].

TABEL 3

KATEGORI VALIDITAS KESELURUHAN ASPEK

Interval Persentase	Keterangan
80 – 100	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
60 – 80	Validitas tinggi (baik)
40 – 60	Validitas sedang (cukup)
20 – 40	Validitas rendah (kurang)
00 – 20	Validitas sangat rendah (jelek)

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan instrumen, apabila datanya memang benar sesuai kenyataannya [15].

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r11 = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

TABEL 3

KATEGORI KOEFISIEN RELIABILITAS

Interval	Keterangan
0.80 – 1.00	Reliabilitas sangat tinggi
0.60 – 0.80	Reliabilitas tinggi
0.40 – 0.60	Reliabilitas sedang
0.20 – 0.40	Reliabilitas rendah
0.00 – 0.20	Reliabilitas sangat rendah (jelek)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan langsung, wawancara, tanya jawab dan angket/kuesioner selama kegiatan pengabdian pada masyarakat berlangsung, ada beberapa hasil sebagai berikut:

- Meningkatnya ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang pembuatan media pembelajaran interaktif dengan prez presenter itu mudah.
- Meningkatnya keterampilan guru-guru menggunakan aplikasi *prezi* presenter
- Meningkatan produktivitas dan kreativitas para guru dayah dalam pengembangan media pembelajaran yang layak, menarik dan berkualitas

Meningkatnya keterampilan media pembelajaran interaktif dengan *prezi* presenter bagi guru dayah modern ihyaaussunnah kota lhokseumawe untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi rill di lapangan. Kondisi rill yang

dimaksud yaitu: (2) tersedianya media pembelajaran melalui aplikasi prezi presenter untuk membantu guru-guru dalam hal upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas; (2) adanya media pembelajaran untuk melengkapi variasi media pembelajaran sebelumnya sehingga lebih layak dan menarik dapat digunakan disekolah sebagai media pembelajaran.

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi prezi dengan pendekatan yang mengacu pada model pengembangan Four-D.

A. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini mempelajari masalah-masalah yang ditemukan sebelum pelaksanaan pelatihan agar dapat meningkatkan kererampilan bagi guru-guru. Mempelajari kemungkinan ada alternatif pembelajaran yang lebih mudah dan layak dipertimbangkan kemudian baru dapat disusun bahan pembelajaran sesuai kebutuhan guru-guru. Target peserta pelatihan diutamakan guru-guru yang bisa mengoperasikan komputer. Saat pelatihan guru-guru ditugaskan membuat media pembelajaran sesuai dengan bahan pembelajaran yang diampunya. Hal ini akan menjadi dasar untuk mendesain hingga mengintegrasikan kedalam perangkat pembelajaran untuk digunakan oleh guru perserta pelatihan.

B. *Design* (Perancangan)

Tahap ini merancang prototype sebagai produk awal perangkat pembelajaran. Langkah berikutnya menyusun rancang produk pembelajaran, bentuk tampilan objek, metode pengujian. Kemudian menyusun bahan yang digunakan pada media prezi seperti perangkat pembelajaran, isi dari materi, gambar, animasi dan video pendukung yang didapat akses dari internet. Membuat langkah-langkah proses pembuatan media pembelajaran mulai dari tahap awal sampai tahap akhir sehingga menjadi sebuah media yang siap digunakan oleh guru.

C. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan untuk memodifikasi prototype bahan ajar dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran sampai kepada tahap evaluasi sehingga terjadi revisi. Hasil pengembangan media pembelajaran dibuat oleh masing-masing peserta pelatihan dengan prezi presenter. Produk yang dihasilkan terdiri dari beberapa komponen sebagai berikut: (1) Petunjuk penggunaan aplikasi presenter; (2) Halaman utama slide; (3) Halaman isi; (4) Rangkuman; (5) Evaluasi/Latihan; (6) Referensi. Kemudian media pembelajaran yang dihasilkan harus mendapat masukan dari peserta dan ahli berupa angket/kuesioner serta instrument penilaian dari ahli/pakar. Menggunakan angket/kuesioner merupakan suatu teknik untuk memperoleh saran agar dapat meningkatkan bahan dan media pembelajaran. Sejumlah ahli/pakar diminta untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dibuat oleh peserta supaya menjadi lebih layak digunakan. Setelah evaluasi dilakukan data divalidasi berdasarkan kemampuan guru dan media yang telah di kembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh dua orang validator ahli, yaitu validator dari sekolah dan validator dari dosen.

a. Uji kemampuan peserta

Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran dapat dilihat dari persentase yang didapatkan untuk

masing-masing aspek yang dinilai dapat dilihat seperti pada tabel 4.

