



Biogenerasi Volume 10, no 2, 2025

Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi

<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI EMAZE TENTANG MATERI EKOSISTEM UNTUK PESERTA DIDIK SMAN 1 LUHAK NAN DUO

Firma Putri, Universitas Negeri Padang, Indonesia
Heffi Alberida, Universitas Negeri Padang, Indonesia
Relsas Yogica, Universitas Negeri Padang, Indonesia
Ria Anggryani, Universitas Negeri Padang, Indonesia
*Corresponding author E-mail: firmaputri587@gmail.com

Abstract

The Emaze learning media is a presentation tool that can be accessed through a computer or smartphone connected to the internet for usage. The aim of this research is to produce an interactive learning media using the Emaze application on the ecosystem material for students in class X Fase E at SMAN 1 Luhak Nan Duo that is valid and practical. The research type used is development, commonly known as R&D (Research and Development). The research sample is the class X Fase E at SMAN 1 Luhak Nan Duo. The data from the research were analyzed using qualitative data analysis and quantitative data analysis. The research results indicate that students agree with the development of learning media using the Emaze application, and 0% of students strongly disagree with the development of learning media using the Emaze application.

Keywords: *Emaze, Research & Development, Learning Media*

Abstrak

Media pembelajaran *Emaze* merupakan sebuah media persentase yang dapat diakses melalui computer atau *smartphone* yang terhubung ke internet untuk menggunakannya. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Emaze* pada materi ekosistem untuk peserta didik kelas X Fase E SMAN 1 Luhak Nan Duo yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang biasa dikenal dengan R & D (*Research and Development*). Sampel penelitian ini adalah kelas kelas X Fase E SMAN 1 Luhak Nan Duo. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik setuju dengan dikembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze*, dan 0% peserta didik sangat tidak setuju dengan dikembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze*.

Kata Kunci: *Emaze, Research & Development, Media Pembelajaran*

©2025 Universitas Cokroaminoto Palopo

Correspondence Author:
Kampus 1 Universitas Negeri Padang .
Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar.

p-ISSN 2573-5163
e-ISSN 2579-7085

1048

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang harus dilakukan oleh setiap individu tanpa memandang ras, suku, agama, ataupun hal lainnya. Pendidikan terus berkembang pesat dari masa ke masa hingga membawa perubahan cara pandang dalam pembelajaran yang ditandai dengan perubahan program pendidikan melalui media dan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Sodik, 2020). Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan yang diperoleh baik dari lembaga formal maupun informal guna menghasilkan individu yang berkualitas. Individu berkualitas dapat dilihat dari peningkatan kualitas hidup dengan terus belajar dan memiliki keterampilan untuk menunjang masa depan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa (Inanna, 2018).

Upaya yang dilakukan pemerintah dalam menyelenggarakan pendidikan yang bermutu antara lain dengan penerepan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran yang bertujuan untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan sesuai dengan perkembangan di era perubahan industry 4.0 (Anita & Astuti, 2022). Perubahan kurikulum diperlukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, maka pembelajaran yang mendukung sesuai dengan perkembangan teknologi, budaya, visi misi sekolah serta kebutuhan peserta didik sangat besar pengaruhnya bagi keberhasilan peserta didik. Faktor-faktor yang akan mempengaruhi perhatian peserta didik meliputi; minat, keahlian (fisik dan mental); karakteristik pribadi, intensitas stimulus, keagamaan stimulus, warna, gerak, dan sistem penyajian yang menarik selain itu media pembelajaran juga berpengaruh terhadap perhatian peserta didik (Suprihartiningrum, 2016)

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran pada dasarnya berjalan seiring dengan perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi, keadaan dan pola belajar peserta didik juga ikut berkembang. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik (Pribadi, 2017).

