



**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *PREZI DEKSTOP*
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
PERUBAHAN KENAMPAKAN BENDA LANGIT
PADA SISWA KELAS IV SDN PESURUNGAN LOR 1
KOTA TEGAL**

Skripsi

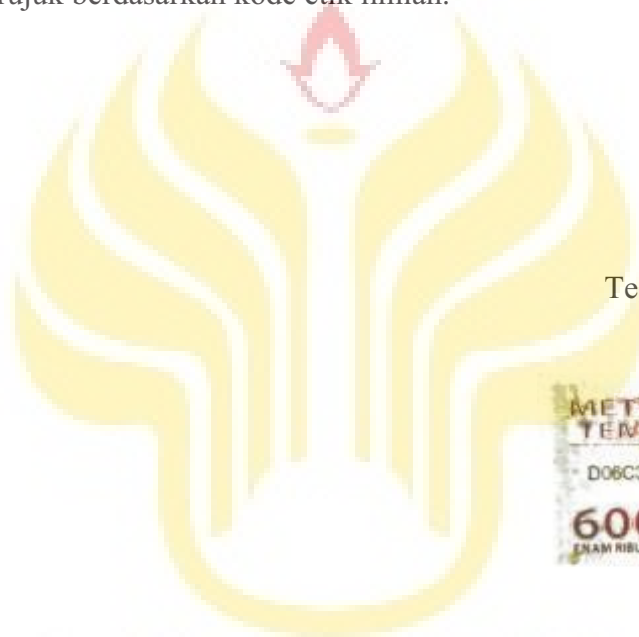
disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Dewi Insantika
1401412175
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Tegal, 23 Mei 2016

Penulis



Dewi Insantika

1401412172

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke Sidang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

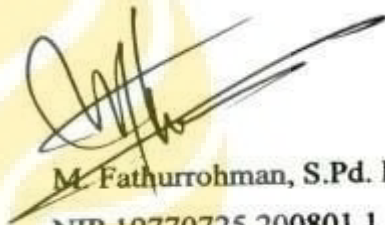
Tegal, 23 Mei 2016

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Mur Fatimah, S.Pd.,M.Pd.
NIP 19761004 200604 2 001



M. Fathurrohman, S.Pd. M.Sn.
NIP 19770725 200801 1 008



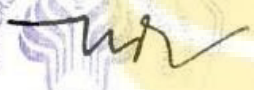
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Prezi Dekstop terhadap Minat dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Benda Langit pada Siswa Kelas IV SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal” oleh Dewi Insantika 1401412175, telah dipertahankan dihadapan panitia sidang ujian skripsi FIP UNNES pada tanggal 16 Juni 2016.

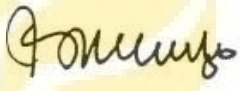
PANITIA UJIAN

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 19560427 198603 1 001

Sekretaris




Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji Utama



Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
NIP 19630923 198703 1 001

Penguji Anggota 1



M. Fathurrohman, S.Pd. M.Sn.
NIP 19770725 200801 1 008

Penguji Anggota 2



Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd.
NIP 19761004 200604 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ Karena sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (QS. Al-Insyirah: 5)
- ❖ Tidak ada kesuksesan yang bisa dicapai seperti membalikkan telapak tangan. Tidak ada keberhasilan tanpa kerja keras, keuletan, kegigihan, dan kedisiplinan. (Chairul Tanjung)
- ❖ Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran (yang kau jalani) yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa pedihnya rasa sakit. (Ali bin Abi Thalib)

Persembahan

Untuk kedua orangtuaku Bapak Samari dan Ibu Suniti, kedua adikku Muhammad Wahyudi dan Halimatus Sadiyah, yang selalu memberikan doa, nasehat, semangat, dan dukungan. Terimakasih.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, serta sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media *Prezi Dekstop* terhadap Minat dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Benda Langit pada Siswa Kelas IV SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Skripsi ini dapat tersusun dengan baik berkat bantuan dan bimbingan banyak pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES untuk menempuh pendidikan.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan wadah bagi penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.

5. Mur Fatimah, S.Pd.,M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 dan Moh Fathurrahman, S.Pd.,M.Sn., selaku dosen pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan saran kepada penulis.
7. Para dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal, yang telah banyak memberi masukan kepada penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Retno Heriyanti, S.Pd., Kepala SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal, dan Ahmad Nawawi, S.Ag., Kepala SDN Pesurungan Kidul 1 Kota Tegal yang telah memberikan izin untuk penelitian.
9. Siti Latifah, S.Pd.SD, guru kelas IV A dan Eni Purnamayati, S.Pd.SD, guru kelas IV B SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2012 yang saling memberikan ilmu pengetahuan, semangat, dan motivasi.
11. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi para pembaca pada khususnya.

Tegal, 23 Mei 2016

Penulis

ABSTRAK

Insantika, Dewi. 2016. *Keefektifan Penggunaan Media Prezi Dekstop terhadap Minat dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Benda Langit pada Siswa Kelas IV SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: 1. Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd., 2. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.

Kata Kunci: hasil belajar; minat belajar; media *Prezi Dekstop*

Mata pelajaran IPA membahas tentang alam dan seisinya. Kebanyakan siswa SD kurang tertarik dengan IPA karena proses pembelajaran IPA kurang memperhatikan karakteristik siswa SD. Sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya, siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Segala sesuatu yang dipelajari masih membutuhkan media yang nyata dan dekat dengan lingkungannya. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah media berbasis teknologi seperti media *Prezi Dekstop*. Hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media *Prezi Dekstop* efektif dalam meningkatkan minat maupun hasil belajar siswa pada tingkat menengah atas. Sedangkan pada tingkat sekolah dasar, penggunaan media *Prezi Dekstop* belum teruji keefektifannya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *Prezi Dekstop* terhadap minat dan hasil belajar perubahan kenampakan benda langit pada siswa kelas IV SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Pesurungan Lor 1 tahun ajaran 2015/2016 sejumlah 52 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan IVB sebagai kelompok kontrol. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik sampel jenuh. Desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, observasi, angket dan tes. Analisis data menggunakan uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene* untuk uji homogenitas, uji *independent sample t-test* dan uji pihak kanan melalui *one sampel t-test* untuk uji hipotesis serta uji *bivariate correlation* untuk menguji hubungan. Semua penghitungan diolah menggunakan SPSS versi 20.

Hasil uji hipotesis perbedaan minat belajar siswa melalui uji *Independent Samples T Test* menghasilkan nilai $t_{hitung} (2,228) > t_{tabel} (2,009)$ dengan signifikansi $0,030 < 0,05$ dan uji hipotesis keefektifan menggunakan uji *One Sampel T Test* $t_{hitung} (3,355) > t_{tabel} (2,064)$, maka H_0 ditolak. Sedangkan hasil uji hipotesis perbedaan hasil belajar siswa nilai $t_{hitung} (2,404) > t_{tabel} (2,009)$ dengan signifikansi $0,020 < 0,05$ dan uji hipotesis keefektifan menggunakan uji *One Sampel T Test* $t_{hitung} (3,196) > t_{tabel} (2,064)$, maka H_0 ditolak. Untuk menguji hubungan antara minat dan hasil menggunakan uji korelasi sederhana dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,800. Nilai $t_{hitung} (6,40) > t_{tabel} (2,069)$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media *Prezi Dekstop* efektif terhadap minat dan hasil belajar IPA dan terdapat hubungan yang sangat kuat antara minat belajar dan hasil belajar siswa pada penggunaan media *Prezi Dekstop*.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.5.1 Tujuan Umum	10
1.5.2 Tujuan Khusus	10
1.6. Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
2. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	13
2.1.1 Belajar.....	13
2.1.2 Faktor yang Memengaruhi Belajar	14
2.1.3 Minat Belajar	16
2.1.4 Hasil Belajar.....	18

2.1.5	Pembelajaran.....	21
2.1.6	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar (SD).....	23
2.1.7	Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	25
2.1.8	Pembelajaran IPA SD	26
2.1.9	Materi Perubahan Kenampakan Benda Langit	28
2.1.10	Media Pembelajaran.....	31
2.1.11	Klasifikasi Media Pembelajaran	32
2.1.12	Multimedia.....	35
2.1.13	Multimedia <i>Prezi Dekstop</i>	36
2.1.14	Membuat <i>Slide Presentasi</i> dengan <i>Prezi Dekstop</i>	39
2.1.15	Penggunaan Media <i>Prezi Dekstop</i> dalam Pembelajaran IPA	41
2.2	Hasil Penelitian yang Relevan	44
2.3	Kerangka Berpikir.....	48
2.4	Hipotesis Penelitian	51
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian	54
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	55
3.3	Populasi dan Sampel.....	55
3.3.1	Populasi.....	55
3.3.2	Sampel.....	58
3.4	Variabel Penelitian.....	59
3.4.1	Variabel Independen.....	59
3.4.2	Variabel Dependen.....	59
3.5	Data Hasil Penelitian.....	60
3.5.1	Sumber Data.....	60
3.5.2	Jenis Data	60
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	62
3.6.1	Wawancara.....	62
3.6.2	Observasi.....	63
3.6.3	Dokumentasi	63
3.6.4	Angket.....	64

3.6.5	Tes.....	65
3.7	Instrumen Penelitian	65
3.7.1	Pedoman Wawancara.....	66
3.7.2	Lembar Observasi	66
3.7.3	Angket.....	66
3.7.4	Rubrik	72
3.7.5	Soal-soal Tes.....	72
3.7.6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	79
3.8	Teknik Analisis Data.....	79
3.8.1	Analisis Deskriptif Data	79
3.8.2	Analisis Statistik Data.....	80
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	85
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	85
4.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian	92
4.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Media <i>Prezi Dekstop</i>	93
4.2.2	Hasil Tes Awal IPA Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	93
4.2.3	Deskripsi Data Variabel Minat Belajar Siswa	94
4.2.4	Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa	102
4.3	Analisis Statistika Data Penelitian.....	105
4.3.1	Uji Prasyarat Analisis	105
4.3.2	Uji Hipotesis	110
4.4	Pembahasan.....	121
4.4.1	Perbedaan Penggunaan Media <i>Prezi Dekstop</i> dan Media Gambar terhadap Minat Belajar Siswa	121
4.4.2	Perbedaan Penggunaan Media <i>Prezi Dekstop</i> dan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa	126
4.4.3	Keefektifan Penggunaan Media <i>Prezi Dekstop</i> terhadap Minat Belajar Siswa.....	128
4.4.4	Keefektifan Penggunaan Media <i>Prezi Dekstop</i> terhadap Hasil Belajar Siswa.....	131

