

**LAPORAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
SKEMA MANDIRI FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG**



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF MENGGUNAKAN PREZI BAGI GURU-GURU  
DI PROVINSI LAMPUNG**

**Ketua**

**Andrian Saputra, S.Pd., M.Sc.  
(NIDN: 0006129003, SINTA ID 6614500)**

**Anggota:**

**Lisa Tania, S.Pd., M.Sc.  
(NIDN: 0028078601, SINTA ID 5972629)**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN  
KEPADA MASYARAKAT MANDIRI FKIP  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

---

Judul Pengabdian : Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Prezi Bagi Guru-Guru di Provinsi Lampung

Kode/ Nama Rumpun Ilmu : 804/Bidang Pendidikan Lain Belum Tercantum

Ketua Pengabdian

a. Nama Lengkap : Andrian Saputra, S.Pd., M.Sc.

b. NIDN : 0006129003

c. SINTA ID : 6614500

d. Program Studi : Pendidikan Kimia

Anggota (1)

a. Nama Lengkap : Lisa Tania,, S.Pd.,M.Sc.

b. NIDN : 0028078601

c. SINTA ID : 5972629

d. Program Studi : Pendidikan Kimia

Jumlah Mahasiswa yang terlibat: 3 (tiga) orang

Lokasi Kegiatan : FKIP Universitas Lampung

Lama Kegiatan : 6 Bulan

Sumber Dana : Mandiri

Mengetahui,  
a.n Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Kerjasama FKIP Unila

Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP196512301991111001

Bandar Lampung, 11 November 2021  
Ketua Pengabdian,



Andrian Saputra, S.Pd., M.Sc.  
NIP 199012062019121001

Menyetujui,  
Sekretaris LPPM Universitas Lampung,

Rudy, S.H., LL.M., LL.D  
NIP 198101042003121001

## DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
ABSTRAK.....	v
BAB 1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Analisis Situasi .....	1
1.2 Permasalahan Mitra .....	2
1.3 Tujuan Kegiatan.....	2
1.4 Manfaat Kegiatan.....	3
BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN .....	3
2.1 Solusi Permasalahan .....	3
2.2 Target Capaian Luaran.....	4
2.3 Tinjauan Pustaka.....	5
BAB 3. METODE PELAKSANAAN .....	7
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	10
4.1 Evaluasi Awal Kegiatan.....	10
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan .....	13
4.3 Evaluasi Akhir Kegiatan .....	14
4.4 Faktor Pendukung Kegiatan.....	15
4.5 Kendala Kegiatan.....	15
BAB 5. KESIMPULAN DAN TINDAK LANJUT .....	15
DAFTAR PUSTAKA .....	15
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	17
1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengabdian.....	18
2. Jadwal Kegiatan .....	33
3. Materi Narasumber .....	35
4. Soal Angket, Pretes, dan Postes	
5. Berita Acara Kegiatan	
6. Daftar Hadir Peserta	
7. Surat Tugas	
8. Foto-Foto Kegiatan	

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN PREZI BAGI GURU-GURU DI PROVINSI LAMPUNG**

**Andrian Saputra, Lisa Tania**

**Jurusan Pendidikan MIPA  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**

**ABSTRAK**

Di masa pandemi Covid-19 saat ini, pembelajaran dilaksanakan dengan sistem daring yang menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran elektronik yang mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru di Provinsi Lampung dalam membuat dan memanfaatkan program prezi sebagai media pembelajaran yang interaktif. Kegiatan ini akan dilaksanakan selama 1 hari yang diikuti oleh guru-guru SMP/MTs dan SMA/MA se-Provinsi Lampung. Kegiatan ini diikuti oleh 11 orang guru yang berasal dari berbagai Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Lampung. Metode pelatihan yang akan digunakan adalah workshop secara daring melalui google meet. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan 3 cara yaitu evaluasi pemahaman, evaluasi keterampilan peserta dan evaluasi produk. Berdasarkan hasil evaluasi terdapat peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam membuat media pembelajaran dengan program prezi. Hal tersebut dilihat dari rata-rata persentase jawaban benar pada postes yang mencapai 85%

**Kata kunci:**Media pembelajaran interaktif, prezi, masa pandemi Covid-19

## **BAB 1.PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat, bahan atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran (Miftah 2013). Selain kesesuaian materi, salah satu pertimbangan dalam memilih media pembelajaran adalah situasi pembelajaran. Pada saat ini, di masa pandemi covid-19, pembelajaran dilakukan secara daring telah mengubah cara belajar siswa dan guru, sehingga menuntut guru untuk menggunakan media digital yang dapat menyampaikan materi dengan mudah, serta mampu merangsang pikiran dan menarik motivasi siswa dalam belajar melalui teknologi. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, guru dapat memanfaatkan berbagai program computer dalam membuat media pembelajaran.

Digital storyboard merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer atau yang sering disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif (MPI). Storyboard merupakan media interaktif yang dapat digunakan untuk menampilkan informasi sesuai urutan atau alur suatu cerita (Waryanto 2005). Media pembelajaran interaktif memungkinkan pengguna untuk memiliki kontrol terhadap materi pembelajaran (Domagk et al. 2010). Pengguna atau siswa dapat mengontrol media pembelajaran interaktif seperti slide dalam presentasi (Tabbers & Koeijer 2010). Hal ini efektif dalam meningkatkan capaian kognitif siswa dan kualitas pembelajaran (Mayer & Chandler 2001; Mayer et.al. 2003; Kalet et.al. 2012). Selain itu, siswa akan lebih tertarik atau termotivasi sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah dicapai (Kennedy 2004). Dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi saat ini, stroyboard dapat dibuat secara digital, sehingga tampilannya lebih dinamis dan interaktif. Digital storyboard juga memudahkan pengguna dalam hal ini siswa untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran dimana saja dan kapan saja melalui gadgetnya.