TABEL 4

KEMAMPUAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

No.	Aspek yang dinilai	$\sum X$	$\sum Xi$	%	Keterangan
1	Pengalaman Mengajar (1, 2)	28	60	46.67	Validitas sedang (cukup)
2	Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran (3)	17	60	28.33	Validitas rendah (kurang)
3	Mengikuti pelatihan sejenis (4, 5)	29	60	48.33	Validitas sedang (cukup)
4	Pengalaman menggunakan media pembelajaran (6, 7)	25	60	41.67	Validitas sedang (cukup)
5	Upaya merubah metode mengajar (8, 9, 10)	45	60	75.00	Validitas tinggi (baik)

Untuk aspek pengalaman mengajar sebesar 46.67% dalam kategori Validitas sedang (cukup), aspek kemampuan guru menggunakan media sebesar 28.33% dalam kategori Validitas rendah (kurang), aspek Mengikuti pelatihan sejenis sebesar 47.50% dalam kategori Validitas sedang (cukup), aspek Pengalaman menggunakan media sebesar 41.67% dalam kategori Validitas sedang (cukup), serta aspek Upaya merubah metode mengajar sebesar 75.00% dalam kategori Validitas tinggi (baik).

b. Uji Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi menggunakan media pembelajaran dapat dilihat dari persentase yang didapatkan untuk masing-masing aspek yang dinilai dapat dilihat seperti pada tabel 5.

TABEL 5

PENILAIAN AHLI MATERI

No.	Aspek yang dinilai	$\sum X$	$\sum Xi$	%	Keterangan
1	Kesesuain Materi	6.08	105	86.08	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
2	Desain Aplikasi	6.05	105	86.46	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
3	Kesesuaian Pembelajaran	6.07	105	85.85	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
4	Kesesuaian Format Media Prezi	6.16	105	87.94	Validitas sangat tinggi (sangat baik)

Untuk aspek Kesesuaian Materi sebesar 86.08% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik), aspek Desain Aplikasi sebesar 86.46% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik), aspek Kesesuaian Pembelajaran sebesar 85.85% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik, serta aspek Kesesuaian Format Media Prezi sebesar 87.94% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik).

c. Uji Ahli Media

Penilaian dari ahli media menggunakan media pembelajaran dapat dilihat dari persentase yang

didapatkan untuk masing-masing aspek yang dinilai dapat dilihat seperti pada tabel 6.

TABEL 6
PENILAIAN AHLI MEDIA

No.	Aspek yang dinilai	$\sum X$	$\sum Xi$	%	Keterangan
1	Kesesuain Materi	6.05	105	86.43	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
2	Desain Aplikasi	5.98	105	85.40	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
3	Kesesuaian Pembelajaran	6.12	105	87.38	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
4	Kesesuaian Format Media Prezi	6.11	105	87.30	Validitas sangat tinggi (sangat baik)

Untuk aspek Kesesuaian Materi sebesar 86.43% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik), aspek Desain Aplikasi sebesar 85.40% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik), aspek Kesesuaian Pembelajaran sebesar 85.40% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik, serta aspek Kesesuaian Format Media Prezi sebesar 87.30% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik).

- d. Uji Peningkatan keterampilan peserta
Penilaian peningkatan keterampilan peserta menggunakan media pembelajaran dapat dilihat dari persentase yang didapatkan untuk masing-masing aspek yang dinilai dapat dilihat seperti pada tabel 7.

TABEL 7
PENINGKATAN KETERAMPILAN PESERTA

No.	Aspek yang dinilai	$\sum X$	$\sum Xi$	%	Keterangan
1	Atensi (Perhatian)	6.21	105	88.69	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
2	Afektif (Sikap)	6.16	105	87.98	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
3	Kompetensi Profesional	6.12	105	87.38	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
4	Usaha Peningkatan Kompetensi	6.12	105	87.38	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
5	Penyelesaian Tugas	6.14	105	87.74	Validitas sangat tinggi (sangat baik)

Untuk aspek Atensi (Perhatian) sebesar 88.69% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik), aspek Afektif (Sikap) sebesar 87.98% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik), aspek Kompetensi Profesional sebesar 87.38% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik, aspek Usaha Peningkatan Kompetensi sebesar 87.38% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik, serta aspek Penyelesaian Tugas sebesar 87.74% dalam kategori Validitas sangat tinggi (sangat baik).