4.4.5	Hubungan Minat dan Hasil Belajar dalam Penggunaan Media Prezi Desktop	132
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan	134
5.2	Saran	135
5.2.1	Bagi Siswa	135
5.2.2	Bagi Guru.....	136
5.2.3	Bagi Sekolah	136
5.2.4	Bagi Peneliti Lanjutan.....	137
	DAFTAR PUSTAKA	138
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	142



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata.....	57
3.2 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba	70
3.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket	71
3.4 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba	74
3.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	75
3.6 Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	76
3.7 Hasil Pengujian Daya Pembeda Soal.....	78
3.8 Koefisien Korelasi	84
4.1 Data Pengamatan Penggunaan Media <i>Prezi Dekstop</i> bagi Guru.....	87
4.2 Data Pengamatan Penggunaan Media <i>Prezi Dekstop</i> bagi Siswa.....	89
4.3 Data Pengamatan Penggunaan Media Gambar bagi Guru.....	91
4.4 Data Pengamatan Penggunaan Media Gambar bagi Siswa	92
4.5 Deskripsi Data Tes Awal IPA Siswa	93
4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal IPA	94
4.7 Deskripsi Data Variabel Minat Belajar Siswa	94
4.8 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	98
4.9 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	101
4.10 Deskripsi Data Hasil Belajar.....	102
4.11 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPA.....	103
4.12 Deskripsi Data Hasil Belajar Afektif.....	104
4.13 Distribusi Frekuensi Nilai Ranah Afektif Siswa.....	105
4.14 Hasil Uji Normalitas Nilai Minat Belajar Siswa.....	106
4.15 Hasil Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Siswa.....	107
4.16 Hasil Uji Homogenitas Nilai Minat Belajar Siswa	109
4.17 Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Siswa	110
4.18 Hasil Uji Hipotesis Nilai Minat Belajar Siswa	112
4.19 Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Siswa	114
4.20 Hasil Uji <i>One Sample T Test</i> Nilai Minat Belajar.....	116
4.21 Hasil Uji <i>One Sample T Test</i> Nilai Hasil Belajar.....	118
4.22 Hasil Pengujian <i>Bivariate Correlation</i>	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Tampilan Awal <i>Prezi</i>	39
2.2	Tampilan <i>Template</i>	39
2.3	Tampilan Halaman <i>Template</i>	40
2.4	Tampilan <i>Slide</i>	40
2.5	Tampilan <i>Toolbar Insert</i>	41
2.6	Tombol <i>Present, Open, Save, Undo, Redo</i>	41
2.7	<i>Slide</i> Macam-macam Benda Langit	42
2.8	<i>Slide</i> Perubahan Kenampakan Matahari	42
2.9	<i>Slide</i> Ciri-ciri Bintang	43
2.10	<i>Slide</i> Perubahan Kenampakan Bulan	43
2.11	<i>Slide</i> Fase-fase bulan	43
2.12	Bagan Kerangka Berpikir	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas IVA SDN Pesurungan Lor 01.....	142
2. Daftar Nama Siswa Kelas IVB SDN Pesurungan Lor 01	143
3. Daftar Nama Sampel Kelas Eksperimen.....	144
4. Daftar Nama Sampel Kelas Kontrol	145
5. Pedoman Pelaksanaan Penelitian.....	146
6. Silabus Pembelajaran	147
7. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen	148
8. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol.....	154
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas Eksperimen.....	160
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas Kontrol	175
11. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Minat Belajar	190
12. Angket Uji Coba Minat Belajar	191
13. Lembar Validasi Angket Minat Belajar Oleh Penilai Ahli 1	193
14. Lembar Validasi Angket Minat Belajar Oleh Penilai Ahli 2.....	196
15. Hasil Uji Validitas Angket.....	199
16. Hasil Uji Reliabilitas Angket	200
17. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	201
18. Angket Minat Belajar	202
19. Hasil Nilai Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	203
20. Hasil Nilai Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	204
21. Angket Penilaian Ranah Afektif	205
22. Lembar Validasi Oleh Penilai Ahli 1	206
23. Lembar Validasi Oleh Penilai Ahli 2.....	208
24. Nilai Afektif Siswa Kelas Eksperimen	210
25. Nilai Afektif Siswa Kelas Kontrol.....	211
26. Soal Ranah Psikomotor.....	212
27. Lembar Validasi Penilaian Psikomotor Oleh Penilai Ahli 1	213
28. Lembar Validasi Penilaian Psikomotor Oleh Penilai Ahli 2	214
29. Nilai Psikomotor Siswa Kelas Eksperimen	215

30.	Nilai Psikomotor Siswa Kelas Kontrol	216
31.	Pedoman Wawancara.....	217
32.	Kisi-Kisi Soal Uji Coba	218
33.	Lembar Validasi Oleh Penilai Ahli 1	220
34.	Lembar Validasi Oleh Penilai Ahli 2.....	224
35.	Soal Uji Coba.....	228
36.	Analisis Butir Soal	235
37.	Hasil Uji Validitas Soal	238
38.	Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	239
39.	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	240
40.	Hasil Analisis Daya Beda Soal	241
41.	Kisi-Kisi Soal Tes Awal Dan Akhir	242
42.	Soal Tes Awal Dan Akhir	244
43.	Nilai Tes Awal Dan Akhir Kelas Eksperimen.....	248
44.	Nilai Tes Awal Dan Akhir Kelas Kontrol.....	249
45.	Nilai Gabungan Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotor Kelas Eksperimen	250
46.	Nilai Gabungan Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotor Kelas Kontrol	251
47.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Media Prezi bagi Guru di Kelas Eksperimen	252
48.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Media Prezi bagi Siswa di Kelas Eksperimen.....	253
49.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Media Gambar bagi Guru di Kelas Kontrol.....	254
50.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Media Gambar bagi Siswa di Kelas Kontrol.....	255
51.	Hasil Uji Normalitas Nilai Minat Belajar Siswa.....	256
52.	Hasil Uji Homogenitas Nilai Minat Belajar Siswa	257
53.	Hasil Uji Hipotesis (Uji T) Nilai Minat Belajar Siswa	258
54.	Hasil Pengujian One Sample T Tes Nilai Minat Belajar Siswa.....	259

55.	Hasil Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Siswa.....	260
56.	Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Siswa	261
57.	Hasil Uji Hipotesis (Uji t) Nilai Hasil Belajar Siswa	262
58.	Hasil Pengujian <i>One Sample t Test</i> Nilai Hasil Belajar Siswa	263
59.	Hasil Uji korelasi minat dan hasil belajar kelas eksperimen	264
60.	hasil uji korelasi minat dan hasil belajar kelas kontrol	265
61.	Foto Pembelajaran di Kelas Eksperimen	266
62.	Foto Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	267
63.	Surat Ijin dan Keterangan Penelitian	268



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hak bagi seluruh warga negara Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar (UUD) Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pendidikan yang dimaksud yakni:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1).

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi beberapa jalur, salah satunya yaitu jalur pendidikan formal. Pendidikan formal terdiri dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pelaksanaan pendidikan formal harus berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 dan berfungsi serta bertujuan sebagaimana disebutkan dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3:

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Demi tercapainya fungsi dan tujuan pendidikan tersebut, pendidikan di Indonesia harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 disebutkan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Kurikulum untuk jenjang pendidikan dasar menurut PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 1 terdiri dari lima kelompok mata pelajaran. Salah satunya yakni kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dimaksudkan agar siswa mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri. Pelaksanaan pembelajaran tentang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi harus mengacu pada tujuan tersebut, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Oleh karena itu, mata pelajaran IPA dapat memberikan kontribusi positif tercapainya masyarakat yang cerdas dan bermartabat melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah pada siswa. Dengan demikian, IPA dapat menyokong tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan nasional dapat tercapai bilamana antarkomponen pembelajaran saling mendukung selama proses pembelajaran baik guru, siswa,

media, maupun model pembelajaran. Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat berhasil dengan maksimal. Pembelajaran yang dirancang harus memperhatikan peran guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pusat pembelajaran. Selain itu, penggunaan model dan media pembelajaran pun cukup berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model maupun media yang digunakan guru haruslah sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan siswa, sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Menurut teori Piaget dalam Trianto (2007: 15), siswa sekolah dasar usia 7 sampai 11 tahun berada pada tahap operasional konkret yakni tahap perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir logis. Segala sesuatu yang dipelajari, masih membutuhkan media yang nyata dan dekat dengan lingkungannya. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran, selain itu dengan penggunaan media pembelajaran anak lebih tertarik terhadap hal yang dipelajari dan dapat lebih menguasai bahan pelajaran.

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2014: 19) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat besar terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar di kelas. Pentingnya media pembelajaran juga dikemukakan oleh Sudjana (2010) dalam Arsyad (2014: 20) bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar siswa dalam

pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya membutuhkan media yang dapat menyampaikan tujuan pembelajaran.

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran menjadi sangat bervariasi. Salah satunya adalah media berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Seperti yang dikatakan oleh Uno dan Lamatenggo (2010: 61), bahwa kecenderungan dunia pendidikan di Indonesia di masa mendatang adalah penggunaan perangkat-perangkat teknologi informasi interaktif dalam pendidikan. *Computer Based Education* (CBE) atau pendidikan berbasis komputer merupakan salah satu akibat pengaruh perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Implikasi CBE dalam pendidikan adalah penggunaan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kebanyakan guru belum menggunakan media berbasis komputer dan lebih memilih media yang lebih sederhana misalnya media gambar. Penggunaan media yang sederhana dan kurang bervariasi dapat mengakibatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran menjadi rendah. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran ditandai dengan kurangnya semangat, perhatian, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Padahal minat memiliki peranan yang penting dalam proses belajar siswa. Minat merupakan salah satu faktor internal yang memengaruhi belajar siswa. Menurut Susanto (2013: 66) minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa maka akan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan.

