

## **Pengembangan Media Prezi pada Kemampuan Menulis Teks Cerpen di SMP PKBM Darul Hikam**

Ai Sutriyani<sup>1</sup>, Ahmad Solihun<sup>1</sup>, Wahyudi Wahyudi<sup>1</sup>, Muh. Akbar Kurniawan<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>*Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia*

[muhakbarkurniawan89@gmail.com](mailto:muhakbarkurniawan89@gmail.com)\*

| Received: 20/02/2025

| Revised: 02/03/2025

| Accepted: 04/03/2025

Copyright©2025 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 ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Prezi dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas IX di SMP PKBM Darulhikam. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, serta 27 siswa kelas IX. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, angket, observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Prezi dinilai valid dengan skor 75% dari ahli media dan 85% dari ahli materi. Uji coba kepada siswa memperoleh respons positif dengan nilai 81%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Dengan demikian, media Prezi terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis teks cerpen dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Prezi, menulis cerpen, media pembelajaran, ADDIE.

### **Abstract**

*This research aims to develop Prezi-based learning media in improving the ability to write short story texts of grade IX students at SMP PKBM Darulhikam. The research method used is research and development (Research and Development/R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research subjects consisted of media experts, material experts, and 27 grade IX students. Data collection techniques include interviews, questionnaires, observations, and tests. The results of the study show that Prezi's media is considered valid with a score of 75% from media experts and 85% from material experts. The trial to students received a positive response with a score of 81%, which was categorized as very feasible. Thus, Prezi media is proven to increase the effectiveness of learning to write short story texts and is suitable for use in learning.*

*Keywords: Prezi, short story writing, learning media, ADDIE.*

## **1. Pendahuluan**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia sebagai makhluk sosial untuk berinteraksi dengan sesama. Dengan demikian perlu adanya keterampilan berbahasa agar komunikasi dapat berjalan dengan baik. Keterampilan berbahasa akan memudahkan dalam menyampaikan dan memahami isi informasi, baik berupa ide, gagasan, atau pesan, bahkan perintah, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam kaitannya dengan keterampilan berbahasa, terdapat empat aspek yang harus dimiliki oleh seseorang yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal tersebut jika dikaitkan dengan pembelajaran di sekolah, maka keterampilan berbahasa tidak hanya diajarkan secara teori, tetapi juga harus dipraktikkan sesuai dengan fungsinya sebagai alat komunikasi agar menjadi pengetahuan yang mengendap bagi siswa.

Salah satu bentuk seseorang menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu siswa dapat menulis menulis teks cerpen. Dalam kaitannya dengan hal itu, indikasi seorang siswa menguasai empat berbahasa tidak hanya menulis teks cerpen, itu artinya bahwa kemampuan menulis teks cerpen hanya salah satu indikasi yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah siswa telah sampai pada empat keterampilan berbahasa yang di sebutkan di bagian sebelumnya. Menurut (Nurgiyantoro, 2010), cerita pendek atau cerpen memiliki panjang sekitar 5000 kata atau kurang lebih 17 halaman kuarto dengan spasi ganda. Cerpen merupakan karya yang fokus pada satu permasalahan dan lengkap, artinya meskipun yang dibahas hanya satu pokok permasalahan akan tetapi hal itu disajikan dengan lengkap.

Menurut (Noermanzah,2017), menulis cerpen merupakan bagian dari pembelajaran sastra yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan kritis hal itu tidak lepas dari adanya tuntutan imajinasi pada karya tersebut. Dengan demikian, bagaimana seorang siswa mampu mereka-reka imajinasinya kemudian menjadikannya sebagai suatu cerita yang hidup, merupakan suatu bentuk kreatifitas. Dalam prosesnya, siswa dibimbing untuk merangkai peristiwa dari tahap pengenalan, konflik, klimaks, hingga penyelesaian dalam satu alur cerita yang dituangkan dalam tulisan. Menulis cerpen bukan sekadar bakat, tetapi keterampilan yang perlu dilatih secara terus-menerus dan menjadi bagian penting dalam pembelajaran siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP PKBM Darulhikam, wawancara dengan guru bahasa Indonesia pada 17 Oktober serta penyebaran angket kepada siswa pada 11 Januari menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks cerpen. Tantangan utama yang dihadapi adalah dalam menentukan tema atau ide cerita, mengembangkan isi cerpen, serta menggunakan bahasa yang baik dan benar. Selain itu, siswa juga kesulitan dalam menyusun kalimat dalam bahasa Indonesia dengan struktur yang tepat.

