

Pengembangan Media Prezi Pada Kemampuan Menulis Teks Cerpen Kelas XI

Luluk Sri Wahyuni*

Universitas Billfath, Lamongan, Indonesia

bjnluluk9@gmail.com*

| Received: 26/09/2024

| Revised: 05/11/2024

| Accepted: 08/11/2024

Copyright©2024 by authors. Authors agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 International License

Abstrak

Penelitian memiliki tujuan untuk merancang dan menguji validitas serta kelayakan media pembelajaran berbasis Prezi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita pendek bagi siswa kelas XI SMA. Media Prezi dipilih karena dinilai efektif dalam menarik minat siswa dan memfasilitasi lingkungan kelas yang lebih interaktif. Diharapkan, penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis, khususnya dalam membuat teks cerita pendek. Proses penelitian dan pengembangan mengikuti lima tahap dalam model Dick and Carry (ADDIE), yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui validasi oleh ahli media dan materi, serta melalui respon siswa. Pengujian media dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Bubulan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media Prezi yang dirancang dianggap baik dan layak digunakan, berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa. Validasi oleh ahli media menunjukkan kelayakan sebesar 75% dengan rata-rata skor 3 dalam aspek kualitas media, sementara validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 85% dengan rata-rata skor 3,4. Secara ilmiah, media pembelajaran ini terbukti efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis teks cerita pendek.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, prezi, teks cerpen.

Abstract

The research aims to design and test the validity and feasibility of Prezi-based learning media in improving short story text writing skills for grade XI high school students. Prezi media was chosen because it is considered effective in attracting students' interest and facilitating a more interactive classroom environment. It is expected that the use of this media can help students in developing writing skills, especially in creating short story texts. The research and development process follows the five stages in the Dick and Carry (ADDIE) model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through validation by media and material experts, as well as through student responses. Media testing was conducted in class XI of SMA Negeri 1 Bubulan. The results of data analysis showed that the Prezi media designed was considered good and

feasible to use, based on the assessment of media experts, material experts, and student responses. The validation by media experts showed a feasibility of 75% with an average score of 3 in the media quality aspect, while the material expert validation showed a feasibility level of 85% with an average score of 3.4. Scientifically, this learning media is proven to be effective and can be applied in learning, especially in short story text writing skills.

Keywords: development, learning media, prezi, short story text.

1. Pendahuluan

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang penting, yang memungkinkan individu untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka sebagai makhluk sosial yang terlibat dalam interaksi dengan orang lain. Untuk komunikasi yang efektif, penting bagi setiap orang untuk mengembangkan kemampuan bahasa yang kuat. Individu yang memiliki kemampuan bahasa yang baik akan lebih mudah mengekspresikan dan memahami informasi, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan ini mencakup empat komponen utama: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, yang masing-masing memainkan peran yang saling melengkapi dalam proses komunikasi. Di sekolah, pembelajaran bahasa tidak hanya berfokus pada teori, melainkan juga mengarahkan siswa untuk menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya sebagai sarana komunikasi. Salah satu keterampilan menulis yang dipelajari adalah menulis teks cerita pendek, yang tidak hanya mengembangkan kemampuan menulis siswa tetapi juga membangun kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. Pembelajaran ini penting karena menulis merupakan keterampilan yang membantu siswa mengekspresikan ide dan perasaan mereka dengan jelas dan terstruktur. Seperti halnya Menurut pendapat (Nurgiyantoro, 2010:76) Cerita pendek adalah sebuah karya yang biasanya terdiri dari sekitar 5000 kata, atau setara dengan 17 halaman kuarto dengan spasi ganda yang terpusat dan lengkap. Penulis memilih bentuk cerpen untuk menceritakan sebuah peristiwa dengan menonjolkan karakter kepada pembaca. Umumnya, cerpen ditulis berdasarkan imajinasi atau rekaan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Bubulan, peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia pada tanggal 17 Oktober dan pada tanggal 11 Januari kembali ke sekolah untuk berwawancara serta penyebaran angket kepada siswa. Pada saat wawancara diperoleh permasalahan yang terjadi dalam menulis isi dari teks cerpen yang pertama sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan teks cerpen. Kendala yang terkait adalah pemilihan tema maupun ide cerpen, pengembangan cerpen dan menentukan bahasa yang baik. Siswa kesulitan menyusun kalimat bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Beberapa anak merasa tidak yakin untuk berbagi pemikiran dan ide mereka ketika mereka harus menulis. Ketika tiba waktunya untuk menulis, mereka bisa bingung. Hal yang sama juga terjadi ketika guru mengajukan pertanyaan; hanya beberapa anak yang menjawab.