Permasalahan tersebut juga dijumpai dalam pembelajaran IPA di SD Negeri Pesurungan Lor 1 khususnya pada siswa kelas IV. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IVA yaitu Ibu Siti Latifah, S.Pd.SD., diperoleh keterangan bahwa hasil ujian akhir semester gasal pelajaran IPA tahun ajaran 2015/2016 menghasilkan nilai yang kurang memuaskan. Dari 25 siswa kelas IVA di SD Negeri Pesurungan Lor 1, terdapat 10 siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 71. Dengan kata lain, hanya sekitar 60% siswa yang melampaui KKM. Keadaan tersebut disebabkan oleh beberapa hal, antara lain yaitu dalam pembelajaran guru masih menggunakan model konvensional. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan. Pembelajaran yang membosankan tidak dapat membantu siswa mengembangkan potensinya. Hal ini tentu saja tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang dimaksud dalam UU No. 20 tahun 2003 yaitu melalui pendidikan siswa dapat mengembangkan potensinya. Oleh karena itu, demi terwujudnya pendidikan yang dapat membantu siswa mengembangkan potensinya guru harus bisa mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA yaitu media *slide* presentasi yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Prezi Dekstop*. Menurut William (2012: 215) *Software Prezi Dekstop* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi berbasis internet. Prezi memiliki karakteristik yang sama dengan *Power Point*. Hanya saja terdapat sedikit perbedaan dalam proses pengoperasiannya dan fitur-fitur yang tersedia pada *Prezi*

Dekstop. Aplikasi *Prezi Dekstop* memiliki keunikan, yaitu dengan ciri *Zooming Presentation*. Cukup dengan satu kanvas besar yang bisa disisipi gambar, video, data, serta cukup mengarahkan kursor, maka presentasi terlihat seperti tampilan lukisan *graffiti* pada dinding yang lebar. Untuk presentasi dengan *Prezi Dekstop* tidak membutuhkan banyak *slide*, *zooming* juga dapat disesuaikan. Inilah keunikan dari *Prezi Dekstop*. Jika terdapat koneksi internet *file* presentasi dapat dibuka secara *online* pada website resmi, yaitu *prezi.com*. Cekerevac dan Andelic, dkk (2011: 262) menyatakan bahwa:

Each test was evaluated individually, and the percentage of adopted knowledge was evaluated for each student. Average values were calculated for each group, in order to determine the differences. Positive effect of application of multimedia can be seen in the fact that the level of adopted knowledge in the group that used multimedia presentation during the lecture was 71.00% while the group of students who listened to the traditional style lecture had 66.67%.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat memberikan dampak yang lebih positif dengan nilai daya ingat sebesar 71.00% dibandingkan menggunakan media pembelajaran tradisional yang hanya mendengarkan sebesar 66.67%.

Penelitian yang berkenaan dengan penggunaan media *Prezi Dekstop* dalam pembelajaran di Sekolah juga telah dilaksanakan oleh Suharjanto, dkk. (2013) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan *Software Prezi* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata diklat komunikasi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari prosentase sebelum diberi tindakan yang

hanya 43,64%, setelah diberi tindakan I meningkat menjadi 63,18%, setelah diberi tindakan II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 86,59% dengan kualifikasi sangat baik.

Nurchahyo (2015) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul penelitian “Keefektifan Penggunaan *Prezi Zoom* pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen sebesar 82,788 sedangkan kelompok kontrol sebesar 80,0 dan bobot keefektifan 7,1%. Hal demikian menunjukkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media *Prezi Zoom* pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin Bahasa Jerman Di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo. Hasil tersebut menjadi bukti empiris terhadap penggunaan multimedia *Prezi* di kelas untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran.

Penelitian tersebut dilakukan di jenjang SMA, untuk penelitian di Sekolah Dasar masih jarang diterapkan sehingga penggunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti media *Prezi Dekstop* belum teruji keefektifannya. Berdasarkan informasi bahwa masih jarangya penelitian tentang media *Prezi Dekstop* pada jenjang Sekolah Dasar, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media *Prezi Dekstop* terhadap Minat dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Benda Langit pada Siswa Kelas IV SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Guru dalam mengajar Ilmu Pengetahuan Alam masih menggunakan metode konvensional, tanpa adanya variasi penggunaan metode pembelajaran. Pembelajaran tersebut dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa dan berdampak pula pada rendahnya hasil belajar siswa.
- (2) Pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa pasif dan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran IPA.
- (3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA masih relatif rendah.
- (4) Guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana sehingga kurang menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran IPA.
- (5) Guru belum menggunakan media berbasis teknologi informasi seperti media *Prezi Dekstop* dalam pembelajaran IPA di SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah untuk keefektifan dan kefokusannya penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

- (1) Keefektifan penggunaan media *Prezi Dekstop* yang dimaksud adalah tingkat besarnya dampak dari media *Prezi Dekstop* yang dijadikan sebagai bentuk perlakuan terhadap kelompok eksperimen.
- (2) Materi perubahan kenampakan benda langit meliputi: perubahan kenampakan matahari, bintang dan bulan.
- (3) Minat yang dimaksud yakni minat dalam mengikuti pembelajaran IPA.
- (4) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang hendak diselesaikan melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Prezi Dekstop* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada materi Perubahan Kenampakan Benda Langit?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Prezi Dekstop* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada materi Perubahan Kenampakan Benda Langit?
- (3) Apakah penggunaan media *Prezi Dekstop* efektif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit?
- (4) Apakah penggunaan media *Prezi Dekstop* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit?
- (5) Adakah hubungan antara minat belajar siswa dan hasil belajar siswa pada penggunaan media *Prezi Dekstop* dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan harapan-harapan yang akan dicapai dalam penelitian dan menjadi patokan keberhasilannya. Tujuan penelitian dapat

dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan umum dan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang memiliki skala yang lebih luas. Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk menguji keefektifan penggunaan media *Prezi Dekstop* dibandingkan dengan media gambar terhadap minat dan hasil belajar perubahan kenampakan benda langit pada siswa kelas IV SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yaitu tujuan yang bersifat khusus atau terperinci. Tujuan khusus penelitian ini yaitu:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan minat belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit pada siswa kelas IV antara yang menggunakan media *Prezi Dekstop* dan yang menggunakan media gambar.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit pada siswa kelas IV antara yang menggunakan media *Prezi Dekstop* dan yang menggunakan media gambar.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *Prezi Dekstop* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *Prezi Dekstop* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit.

- (5) Menganalisis dan mendeskripsikan hubungan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar siswa pada penggunaan media *Prezi Dekstop* dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis berupa informasi tentang keefektifan penggunaan media *Prezi Dekstop* terhadap minat dan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Perubahan Kenampakan Benda Langit.
- (2) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi Perubahan Kenampakan Benda Langit.
- (3) Memudahkan siswa untuk memahami materi Perubahan Kenampakan Benda Langit dengan media pembelajaran yang menarik.

1.6.2.2 Bagi Guru

- (1) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran *Prezi Dekstop*.
- (2) Bahan masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif

untuk mata pelajaran IPA sehingga dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit.
- (2) Bahan masukan bagi sekolah dalam menciptakan sistem pembelajaran IPA yang lebih beragam dan menyenangkan.
- (3) Menambah inovasi penggunaan media pembelajaran IPA dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPA di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

- (1) Menambah wawasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif.
- (2) Meyakinkan peneliti bahwa penerapan media *Prezi Dekstop* efektif terhadap minat dan hasil belajar IPA.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Dalam kajian pustaka dipaparkan mengenai landasan teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

2.1 Landasan Teori

Pada bagian ini akan diuraikan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu belajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, minat belajar, hasil belajar, pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar (SD), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pembelajaran IPA di SD, materi perubahan kenampakan benda langit, media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, multimedia, *multimedia prezi desktop*, membuat *slide* presentasi dengan *prezi*, dan penggunaan media *slide* presentasi dalam pembelajaran IPA.

2.1.1 Belajar

Secara umum, masyarakat berpendapat bahwa belajar merupakan usaha untuk mencari dan menambah ilmu pengetahuan. Belajar identik dengan kegiatan utama di sekolah yang selalu dikaitkan dengan tugas dan penguasaan ilmu pengetahuan. Gagne dan Berliner (1983) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses di mana organisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman. Lebih lanjut, Gagne (1977) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66), menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan kecakapan manusia, yang berlangsung selama periode tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Pandangan yang senada juga dikemukakan oleh Slameto (2013: 2) bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pengertian belajar yang lebih luas dinyatakan Morgan (1961) dalam Suprijono (2014: 3) "*Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience*" (belajar merupakan perubahan relatif permanen yang merupakan hasil dari pengalaman yang lalu). Begitu pula pengertian belajar oleh Morgan et.al. (1986:140) dalam dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) "belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman".

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman yang sifatnya relatif permanen.

2.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Belajar yang terjadi pada masing-masing siswa mempunyai hasil yang berbeda antara satu individu dan lainnya. Hasil belajar dapat dilihat dari perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Perbedaan hasil belajar pada masing-masing individu tergantung oleh faktor-faktor yang memengaruhinya. Ruseffendi (1991) dalam Susanto (2013: 14), mengklasifikasikan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi

guru, dan kondisi masyarakat. Sedangkan Syah (2013: 145-57) menyebutkan tiga faktor yang memengaruhi belajar peserta didik, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar.

Faktor internal adalah faktor dari dalam peserta didik. Faktor internal meliputi dua aspek yaitu fisiologis dan psikologis. Pertama, aspek fisiologi meliputi kondisi jasmaniah secara umum dan kondisi pancaindra. Kondisi tubuh yang sehat memungkinkan seorang individu lebih mudah menerima materi yang dipelajari. Selain itu, kecacatan tubuh yang dimiliki akan memengaruhi kemampuan dalam menyerap informasi dan pengetahuan. Kedua, kondisi psikologis meliputi kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kemampuan kognitif. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik yang memengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor ini meliputi lingkungan sosial dan non sosial. Pertama, lingkungan sosial berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik. Lingkungan sosial yang memengaruhi belajar peserta didik ini dibedakan menjadi tiga, yaitu rumah, sekolah, dan masyarakat. Kedua, lingkungan nonsosial meliputi keadaan udara, waktu belajar, cuaca, lokasi gedung sekolah, dan alat-alat pembelajaran.

Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi, model, dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam memilih strategi, model, dan metode sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik ada tiga, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan

belajar. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu meliputi: aspek fisiologis dan psikologis. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang meliputi: faktor lingkungan sosial dan nonsosial. Sedangkan pendekatan belajar merupakan faktor yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seorang guru harus memahami faktor-faktor yang memengaruhi belajar peserta didik agar hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal.

2.1.3 Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Tanpa minat belajar, peserta didik tidak akan terpacu untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena pentingnya keberadaan minat belajar dalam proses pembelajaran, beberapa ahli berusaha menjabarkan tentang apa itu minat belajar, sehingga para pendidik dapat memunculkan minat belajar siswa. Berikut beberapa definisi minat belajar menurut para ahli.

Slameto (2013: 180) menyatakan “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan rasa suka terhadap suatu hal dan juga dapat diketahui melalui aktivitas yang dilakukannya. Sukardi (1988: 61) dalam Susanto (2013: 57) menyatakan “minat adalah suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu”. Sedangkan menurut Sudaryono (2013: 90) “minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut”.

Bernard dalam Susanto (2013: 57) menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi,

pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi, minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Dalam kaitannya dengan belajar, Sudaryono (2013: 90) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan.

Dari beberapa definisi minat, maka dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Berdasarkan definisi operasional minat belajar menurut Sudaryono (2013: 90), ada empat aspek yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan untuk mengukur minat belajar siswa. Dari aspek-aspek tersebut dapat disusun indikator minat belajar sebagai berikut:

- (1) Kesukaan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya perasaan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan keinginan yang kuat untuk belajar.
- (2) Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya keaktifan siswa dalam menjawab maupun bertanya dan kesegeraan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru.
- (3) Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memperhatikan penjelasan guru.

- (4) Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya kemauan, keuletan dan kerja keras siswa dalam belajar.

Dengan indikator-indikator tersebut dapat diketahui siswa yang berminat dan siswa yang tidak berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2.1.4 Hasil Belajar

Dalam proses pendidikan selalu ada *input* (masukan) berupa peserta didik kemudian dilakukannya *process* (proses) atau kegiatan pembelajaran yang akhirnya menghasilkan *output* (keluaran) berupa lulusan yang memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Hasil belajar yang optimal ditandai dengan adanya penambahan pengetahuan pada siswa.

Menurut Suprijono (2014: 5), “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Suprijono (2014: 7) menambahkan, “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Sementara menurut Menurut Rifa’i dan Anni (2012: 69), “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar”. Perubahan yang terjadi bersifat tetap atau permanen.

Hamalik (2015: 30) berpandangan bahwa, hasil belajar sebagai bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek yang dapat diamati perubahannya. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Aspek-aspek itu adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis dan sikap.

Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70-3), ada tiga taksonomi yang disebut dengan ranah atau domain belajar. Ketiga ranah tersebut meliputi:

(1) Ranah kognitif (*cognitive domain*)

Ranah ini berkaitan dengan kemampuan intelektual mengenal lingkungan. Ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah ini merupakan ranah yang menyangkut penguasaan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar. Cakupan yang diukur dalam ranah kognitif yaitu (1) ingatan, yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat; (2) pemahaman, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami tentang sesuatu hal; (3) Penerapan, yaitu kemampuan berpikir untuk menjangkau dan menerapkan dengan tepat tentang teori, prinsip, simbol pada situasi baru/nyata; (4) Analisis, yaitu kemampuan berfikir secara logis dalam meninjau suatu fakta/objek menjadi lebih rinci; (5) Sintesis, yaitu kemampuan berpikir untuk memadukan konsep-konsep secara logis sehingga menjadi suatu pola yang baru; serta (6) Evaluasi, yaitu kemampuan berpikir untuk dapat memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi, sistem nilai, metoda, persoalan dan pemecahannya dengan menggunakan kriteria tertentu sebagai patokan.

Dari enam cakupan dalam ranah kognitif, hanya tiga cakupan yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Ketiga cakupan tersebut yaitu ingatan, pemahaman, dan penerapan. Hal ini disesuaikan dengan perkembangan siswa usia sekolah dasar.

(2) Ranah afektif (*affective domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang mengutamakan perasaan dan penalaran. Ranah ini mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal. Cakupan yang diukur dalam ranah afektif yaitu penerimaan (*receiving*), penanggapihan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

(3) Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Terdapat tujuh aspek ranah psikomotorik, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian dan kreativitas. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain. Kesiapan adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Gerakan terbimbing adalah kemampuan melakukan gerakan dengan meniru yang telah dicontohkan. Gerakan terbiasa adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada contoh gerakan. Gerakan kompleks adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan, dan irama yang tepat. Penyesuaian adalah kemampuan untuk memodifikasi pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu. Kreativitas adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang ditampilkan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran berupa perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bersifat relatif permanen. Siswa yang telah melakukan kegiatan belajar akan memiliki kemampuan baru dalam memberikan reaksi terhadap rangsangan yang diterima dalam situasi tertentu.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang ingin dicapai yaitu adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif berupa pengetahuan yang didukung oleh aspek afektif dan juga psikomotorik berupa sikap dan keterampilan peserta didik.

2.1.5 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning*. Berdasarkan makna leksikal, pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 20, “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Dalam proses pendidikan di sekolah, tugas utama seorang guru yaitu mengajar dan tugas utama siswa yaitu belajar. Keterkaitan antara proses belajar dan mengajar inilah yang disebut sebagai proses pembelajaran.

Menurut Arief Sadiman (1984: 7) dalam Kustandi (2013: 5), “pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar, agar terjadi proses belajar dalam diri siswa”. Gagne (1981) dalam Rifa’i dan Anni (2012: 158) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan

serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Kemudian Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 157) berpendapat bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (events) yang memengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Lebih lanjut Suherman (1992) dalam Jihad dan Haris (2012: 11) menambahkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap.

Rifa'i dan Anni (2012: 159) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut, antara lain: (1) tujuan, (2) subjek belajar, (3) materi pelajaran, (4) strategi pembelajaran, (5) media pembelajaran, (6) penunjang, dan (7) evaluasi. Komponen-komponen tersebut membentuk satu sistem dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa sebagai subjek belajar sekaligus objek belajar mendapat bimbingan dari guru. Pembelajaran harus mempunyai tujuan yang jelas, sesuai tujuan pendidikan nasional dan tujuan kurikulum sekolah.

Berdasarkan pengertian ahli mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa serta

sumber atau media pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan perubahan perilaku yang diinginkan oleh siswa. Pada dasarnya pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan respons terhadap suatu situasi tertentu melalui proses interaksi.

2.1.6 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar (SD)

Terdapat berbagai hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran agar tujuannya dapat tercapai secara optimal. Salah satunya yaitu pemahaman mengenai pertumbuhan dan perkembangan siswa. Pemahaman ini akan memudahkan guru untuk menilai kebutuhan siswa dalam merencanakan tujuan pembelajaran, memilih bahan atau materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, dan prosedur belajar mengajar dengan tepat sesuai dengan karakteristiknya.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitifnya, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun). Pada tahap ini siswa dapat mengoperasionalkan beberapa logika dengan menggunakan bantuan benda-benda konkret. Siswa sudah mampu berpikir sistematis tentang benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Karakter siswa SD yang masuk pada tahap operasional kongkret memerlukan media-media kongkret untuk dapat menghubungkan ide-ide abstrak. Penyajian media pembelajaran yang konkret merupakan salah satu upaya guru untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Selain berada dalam tahap oprasional konkret yang memiliki karakteristik hanya memahami sesuatu yang bersifat konkret atau logis, anak usia SD juga

memiliki karakteristik yang lainnya. Sumantri (2008: 6.3) menjelaskan bahwa anak usia SD memiliki karakteristik sebagai berikut:

(1) Senang bermain

Usia anak SD merupakan usia dimana ia masih senang bermain apalagi untuk siswa kelas rendah. Untuk itu dalam pembelajaran guru seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan ada unsur permainan.

(2) Senang bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan siswa SD dapat duduk tenang maksimal 30 menit. Oleh sebab itu guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bergerak. Guru juga bisa menghadirkan media yang dapat memicu anak untuk aktif bergerak.

(3) Senang bekerja dalam kelompok

Karakteristik siswa SD yang ketiga yaitu senang bekerja dalam kelompok. Pergaulan siswa dalam kelompok sebaya siswa akan belajar proses sosialisasi seperti saling menghargai pendapat teman, setia kawan, bekerja sama, tanggung jawab, dan sportif. Dengan demikian dalam pembelajaran guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk saling berkelompok.

(4) Senang merasakan atau melakukan sendiri

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif usia siswa SD berada pada tahap operasional konkret yang masih berpikir konkret dan logis. Oleh karena itu, bagi siswa SD penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika ia melaksanakan sendiri. Guru seharusnya

merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tentang karakteristik peserta didik sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik masih suka bermain, bergerak, berkelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan karakteristik tersebut, guru harus melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret, senang bermain, bergerak, berkelompok, dan melakukan sendiri yaitu media *Prezi Dekstop*.

2.1.7 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam atau sering disebut dengan pendidikan *sains* merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. James Conant (1997) dalam Samatowa (2011: 1) mendefinisikan sains sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasil eksperimentasi dan observasi, serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasikan lebih lanjut. Pendapat lain menyebutkan bahwa sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013: 167).

Winaputra (1992) dalam Samatowa (2011: 3) menyatakan bahwa IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi memerlukan kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah.

Kemudian Trianto (2007: 100) mengatakan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Berdasarkan definisi para ahli tentang hakikat IPA, maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam secara ilmiah.

2.1.8 Pembelajaran IPA SD

Menurut Samatowa (2011: 2), tingkat *sains* dan teknologi yang dicapai oleh suatu bangsa biasanya digunakan sebagai tolok ukur untuk kemajuan bangsa itu. Apalagi di masa yang akan datang (abad ke-22), kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kemampuan sumber daya manusia yang dimiliki suatu bangsa dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Ilmu Pengetahuan Alam dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Bab IX Pasal 37 merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Menurut Samatowa (2011: 10) aspek pokok dalam pembelajaran IPA adalah anak dapat menyadari keterbatasan pengetahuan mereka, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru, dan akhirnya dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran IPA di SD merupakan pembelajaran yang diajarkan dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih kompleks disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Semakin tinggi tingkatan suatu kelas semakin tinggi pula materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Fokus program pengajaran IPA di SD hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan siswa terhadap dunia mereka di mana mereka hidup.