Materi menulis teks cerpen termasuk dalam kurikulum Merdeka yang diajarkan pada semester pertama. Selain kendala dalam menulis, kondisi kelas yang ramai serta penggunaan gawai yang tidak terkontrol—seperti bermain game, menggunakan TikTok, dan aplikasi lainnya—menyebabkan siswa sulit berkonsentrasi selama pembelajaran. Gangguan konsentrasi ini berpengaruh pada menurunnya prestasi belajar. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai siswa, di mana skor mereka berkisar antara 20 hingga 87, sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan pada angka 76. Siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM umumnya terlalu sering menggunakan gawai untuk mengakses TikTok dan bermain game, serta kurangnya variasi dalam metode pembelajaran menulis cerpen yang membuatnya terasa monoton dan kurang menarik.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis, berbagai media pembelajaran dapat digunakan, salah satunya adalah Prezi. Media ini dirancang untuk membuat presentasi digital berbasis online dengan tampilan yang lebih menarik dibandingkan PowerPoint. Prezi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi dengan fitur zoom in dan zoom out, serta mampu memuat video, gambar, audio, dan file PowerPoint.

Penggunaan Prezi dalam pembelajaran teks cerpen memungkinkan siswa belajar secara mandiri atau berkelompok. Sesuai dengan pendapat Artianingsih (2013:43), penerapan media Prezi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi melalui tampilan yang lebih bervariasi dan menarik. Dengan meningkatnya daya ingat dan pemahaman siswa, hasil belajar mereka juga dapat meningkat. Hal ini ditegaskan Daryanto (2010) dalam bukunya yang menjelaskan aplikasi Prezi mampu merangsang perhatian, emosi, serta motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

## **2. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2013:200). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran Prezi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran teks cerpen. Media Prezi digunakan sebagai bahan uji coba untuk menilai kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran di kelas IX.

Penelitian ini para ahli media pembelajaran digunakan sebagai subjek uji, ditambah dengan ahli materi yang terdiri dari guru bahasa Indonesia, serta 27 siswa kelas IX. Penelitian lapangan dilakukan setelah media Prezi melewati tahap validasi dan revisi berdasarkan masukan dari para pakar. Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode, seperti wawancara, penyebaran angket atau kuesioner, observasi, serta tes kelas berupa post-test. Data yang diperoleh terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif.

Wawancara dilaksanakan pada 11 Januari 2024 di perpustakaan sekolah oleh guru bahasa Indonesia untuk menggali informasi mengenai sekolah serta karakteristik peserta didik. Angket atau kuesioner diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan, sedangkan observasi dilakukan untuk memantau proses pembelajaran di kelas serta penggunaan media Prezi. Sementara itu, tes kelas digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis android dengan model powerpoint untuk pembelajaran teks cerpen kelas IX. Media ini berbentuk link dan powerpoint yang dapat dipergunakan langsung di gadget siswa. Media disusun dengan semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran serta memudahkan dalam memahami materi teks cerpen. Penelitian dan pengembangan yang

dilakukan ini mengadaptasi dari metode penelitian *Research ang Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi).

### 3.1 Pengembangan Media.

#### 3.1.1 Analisis

##### a. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Berdasarkan hasil observasi ditemukan data 100% peserta didik kelas SMP PKBM Darulhikam sudah tidak asing lagi dengan perkembangan teknologi khususnya gadget. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya penggunaan gadget dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar, mulai dari mencari materi tambahan hingga mencari video pendukung materi. Selain itu, berdasarkan hasil angket menunjukkan 80 % siswa lebih senang belajar menggunakan gadget dalam penggunaan video serta *powerpoint* dan 73% siswa lebih senang belajar menggunakan sumber belajar digital dan berdasarkan hasil wawancara bahwa siswa sebelumnya jarang menggunakan media pembelajaran menggunakan gadget.