Materi menulis teks cerpen terdapat pada kurikulum merdeka yang diajarkan pada semester pertama. Selain kesulitan-kesulitan tersebut, kondisi kelas yang ramai dan penggunaan gawai yang tidak bisa terkontrol karena game, tiktok dan aplikasi canggih sekarang menyebabkan timbulnya masalah baru, yakni sulitnya konsentrasi siswa saat melakukan pembelajaran. Kesulitan konsentrasi saat belajar menyebabkan siswa sulit untuk berfikir. Hal tersebut berkaitan dengan menurunnya prestasi belajar siswa. Dengan dibedakan nilai siswa yang dibawah KKM dan di atas KKM Sebagian besar siswa mendapat nilai antara 20 hingga 87 saat mereka belajar di

fase F. Ini berarti mereka dapat menulis ide dan pemikiran mereka dengan cara yang jelas, cerdas, dan kreatif dengan alasan yang berbeda. Mereka juga dapat menulis berbagai jenis cerita atau puisi, dan untuk melakukannya dengan baik, mereka harus mendapat nilai minimal 76. Siswa yang nilainya dibawah KKM disebabkan penggunaan gawai yang melampaui kapasitas dengan melihat aplikasi tiktok lalu game yang menjadikannya kecanduan dan pembelajaran menulis teks cerpen yang terkesan monoton tanpa adanya media pembelajaran bahasa yang mampu menarik minat siswa dalam menulis.

Berbagai media pendidikan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Prezi. Prezi berfungsi sebagai alat pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk membuat presentasi digital berbasis online. Meskipun Prezi dan PowerPoint dirancang untuk presentasi, Prezi menawarkan pengalaman yang lebih menarik secara visual dan beberapa keuntungan tambahan. Fitur-fiturnya memungkinkan penyertaan video, gambar, audio, dan slide PowerPoint, yang disempurnakan dengan efek pembesaran. Memanfaatkan Prezi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara individu atau kelompok. Konten dapat berupa teks cerita pendek dan pertanyaan-pertanyaan terkait, seperti mengidentifikasi tema dalam kehidupan sehari-hari dan menjawab pertanyaan tentang narasi. Menurut Artianingsih (2013:43), penggunaan Prezi dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman melalui gaya presentasi yang penuh warna dan bervariasi.

Prezi dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari materi secara mandiri, baik secara individu maupun kelompok. Menurut Artianingsih (2013: 43), penggabungan Prezi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui gaya penyajiannya yang penuh warna dan bervariasi. Peningkatan daya ingat dan pemahaman ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Selain itu, Daryanto (2010) mendukung pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Prezi, sebagai alat bantu multimedia dalam lingkungan pendidikan, secara efektif dapat menstimulasi pilihan, emosi, fokus, dan motivasi siswa.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang dibuat oleh Dick and Carey (1996), untuk mendesain sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2013: 200). Peneliti melakukan proses R&D ini dengan mengembangkan produk berbasis Prezi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran teks cerita pendek. Media Prezi digunakan untuk menilai keefektifan perangkat pembelajaran ini dengan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bubulan.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi bahasa Indonesia, dan 27 siswa kelas XI dari SMA Negeri 1 Bubulan. Penelitian lapangan dilakukan setelah media Prezi divalidasi dan direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli. Data dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk wawancara, penyebaran kuesioner, observasi, dan post-test untuk mendapatkan data kualitatif dan kuantitatif. Wawancara yang dipimpin oleh guru bahasa Indonesia pada tanggal 11 Januari 2024 berlangsung di perpustakaan sekolah untuk mendapatkan wawasan tentang lingkungan sekolah dan karakteristik siswa. Kuesioner diberikan kepada validator untuk penilaian produk, observasi dilakukan untuk memantau kegiatan

pembelajaran di kelas dan penerapan media Prezi, dan post-test mengukur pencapaian siswa setelah penggunaan produk yang dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat multimedia interaktif berbasis Android dalam format PowerPoint, yang ditujukan untuk mengajarkan teks cerita pendek kepada siswa kelas sebelas. Media ini dapat diakses melalui tautan dan file PowerPoint yang dapat berinteraksi langsung dengan siswa di perangkat mereka. Kontennya dirancang agar menarik, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sekaligus memudahkan mereka memahami materi cerita pendek. Proses penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada pendekatan Research and Development (R&D), khususnya menggunakan model ADDIE. Model ADDIE meliputi lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