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, secara Keseluruhan dapat dilihat seperti pada Tabel 8.

TABEL 8
HASIL VALIDASI

Validator	%	Keterangan
Kemampuan awal	48.00	Validitas sedang (cukup)
Akademisi	86.63	Validitas Sangat tinggi (sangat baik)
Praktisi	87.10	Validitas Sangat tinggi (sangat baik)
Keseluruhan	87.90	Validitas Sangat tinggi (sangat baik)

Tabel 8 menunjukkan bahwa hasil validasi media pembelajaran untuk Kemampuan awal akademisi sebesar 87.10% dengan kategori Validitas Sangat tinggi (sangat baik), validator akademisi sebesar 87.10% dengan kategori Validitas Sangat tinggi (sangat baik) dan untuk validator praktisi sebesar 86.63% dengan kategori Validitas Sangat tinggi (sangat baik). Hasil validasi media pembelajaran diperoleh sebesar 87.93% dengan kategori Validitas Sangat tinggi (sangat baik). Hal ini secara keseluruhan media pembelajaran interaktif tersebut sangat valid digunakan di sekolah.

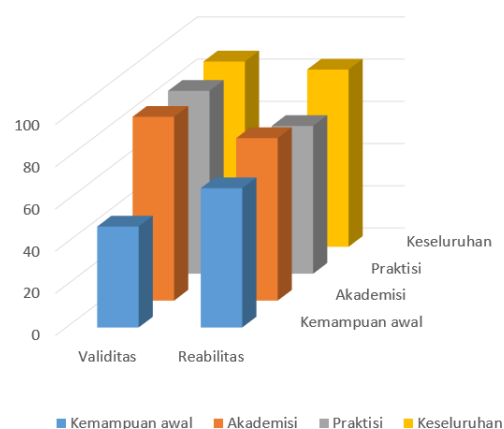
Untuk menghitung besarnya koefisien reliabilitas dari metode estimasi angket/kuesioner ini, sebagaimana yang telah dijelaskan diatas adalah dengan menghitung korelasi dari skor pelaksanaan instrument yang diuji dapat dilihat pada table 9.

TABEL 9
HASIL RELIABILITAS

Validator	Reliabilitas instrumen		Keterangan
	r11	%	
Kemampuan awal	0.66	66	Reliabilitas sedang
Akademisi	0.87	87	Reliabilitas tinggi
Praktisi	0.85	85	Reliabilitas tinggi
Keseluruhan	0.86	86	Reliabilitas sangat tinggi

Tabel 9 menunjukkan bahwa hasil reliabilitas instrumen media pembelajaran untuk Kemampuan awal akademisi sebesar 66% dengan kategori Reliabilitas sedang, validator akademisi sebesar 87% dengan kategori Reliabilitas sangat tinggi dan untuk validator praktisi sebesar 85% dengan kategori Reliabilitas sangat tinggi. Hasil validasi media pembelajaran diperoleh sebesar 86% dengan kategori Reliabilitas sangat tinggi. Hal ini secara keseluruhan media pembelajaran interaktif tersebut sangat layak diterapkan di sekolah.

Tingkat Validitas & Reliabilitas



Gambar 1. Tingkat Validitas dan Reliabilitas

Setelah dilakukan pelatihan kemampuan guru-guru sudah terjadi peningkatan keterampilan dari kemampuan awal sebelum pelatihan sebesar 48.00% yang berkategori Validitas Sedang (cukup) dengan reabilitas 66% yang berkategori Reliabilitas sedang yang mengalami perubahan yang signifikan. Setelah dilakukan pelatihan kemampuan guru menjadi 87.90% yang berkategori Validitas Sangat tinggi (sangat baik) dengan reabilitas 86% yang berkategori Reliabilitas sangat tinggi. Simpulan yang bisa diambil dari hasil pengujian diperoleh bahwa media prezis layak digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

D. Disseminate (Penyebaran)

Sebelum produk media pembelajaran disebarluaskan (*diseminasi*) harus dilakukan evaluasi menggunakan angket/kuesioner dan instrumen penilaian produk oleh ahli. Untuk menyesuaikan apa yang dibutuhkan guru dengan apa yang telah dikembangkan maka harus dilakukan evaluasi menggunakan pengujian validitas dan reliabilitas dengan tujuan memperoleh masukan pada kecukupan, relevansi / kelayakannya.