Tabel 1 Identifikasi Teks Cerpen

Tujuan Pembelajaran	Materi	Penilaian
Pemahaman konseptual dan penalaran keterampilan melalui media presentasi dan video, peserta didik dapat	Menggali Nilai Sejarah Bangsa Lewat Cerita Pendek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap</li> <li>• Pengetahuan</li> <li>• Keterampilan</li> </ul>
1). Mengapresiasi teks cerpen		
2). Menulis teks cerpen		

#### 3.1.2 Desain

Langkah kedua yang dilakukan oleh peneliti yaitu desain. Desain pada penelitian ini dilakukan dengan membuat sebuah desain produk yang kemudian akan disajikan sebuah media pembelajaran aplikasi prezi untuk pada materi teks cerpen di kelas IX. Desain produk yang dibuat tampilan slide show seperti power point namun lebih canggih dan lebih banyak pemilihan tema yang menarik dalam hal memuat gambar, video maupun audio dengan gaya zoom in dan zoom out nya yang dapat memudahkan para pengguna untuk mengatur materi yang akan disampaikan dan tentunya siswa lebih memahami materi yang sedang ditampilkan.

Sesudah membuat desain prezi, kemudian dilakukan validasi media prezi yang telah dibuat melalui pertimbangan para ahli. Validasi yang dilakukan disini yaitu validasi dengan tujuan untuk meminta pengesahan dan persetujuan kelayakan media serta untuk mendapatkan data tentang hasil produk media prezi. Validasi ini dilakukan secara online dengan ahli media dan ahli materi untuk menilai dan memvalidasi produk yang dibuat. Para validator diminta untuk menilai produk tersebut, sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan nya. Hasil validasi dari validator berupa saran penyempurnaan media prezi.

#### 3.1.3 Pengembangan

Langkah ketiga yang dilakukan peneliti yaitu menciptakan desain produk yang menjadi produksi media pembelajaran. Desain awal produk dikerjakan dengan

membuat sebuah aplikasi prezi, kemudian memilih tema yang menarik untuk pembelajaran cerpen dan mulai mendesain beberapa pengertian, ciri-ciri, unsur pembangunan cerpen beserta video pembelajaran.

### 3.1.4 Penerapan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini melibatkan dua tahap validasi dan empat tahap revisi. Setelah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, produk kemudian diuji coba kepada siswa sebagai pengguna guna menilai tingkat kelayakan media pembelajaran dalam konteks materi teks cerpen.

### 3.1.5 Penilaian

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Setelah tahap implementasi selesai, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi media pembelajaran berbasis Prezi. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk media Prezi yang dapat mendukung peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, media Prezi dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Setelah media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, produk tersebut diuji coba kepada siswa guna memperoleh umpan balik dari pengguna langsung media pembelajaran tersebut.

## 3.2 Deskripsi Data Validasi

### 3.2.1 Data Respon Ahli Media

Penelitian dan pengembangan ini, validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Muh. Akbar Kurniawan, M.Pd., selaku validator ahli media, pada tanggal 3 Juni 2024. Proses validasi dilaksanakan melalui satu tahap validasi. Ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk diuji coba kepada siswa setelah melalui satu tahap revisi

Tabel 1 Hasil Penilaian Aspek Desain Media

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

Berdasarkan tabel 2 dapat diperoleh data validasi media pada aspek desain media. Aspek ini mendapatkan nilai rata-rata 2,87 dengan persentase 70,8% 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 Format Media

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

Berdasarkan tabel 3 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 4 Hasil Penilaian Aspek Kualitas Media

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

Berdasarkan tabel 4 dapat diperoleh data validasi media pada aspek kualitas media. Aspek ini mendapatkan nilai rata-rata 3,2 dengan persentase 80% 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.

Berdasarkan langkah validasi tahap 1 yang dilakukan pada hari Senin, 3 Juni 2024, media prezi perlu sedikit revisi terutama pada bagian penggunaan media yang belum tersusun rapi pada slide 1 dan slide selanjutnya karena itu media mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Selain itu, ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk mencantumkan petunjuk penggunaan media prezi. Komentar dan saran tersebut digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran, terutama pada langkah-langkah penggunaannya. Kesimpulan akhir yang diberikan ahli media adalah media pembelajaran layak dan dapat digunakan untuk penelitian

### 3.2.2 Data Respon Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilaksanakan oleh Bapak Muh Kabar Kurniawan, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, pada tanggal 3 Juni 2024. Beliau mengevaluasi dua aspek utama, yaitu kualitas materi dan isi media pembelajaran. Proses validasi ini hanya melibatkan satu tahap validasi. Setelah meninjau, ahli materi menyimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran tersebut layak untuk diuji coba kepada peserta didik dengan catatan dilakukan 4 kali revisi.