3.1 Pengembangan Media.

3.1.1 Analisis

Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa pada hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bubulan telah mengenal kemajuan teknologi, khususnya dalam penggunaan gawai. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan gawai untuk membantu proses pembelajaran, termasuk mencari materi tambahan dan menonton video yang berkaitan dengan materi pelajaran. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 80% siswa menyukai pembelajaran melalui gadget, terutama dengan video dan presentasi PowerPoint, sementara 73% lebih suka menggunakan sumber daya pembelajaran digital. Hasil wawancara lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa sebelumnya jarang menggunakan gadget sebagai media pembelajaran.

3.1.2 Desain

Langkah kedua dalam proses penelitian ini adalah tahap desain. Di sini, para peneliti mengembangkan cetak biru produk yang akan disajikan sebagai media pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi untuk materi teks cerita pendek di kelas XI. Desain ini menyerupai tampilan slide PowerPoint tetapi menawarkan pilihan tema yang lebih canggih dan menarik, menggabungkan gambar, video, dan audio dengan efek zoom in dan zoom out. Fitur-fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengelola konten dengan lebih efektif, membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih jelas tentang materi yang disajikan.

Setelah desain Prezi selesai, langkah selanjutnya adalah memvalidasi media melalui evaluasi ahli. Proses validasi ini bertujuan untuk mendapatkan persetujuan atas kesesuaian media dan mengumpulkan data tentang efektivitas produk Prezi. Dilakukan secara online, para ahli media dan konten menilai produk dan memberikan wawasan mereka. Para ahli ini diundang untuk meninjau produk, sehingga memungkinkan identifikasi kekuatan dan area yang perlu diperbaiki. Umpan balik dan rekomendasi yang diperoleh dari validasi ini sangat penting dalam memandu revisi media Prezi.

3.1.3 Pengembangan

Langkah ketiga yang dilakukan oleh para peneliti adalah membuat desain produk untuk media pembelajaran. Desain produk awal ini dikembangkan dengan membuat aplikasi Prezi, memilih tema yang menarik untuk pembelajaran cerpen, dan mulai merancang konten yang

mencakup definisi, ciri-ciri, dan unsur-unsur pembangun cerpen, beserta video pembelajaran yang menyertainya.

3.1.4 Penerapan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini melibatkan dua kali validasi dan empat kali revisi. Setelah validasi dari ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa sebagai pengguna untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran materi teks cerita pendek.

3.1.5 Penilaian

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Setelah tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian terhadap media pembelajaran Prezi. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media Prezi yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media Prezi dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam menulis teks cerita pendek. Setelah produk media divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi, kemudian diujicobakan kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna media pembelajaran tersebut.

3.2 Deskripsi Data Validasi

3.2.1 Data Respon Ahli Media

Pada penelitian dan pengembangan ini, penilaian ahli media dilakukan oleh Bapak Sukiman, M.Pd. yang berperan sebagai validator ahli media pada tanggal 3 Juni 2024. Proses validasi meliputi satu tahap, dimana ahli media menetapkan bahwa media pembelajaran layak untuk diujicobakan kepada siswa setelah melakukan satu kali revisi.

Tabel 1 Hasil Penilaian Aspek Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1	Tampilan desain dan warna yang disajikan serasi	Baik
2	Media pembelajaran efisien digunakan untuk belajar mandiri	Baik
3	Tampilan yang disajikan menarik	Baik
4	Media pembelajaran dapat digunakan berulang kali	Baik
5	Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami	Baik
6	Tingkat kesimbangan tata letak media pembelajaran	Cukup
	Jumlah	17
	Rata-rata	2,8
	Presentase	70,8%
	Kategori	Valid

Berdasarkan tabel di atas, data validasi media untuk aspek kualitas mendapatkan skor rata-rata 3,2, setara dengan 80%, yang dikategorikan sebagai "Valid". Kuesioner terdiri dari 15

pertanyaan yang didistribusikan di tiga aspek: enam pertanyaan berfokus pada desain media, empat pertanyaan pada format media, dan lima pertanyaan pada kualitas media.

Tabel 2 Hasil Penilaian Aspek Format Media

No	Apek Penilaian	Keterangan
1	Daya tarik gambar dalam media pembelajaran	Baik
2	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran	Baik
3	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media pembelajaran	Baik
4	Kejelasan penggunaan huruf dalam media pembelajaran	Baik
Jumlah		12
Rata-rata		3
Presentase		75%
Kategori		Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh data validasi media pada aspek format media. Aspek ini mendapatkan nilai rata-rata 3 dengan persentase 75% kategorinya "Valid". Angket terdiri dari 15 butir dengan tiga aspek diantaranya, aspek desain media 6 butir, aspek format media 4 butir, dan aspek kualitas media 5 butir.