Adapun tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar menurut BSNP (2006) dalam Susanto (2013: 171) yaitu:

- (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya yang ditunjukkan dengan adanya alam semesta dan seisinya.
- (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;
- (3) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan;
- (4) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat;
- (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam;
- (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan;
- (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan pemaparan mengenai pembelajaran IPA, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar diarahkan pada penanaman sikap ilmiah siswa dengan cara mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar harus melibatkan aktivitas siswa supaya siswa dapat menerapkan sikap-sikap ilmiah. Guru juga harus mengaitkan materi pelajaran yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru menyediakan benda konkret dalam pembelajaran IPA merupakan salah satu usaha supaya siswa mudah memahami materi pelajaran IPA mengingat usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret. Selain itu, dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar guru harus memperhatikan karakteristik siswa. Guru akan lebih tepat memilih model dan media pembelajaran apabila memperhatikan karakteristik siswa. Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran IPA dan karakteristik siswa akan mempertinggi minat belajar siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh akan optimal.

2.1.9 Materi Perubahan Kenampakan Benda Langit

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV sekolah dasar pada semester genap terdiri dari lima Standar Kompetensi (SK). Pertama, memahami gaya dapat mengubah gerak dan atau bentuk suatu benda. Kedua, memahami berbagai bentuk energi dan cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, memahami perubahan kenampakan bumi dan benda langit. Keempat, memahami perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan. Kelima, memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

Pada penelitian ini, hanya akan dibahas Standar Kompetensi (SK) memahami perubahan kenampakan bumi dan benda langit dengan Kompetensi Dasar (KD) mendeskripsikan perubahan kenampakan benda langit. Materi perubahan kenampakan benda langit yang dikaji dalam penelitian ini diambil dari Haryanto (2012: 218-22). Pada materi perubahan kenampakan benda langit siswa diharuskan untuk menguasai dan memahami konsep secara teoritis. Pada penelitian ini siswa akan mempelajari perubahan kenampakan matahari, perubahan kenampakan bintang, perubahan kenampakan bulan dan akibat dari terjadinya fase-fase bulan.

Materi perubahan kenampakan benda langit ini bersifat abstrak sehingga perlu adanya media untuk mengkonkretkan konsep tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Prezi Dekstop*. Melalui media *Prezi Dekstop*, diharapkan dapat meningkatkan proses belajar mengajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi minat dan hasil belajar siswa. Melalui media *Prezi Dekstop* juga diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi perubahan kenampakan benda langit. Berikut adalah uraian materi yang akan dikaji dalam penelitian ini:

(1) Kenampakan Bintang

Benda langit yang banyak terlihat jelas saat langit cerah di malam hari adalah bintang. Pernahkah kamu menemui saat langit bertaburan bintang. Sebenarnya, bintang bersinar setiap saat. Namun, karena letaknya sangat jauh, lebih jauh daripada letak matahari, maka cahaya bintang pada siang hari kalah kuat dengan cahaya matahari. Oleh karena itu, bintang tidak terlihat di siang hari. Bintang termasuk benda langit yang dapat

mengeluarkan cahaya sendiri. Bintang-bintang yang saling berdekatan tersebut digabungkan menjadi rasi bintang. Bintang tersusun dari gas yang amat panas. Jenis rasi bintang ada 4 yaitu rasi layang-layang, kalajengking, biduk dan waluku.

2) Kenampakan Matahari

Matahari termasuk salah satu contoh bintang karena dapat menghasilkan cahaya sendiri. Matahari merupakan bola gas yang sangat panas serta berukuran sangat besar. Matahari adalah bintang yang paling terang bila dilihat dari bumi. Hal ini disebabkan jaraknya paling dekat dengan bumi. Setiap hari, kamu menyaksikan matahari terbit dan terbenam. Artinya, matahari terbit setiap hari. Matahari terbit dari arah timur dan terbenam di arah barat.

3) Kenampakan Bulan

Saat langit cerah di malam hari (tidak hujan dan tidak berawan), ada benda langit yang tampak terang tetapi tidak seterang matahari. Benda langit tersebut adalah bulan. Sebenarnya bulan tidak memancarkan cahaya sendiri, bulan hanya memantulkan sebagian cahaya matahari yang diterimanya. Jika kamu amati setiap malam, bentuk bulan ternyata mengalami perubahan setiap harinya. Bulan mengitari bumi dalam jangka waktu 29.5 hari (satu bulan). Selama bulan bergerak, terjadi perubahan sudut antara matahari, bumi, dan bulan. Hal inilah yang menyebabkan perubahan penampakan pada bulan setiap harinya. Perubahan bentuk bulan ini dikenal dengan fase bulan.

2.1.10 Media Pembelajaran

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman (1993) dalam Kustandi (2013: 7) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dijelaskan pula oleh Raharjo (1989) dalam Kustandi (2013: 7) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Gerlach dan Ely (1971) dalam Kustandi (2013: 7) mengatakan apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) dalam Sadiman (2009: 7) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Adapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan

berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Sudjana dan Rivai (1992) dalam Arsyad (2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga;
- (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2.1.11 Klasifikasi Media Pembelajaran

Bretz dalam Sadiman (2009: 20) menyatakan bahwa media terbagi menjadi 8 macam, yaitu, (1) media audio visual gerak; (2) media audio visual

diam; (3) media audio semi gerak; (4) media visual gerak; (5) media visual diam; (6) media semi-gerak; (7) media audio; dan (8) media cetak. Sedangkan Gagne dalam Sadiman (2009: 23) mengelompokan media menjadi 7 macam, yaitu benda untuk didemostrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Berbeda dengan Briggs dalam Sadiman (2009: 23) mengidentifikasikan 13 macam media pengajaran, yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pengajaran terprogram, papan tulis, media transportasi, film rangkai, film, televisi, dan gambar.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran menurut Sudjana (2010: 3-4) yakni pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Arsyad (2009: 75) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan sebelum memilih media, yaitu:

- (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- (3) Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun, kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- (4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus terampil menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor *slide* dan film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- (5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada Media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perseorangan.
- (6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misal, visual pada *slide* harus jelas

dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

2.1.12 Multimedia

Hackbarth (1992: 229) dalam Winarno (2009: 6) menyatakan bahwa multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, *movie*, video dan audio. Multimedia interaktif yang berbasis komputer meliputi *hypermedia* dan *hypertext*. *Hypermedia* yaitu suatu penggunaan format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk *movie*, video dan audio. *Hypertext* yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak linier (urut atau segaris).

Menurut Philip (1997) dalam Winarno (2009: 7), “Multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, suara, animasi dan video; beberapa komponen tersebut atau seluruh komponen tersebut dimasukkan kedalam program yang koheren. Lebih jauh, Vaughan (2006) dalam Winarno (2009: 8) mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada anda dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Istilah multimedia dimaknai sebagai pengajaran/pembelajaran berbantuan komputer atau penyajian pembelajaran yang menggabungkan teks, grafis, video, audio, dan interaktif. Interaktif adalah kemampuan *user* untuk mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau

kebutuhan *user*. Sebagai sarana pembelajaran, hal ini sangat berguna/penting dalam memandang multimedia sebagai salah satu pilihan yang digunakan dalam teknologi pembelajaran.

Dari beberapa pengertian multimedia, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya.

2.1.13 Multimedia *Prezi Dekstop*

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran menjadi sangat bervariasi. Salah satunya adalah penggunaan *software Prezi Dekstop* sebagai salah satu media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. William (2012: 215) menyatakan “*Prezi is an online presentation software. Its peculiarity, compared with classical presentation software such as Impress or Powerpoint, is that the presentation is not linear. The whole of the presentation is on only one space, you reach information by zooming in or zooming out.*” *Prezi* adalah sebuah perangkat lunak (*software*) untuk presentasi berbasis internet (*online*). Fungsi utama *Prezi* hampir sama dengan *Power Point*, yaitu untuk presentasi namun perbedaannya terletak pada fitur *Zooming User Interface (ZUI)*, dimana pengguna *software Prezi* dapat memperbesar dan memperkecil tampilan *slide* media presentasi yang mereka buat. Produk *Prezi* terdiri dari 3 jenis, dan salah satunya adalah *Prezi Dekstop*. *Prezi Dekstop* memungkinkan pemakai untuk membuat dan menyimpan *prezi* di dalam sistem PC, Mac, atau Linux mereka. *Prezi Dekstop* juga dapat digunakan secara *offline* tanpa harus terkoneksi dengan jaringan internet.

Daryanto (2010: 53) berpendapat bahwa terdapat beberapa alasan mengapa media *Prezi* perlu diintegrasikan dalam pembelajaran (1) dengan hadirnya media *Prezi* terjadi pergeseran paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada tenaga pendidik menjadi belajar yang terpusat pada peserta didik. Dalam hal ini tenaga pendidik dapat dimaknai sebagai fasilitator dan katalisator dalam pembelajaran, (2) model pembelajaran terintegrasi dengan media *Prezi* merupakan model pembelajaran aktif dan kolaboratif. Hal ini diakibatkan pola interaksi yang digunakan berubah. Semula tenaga pendidik yang mengajarkan bahkan sebagai narasumber tunggal berubah ke pola kolaborasi yang menuju peserta didik belajar dengan aktif. Tarr (2009) dalam Embi (2011: 129) berpendapat bahwa media *Prezi* mempunyai kelebihan yaitu (1) mempunyai faktor lebih daripada *slide* lain, (2) tidak perlu berpindah dari satu *slide* ke *slide* lain. Cukup dengan satu kanvas besar yang bisa disisipi gambar, video, data, dan lain-lain. Jadi untuk presentasi dengan *Prezi* tidak perlu banyak *slide* (3) mudah untuk menggabungkan gambar, bunyi dan video dalam satu tampilan, (4) sangat mudah digunakan.

