

PENGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI DIGITAL PREZI SEBAGAI BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DENGAN TEMA TEKS BIOGRAFI DI KELAS X MAN 2 KEPAHANG UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Oki Melianda¹, Eli Rustinar², Adi Asmara³

^{1, 2, 3}Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Jl. Bali, Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
Email: elirustinar@umb.ac.id

Article History

Received: 20-07-2024

Revision: 22-08-2024

Accepted: 25-08-2024

Published: 28-08-2024

Abstract. This study is motivated by the low ability of students to explain the learning processes they undergo. During lessons, students often feel bored due to the use of only printed textbooks and blackboards, which results in a lack of understanding of the material presented by the educator. This research employs a qualitative descriptive method with the objective of evaluating the use of the digital media *prezi* as a teaching material for Indonesian language with a biographical text theme in grade X at MAN 2 Kepahiang. The findings indicate that the use of *prezi* digital media is highly effective in enhancing Indonesian language learning, making the material more engaging and comprehensible for students.

Keywords: Learning Media, *Prezi*, Biographical Text

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam menjelaskan proses pembelajaran yang mereka ikuti. Selama proses belajar, peserta didik sering merasa bosan karena hanya menggunakan buku cetak dan papan tulis, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman terhadap materi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mengevaluasi penggunaan media teknologi digital *prezi* sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia dengan tema teks biografi di kelas X MAN 2 Kepahiang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital *prezi* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia, membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Prezi*, Teks Biografi

How to Cite: Melianda, O., Rustinar, E., & Asmara, A. (2024). Penggunaan Media Teknologi Digital *Prezi* sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Tema Teks Biografi di Kelas X MAN 2 Kepahiang untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5 (4), 5239-5245. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1575>

PENDAHULUAN

Pada kurikulum merdeka ini, kegiatan menulis biografi merupakan bagian dari salah satu kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai oleh peserta didik kelas X SMA. Kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai adalah menyusun teks biografi. Pencapaian tujuan sesuai dengan kurikulum ini pada proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks bukan sekadar ditekankan pada teori saja, tetapi peserta didik juga melakukan praktik langsung terutama dalam mengungkapkan, menuangkan, dan mengembangkan ide atau gagasannya ke dalam susunan sebuah karya tulis. Teks biografi merupakan suatu karya tulis yang mengisahkan

seorang tokoh, peristiwa dan masalah yang dialami tokoh, yang ditulis oleh orang lain. Melalui kegiatan menulis teks biografi, peserta didik dapat mendokumentasikan suatu kisah hidup seorang tokoh dalam bentuk tulisan, dan hasil tulisan dapat memberikan suatu informasi kepada pembaca mengenai perjalanan hidup seseorang (Kusumasari et al., 2023). Pemilihan media yang baik dapat membantu perpindahan pengetahuan secara lebih nyata kepada peserta didik. Efektivitas pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan peserta didik (Udin, 2020). Teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, seperti pembelajaran melalui video, gamifikasi, atau pembelajaran berbasis *web* (Suyuti, 2023).

Peran digital sebagai media dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi menarik, interaktif melalui materi yang disajikan secara kontekstual, audio, dan visual. Pendidik dapat mengelola dan pengaplikasian digital sedemikian rupa dengan dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Digital dapat merubah pola pikir peserta didik menjadi kritis untuk memahami materi ajar dengan memperhatikan, membandingkan, dan menganalisa berbagai informasi yang dapat memberikan kontribusi terhadap berbagai masalah belajar yang sedang dihadapi. Bahkan dengan bantuan informasi digital peserta didik dapat menciptakan solusi atas berbagai masalah dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peran digital dalam pembelajaran sangat vital baik pada pendidik demikian juga pada peserta didik. Peran digital membuat pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif dengan kehadiran berbagai informasi dan media baru yang dapat digunakan sebagai *problem solving* dalam pembelajaran (Yunus, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan langsung sebagai pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di MAN 2 Kepahiang, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia ini di kelas belum pernah menggunakan media pembelajaran Interaktif disebabkan siswa masih memiliki kesulitan dan memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kesulitan tersebut ialah dari segi pemahaman peserta didik. Hal ini membuat pemahaman peserta didik masih kurang memahami, sehingga peserta didik sulit untuk memahami pembelajaran tersebut. Penulis mengamati bahwa belum pernah menggunakan media presentasi berbasis aplikasi untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut peneliti menganggap bahwa pengembangan media sangat penting untuk dilakukan agar media teknologi digital yang digunakan di sekolah dapat lebih bervariasi dan memacu semangat peserta didik dalam belajar.

Aplikasi *prezi* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak presentasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat presentasi dinamis dan interaktif. Tidak seperti perangkat lunak presentasi tradisional seperti *microsoft powerpoint*, *prezi* menggunakan antarmuka berbasis kanvas yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang lebih visual dan non-linear. *Prezi* memiliki banyak fitur yang bisa digunakan untuk mengedit sebuah konten. Selain *microsoft powerpoint*, aplikasi ini juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif (Cahyono, 2023).