Digital storyboard dapat dibuat menggunakan berbagai program komputer, salah satunya adalah prezi. Prezi merupakan program komputer yang berteknologi

Zooming User Interface sehingga siswa nantinya dapat memperbesar, memperkecil atau memutar tampilan sehingga presentasi lebih dinamis (Yusuf 2014). Beberapa fitur memungkinkan pengguna untuk menampilkan materi presentasi keseluruhan pada kanvas dan membuat alur cerita (storyline). Teknologi ZUI juga memungkinkan untuk terjadinya interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran yang efektif, impresif dan menyenangkan bagi siswa (Perron & Stearns 2010; Strasser 2014; Ustun, 2019). Dengan menggunakan Prezi, guru juga dapat membuat animasi, presentasi, permainan atau film animasi (Wahyudi 2014).

Untuk membuat digital storyboard diperlukan pengetahuan dan kompetensi guru dalam mengoperasikan program komputer seperti Prezi. Masalahnya, kemampuan dan minat guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan program komputer masih rendah. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, seorang guru dapat mengoptimalkan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 orang guru SMP dan SMA di provinsi Lampung, sebagian responden merasa kesulitan dalam menggunakan program komputer dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru masih bingung dalam memilih program yang mudah dan tepat dalam membuat media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang selama ini dipakai biasanya hanya berupa presentasi menggunakan program Microsoft Powerpoint saja dengan tampilan seadanya. Semua responden menyatakan belum pernah menggunakan storyboard sebagai media pembelajaran dan belum mengetahui tentang Prezi yang berteknologi ZUI dalam membuat digital storyboard.

## **1.2 Permasalahan Mitra**

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 orang guru diberbagai kabupaten di provinsi Lampung. Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra diantaranya adalah

- a. minimnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran berupa digital storyboard

- b. belum pernah memanfaatkan digital storyboard untuk menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga menarik minat dan motivasi siswa.
- c. kurangnya pengetahuan guru tentang software yang dapat digunakan dalam membuat digital storyboard
- d. Kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan software berteknologi zooming user interface (ZUI) dalam pembuatan digital storyboard.

Permasalahan utama tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, merasa bosan dan jenuh dengan media pembelajaran yang konvensional. Untuk itu, diperlukan pendampingan pembuatan digital storyboard sebagai media pembelajaran inovatif di kelas.

### **1.3 Tujuan Kegiatan**

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah:

1. meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran inovatif khususnya interactive digital storyboard
2. meningkatkan keterampilan guru dalam mengoperasikan *software* berteknologi ZUI dalam pembuatan digital storyboard

### **1.4 Manfaat Kegiatan**

Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah:

1. diharapkan para guru khususnya di provinsi Lampung dapat meningkatkan kemampuan TPACK sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran inovatif
2. dengan bantuan media pembelajaran inovatif seperti digital storyboard, diharapkan dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan menciptakan suasana kelas/pembelajaran yang menarik.
3. bagi guru, penggunaan software berteknologi ZUI merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih dalam pembuatan media pembelajaran.

## **BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

### **2.1 Solusi Permasalahan**

Guru memerlukan pengetahuan tentang digital storyboard beserta aplikasi yang digunakan untuk membuatnya. Dengan menguasai aplikasi tersebut, guru dapat membuat interactive digital storyboard dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Lebih lanjut penggunaan digital interactive storyboard berteknologi ZUI dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa.

Adapun matrik kegiatan dalam rangka pemecahan masalah dirumuskan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Pendampingan pembuatan interactive digital storyboard dalam berteknologi ZUI

Kondisi saat ini	Perlakuan yang diberikan	Kondisi/Luaran yang diharapkan
1. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru tentang interactive digital storyboard sebagai media pembelajaran dan software pembuatnya.	Workshop pengenalan interactive digital storyboard sebagai media pembelajaran	Meningkatnya pengetahuan para guru tentang inetractive digital storyboard
	Workshop dan praktik terbimbing pembuatan interactive digital storyboard menggunakan software berteknologi ZUI yaitu prezi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatnya pengetahuan guru tentang software prezi yang dapat diukur berdasarkan data pretes dan postes</li> <li>b. Meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan prezi dalam pembuatan media pembelajaranyang dapat diukur berdasarkan data penilaian kinerja</li> </ul>
2. Kurangnya pengetahuan para guru tentang pemanfaatan digital storyboard dalam pembelajaran	Workshop pembuatan RPP dengan menggunakan interactive digital storyboard sebagai media pembelajaran	Meningkatnya pengetahuan guru tentang pemanfaatan digital storyboard dalam pembelajaranyang dapat diukur berdasarkan evaluasi produk RPP yang dihasilkan.



3. Kurangnya motivasi guru dalam mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran	Pendampingan pemanfaatan interactive digital storyboard sebagai media pembelajaran	Meningkatnya minat dan motivasi guru dalam menggunakan software untuk membuat media pembelajaran yang dapat diukur berdasarkan data hasil angket dan wawancara
4. Tidak memiliki software yang mudah untuk dioperasikan bagi pengguna yang masih baru	memberikan alternatif software berteknologi ZUI berbasis SaaS (software as a service) sehingga guru tidak perlu mempunyai atau menginstal aplikasi tersebut	Guru menggunakan software berteknologi ZUI berbasis SaaS (software as a service) dalam membuat media pembelajaran.