IV. KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif dengan *prezi presenter* dikembangkan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan prosedur pengembangan 4D (*Four-D*). Setelah melakukan pelatihan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *prezi presenter*. Media pembelajaran interaktif ini untuk pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru dayah modern ihyaussunnah kota lhokseumawe.

Hasil pengembangan pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan uji validasi dan reabilitas yang menyatakan bahwa setelah dilakukan pelatihan kemampuan guru-guru sudah terjadi peningkatan keterampilan dari kemampuan awal sebelum pelatihan sebesar 48.00% yang berkategori Validitas Sedang (cukup) dengan reabilitas 66% yang berkategori Reliabilitas sedang yang mengalami perubahan yang signifikan. Setelah dilakukan pelatihan kemampuan guru menjadi 87.90% yang berkategori Validitas Sangat tinggi (sangat baik) dengan reabilitas 86% yang berkategori Reliabilitas sangat tinggi. Simpulan yang bisa diambil dari hasil pengujian diperoleh bahwa telah terjadi peningkatan keterampilan media pembelajaran interaktif

menggunakan *prezi presenter* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

ACKNOWLEDGMENT

Pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat ini didukung oleh Politeknik Negeri Lhokseumawe melalui nomor kontrak DIPA Nomor: 1250 / PL20 / R15 / SPK-PG / 2019, tanggal 11 Juni 2019.

REFERENSI

- [1] Nunuk Suryani, "Peranan Teknologi dalam Pembelajaran," *Pengemb. ICT dalam Pembelajaran*, 2015.
- [2] M. Ramli, "Aplikasi Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan," *Ittihad J. Kopertais Wil. XI Kalimantan*, 2013.
- [3] M. D. Wandah Wibawanto, S.Sn., *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. 2017.
- [4] A. Nurdin, "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Information And Communication Technology," *TADRIS J. Pendidik. Islam*, vol. 11, no. 1, p. 49, Jun. 2016.
- [5] Aswandi and L. Marlina, "The Effect of Blog as a Learning Media for Muhammadiyah School of Lhokseumawe City," in *Proceeding of the 14th International Conference on QIR (Quality in Research)*, 2015, no. August, pp. 611–617.
- [6] Aswandi, Z. Fakhri, Amri, Aidi Finawan, and Leni Marlina, "Pembuatan Modul Pembelajaran Berbasis Content Menggunakan Learning Cycle Model bagi Guru-guru Kementerian Agama di Kota Lhokseumawe," in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2014, no. 2, pp. 38–43.
- [7] N. Lestari and R. Wirasty, "Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *AMALIAH J. Pengabd. Kpd. Masy.*, 2019.
- [8] Aswandi, A. Mardiyanto, Amri, and Mahdi, "Pelatihan Media E-Learning Berbasis Schoology Bagi Guru-Guru Sekolah Muhammadiyah Kota Lhokseumawe," in *Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. C87–C90.
- [9] I. Afriliana and E. Budihartono, "Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal," 2018.
- [10] B. E. Perron and A. G. Stearns, "A Review of a Presentation Technology: Prezi," *Res. Soc. Work Pract.*, 2011.
- [11] W. Wisdiarman, A. Hafiz, S. Awrus, and Z. Zubaidah, "Developing Worksheets for Fine Art Materials by Using Discovery Learning Model Based on the Scientific Approach," in *Proceedings of the Sixth International Conference on Languages and Arts (ICLA 2017)*, 2018.
- [12] G. R. Somantri, "Memahami Metode Kualitatif," *Makara Hum. Behav. Stud. Asia*, vol. 9, no. 2, p. 57, Dec. 2005.
- [13] H. Uhyat, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," *Metod. Penelit. Pendidik. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2013.
- [14] M. B. A. Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. 2012.
- [15] L. Parish and J. P. Guilford, "Fundamental Statistics in Psychology and Education," *Br. J. Educ. Stud.*, vol. 5, no. 2, p. 191, May 1957.