Sebelumnya sudah ada penelitian yang menggunakan media teknologi digital dalam pembelajaran yakni penelitian yang dilakukan oleh Nurani et al., (2023) menunjukkan bahwa rata-rata tes *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 10,53 dan 16,80. Sedangkan rata-rata dari *pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah 9,13 dan 14,20. Data yang dihasilkan adalah normal dan homogen. Pada pengujian hipotesis dengan *independen sampel t-test* nilai sig (2-tailed) $0,008 < 0,05$. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *prezi* terhadap pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sari & Yatri (2023) kegiatan proses pembelajaran ditunjang melalui kegiatan guru yang akan menyampaikan materi kepada siswa. Pada saat proses pembelajaran guru menyampaikan materi berupa secara langsung atau menggunakan *powerpoint*. Media lain yang digunakan selain *powerpoint* yang dapat digunakan untuk penyampaian materi adalah *prezi*. *Prezi* merupakan aplikasi presentasi yang dapat digunakan secara offline maupun *online*. Aplikasi *prezi* dapat membantu untuk menyampaikan materi lebih menarik, sehingga memudahkan dalam menuangkan ide-ide untuk dikomunikasikan dengan siswa (Selvia et al., 2022).

Artikel ini bertujuan untuk membekali guru-guru SDN Panembangan Cilogok dengan pengetahuan tentang media alternatif yang dapat mendemonstrasikan proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Adapun tujuan artikel ini adalah untuk wahana saling berkomunikasi antara pendidik di tingkat pendidikan tinggi dan guru SDN Panembangan Cilogok selanjutnya sebagai bentuk pengabdian masyarakat bagi dosen dalam menerapkan ilmu yang dipelajari dan disebarkan kepada masyarakat, dan sebagai sebuah kegiatan untuk dapat meningkatkan peran ICT bagi guru SDN Panembangan Cilogok. Langkah awal dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan dengan mendampingi satu persatu peserta untuk praktek langsung, dijelaskan langkah-langkah sederhana menggunakan aplikasi *prezi* dan beberapa tips yang akan membantu peserta lebih mudah bekerja dengan aplikasi ini. Dengan adanya rangkaian artikel ini yang dilaksanakan secara sistematis, guru SDN panembangan dapat terbantu dalam penyusunan bahan ajar yang menarik dengan menggunakan *prezi*. Artikel ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi guru-guru SDN Panembangan Cilogok

dalam memanfaatkan aplikasi *prezi* sebagai media untuk membuat bahan ajar yang menarik. Setelah dilakukan artikel ini, guru di SDN Panembangan memiliki alat untuk membuat bahan ajar yaitu *prezi* yang terpasang pada laptop masing-masing guru. Melalui kegiatan pelatihan ini meningkatkan kompetensi guru dalam hal pembuatan bahan ajar sehingga proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih lancar. Persamaan beberapa penelitian di atas adalah menggunakan media teknologi digital *prezi* dalam bahan ajar. Namun yang membedakannya ada pada proses pembelajaran, materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan media teknologi digital pembelajaran dengan aplikasi *prezi* pada muatan bahasa Indonesia dengan topik teks biografi untuk siswa kelas X MAN 2 Kepahiang untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia. Data dalam penelitian ini yaitu kegiatan penggunaan media teknologi digital *prezi* sebagai bahan ajar bahasa Indonesia yang dilaksanakan di kelas X MAN 2 Kepahiang. Sumber data dalam penelitian ini adalah kegiatan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia di dalam kelas X MAN 2 Kepahiang. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas X MAN 2 Kepahiang yang sedang melaksanakan pembelajaran teks biografi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan, dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam penggunaan media teknologi digital *prezi* dengan materi teks biografi, dan mengamati peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia. Catatan lapangan dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dengan mencatat proses pembelajaran teks biografi yang diamati. Peneliti mendengarkan dan mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan seksama agar diperoleh data yang akurat. Wawancara dilakukan peneliti jika ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa yang berkenaan dengan respon penggunaan media teknologi digital *prezi* sebagai bahan ajar bahasa Indonesia terhadap materi teks biografi. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Keabsahan data diuji dengan menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis miles dan huberman yang dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu pengumpulan data, penyaringan data dan penarikan kesimpulan. Data yang telah dianalisis

oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber tersebut.