Solusi yang ditawarkan untuk pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk pemberian materi, simulasi, dan praktik langsung. Secara rinci sebagai berikut:

- a. Memberikan pengetahuan mengenai interactive digital storyboard dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran
- b. Memberikan pengetahuan tentang program berteknologi ZUI yang mudah untuk dikuasai dalam pembuatan interactive digital storyboard.
- c. Memberikan contoh atau simulasi pemanfaatan interactive digital storyboard dalam pembelajaran
- d. Membimbing praktek penggunaan prezi dalam membuat interactive digital storyboard
- e. Membimbing pembuatan perangkat pembelajaran yang memanfaatkan interactive digital storyboard sebagai media pembelajaran.
- f. Memberikan pendampingan penerapan atau penggunaan interactive digital storyboard sebagai media dalam pembelajaran.

## 2.2 Target Capaian Luaran

Adapun target capaian luaran dalam kegiatan ini dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:  
Tabel 2. Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
Luaran Wajib		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN/Prosiding ber ISBN <sup>1)</sup>	<i>Accepted/ Published</i>
2	Publikasi pada media cetak/online/repository PT <sup>2)</sup>	<i>proses editing</i>

3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya) <sup>3)</sup>	Penerapan
4	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen) <sup>3)</sup>	Penerapan
5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan) <sup>4)</sup>	Sudah dilaksanakan
Luaran Tambahan		
1	Publikasi di Jurnal Internasional <sup>1)</sup>	<i>Draft</i>
2	Jasa, rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang <sup>5)</sup>	Penerapan
3	Inovasi baru/TTG <sup>5)</sup>	Tidak ada
4	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek Dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan varietas tanaman, Perlindungan desain topografi sirkuit terpadu) <sup>6)</sup>	Tidak Ada
5	Buku ber ISBN <sup>2)</sup>	Tidak Ada

Keterangan:

- 1) Isi dengan belum/tidak ada, draf, *submitted*, *reviewed*, atau *accepted/published*
- 2) Isi dengan belum/tidak ada, draf, proses *editing*/sudah terbit
- 3) Isi dengan belum/tidak ada, produk, penerapan, besar peningkatan
- 4) Isi dengan belum/tidak ada, draf, terdaftar atau sudah dilaksanakan
- 5) Isi dengan belum/tidak ada, draf, produk, penerapan
- 6) Isi dengan belum/tidak ada, draf, atau terdaftar/*granted*

## 2.3 Tinjauan Pustaka

### 2.3.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media pembelajaran merupakan suatu alat, bahan atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam proses pembelajaran (Miftah 2013). Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan (*message*) dan gagasan yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa, sehingga dapat terjadinya proses belajar mengajar pada diri siswa (Cahyadi 2019). Tiga konsep yang mendasari batasan dalam media pembelajaran yaitu konsep komunikasi, sistem dan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan sederhana dan mudah dipahami, sehingga dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan situasi pembelajaran, karakteristik siswa, kompetensi yang harus dicapai,

ketersediaan media dan sumber belajar, tujuan pembelajaran serta kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut (Wavirotin& Yohanes 2016).

Secara garis besar, menurut Ramli (2012) fungsi dari media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu:

1. Membantu guru dalam bidang tugasnya

Media pembelajaran apabila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya.

2. Membantu para siswa

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu siswa dalam meningkatkan daya kepehaman, mempercepat daya cerna, merangsang daya berpikir, membantu merangsang kegiatan kejiwaan, membantu memahami secara integral, membantu memperjelas pengalaman langsung, membangkitkan daya kognitif, afektif dan psikomotor serta memperkuat daya ingat siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3. Memperbaiki proses belajar mengajar

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, seperti dapat meningkatkan hasil yang akan dicapai oleh siswa dengan cara meningkatkan kualitas dan kuantitasnya atau dapat mencapai hasil yang maksimal dengan cara menggantinya.

### **2.3.2 Digital Storyboard**

Sebuah *storyboard* media interaktif dapat digunakan dalam antarmuka grafik pengguna untuk rancangan rencana desain sebuah website atau proyek interaktif sebagaimana alat visual untuk perencanaan isi. Sebaliknya, sebuah *site map* (peta) atau *flow chart* (diagram alur) dapat lebih bagus digunakan untuk merencanakan arsitektur informasi, navigasi, links, organisasi dan pengalaman pengguna, terutama urutan kejadian yang susah diramalkan atau pertukaran audiovisual kejadian menjadi kepentingan desain yang belum menyeluruh. Salah satu keuntungan menggunakan *Storyboard* adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita

untuk memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih dalam. Kilas balik, secara cepat menjadi hasil dari pengaturan *Storyboard* secara kronologis untuk membangun rasa penasaran dan ketertarikan. Seorang pembuat *Storyboard* harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, mereka harus mengetahui berbagai film dengan pengertian tampilan yang bagus, komposisi, gambaran berurutan dan editing. Mereka harus mampu untuk bekerja secara sendiri atau dalam sebuah bagian tim. Mereka harus mampu menerima arahan dan juga bersiap membuat perubahan terhadap hasil kerja mereka (Waryanto 2005)

### **2.3.3 Software berteknologi ZUI (Prezi)**

Prezi dikembangkan pada tahun 2007 sebagai alat visualisasi arsitektur dan dipublikasi pada tahun 2009 Adam Somlai Fischer dan Peter Halacsy (Rais 2019). Program ini berfungsi untuk membuat animasi objek, presentasi, animasi iklan, permainan, pendukung aplikasi lain, serta pembuatan film animasi (Wahyudi 2014). Prezi memiliki teknologi ZUI sehingga pengguna mampu memperbesar dan memperkecil tampilan sehingga presentasi terlihat dinamis sebab kanvas dapat diperkecil, diperbesar, bahkan diputar sejauh 360° (Yusuf 2014).