Media menggunakan aplikasi *Emaze* memiliki banyak fungsi. Patone (2018), menyatakan bahwa aplikasi *Emaze* cukup efektif dalam melatih berfikir kreatif peserta didik. selain itu, aplikasi *Emaze* dapat menambah wawasan serta meningkatkan hasil belajar (Alita, 2017). Penggunaan media pembelajaran seharusnya bisa menarik perhatian dan minat bakat peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media lebih diperhatikan lagi apakah media itu yang digunakan sesuai dengan keinginan dan minat belajar peserta didik atau tidak (Faturrahman, 2014). Pengoperasian aplikasi *emaze* yaitu dengan menggunakan akun google pengguna *Emaze*, juga dilengkapi dengan fitur-fitur template 2D, 3D dan animasi (Aryuningsih, 2017). Kelebihan lainnya yaitu pada saat memasukkan video yang bersumber dari Youtube pengguna tidak perlu mengunduh videonya terlebih dahulu, namun bisa dengan memasukkan link URL dari Youtube kedalam slide ke aplikasi *Emaze* dan video tersebut akan otomatis muncul. Adapun kelemahan dari aplikasi *Emaze* ini adalah pengoperasiannya harus online, penggunaannya akan lebih lancar apabila menggunakan jaringan wifi (Sari, 2020).

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze* memiliki banyak keunggulan. Pembelajaran aplikasi *emaze* dapat menambah wawasan peserta didik secara praktis dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Alita, 2017). Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2020). Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze* memiliki umpan balik bagi peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Emaze* pada materi ekosistem untuk peserta didik kelas X Fase E SMAN 1 Luhak Nan Duo yang valid dan praktis.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan yang biasa dikenal dengan R & D (*Research and Development*). Penelitian dilakukan di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Negeri Padang (UNP) dan SMAN 1 Luhak Nan Duo pada semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah

dua orang dosen dari Departemen Biologi FMIPA UNP, guru Biologi SMAN 1 Luhak Nan Duo sebagai validator dan 30 orang peserta didik kelas X Fase E SMAN 1 Luhak Nan Duo. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze* tentang materi Ekosistem.

Data diambil dari penelitian ini merupakan data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian. Data primer dalam penelitian ini menyangkut dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan juga data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari proses lembar observasi wawancara kepada guru dan juga peserta didik yang dijadikan sebagai subjek penelitian pada tahap *define*. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil akhir validitas dan praktikalitas yang didapatkan dari proses validasi yang dilakukan *evaluate*. Teknik analisis data dilakukan melalui uji validitas berikut.

Tabel 1. Kriteria uji validitas

Kriteria pencapaian (%)	Tingkat validitas
<54	Tidak valid
55-64	Kurang valid
65-79	Cukup valid
80-89	Valid
90-100	<u>Sangat Valid</u>

Sumber: Purwanto (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik di fase E SMAN 1 Luhak Nan Duo untuk materi ekosistem memperoleh nilai paling rendah yaitu 50,85. Berdasarkan kriteria ketuntasan keterampilan tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka untuk rata-rata 50,85% masuk kategori belum mencapai sebagian besar ketuntas dan diperlukan remedial pada aspek-aspek tertentu.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi ekosistem karena kurang media pembelajaran berupa media interaktif yang dapat memvisualisasikan ekosistem secara jelas. Dengan itu penggunaan aplikasi *Emaze* dapat menjadi salah satu solusi untuk dikembangkan. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Emaze* di SMAN 1 Luhak Nan Duo belum pernah diterapkan kepada peserta didik dan belum pernah dikembangkan oleh guru.

Keefektifan dari penggunaan media pembelajaran *Emaze* dapat dilihat dari hasil uji validitas berdasarkan skala likert yang menunjukkan bahwa 28 orang peserta didik sangat setuju dengan dikembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze*, 2 orang peserta didik setuju dengan dikembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze*, 0 orang peserta didik tidak setuju dan sangat tidak setuju dengan dikembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze*. Berdasarkan data tersebut diperoleh nilai validitas penggunaan media pembelajaran *Emaze* adalah 90,33% yang termasuk ke dalam golongan sangat valid, sehingga layak digunakan dan dikembangkan.