Tabel 5 Hasil Penilaian Aspek Kualitas Isi dan Tujuan

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

Berdasarkan tabel 5 dapat diperoleh data validasi materi pada aspek kualitas isi dan Tujuan. Aspek ini mendapatkan nilai rata-rata 3.8 dengan persentase 95,8% kategorinya "Sangat Valid". Angket terdiri dari 17 butir dengan tiga aspek diantaranya, aspek Kualitas isi dan Tujuan 6 butir, aspek Kegrafikan 4 butir, dan aspek penggunaan bahasa 7 butir.

Tabel 6 Hasil Penilaian Aspek Kegrafikan

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

Berdasarkan tabel 6 dapat diperoleh data validasi materi pada aspek Kegrafikan. Aspek ini mendapatkan nilai rata-rata 3.5 dengan persentase 87,5% kategorinya "Sangat Valid". Angket terdiri dari 17 butir dengan tiga aspek diantaranya, aspek Kualitas isi dan Tujuan 6 butir, aspek Kegrafikan 4 butir, dan aspek penggunaan bahasa 7 butir.

Tabel 7 Hasil Penilaian Aspek Penggunaan Bahasa

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

Berdasarkan Tabel 7, data validasi materi pada aspek kegrafikan menunjukkan bahwa aspek ini memperoleh rata-rata skor 3 dengan persentase 75%, yang termasuk dalam kategori "Valid". Angket yang digunakan terdiri dari 17 butir pertanyaan, mencakup tiga aspek utama, yaitu Kualitas Isi dan Tujuan (6 butir), Kegrafikan (4 butir), serta Penggunaan Bahasa (7 butir). Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki rata-rata skor

3,6 dengan kategori "Sangat Baik" dan dinilai menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Proses validasi ini dilakukan pada 22 Mei 2024, dan media dinyatakan layak digunakan mulai 5 Juni 2024, dengan beberapa revisi yang mencakup penambahan petunjuk penggunaan serta peningkatan tampilan warna latar agar lebih menarik.

### **3.3 Data Uji Coba Pada Siswa**

Uji coba media pembelajaran Prezi dilakukan di kelas IX SMP PKBM Darulhikam dengan melibatkan 27 siswa dan berlangsung dengan lancar. Penerapan media ini dimulai pada 6 Juni 2024. Sebelum pelaksanaan, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah pembelajaran dimulai, setiap siswa mengerjakan tugas secara individu. Kemudian, satu per satu siswa maju ke depan untuk mengambil nomor dari gulungan kertas yang berisi judul cerpen yang harus mereka buat. Setelah itu, mereka kembali ke tempat duduk masing-masing untuk mulai menulis cerpen berdasarkan judul yang didapatkan.

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh data mengenai respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata respons siswa terhadap penggunaan media Prezi mencapai 81%. Angket ini terdiri dari 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan memberikan tanda centang (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan kondisi mereka.

Penilaian kelayakan media didasarkan pada pedoman kriteria nilai responden. Dari hasil analisis angket yang diisi oleh 27 siswa, diperoleh persentase rata-rata 81%, yang menunjukkan bahwa media Prezi dalam pembelajaran menulis teks cerpen untuk kelas IX termasuk dalam kategori "Sangat Layak."

## **4. Kesimpulan**

Proses pengembangan media Prezi dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita pendek pada siswa kelas IX SMP PKBM Darulhikam dilakukan melalui lima tahapan. Tahapan tersebut mencakup: pertama, wawancara; kedua, perancangan produk media Prezi; ketiga, pengembangan media berdasarkan desain yang telah dirancang; keempat, proses validasi yang dilakukan dua kali disertai revisi. Setelah validasi dilakukan oleh para ahli media dan materi, peneliti melaksanakan uji coba produk kepada siswa sebagai pengguna media guna menilai kelayakan Prezi dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek. Kelima, tahap evaluasi atau penilaian terhadap media Prezi.

Kevalidan pengembangan media Prezi dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek di kelas IX SMP PKBM Darulhikam memperoleh skor dari ahli media sebesar 75%, dengan rata-rata nilai 3 pada skala 1-4. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian kelayakan kualitas media pembelajaran sebesar 85%, dengan rata-rata nilai 3,4. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran Prezi telah terbukti valid untuk digunakan.

Tingkat kelayakan media Prezi dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek berdasarkan hasil rekapitulasi respons peserta didik terhadap media roda putar menunjukkan angka 81%, dengan rata-rata nilai 3,4 yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media Prezi dalam pembelajaran dinyatakan layak untuk diterapkan.

### **Daftar 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.