Tabel 3 Hasil Penilaian Aspek Kualitas Media

No	Aspek Penilaian	Keterangan
1	Kualitas foto,gambar,dan grafis	Baik
2	Kualitas Video/Audio	Sangat Baik
3	Daya Tarik dan Motivasi	Baik
4	Desain Cover menarik bagi pegguna	Baik
5	Ilustrasi dalam bentuk gambar,symbol dan objek 3D disajikan Sesuai dengan kenyataan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik	Baik
Jumlah		16
Rata-rata		3,2
Presentase		80%
Kategori		Valid

Berdasarkan tabel di atas, data validasi media untuk aspek kualitas mendapatkan skor rata-rata 3,2, atau 80%, dengan kategori "Valid". Kuesioner terdiri dari 15 butir pertanyaan yang terbagi dalam tiga aspek, yaitu enam butir pertanyaan mengenai desain media, empat butir pertanyaan mengenai format media, dan lima butir pertanyaan mengenai kualitas media.

Berdasarkan validasi Tahap 1 yang dilakukan pada hari Senin, 3 Juni 2024, media Prezi memerlukan sedikit revisi, terutama mengenai pengaturan konten pada Slide 1 dan slide-slide berikutnya. Hal ini menghasilkan skor 3 yang dikategorikan sebagai “Baik”. Selain itu, para ahli media memberikan komentar dan saran, yang menekankan perlunya petunjuk yang jelas tentang cara menggunakan media Prezi. Saran-saran ini dimasukkan untuk menyempurnakan media pembelajaran, terutama mengenai langkah-langkah penggunaannya. Kesimpulan akhir yang diberikan oleh Ahli Media 1 adalah bahwa media pembelajaran ini layak dan sesuai untuk tujuan penelitian.

3.2.2 Data Respon Ahli Materi

Penilaian ahli materi dilakukan oleh Bapak Abdul Karim Wirawan, S.S., M.Pd., dosen pendidikan bahasa Indonesia di Universitas Billfath, yang menjadi validator ahli materi pada tanggal 3 Juni 2024. Ahli materi meninjau dua aspek: kualitas materi dan isi media pembelajaran. Penelitian ini hanya melibatkan satu tahap validasi. Ahli materi menyimpulkan bahwa konten media pembelajaran layak untuk diujicobakan kepada siswa dan merekomendasikan empat revisi.

Tabel 4 Hasil Penilaian Aspek Kualitas Isi dan Tujuan

No	Aspek Penilaian	Keterangan
1	Materi yang dimuat sudah sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)	Sangat Baik
2	Materi yang dimuat sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	Baik
3	Kesesuaian materi dengan teori	Sangat Baik
4	Penjelasan materi mudah dipahami	Sangat Baik
5	Materi dikelompokkan sesuai urutannya	Sangat Baik
6	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan yang ingin dicapai	Sangat Baik
Jumlah		23
Rata-rata		3,8
Presentase		95,8%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, data validasi materi untuk kualitas isi dan tujuan mendapatkan skor rata-rata 3,8, atau 95,8%, yang menempatkannya dalam kategori “Sangat Valid”. Kuesioner terdiri dari 17 butir pertanyaan yang mencakup tiga aspek: enam butir pertanyaan mengenai kualitas isi dan tujuan, empat butir pertanyaan mengenai grafika, dan tujuh butir pertanyaan mengenai penggunaan bahasa.

Tabel 5 Hasil Penilaian Aspek Kegrafikan

No	Aspek Penilaian	Keterangan
1	Ketepatan dan konsistensi penggunaan kosakata dan tanda baca	Baik
2	Media disusun menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	Sangat Baik
3	Materi disusun secara sistematis	Baik
4	Interaksi (pemberian stimulus dan respon) pada materi	Sangat Baik
Jumlah		14
Rata-rata		3,5
Presentase		87,5%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, data validasi materi untuk aspek kegrafikan memperoleh skor rata-rata 3,5, atau 87,5%, sehingga masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Kuesioner terdiri dari 17 pertanyaan, yang dibagi menjadi tiga aspek: enam pertanyaan berfokus pada kualitas isi dan tujuan, empat pertanyaan tentang grafika, dan tujuh pertanyaan tentang penggunaan bahasa.