Selain itu, Prezi merupakan aplikasi yang berbasis Adobe Air, sehingga video maupun animasi flash bisa dijalankan lebih ringan daripada menggunakan Power Point. Beberapa keunggulan Prezi tersebut dapat memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menuangkan kreativitasnya dalam pembuatan media presentasi. Prezi pada awalnya merupakan perangkat lunak berbasis internet SaaS (*Software as a Service*) yang hanya bisa digunakan secara online namun saat ini pengguna sudah bisa menggunakan aplikasi ini secara offline setelah diluncurkan Prezi Desktop. Pengunduhan Prezi masih berbayar, oleh sebab itu pengguna dapat mengunduh Prezi Trial selama 30 hari.

Prezi dapat digunakan tidak hanya sebagai media presentasi tetapi juga sebagai alat eksplorasi berbagai ide di kanvas virtual (zoomable canvas). Adanya kanvas virtual memungkinkan pengguna untuk tidak perlu berpindah slide, pengguna cukup bekerja hanya dengan satu kanvas besar yang dapat disisipkan gambar, video, teks dan lain-

lain sebab pengguna dapat membuat slide pada setiap kalimat dengan animasi gerak yang dinamis dan variatif (Prayoga, 2013). Pengguna juga dapat bereksplorasi pada bagian kanvas virtual tersebut hingga bagian yang sangat kecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan terlihat jelas. Selain itu Prezi dapat disisipkan file Flash, Power Point, Pdf bahkan video dari aplikasi online seperti You Tube, yaitu dengan cara menyalin alamat video tersebut ke bagian kanvas yang akan disisipkan sedemikian sehingga video yang berasal dari You Tube tersebut dapat diputar saat presentasi sedang dijalankan. Hal tersebut mampu menunjang kemudahan untuk menyusun slide presentasi serta file dapat diunduh kedalam bentuk file executable (exe) (Epinur dkk, 2014).

Salah satu kelebihan prezi adalah dapat menampung berbagai jenis gaya belajar, karena Prezi didesain agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi seperti animasi *hand writing*, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih nyata serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Rosadi, 2013). Prezi juga merupakan aplikasi presentasi digital yang cukup unik karena memiliki bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya (Yusuf 2014). Prezi dapat digunakan untuk membuat presentasi linier (terstruktur) dengan cara membangun jalur navigasi presentasi, maupun non-linier seperti peta pikiran (*mind map*) dengan mengelompokkan objek-objek ke dalam bingkai-bingkai kemudian menentukan ukuran dan posisinya dengan cara mengitari dan menyorot objek-objek tersebut Settle dalam Antika dan Suprianto 2016). Sebagai media presentasi non-linier, Prezi dapat menyajikan tampilan dari berbagai arah sesuai yang dikehendaki (Suharjanto 2013). Hal ini berbeda dengan Power Point yang merupakan media presentasi linier yang disajikan secara konsisten dari awal hingga akhir slide.

### **BAB 3. METODE PELAKSANAAN**

Metode kegiatan dalam rangka pendampingan pembuatan digital storyboard berteknologi ZUI sebagai media pembelajaran inovatif adalah melalui beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Ceramah

Kegiatan ini dilakukan di awal kegiatan, dilakukan oleh dosen untuk memberikan wawasan kepada guru tentang media pembelajaran digital, salahsatunya adalah digital storyboard. Kegiatan dilanjutkan dengan memperlihatkan contoh storyboard yang dapat digunakan pada pembelajaran kemudian bagaimana pemanfaatannya di kelas.

b. Workshop

Setelah guru mendapatkan wawasan tentang digital storyboard, guru melakukan workshop untuk melakukan perancangan desain storyboard berdasarkan KI dan KD mata pelajaran yang diajar oleh guru tersebut. Workshop dilanjutkan dengan melakukan pendampingan kepada guru tentang pengenalan software prezi dan bagaimana cara mengoperasikannya untuk membuat digital storyboard. Setelah guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan menggunakan software prezi, maka para guru tersebut melakukan praktek pembuatan storyboard digital.

c. Kegiatan Mandiri

Setelah guru mengikuti workshop, guru menyelesaikan rancangan dan produk digital storyboardnya di rumah dengan terus berkonsultasi kepada narasumber jika ditemui kendala dalam pembuatannya. Kegiatan ini dilanjutkan dengan pembuatan RPP untuk 1 pertemuan dengan menggunakan digital storyboard sebagai media pembelajaran. Kegiatan pembimbingan ini dilakukan melalui e-mail atau whatsapp grup yang dibentuk.

d. Presentasi

Guru mempresentasikan hasil digital storyboard dan RPP yang sudah dibuat secara mandiri kemudian dikritisi oleh teman sejawat, dan diberi masukan oleh dosen.

e. Pendampingan

Guru mengimplementasikan digital storyboard berdasarkan RPP yang sudah direvisi sesuai masukan dan saran dari teman sejawat dalam pembelajaran, kemudian melaporkan hasilnya.

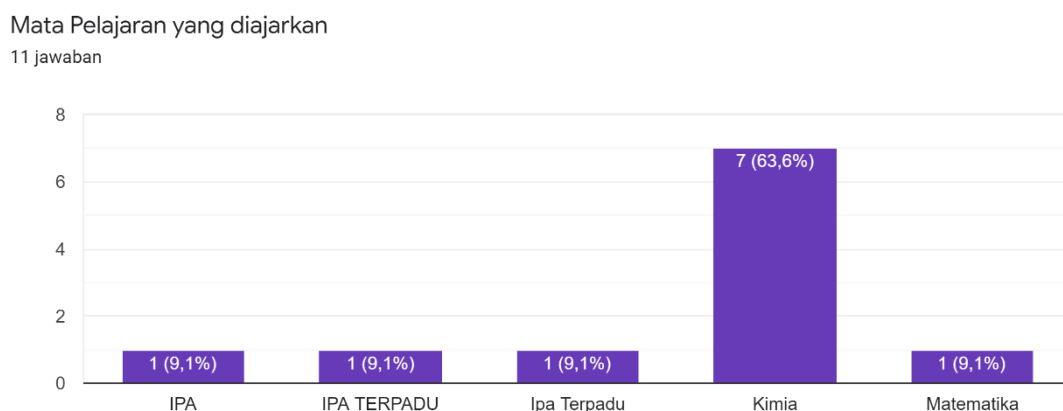
Institusi yang terlibat dalam penelitian ini adalah Universitas Lampung dalam hal ini diwakili oleh LPPM Unila, Guru SMP maupun SMA yang ada di provinsi Lampung, dan sekolah asal dari guru peserta pelatihan. Peran LPPM Unila adalah memfasilitasi