Berdasarkan data ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang diperoleh di SMAN 1 Luhak Nan Duo, media pembelajaran biologi yang tersedia adalah media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point* buku-buku pendukung seperti modul atau bahan ajar, esiklopedia, papan tulis, LKPD, video-video dari YouTube tetapi tidak semua media pembelajaran yang tersedia praktis dan efektif digunakan bagi guru dan peserta didik. kenyataannya guru lebih dominan menggunakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft power point*, papan tulis, LKPD dan modul sehingga terkesan monoton bagi peserta didik dan dampak terhadap minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Sedangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze* dalam pembelajaran biologi di SMAN 1 Luhak Nan Duo belum tersedia dan belum pernah digunakan padahal jika ditinjau dari segi sarana dan prasarana yang tersedia di SMAN 1 Luhak Nan Duo, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze* sangat memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan *Emaze* mengharuskan perangkat komputer dalam keadaan *online* atau terkoneksi dengan internet terlebih dahulu. *Emaze* memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft office powerpoint* namun memiliki fitur yang lebih menarik dan canggih. Perbedaan dengan *Microsoft office powerpoint* adalah fitur pada *Emaze* lebih banyak seperti adanya fitur 3D, penggabungan dengan video *youtube* dan lain-lain (Alita, 2017).

Emaze merupakan sebuah media persentase yang dapat diakses melalui computer

atau *smartphone* yang terhubung ke internet untuk menggunakannya. *Emaze* dilengkapi dengan fitur-fitur yang akan membuat kita lebih mudah dan menarik dalam membuat slide persentase. Dibandingkan dengan aplikasi persentase lainnya seperti *powerpoint* yang biasa digunakan tidak terdapat efek 3D, tidak memiliki alat penerjemah otomatis dan tidak bisa membagikan persentase secara otomatis. Media *Emaze* didalamnya terdapat fitur-fitur 2D dan 3D, dapat membagikan persentase secara otomatis dan memiliki alat penerjemah secara otomatis (Salsabila, 2021).

Emaze adalah suatu alat persentase *online* maupun *offline* bagi orang yang ingin lebih dari apa yang bisa dilakukan oleh aplikasi persentase lainnya. *Online* untuk digunakan yang menjadi member *free*, sedangkan *offline* untuk penggunaan yang menjadi member *premium* (Salsabila, 2021). Penggunaan aplikasi *Emaze* sangat mudah dibanding *powerpoint* bagi pemula untuk membuat persentase yang menarik, karena fitur-fitur yang dimiliki aplikasi *Emaze* mudah digunakan. Pengguna tidak perlu mengunduh bahan persentasi seperti gambar atau video, pengguna hanya perlu searching lalu meng- *copy link* maka akan muncul video pada slide persentase (Sari, 2020). Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Emaze* yaitu: (1) penggunaan mudah bagi pemula, (2) template dilengkapi dengan efek 2D dan 3D, (3) terdapat layanan *cloud*, (4) layanan berbasis *web* yang dapat diakses melalui perangkat *desktop*, *leptop* dan *smartphone*, (5) bekerja baik pada semua jenis *browser* (Titin, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Emaze* tentang materi ekosistem untuk peserta didik kelas X SMA dengan kategori sangat valid dengan nilai uji validitas sebesar 90,33%. Saran untuk para guru bahwa sebaiknya selalu mencari informasi tentang teknologi-teknologi yang dapat menunjang dalam proses

pembelajaran. Peneliti mengharapkan kepada guru maupun calon guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *emaze* untuk peserta didik SMA untuk materi yang lainnya dan sesuai dengan kurikulum merdeka. Peneliti juga mengharapkan peneliti selanjutnya bisa melakukan uji efektifitas terhadap produk ini, sehingga dapat diketahui keefektifan produk ini dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Alita, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Emaze* terhadap Hasil Belajar Mata Pembelajaran Instalasi Motor Listrik. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Aryuningsih, D. (2017). *Emaze Membuat Presentasi Anda Menjadi Lebih Menarik*. Diakses 27 Maret 2022.
- Fatthurrohman, P. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: OT. Refika Aditama.
- Nisa, C. (2017). Efektivitas Media Persentase *Emaze* terhadap Peningkatan Kemampuan Spesial (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas IV SD Kayu Ambon II Lembang pada Matapelajaran Matematika). Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Patone, BA. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Emaze* untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Skripsi*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiskha*. 8(1):1-7.
- Salsabila, P. (2021). Pengaruh Media *Emaze* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi pada Mata Kuliah Akuntansi Perpajakan di Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiskha*. 9(1):137-147.