Harris (2010: 27) menyatakan bahwa:

Prezi zoom can make arguments seem to flow from one object to the next as the educational objects track across the screen. It is possible to reverse the flow and go back, and to indicate a diversion or aside. Different perspectives can be visually depicted as viewers see an object first one way then, as the display rotates, literally from a different point of view.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa *Prezi zoom* dapat membuat suatu penjelasan materi pembelajaran yang tampak mengalir dari satu objek ke objek selanjutnya seperti yang tampil dilayar. Hal ini memungkinkan kita dapat

membalik arah penjelasan dan kembali ke penjelasan sebelumnya, serta juga dapat menampilkan gerakan dan suara rendah. Perspektif yang berbeda-beda dapat ditampilkan ketika para penonton melihat suatu objek dari arah yang berbeda.

Leberecht (2009) dalam Nicole (2011: 8) menyatakan bahwa:

There have even been in issues with the over-use of prezi zoom's zooming capabilities, creating distraction and confusion for the audience. Jumping from one item to another and zooming in and out all over the place can become dizzying and ultimately take away from the overall message one is trying of to present.

Pernyataan tersebut bermakna bahwa penggunaan fitur *zoom* yang berlebihan pada *Prezi zoom* dapat menimbulkan gangguan dan kebingungan bagi penonton. Berpindah dari satu item ke item yang lain dan menggunakan fitur *zoom in* dan *out* di banyak bagian dapat membingungkan dan akhirnya pesan yang ingin disampaikan malah tidak tersampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *Prezi* yaitu (1) dapat menggabungkan beberapa media gambar, teks, audio dan visual dalam satu paket digital, (2) dapat memperbesar dan memperkecil tampilan yang ingin ditampilkan, (3) memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan untuk berkreasi, (4) dapat menentukan urutan-urutan yang ingin ditampilkan. Selain memiliki kelebihan media ini juga memiliki kekurangan yaitu sulit memasukan jumlah teks dalam jumlah banyak, menggunakan pointpoint paragraf, dan penggunaan fitur *zoom* yang berlebihan dapat menimbulkan kebingungan bagi penonton. Untuk mengatasi tersebut dibutuhkan ketelitian pengguna dapat menentukan konsep atau desain dalam membuat sebuah tampilan yang menarik tanpa harus membuat kebingungan pada penonton. Penggunaan media *Prezi*

dalam proses pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran karena media *Prezi* dapat sekaligus menyajikan garis besar pembelajaran dengan rinci secara bergantian sehingga banyak materi yang dapat dilihat secara bersamaan atau utuh.

2.1.14 Membuat slide presentasi dengan prezi

Berikut ini adalah langkah-langkah membuat slide presentasi dengan menggunakan media *Prezi Dekstop*:

- (1) Buka aplikasi *Prezi Dekstop* yang ada pada PC, kemudian klik *New Local Prezi*



Gambar 2.1 Tampilan awal *prezi*

- (2) Pilih *template* yang diinginkan



Gambar 2.2 Tampilan *Template*

Setelah memilih *template*, maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



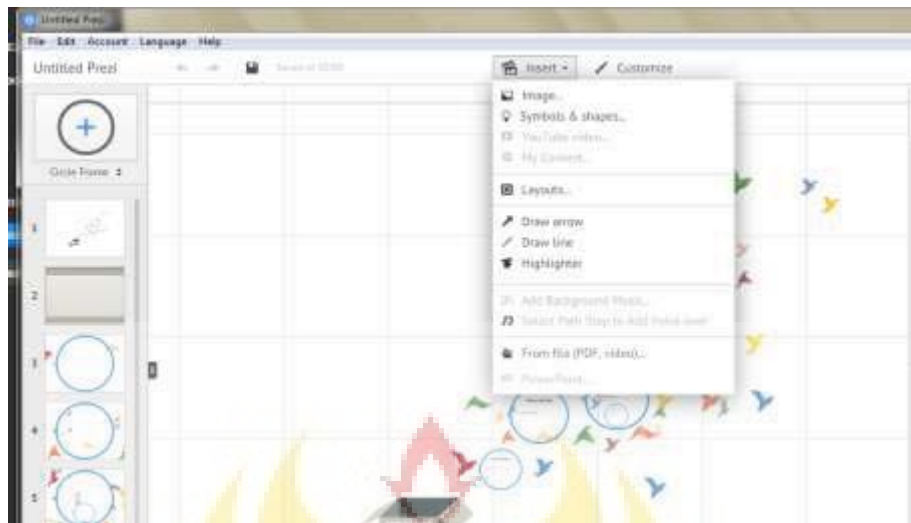
Gambar 2.3 Tampilan Halaman *Template*

- (3) Isikan judul dan materi yang akan dipresentasikan, dengan mengklik *click to add text*



Gambar 2.4 Tampilan *slide*

Selain teks, dalam aplikasi *prezi* juga dapat disisipi gambar, simbol, *layouts*, pdf, dokumen, dan video. Keunggulan lainnya yaitu dalam *prezi* dapat disisipi file dalam bentuk *microsoft power point* sehingga presentasi terlihat lebih menarik. Cara untuk menyisipi semua fitur-fitur tersebut yaitu dengan mengklik *Toolbar insert* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.5 Tampilan *Toolbar Insert*

- (4) Setelah semua materi sudah selesai diketik, langkah selanjutnya yaitu menyimpan dokumen dengan cara mengklik tombol *save* pada bagian atas tampilan halaman *slide*.
- (5) Klik tombol *present* untuk menampilkan hasil presentasi prezi yang sudah dibuat.



Gambar 2.6 Tombol *Present, open, save, undo, redo*

2.1.15 Penggunaan Media *Prezi Dekstop* dalam pembelajaran IPA

Salah satu karakteristik siswa sekolah dasar menurut Sumantri (2008: 6.3) yakni suka bermain karena pada usia 6-12 tahun adalah usia bermain. Melalui tampilan yang menarik dan atraktif maka guru dapat mengajar anak untuk terlibat secara penuh dalam pembelajaran yang bermakna.

Media gambar yang terlalu sering digunakan membuat siswa menjadi bosan. Media *Prezi Dekstop* merupakan pengalaman baru bagi siswa. Sehingga

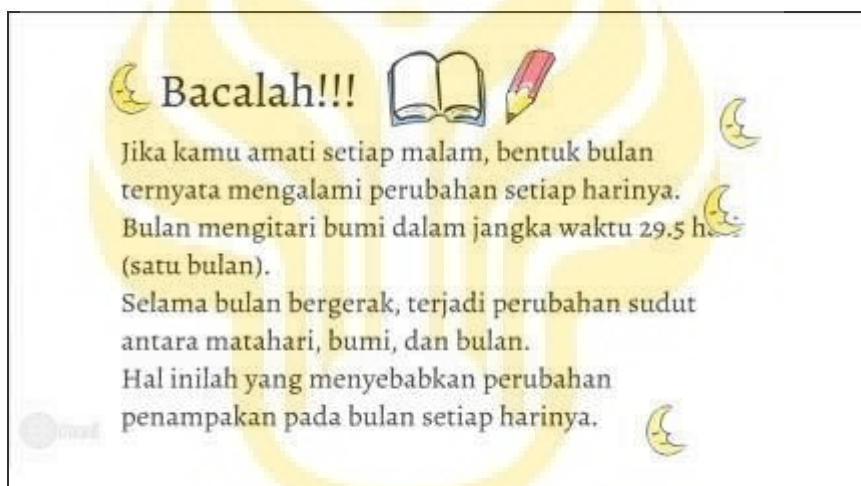
dapat menarik minat dan mengembangkan pemahaman anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rifa'i dan Anni (2012: 38) bahwa “pengalaman baru yang berinteraksi dengan struktur kognitif dapat menarik minat dan mengembangkan pemahaman anak”. Penerapan media *Prezi Desktop* pada pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit pada kelas IV Sekolah Dasar dimulai dengan menunjukkan *slide* yang berisi peta konsep materi yang akan diajarkan yaitu berupa sub bagian materi perubahan kenampakan matahari, bintang dan bulan. Berikut ini adalah tampilan media *slide prezi desktop* yang digunakan dalam pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan benda langit.



Gambar 2.7 *slide* macam-macam benda langit



Gambar 2.8 *slide* perubahan kenampakan matahari

Gambar 2.9 *slide* ciri-ciri bintangGambar 2.10 *slide* perubahan kenampakan bulanGambar 2.11 *slide* fase-fase bulan

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang penerapan media pembelajaran *Prezi Dekstop* dalam pembelajaran telah banyak dikaji dan dilakukan. Namun, hal tersebut masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut lagi. Beberapa penelitian mengenai media pembelajaran *Prezi Dekstop* yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini yaitu penelitian dari:

Ariowo (2012) dari Universitas Negeri Yogyakarta berjudul “*Keefektifan Penggunaan Multimedia Prezi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} (sebesar 4,109) lebih besar dari pada t_{table} (sebesar 2,021), pada taraf signifikansi $\alpha = 0,5$ dan db sebesar 45. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa (1) ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar dalam keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik antara kelompok yang diajar dengan menggunakan *multimedia Prezi* dan dengan media konvensional (2) penggunaan multimedia *Prezi* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional. Hasil *post-test* kedua kelompok menunjukkan bahwa rerata kelompok eksperimen sebesar 77,9130 sedangkan kelompok kontrol sebesar 73,9773 dan bobot keefektifan 5,5%. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru dapat menerapkan *multimedia Prezi* untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman, karena pembelajaran dengan menggunakan multimedia *Prezi* lebih efektif daripada pembelajaran dengan media konvensional.

Wulandari (2012) dari Universitas Negeri Surabaya berjudul “*Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Prezi Dengan*

Powerpoint Pada Mata Diklat Akuntansi". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Prezi* dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran *Powerpoint*. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *prezi* memiliki rata-rata sebesar 88,07 lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* sebesar 84,35.

Prayoga (2013) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta berjudul "*Penggunaan Media Prezi dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi*" Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan prestasi belajar akuntansi siswa melalui penggunaan media *Prezi* dan metode pembelajaran *Snowball Throwing*, terlihat dari (1) keaktifan siswa dalam diskusi kelompok mengalami peningkatan sebesar 18,8%. (2) Ketepatan siswa menjawab soal diskusi mengalami peningkatan sebesar 51,4%. (3) Prestasi belajar mengalami peningkatan sebesar 21,6%. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan media *Prezi* dan metode pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 4.