kegiatan pelatihan berupa dana, peran guru adalah sebagai subjek penelitian, peran sekolah adalah memberi izin bagi guru untuk mengikuti pelatihan.

Evaluasi dilakukan pada tahap awal kegiatan berupa pretes, di akhir kegiatan berupa postes dan presentasi dan penilain produk. Materi pretes dan postes meliputi pengetahuan tentang media pembelajaran digital, digital storyboard dan software prezi. Kriteria keberhasilan kegiatan meliputi nilai postes. Kegiatan pelatihan dinyatakan berhasil apabila minimal 80% peserta memperoleh nilai postes  $\geq 75$  dan menyelesaikan produk dengan kriteria baik.

#### **BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara daring via google meet pada 5 Oktober 2021. Kegiatan yang melibatkan 11 orang guru dari berbagai bidang studi diantaranya adalah bidang studi Kimia, IPA terpadu, IPA dan Matematika (Gambar 1) yang berasal dari berbagai Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Lampung antara lain Bandar Lampung, Lampung Tengah, Tulang Bawang, Tulang Bawang Barat, Pesawaran, Way Kanan dan Lampung Selatan. Daftar nama peserta dapat dilihat di Tabel 1. Kegiatan ini berlangsung 1 hari dengan agenda pelatihan dan praktek langsung pembuatan media pembelajaran dengan program prezi.



Gambar 1. Mata Pelajaran yang diajarkan oleh peserta di sekolah

Tabel 1. Daftar nama peserta pengabdian

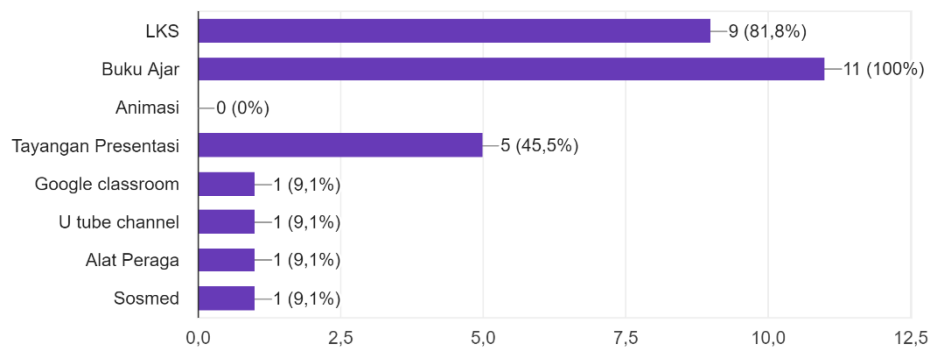
No	Nama	Asal Instansi	Mata Pelajaran yang diajarkan
1	Umi Masruroh	SMAN 1 Tumijajar	Kimia
2	Mutia Aprilia	SMK Negeri 5 Bandar Lampung	Kimia
3	Nova Ervina, S.Pd,M.M.	SMAN 3 Menggala	Kimia
4	Dwi Oktaviani	SMP Rasman Mulya	IPA TERPADU
5	Rini	SMPN 1 Natar	IPA
6	Indah Mayasari	SMA Gajah Mada Bandar Lampung	Kimia
7	Susi amin nofrenti	SMP Rasman Mulya	Ipa Terpadu
8	Enggarwati	SMA Negeri 1 Terusan Nunyai	Kimia
9	Nova Ervina, S.Pd. M.M	SMAN 3 Menggala	Kimia
10	Ika Wulandari	SMA N 1 Seputih Agung	Kimia
11	Vilia Agustina	SMPN 5 Blambangan Umpu	Matematika

#### 4.1 Evaluasi Awal Kegiatan

##### 4.1.1 Hasil Angket

Pada awal kegiatan, peserta diberikan angket dan pretes untuk mengetahui latar belakang atau pengetahuan dasar guru tentang media dan pengintegrasian TIK dalam pembelajaran dan sejauh mana pengetahuan guru penggunaan program prezi dalam pembelajaran. Angket yang diberikan terdiri dari 6 pertanyaan. Pada pertanyaan media yang digunakan dalam pembelajaran selama ini, sebagian besar guru menjawab menggunakan buku ajar dan LKS dan sebagian lain menjawab menggunakan media tambahan berupa tayangan presentasi, google classroom, youtube channel, alat peraga dan sosmed. Hasilnya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.





Gambar 2. Jawaban angket no 1

Pada Pertanyaan no 2, semua guru sudah mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran. Hal ini tidak lepas dari tuntutan mengajar di era Pandemi sekarang dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring dan luring. Dalam hal pengintegrasian, sebagian guru menjawab mengintegrasikan TIK dalam bentuk media pembelajaran berbasis powerpoint, pembuatan soal dan pembuatan video pembelajaran. namun tidak ada peserta yang pernah menggunakan program prezi.