HASIL DAN DISKUSI

Penggunaan media teknologi digital seperti *prezi* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dengan tema teks biografi, menawarkan pendekatan yang inovatif dan interaktif untuk siswa kelas X di MAN 2 Kepahiang. *Prezi* sebagai alat presentasi berbasis *cloud*, memungkinkan penyampaian materi dengan visual yang dinamis dan menarik, berbeda dari metode presentasi tradisional seperti *powerpoint*. Dengan fitur *zoom* dan navigasi yang interaktif, *prezi* dapat membantu siswa memahami struktur teks biografi dengan lebih jelas, menunjukkan hubungan antara berbagai elemen dalam biografi tokoh, serta menyoroti aspek-aspek penting secara visual. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Safitri & Puspasari, 2022). Selain itu, penggunaan *prezi* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat mendukung pengembangan keterampilan literasi digital siswa (Apriansah, 2023). Dalam konteks pembelajaran teks biografi, siswa tidak hanya diajarkan bagaimana menyusun teks biografi yang baik tetapi juga dilibatkan dalam proses pembuatan presentasi menggunakan *prezi*. Ini memberikan mereka keterampilan tambahan dalam menggunakan teknologi untuk menyajikan informasi secara efektif. Dengan terlibat langsung dalam pembuatan materi ajar, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang struktur dan elemen teks biografi serta cara menyajikannya dengan cara yang menarik dan profesional. Pendekatan ini diharapkan meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat keterampilan mereka dalam analisis dan presentasi teks (Putri, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media teknologi digital *prezi* sebagai bahan ajar bahasa Indonesia dengan materi teks biografi berjalan dengan baik. Guru melaksanakan tugasnya sebagai pengajar yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menghadirkan pembelajaran yang menarik. Penggunaan media teknologi digital *prezi* mampu meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan proses yang berisi seperangkat aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan dua pengertian ini, pada dasarnya pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang guru.



Gambar 1. Media teknologi digital *prezi*

MAN 2 Kepahiang sudah menerapkan kurikulum merdeka yang menekankan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media teknologi digital *prezi* yang menyenangkan sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran teks biografi yang sedang berlangsung. Guru berusaha membuat siswa agar dapat mengamati keadaan sekitar siswa. Kegiatan mengamati dapat terlihat ketika guru bertanya siapa tokoh yang dijadikan nama bandara di Bengkulu. Para siswa langsung menjawab bahwa Fatmawati menjadi tokoh yang namanya diabadikan sebagai nama bandara. Hal tersebut dapat menjadi cara guru menerapkan langkah saintifik berupa mengamati. Selain itu, fungsi pertanyaan tersebut dapat juga sekaligus menerapkan apersepsi, yaitu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teknologi digital *prezi* sebagai bahan ajar bahasa Indonesia dengan materi Teks Biografi di Kelas X MAN 2 Kepahiang dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia. Anak cenderung lebih tertarik menyimak pelajaran dengan menggunakan media, ketimbang tanpa media dan hanya dengan metode ceramah yang membosankan. Dengan penggunaan media teknologi digital *prezi*, guru dapat memberikan gambaran yang nyata terhadap materi, sehingga anak lebih mudah memahami dan mengaitkan materi pada kehidupan nyata. Di samping itu juga, penggunaan media *prezi* juga terbukti dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa lebih fokus menyimak dan mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap terkait dengan materi yang dijelaskan. Dengan pemahaman yang lengkap, siswa lebih berani mengemukakan pendapat, dan bertanya untuk terkait hal-hal yang ia belum ketahui.

REFERENSI

- Apriansah, D., Muktadir, A., & Koto, I. (2023). Analisis Ciri-Ciri, Makna dan Fungsi Pantun Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu Relevansinya dengan Pembelajaran Pantun di SD. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(1), 1-7. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v6i1.15853>
- Nurani, A., Hidayat, A., & Arvyaty. (2023). Vol. 6, No. 1, Maret 2023 *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. 6(1).
- Cahyono, B. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook sebagai Media Pembelajaran di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58-64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
- Udin, A. F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa saat Awal Pandemi Covid-19. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 215-229. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v12i2.105>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Kurniawati, N., Sofarini, A., Handayani, T., Kamilah, A., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Virtual Reality dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Cipanas. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 387. <https://doi.org/10.22460/as.v5i2.9908>
- Kusumasari, M., Ulumuddin, A., & Sudiyati. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Biografi dengan Model Discovery Learning dan Media Film di Kelas X SMA Negeri 6 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1296-1309. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/4082>
- Putri, S. M., Putri, R. S., Sukma, G. D., & Leska, V. (2023). Efektifitas Proses Pembelajaran Abad 21 Melalui Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Education For All: Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 3(1), 12-21. <https://doi.org/10.35508/efapls.v3i1.10740>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). *Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia Restu Rahayu 1, Sofyan Iskandar 2, Yunus Abidin 3*. 6(2), 2099-2104.
- Safitri, R., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gather Town pada Materi Rapat di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(3), 223-232. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n3.p223-232>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Selvia, S., Nurzaelani, M. M., & ... (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis Prezi Presentation pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Teknologi*, 100-105. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/PTP/article/download/1310/971>
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>