Suharjanto, dkk. (2013) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta berjudul "*Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perasaan senang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata diklat komunikasi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari prosentase sebelum diberi tindakan yang hanya 41,82%, setelah diberi tindakan I meningkat menjadi 62,73%, setelah diberi tindakan II terjadi peningkatan yang

signifikan menjadi 88,41% dengan kualifikasi sangat baik. (2) Ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata diklat komunikasi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari prosentase sebelum diberi tindakan yang hanya 43,64%, setelah diberi tindakan I meningkat menjadi 63,18%, setelah diberi tindakan II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 86,59% dengan kualifikasi sangat baik. (3) Perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata diklat komunikasi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari prosentase sebelum diberi tindakan yang hanya 47,73%, setelah diberi tindakan I meningkat menjadi 62,50%, setelah diberi tindakan II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 85,45% dengan kualifikasi sangat baik. (4) Keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata diklat komunikasi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari prosentase sebelum diberi tindakan yang hanya 55,23%, setelah diberi tindakan I meningkat menjadi 66,14%, setelah diberi tindakan II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 88,18% dengan kualifikasi sangat baik.

Artianningsih, dkk. (2013) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta berjudul "*Penerapan Mind Mapping dengan Media Prezi untuk Meningkatkan Prestasi dan Partisipasi Belajar Akuntansi*". Hasil penelitian menunjukkan Mind Mapping dengan media Presentasi *Prezi* mampu meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa, terlihat dari: (1) pada siklus I hasil persentase partisipasi siswa dalam pembelajaran naik menjadi 69% dan nilai rata-rata 63, (2) pada siklus II yang telah menerapkan *Mind Mapping* dengan media Presentasi *Prezi* secara optimal sehingga didapat hasil persentase partisipasi belajar sebesar 78% dan nilai rata-rata 75. Simpulan dari penelitian adalah penerapan *Mind Mapping* dengan

media presentasi *Prezi* mampu meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar akuntansi.

Nugraha (2014) dari Universitas Pendidikan Indonesia berjudul “*Pengaruh Penggunaan Multimedia Prezi Desktop terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara yang menggunakan multimedia *Prezi Desktop* dengan yang menggunakan multimedia *Power Point* pada mata pelajaran sosiologi. Peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi pada ranah kognitif aspek mengingat, memahami, dan menerapkan.

Nurchahyo (2015) dari Universitas Negeri Yogyakarta berjudul “*Keefektifan Penggunaan Prezi Zoom pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen sebesar 82,788 sedangkan kelompok kontrol sebesar 80,0 dan bobot keefektifan 7,1%. Hal demikian menunjukkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan *Prezi Zoom* pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin Bahasa Jerman Di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo.

Alfred Lam (2014) *A research about “Evaluating The Effectiveness of Prezi in Higher Education”*. The result of this research that Prezi was an effective lecture tool. The response rate to the survey was 67% (31 students). 52.9% (18 students) found Prezi to be very effective in their learning. There was strong agreement (55.9% or 19 students) that Prezi enhanced student interest. 64.7% (22 students) agreed they would use Prezi in their own future presentations.

Penelitian yang dilakukan Alfred Lam pada tahun 2014 berjudul “*Evaluasi Keefektifan Prezi pada Pendidikan Tinggi*” menunjukkan bahwa Prezi adalah alat ceramah yang efektif. Tingkat respons siswa terhadap survei adalah 67% (31 siswa). 52,9% (18 siswa) menyatakan bahwa Prezi sangat efektif dalam pembelajaran mereka. Sedangkan (55,9% atau 19 siswa) menyatakan bahwa Prezi dapat meningkatkan minat siswa. 64,7% (22 siswa) setuju mereka akan menggunakan Prezi dalam presentasi masa depan mereka sendiri.

Berdasarkan penelitian yang telah dikemukakan menunjukkan hasil yang positif dan mengalami peningkatan minat dan hasil belajar siswa, hal tersebut yang mendasari peneliti untuk melaksanakan penelitian menggunakan media *Prezi Dekstop*. Penelitian yang sebelumnya dilakukan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengenai penggunaan media *Prezi Dekstop* dalam pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pada mata pelajaran, materi pelajaran, permasalahan yang dialami dalam pembelajaran, subjek pembelajaran dan tempat penelitian.

2.3 Kerangka Berpikir

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat

membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pada pembelajaran IPA, media pembelajaran berfungsi menjelaskan konsep-konsep abstrak, menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan variasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Proses belajar yang erat kaitannya dengan media adalah minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat diukur dari kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran IPA.

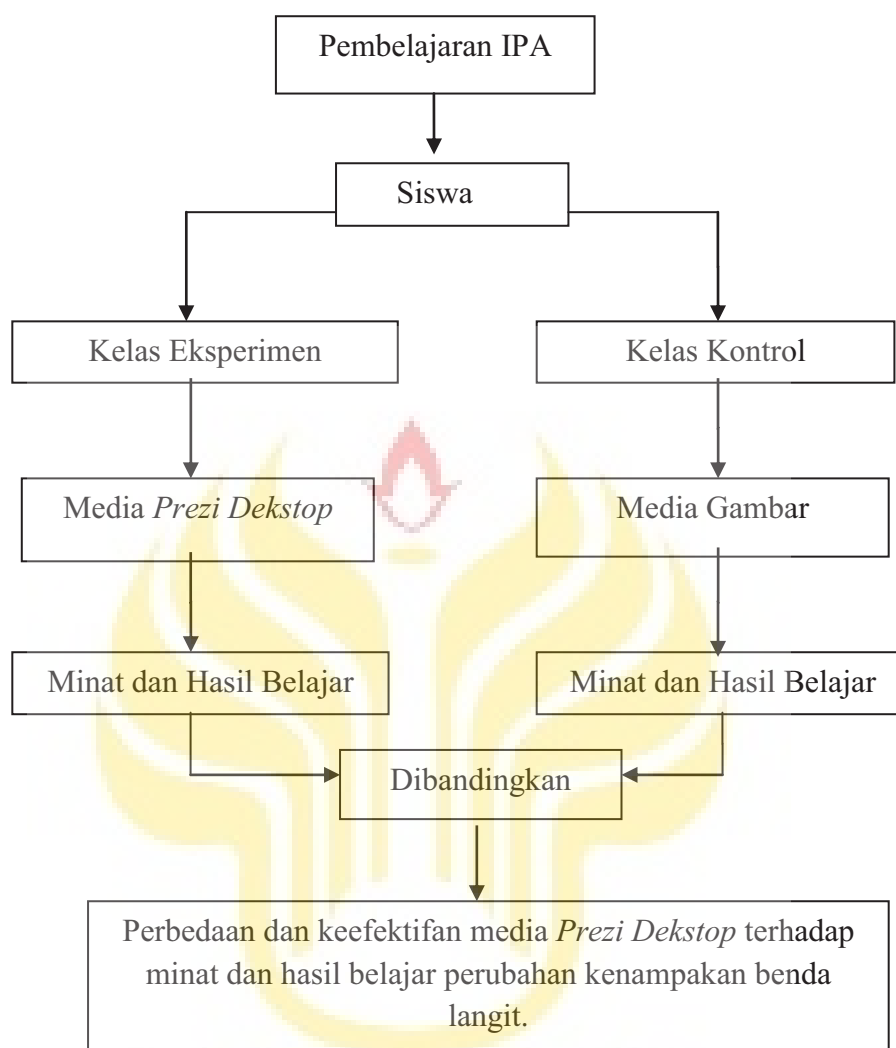
Pada kenyataannya yang peneliti temukan, masih banyak guru yang menggunakan media-media sederhana dalam pembelajaran IPA. Bahkan ada sebagian guru yang tidak menggunakan media. Mereka masih berpikir bahwa media sederhana sudah cukup untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya pada pembelajaran IPA di kelas IV materi Perubahan Kenampakan Benda Langit di SD Negeri Pesurungan Lor 1 Kota Tegal, guru menggunakan media gambar seadanya. Seiring berkembangnya teknologi, pembelajaran IPA justru lebih terarah dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti komputer, bisa menghadirkan benda-benda untuk dijadikan contoh dalam bentuk gambar atau animasi yang lebih menarik dan berkesan, sehingga pembelajaran bisa dirasakan siswa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu media pembelajaran model komputer yaitu media *slide* presentasi yang dapat dibuat dengan *Prezi Dekstop*.

Media *Prezi Dekstop* berisi *bullet*, *font*, dan *colour* yang menyolok sehingga menjadi pusat perhatian. Siswa-siswa akan menjadi tertarik mengikuti pelajaran. Ukuran *slide* yang diproyeksikan berukuran besar sehingga dapat menjangkau kelompok banyak. Dibandingkan dengan media gambar yang ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Media *Prezi Dekstop* dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, *audio* dan *video* sehingga lebih menarik. Media *Prezi Dekstop* yang digunakan dapat melibatkan belajar melalui indra penglihatan, pendengaran, dan motorik siswa. Sedangkan media gambar hanya menekankan persepsi indra mata. Oleh karena itu, peneliti menduga bahwa Media *Prezi Dekstop* akan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

Berikut ini adalah kerangka berpikir Keefektifan Penggunaan Media *Prezi Dekstop* terhadap Minat dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Benda Langit pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pesurungan Lor 1 Kota Tegal yang disajikan dalam bentuk diagram.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.12 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” (Sugiyono, 2013: 99). Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

Ho₁ Tidak ada perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *prezi dekstop* dan siswa

yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada materi perubahan kenampakan benda langit. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

Ha₁ Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *prezi dekstop* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada materi perubahan kenampakan benda langit. $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Ho₂ Tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *prezi dekstop* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada materi perubahan kenampakan benda langit. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

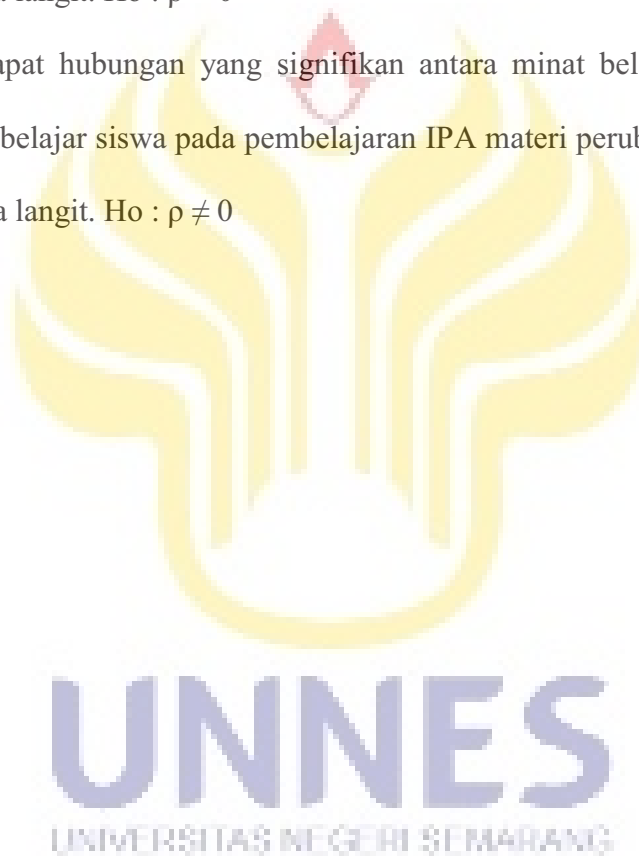
Ha₂ Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *prezi dekstop* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar pada materi perubahan kenampakan benda langit. $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Ho₃ Penggunaan media *Prezi Dekstop* tidak efektif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan benda langit. $H_a : \mu_1 \leq \mu_2$

Ha₃ Penggunaan media *Prezi Dekstop* efektif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan benda langit. $H_a : \mu_1 > \mu_2$

Ho₄ Penggunaan media *Prezi Dekstop* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan benda langit. $H_a : \mu_1 \leq \mu_2$

- Ha₄ Penggunaan media *Prezi Dekstop* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan benda langit. Ha : $\mu_1 > \mu_2$
- Ho₅ Tidak ada hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan benda langit. Ho : $\rho = 0$
- Ha₅ Terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan benda langit. Ho : $\rho \neq 0$



BAB 5

PENUTUP

Bagian ini berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Sementara itu, saran dalam penelitian ini berupa saran bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lanjutan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian eksperimen pada pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit dengan menggunakan media *Prezi Desktop* pada siswa kelas IV SD Negeri Pesurungan Lor 1 Kota Tegal, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan antara minat belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Prezi Desktop* dengan minat belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Benda Langit yang proses belajarnya menggunakan media *Prezi Desktop* lebih baik dari pada yang proses belajarnya menggunakan media gambar.
- (2) Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Prezi Desktop* dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA

materi Perubahan Kenampakan Benda Langit yang proses belajarnya menggunakan media *Prezi Dekstop* lebih baik dari pada yang proses belajarnya menggunakan media gambar.

- (3) Media *Prezi Dekstop* efektif terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan media *Prezi Dekstop* mampu mengefektifkan minat belajar siswa.
- (4) Media *Prezi Dekstop* efektif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan media *Prezi Dekstop* mampu mengefektifkan hasil belajar siswa.
- (5) Terdapat hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara minat belajar dan hasil belajar siswa pada penggunaan media *Prezi Desktop* dalam pembelajaran IPA di SD Negeri Pesurungan Lor 1 Kota Tegal. Hubungan yang terjadi bersifat positif sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi minat belajar siswa maka semakin meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, yaitu media *Prezi Dekstop* terbukti efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA, sehingga disarankan:

5.2.1 Bagi Siswa

Agar pelaksanaan pembelajaran dengan media *Prezi Dekstop* dapat berjalan dengan lancar, disarankan kepada siswa agar sebelum pembelajaran membaca materi terlebih dahulu sehingga proses pembelajaran berjalan optimal. Kemudian, dalam penggunaan waktu hendaknya efektif dan efisien.

5.2.2 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media *Prezi Dekstop* lebih efektif daripada media gambar maka disarankan kepada guru untuk menggunakan media *Prezi Dekstop* dalam proses pembelajaran di kelasnya. Guru dapat mengkolaborasikan media *Prezi Dekstop* dengan model atau metode pembelajaran yang mendukung, serta disesuaikan dengan karakteristik materi dan kondisi siswa. Namun, sebelum menggunakan media *Prezi Dekstop* hendaknya guru memahami langkah-langkah penggunaan media *Prezi Dekstop* dan merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga proses pembelajaran optimal dan sesuai dengan harapan.

5.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Prezi Dekstop* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi Perubahan Kenampakan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Pesurungan Lor 1 Kota Tegal. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk mensosialisasikan media *Prezi Dekstop* kepada guru agar dapat menggunakan media *Prezi Dekstop* dalam pembelajaran. Di samping itu, agar penggunaan media *Prezi Dekstop* dapat berjalan lancar, sekolah perlu menyediakan fasilitas penunjang penggunaan media *Prezi Dekstop* baik bagi guru maupun bagi siswa. Fasilitas yang dimaksud yaitu buku-buku pelajaran yang digunakan siswa ketika proses pembelajaran dan buku-buku tentang media *Prezi Dekstop* yang dapat digunakan guru untuk lebih memahami penggunaan media *Prezi Dekstop*..

5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian berkaitan dengan media *Prezi Dekstop* disarankan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi penelitian. Hal ini dimaksudkan agar peneliti selanjutnya dapat mengkaji hal yang lebih mendalam dari media *Prezi Dekstop* dan menyempurnakan hasil penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfred Lam. 2014. *Evaluating The Effectiveness of Prezi in Higher Education*. Journal of Medical Imaging and Radiation Sciences 45 (2014) 162-188. Online. Available at [http://www.jmirs.org/article/S1939-8654\(14\)00084-8/abstract](http://www.jmirs.org/article/S1939-8654(14)00084-8/abstract). [Accessed 06/04/16].
- Aribowo, Ismunarso Teguh. 2012. *Keefektifan Penggunaan Multimedia Prezi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013a. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2013b. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Artianningsih, Sri Witurachmi, dan Sri Sumaryati. 2013. *Penerapan Mind Mapping dengan Media Prezi untuk Meningkatkan Prestasi dan Partisipasi Belajar Akuntansi*. Jupe UNS, Vol 2 , No 1 , Hal 39 s/d 48. Online. Available at <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2625/1846>. [Accessed 06/04/16].
- Cekeravac, Z. Andelic. dkk. 2011. *The Application of Information and communication technology lessons in regard to multimedia presentations*. Vol.6 No: 2. Online. <http://www.cekerevac.eu/biblioteka/sci2.pdf>. Accessed 01/01/2016
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Embi, Muhammad. 2011. *Aplikasi Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Selangor: Universiti Kebangsaan Selangor.
- Ferdinand, Augusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Gunawan. M. 2015. *Statistika Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatengo. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Harris, David. 2010. *Presentation Software: Pedagogical Costrains and Potential*. UK: University College Plymouth. Vol.7 No: 11. Online. <http://www.heacademy.ac.uk/>. Accesed 12/02/2016
- Hussein, Gulsen. 2010. *The Attitudes of Undergraduate Students Towards Motivation and Technology in a Foreign Language Classroom*. Tersedia di <http://www.worldeducationcenter.org/index.php/ijlt/article/view/354/pdf> [Accessed 08/04/2016].
- Jihad, Asep dan Abdul haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Karatas, Ilhan. (n.d). *Experiences of Student Mathematics-Teaches in Computer Based Mathematics Learning Environtment*. Online. Tersedia di <http://www.worldeducationcenter.org/index.php/ijlt/article/view/354/pdf>. [Accessed 08/04/2016].
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Nicole, L. White. 2011. *Prezi V. Powerpoint: Finding the Right Tool for the Job*. New York: State University of New York Institute of Technology. Vol.21 No: 09. Online. <https://www.docushare.sunyit.edu/dsweb/Get/whiteThesisproject2.pdf/> Accesed 12/02/2016
- Nugraha, Ismail 2014. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Prezi Desktop Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi (Studi Kuasi Eksperimen di SMPN 1 Lembang)*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurchahyo, Yusuf Tri. 2015. *Keefektifan Penggunaan Prezi Zoom pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prayoga, Anjar Miska., Sigit Santoso, dan Nurhasan Hamidi. 2013. *Penggunaan Media Prezi Dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi*. Jupe UNS, Vol. 1, No. 2, Hal 1 s/d 8. Online. Available at id.portalgaruda.org/?ref=browse&modviewarticle&article. [Accessed 06/04/16].
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: Media Kom.

- _____. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifai, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, Arief.dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2009. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- _____. 2012. *Penilaian Proses dan Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono . 2013a. *Metode Peneltian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013b. *Metode Peneltian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjanto, Ari., Hery Sawiji, dan Tutik Susilowati. 2013. *Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi*. E-Journal Pendidikan Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta. Available at ejournal.uns.ac.id/article/12095/52/article. [Accessed 06/04/16].
- Sukmadinata, N. S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Kencana.
- Thoifah, Ianu'. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UU Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Available at [http://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/173839/](http://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/173839/UU0202013.pdf) UU0202013.pdf [Accessed 02/01/16].
- UU Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Available at <http://kemenag.go.id/file/dokumen/PP1905.pdf>. [Accessed 02/01/16]
- Williams, R.A., (2012). *Mastering Prezi for Business Presentations*. Birmingham: Parkt Publishing Ltd.
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media.
- Wulandari, Novita Ayu. 2012. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Prezi Dengan Powerpoint Pada Mata Diklat Akuntansi*. E-Journal Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Online. Available at ejournal.unesa.ac.id/article/12095/52/article. [Accessed 06/04/16].



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN MARGADANA
SEKOLAH DASAR NEGERI PESURUNGAN LOR 1

Jalan Kapten Samadikun No.55 Tegal Telp (0283) 320026 52116

SURAT KETERANGAN

Nomor : 03/P.L-1/IV/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Retno Heriyanti, S.Pd.
 NIP : 19601102 197911 2 004
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri Pesurungan Lor 1 Kota Tegal

menerangkan bahwa:

Nama : Dewi Insantika
 NIM : 1401412175
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan pengambilan data untuk keperluan skripsi di SD Negeri Pesurungan Lor 1 Kota Tegal mulai tanggal 26 Maret – 02 April 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNNES

Tegal, 04 April 2016

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Retno Heriyanti, S.Pd.
 NIP 19601102 197911 2 004