Pengintegrasian TIK dalam pembelajaran dihadapkan pada berbagai kesulitan yang dihadapi para guru. Berdasarkan jawaban angket, kesulitan guru antara lain fasilitas teknologi, waktu, kerumitan pembuatan, sulitnya koordinasi dengan siswa, kesulitan dalam mencari informasi mengenai program yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, kelengkapan sarana dan prasarana, serta kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

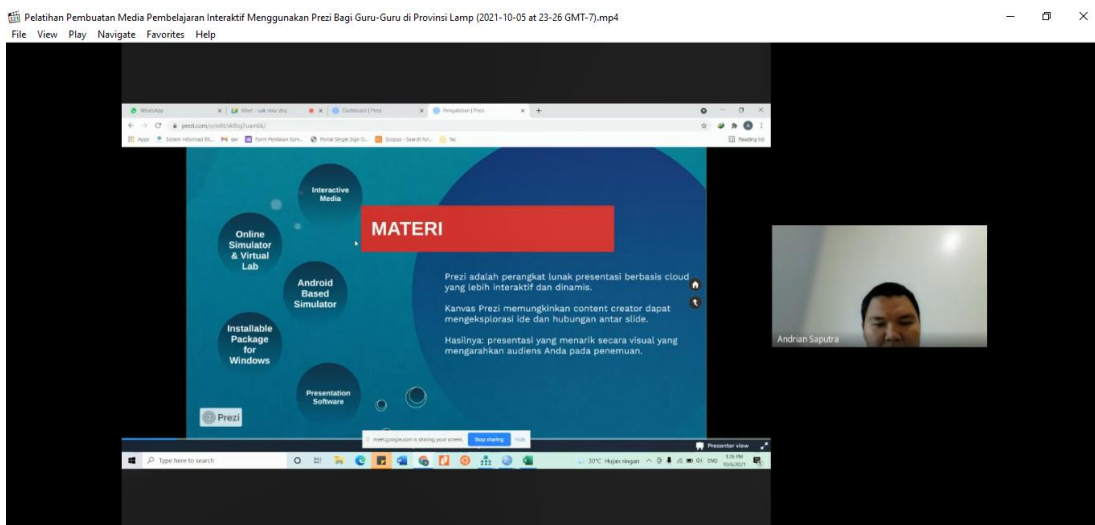
#### 4.1.2 Hasil pretes

Berdasarkan hasil pretes, diketahui semua peserta belum pernah menggunakan program Prezi dalam membuat media pembelajaran, sehingga tidak ada guru yang dapat menjawab pretes.

#### 4.2 Deskripsi pelaksanaan kegiatan

Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui google meet. Kegiatan ini diawali dengan pemberian angket dan pretes yang harus diisi oleh peserta untuk mengetahui

sejauh mana pengetahuan dan kemampuan awal peserta. Selanjutnya kegiatan ini dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi 1 dengan tema media pembelajaran interaktif dan pengenalan program prezi oleh pemateri 1 dan sesi 2 dengan tema praktek menggunakan prezi dalam membuat media pembelajaran interaktif oleh pemateri 2. Pada kedua sesi tersebut dibuka juga tanya jawab, sehingga peserta langsung dapat mengemukakan pertanyaan pada saat sesi berlangsung.

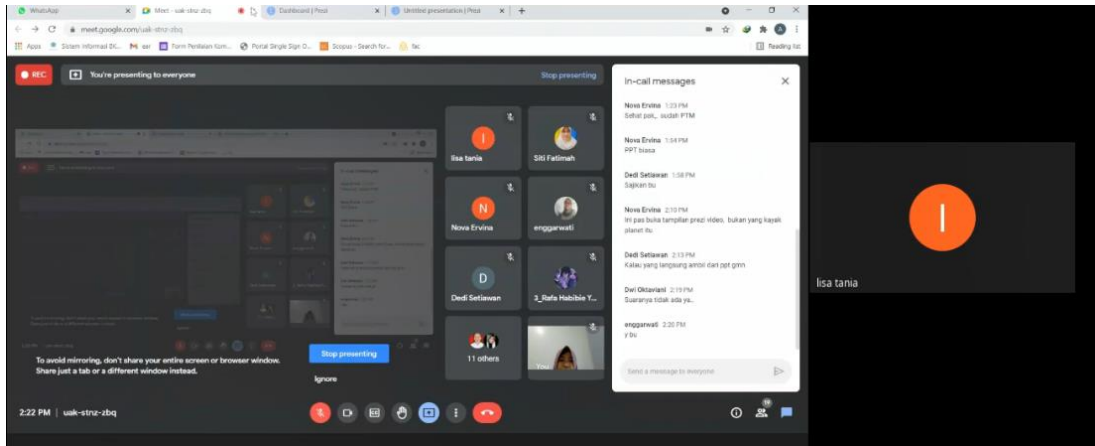


Gambar 3. Pemateri 1 sedang menyampaikan materi



Gambar 4. Pemateri 2 sedang menyampaikan materi

Peserta menyimak materi yang disampaikan dan nampak antusias, terlihat dari aktifnya para peserta bertanya pada forum baik secara langsung maupun melalui kolom chat yang disediakan.



Gambar 5. Peserta mengajukan pertanyaan melalui chat

Setelah menyimak penjelasan dari pemateri, peserta diajak langsung untuk mempraktekkan cara membuat media pembelajaran menggunakan prezi sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Awalnya peserta masih kesulitan dalam menjalankan program prezi, hal ini disebabkan program ini masih baru bagi mereka sehingga butuh penyesuaian. Peserta aktif bertanya jika menemui kendala dalam menjalankan program ini.