Tabel 6 Hasil Penilaian Aspek Penggunaan Bahasa

No	Aspek Penilaian	Keterangan
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai EYD	Sangat Baik
2	Pengunaan Bahasa yang komunikatif	Baik
3	Menggunakan istilah yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasa	Sangat Baik
4	Ketepatan penggunaan yanda baca pada materi	Baik
5	Konsistensi penggunaan symbol dan ikon	Baik
7	Bahasa dalam media disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa	Sangat Baik
Jumlah		21
Rata-rata		3
Presentase		75%
Kategori		Valid

Berdasarkan tabel di atas, data validasi materi untuk aspek kegrafikan memperoleh skor rata-rata 3, atau 75%, yang termasuk dalam kategori “Valid”. Kuesioner yang diberikan mencakup 17 pertanyaan yang terbagi dalam tiga aspek: enam pertanyaan mengenai kualitas isi dan tujuan, empat pertanyaan mengenai grafika, dan tujuh pertanyaan mengenai penggunaan bahasa.

Berdasarkan validasi dari ahli materi, media pembelajaran ini mendapatkan nilai rata-rata 3,6, dikategorikan “Sangat Baik”, dan dianggap menarik untuk digunakan di kelas. Validasi ini dilakukan pada tanggal 22 Mei 2024, dan media dianggap layak digunakan pada tanggal 5 Juni 2024, setelah melalui beberapa revisi, yaitu penambahan petunjuk penggunaan dan warna latar belakang yang lebih menarik.

3.3 Data Uji Coba Pada Siswa

Uji coba produk media pembelajaran Prezi dilakukan dengan 27 siswa dari Kelas XI di SMA Negeri 1 Bubulan dan berjalan dengan baik. Pelaksanaannya dimulai pada tanggal 6 Juni 2024. Sebelum memulai, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa. Setiap siswa kemudian bekerja secara individu, bergiliran maju ke depan, memilih nomor dari gulungan kertas, dan mencocokkannya dengan judul cerpen yang akan mereka tulis sebelum kembali ke tempat duduk mereka. Uji coba ini menghasilkan data tentang tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan, dengan kuesioner yang menunjukkan skor tanggapan rata-rata 81%. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan, yang diisi oleh siswa dengan memberi tanda (✓) pada pernyataan yang paling sesuai dengan pengalaman mereka.

Berdasarkan hasil uji coba, data respon siswa terhadap media yang dikembangkan dikumpulkan melalui angket yang disebarkan kepada 27 siswa yang berisi 10 pernyataan. Media Prezi untuk keterampilan menulis cerpen di Kelas XI memperoleh skor rata-rata 81%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” menurut kriteria.

4. Kesimpulan

Proses pengembangan media Prezi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI SMA ini melibatkan lima tahapan utama. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut: pertama, melakukan wawancara; kedua, mendesain produk media Prezi; ketiga, membuat media berdasarkan rancangan desain awal; keempat, melakukan dua kali validasi dan revisi. Setelah menerima umpan balik dari ahli media dan ahli konten, para peneliti melakukan uji coba produk dengan siswa untuk menilai keefektifan media Prezi dalam pengajaran menulis cerita pendek. Terakhir, tahap kelima adalah mengevaluasi dan meninjau kembali media Prezi.

Validitas media Prezi yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen bagi siswa kelas XI SMA mendapatkan nilai 75% dari ahli media, dengan nilai rata-rata 3 pada skala 1-4. Ahli materi menilai kualitas media sebesar 85%, dengan nilai rata-rata 3,4, yang menunjukkan bahwa isi media pembelajaran Prezi valid dan layak digunakan.

Kelayakan media Prezi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA dievaluasi melalui respon siswa, menghasilkan skor 81% dengan nilai rata-rata 3,4 yang dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media Prezi dinilai layak digunakan dalam pembelajaran.

Dastar Pustaka

- Nurgiyantoro, B. 2010. *Teori Pengantar Kajian Diksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Noermanzah, N. 2017. *Plot in a Collection of Short Stories "Sakinah Bersamamu" Works of Asma Nadia with Feminimism Analysis*. "Bengkulu: Humanus
- Mulyatiningsih. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick and Carey. 1996. *The Systematic Dessign of Instuction*. New York: Harper Collins Publishers.
- Artianingsih, Witurachmi, S., & Sumaryati, S. (2013). Penerapan Mind Mapping Dengan Media Prezi Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Partisipasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 34–48.