#### 4.3 Evaluasi Akhir Kegiatan

Setelah mempraktekkan, peserta diminta untuk menampilkan hasil pembuatan media pembelajaran yang mereka buat, namun karena keterbatasan waktu, media pembelajaran yang peserta buat masih sangat minimal, sehingga peserta diminta melanjutkan masing-masing sesuai pelatihan. Kemudian peserta diminta menjawab postes yang sudah disediakan. Dari jawaban peserta, semua peserta sudah mampu menjawab soal postes dengan persentase rata-rata 85%, sehingga dapat dikatakan semua peserta telah mampu menggunakan program prezi dengan baik.

#### 4.4 Faktor Pendukung Kegiatan

Kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik karena adanya bantuan dan dukungan banyak pihak. Adapun faktor pendukung kegiatan ini yaitu:

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Unila yang telah memberikan dukungan untuk kelancaran kegiatan.
2. Pimpinan FKIP yang telah memberikan izin dan dukungan kepada tim pelaksana

4. Antusiasme dari para guru dari berbagai mata pelajaran dalam mengikuti kegiatan dengan aktif sampai akhir kegiatan.

#### **4.5 Kendala Kegiatan**

Adapun kendala yang ditemui dalam pelaksanaan yaitu terbatasnya waktu pelatihan sehingga masih banyak kendala yang belum bisa teratasi langsung oleh tim pelaksana kegiatan

### **BAB 5. KESIMPULAN DAN TINDAK LANJUT**

Dari hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dan analisis data terkait dapat diperoleh kesimpulan bahwa para peserta yakni guru-guru SMA/SMK/MA dan SMP/MTs di Provinsi Lampung belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai terkait pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan program Prezi. Selanjutnya, hasil akhir pengabdian ini sebagian besar peserta sudah mencapai target luaran pengabdian ini dengan baik.

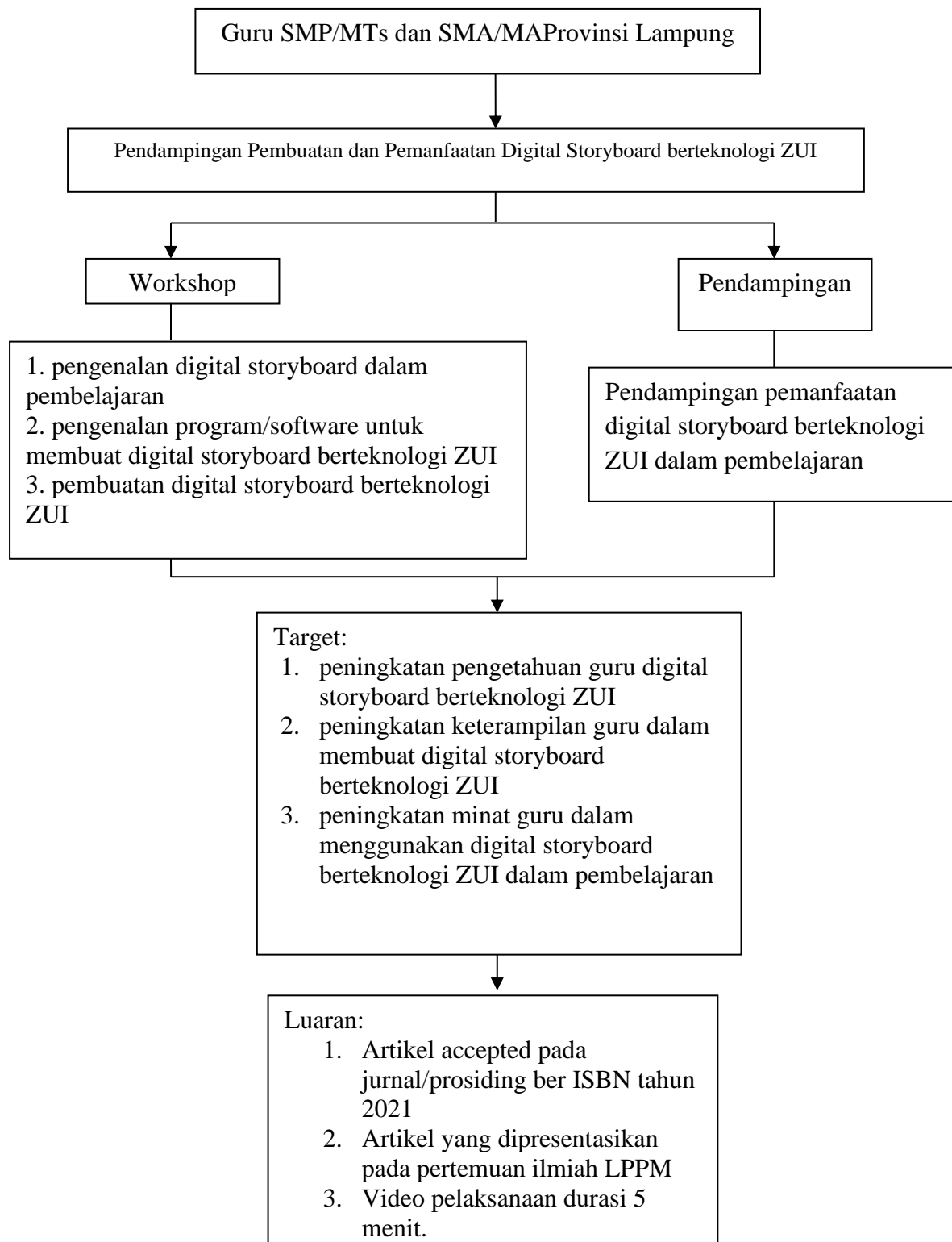
### **DAFTAR PUSTAKA**

- Antika, Y., & Suprianto, B, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian Op Amp Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5(2).
- Cahyadi, A, 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia, Serang.
- Domagk, S., Schwartz, R.N. and Plass, J.L., 2010. Interactivity in multimedia learning: An integrated model. *Computers in Human Behavior*, 26(5), pp.1024-1033.
- Epinur, E., Wilda, S., & Adriyani, A, 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Elektrokimia Untuk Kelas XII SMA N 8 Kota Jambi dengan Menggunakan Software Prezi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*. 6(1).

- Kalet, A.L., Song, H.S., Sarpel, U., Schwartz, R., Brenner, J., Ark, T.K. and Plass, J., 2012. Just enough, but not too much interactivity leads to better clinical skills performance after a computer assisted learning module. *Medical teacher*, 34(10), pp.833-839.
- Kennedy, G., 2004. Promoting cognition in multimedia interactivity research. *Journal of Interactive Learning Research*, 15(1), pp.43-61.
- Mayer, R.E. and Chandler, P., 2001. When learning is just a click away: Does simple user interaction foster deeper understanding of multimedia messages?. *Journal of educational psychology*, 93(2), p.390.
- Mayer, R.E., Dow, G.T. and Mayer, S., 2003. Multimedia learning in an interactive self-explaining environment: What works in the design of agent-based microworlds?. *Journal of educational psychology*, 95(4), p.806.
- Miftah, M 2013, Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, *Jurnal KWANGSAN*, 1: 95-105.
- Perron, B. and Stearns, A., 2010. A review of a presentation technology: Prezi. *Research on Social Work Practice*, 1-2.
- Prayoga, A. M., & Santoso, S, 2013. Penggunaan Media Prezi Dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE) UNS*. 1(2). 1-8.
- Rais, M., 2019. Pengaruh penggunaan multimedia presentasi berbasis prezi dan gaya belajar terhadap kemampuan mengingat konsep. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*. 2(1).
- Ramli, M., 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press. Banjarmasin.
- Strasser, N., 2014. Using Prezi in higher education. *Journal of College Teaching & Learning (TLC)*, 11(2), pp.95-98.
- Suharjanto, A., 2013. Penerapan Media Pembelajaran dengan Penggunaan Software Prezi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret*. 2(1).
- Tabbers, H.K. and de Koeijer, B., 2010. Learner control in animated multimedia instructions. *Instructional Science*, 38(5), pp.441-453.
- Ustun, A.B., 2019. Students' experiences in learning and using Prezi in higher education. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(3), pp.928-946.

- Wahyudi, D., 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak Dengan Program Prezi (Studi Di Smp Muhammadiyah 2 Mlati Sleman Tahun Ajaran 2013-2014). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*. 1(1), 146-161.
- Waryanto, N.H., 2005. *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif*. Makalah Dalam Kegiatan Workshop Media Pembelajaran. Yogyakarta 25-27 juli 2005
- Wavirotin, C. Z. & Yohanes, H. S., 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Elektronik (*E-Book*) untuk Mata Pelajaran Ekonomi dengan Pokok Bahasan Perdagangan Internasional Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Talun Blitar. *JPE*. 9: 124-131.
- Yusuf, R.M., 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 3(2).

## Tahapan Kegiatan







# Angket Pengabdian

Selamat datang calon peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan prezi bagi guru-guru di Provinsi Lampung. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab pertanyaan berikut. Jawablah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya. Atas kesediaannya kami ucapkan terima kasih.

---

\* Wajib

1. Email \*

---

2. Nama \*

---

3. Asal Instansi \*

---

4. email \*

---

5. No WA \*

---

6. Mata Pelajaran yang diajarkan \*

---

7. Media pembelajaran apakah yang Bapak/Ibu gunakan selama mengajar? \*

*Centang semua yang sesuai.*

LKS

Buku Ajar

Animasi

Tayangan Presentasi

Yang lain:  \_\_\_\_\_

8. Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan program prezi sebelumnya? \*

*Tandai satu oval saja.*

Ya      *Langsung ke pertanyaan 9*

Tidak      *Langsung ke pertanyaan 16*

**Pretes**

9. Produk apa yang pernah Bapak/Ibu buat menggunakan prezi?

---

---

---

---

---

10. Menurut Bapak/Ibu fitur apa yang paling menarik/keunggulan dari prezi \*

---

---

---

---

---

11. Dapatkah kita mengconvert dari file ppt ke prezi?

*Tandai satu oval saja.*

Ya

Tidak

12. Produk apa saja yang dapat dihasilkan menggunakan prezi \*

*Centang semua yang sesuai.*

Prezi video/ video pembelajaran

Infografis

Peta interaktif

Tayangan presentasi

Unggahan media sosial

Banner/poster

Grafik

13. Dapatkah kita membuat presentasi untuk video conference dengan Prezi?

*Tandai satu oval saja.*

Ya

Tidak

14. Bagaimanakah cara mengubah layout slide presentasi? \*

---

---

---

---

---

15. Bagaimanakah kita membagikan hasil yang sudah kita kerjakan di prezi ke peserta didik?

---

---

---

---

---

### Bagian Tanpa Judul

16. Sudahkah Bapak/Ibu mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran? \*

*Tandai satu oval saja.*

- Sudah    *Langsung ke pertanyaan 18*
- Belum    *Langsung ke pertanyaan 17*

### Jika Belum

17. Mengapa belum mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran? \*

---

---

---

---

---

*Langsung ke pertanyaan 21*

### Jika sudah

18. Dalam bentuk apa pengintegrasian TIK dalam pembelajaran Bapak/Ibu? \*

---

---

---

---

---

19. Program apa saja yang sudah pernah Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran? \*

---

---

---

---

---

20. Kesulitan apa yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran? \*

---

---

---

---

---

*Langsung ke pertanyaan 21*

Penutup

21. Saran tema kegiatan yang akan datang \*

---

---

---

---

---

---

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir