



**KEEFEKTIFAN MEDIA *PREZI* DALAM PEMBELAJARAN IPA
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI PANCURENDANG 2
KECAMATAN AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Daffa Agthia Hastiningrum

1401415387

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**KEEFEKTIFAN MEDIA *PREZI* DALAM PEMBELAJARAN IPA
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI PANCURENDANG 2
KECAMATAN AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Daffa Agthia Hastiningrum

1401415387

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Media *Prezi* dalam Pembelajaran IPA Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pancurendang 2 Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas" karya,

nama : Daffa Agthia Hastiningrum

NIM : 1401415387

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Koordinator PGSD Tegal,



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

Tegal, Juni 2019

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, which appears to be "Utoyo".

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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media *Prezi* dalam Pembelajaran IPA Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pancurendang 2 Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas” karya,

nama : Daffa Agthia Hastiningrum

NIM : 1401415387

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang bulan Juli 2019.

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian



Dr. Achmad Kriyati, RC, M.Pd.
NIP. 19590821-198403 1 001

Sekretaris,

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

Penguji I,

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

Penguji-II,

Drs. Suwandi, M.Pd.
NIP 19580710 198703 1 003

Penguji III,

Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619.198703 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Daffa Aghnia Hastiningrum

NIM : 1401415387

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : *Keefektifan Media Prezi dalam Pembelajaran IPA Ditinjau dari
Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pancarendang
2 Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau
temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan
kode etik ilmiah.

Tegal, Juli 2019

Peneliti



Daffa Aghnia Hastiningrum
NIM 1401415387

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. (Al-Insyirah: 5)
2. “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju Surga.” (HR. Muslim)
3. Jangan menyerah sebelum berusaha. (Peneliti)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Ibu Tugiyanti
2. Bapak Teguh Karyadi
3. Adik Adel Nur Syahbani.

ABSTRAK

Hastiningrum, Daffa Agthia. 2019. *Keefektifan Media Prezi dalam Pembelajaran IPA Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pancurendang 2 Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Utoyo, M.Pd. 379 halaman.

Kata Kunci: Hasil Belajar; *Prezi*; Minat Belajar

IPA merupakan mata pelajaran wajib pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah. IPA tidak pernah lepas dari media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu siswa memahami materi. Media *prezi* dapat digunakan karena penggunaan media *prezi* dapat mendorong siswa untuk aktif dan meningkatkan minat dalam pembelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media *prezi* pada pembelajaran IPA ditinjau dari minat dan hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri Pancurendang 2.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *non-equivalent control group*. Populasinya yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Pancurendang 2 dan SD Negeri Lesmana 2. Sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling jenuh* berjumlah 43 siswa, terdiri dari 20 siswa kelas eksperimen dan 23 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha* untuk menguji validitas empirik dan reliabilitas instrumen. Uji normalitas data menggunakan *Lilliefors*, uji homogenitas menggunakan *Levene*, uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dan *one sample t-test*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*, data minat belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,373 > 2,019$) dan signifikansi $0,022 < 0,05$. Data hasil belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,075 > 2,019$) dan signifikansi $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat dan hasil belajar IPA antara pembelajaran media *prezi* dengan pembelajaran media gambar. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *one sample t-test* data minat belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,728 > 2,093$). Hasil uji hipotesis hasil belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,138 > 2,093$). Penghitungan minat belajar lebih baik menggunakan rumus empiris menunjukkan bahwa selisih nilai rata-rata kelas eksperimen $>$ kelas kontrol ($24,05 > 20,83$). Penghitungan hasil belajar lebih baik menggunakan rumus empiris menunjukkan bahwa selisih nilai rata-rata kelas eksperimen $>$ kelas kontrol ($27,25 > 18,70$). Berdasarkan data tersebut disimpulkan penggunaan media *prezi* lebih efektif dibandingkan dengan media gambar.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan yang berjudul “Keefektifan Media *Prezi* dalam Pembelajaran IPA Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pancurendang 2 Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dr. Achmad Rifai. RC. M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi fasilitas administrasi dalam penyusunan skripsi ini. Sekaligus sebagai dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji I dan Drs. Suwandi, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberi masukan pada peneliti.

6. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
7. Staff Tendik PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah membantu dalam hal administrasi.
8. Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol), Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu (DPMPPTSP), dan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Kepala SD Negeri Pancurendang 2, Kepala SD Negeri Lesmana 2, dan Kepala SD Negeri Lesmana 1 yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Guru kelas V SD Negeri Pancurendang 2, guru kelas V SD Negeri Lesmana 2, dan guru kelas V SD Negeri Lesmana 1 yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
11. Siswa kelas V SD Negeri Pancurendang 2, siswa kelas V SD Negeri Lesmana 2, dan siswa kelas V SD Negeri Lesmana 1 yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
12. Keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan peneliti saat melaksanakan kegiatan perkuliahan sampai selesai.
13. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2015 yang saling memberikan pengetahuan, semangat, dan motivasi.

Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi peneliti sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Tegal, Juli 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan Ujian Skripsi.....	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Moto dan Persembahan	v
Abstrak	vi
Prakata.....	vii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran	xviii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.5.1 Tujuan Umum	10
1.5.2 Tujuan Khusus.....	11

1.6	Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1	Manfaat Teoritis	11
1.6.2	Manfaat Praktis	12
2.	KAJIAN PUSTAKA	13
2.1	Kajian Teori.....	13
2.1.1	Pengertian Belajar	13
2.1.2	Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar.....	14
2.1.3	Minat Belajar.....	16
2.1.4	Hasil Belajar	18
2.1.5	Karakteristik Anak Sekolah Dasar	20
2.1.6	Pembelajaran	21
2.1.7	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar	23
2.1.8	Media Pembelajaran	24
2.1.9	Multimedia	26
2.1.10	Media <i>Prezi</i>	27
2.1.11	Materi Daur Air.....	29
2.1.12	Penggunaan Media <i>Prezi</i> pada Pembelajaran IPA.....	29
2.2	Kajian Empiris.....	33
2.3	Kerangka Berpikir	46
2.4	Hipotesis Penelitian.....	48
3.	METODE PENELITIAN	51
3.1	Desain Penelitian.....	51
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	53

3.3	Populasi dan Sampel	53
3.3.1	Populasi	53
3.3.2	Sampel.....	54
3.4	Variabel Penelitian	54
3.4.1	Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>).....	55
3.4.2	Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	55
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	55
3.5.1	Variabel Media <i>Prezi</i>	56
3.5.2	Variabel Minat Belajar	56
3.5.3	Variabel Hasil Belajar	56
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	57
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data	57
3.6.2	Instrumen Pengumpulan Data	61
3.7	Pengujian Instrumen.....	64
3.7.1	Uji Validitas	64
3.7.2	Uji Reliabilitas.....	67
3.7.3	Taraf Kesukaran	69
3.7.4	Daya Pembeda.....	71
3.8	Teknik Analisis Data	73
3.8.1	Deskripsi Data	73
3.8.2	Uji Prasyarat Analisis	76
3.8.3	Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis).....	77
4.	Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	80

4.1	Hasil Penelitian	80
4.1.1	Pelaksanaan Pembelajaran	80
4.1.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian.....	92
4.1.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian.....	113
4.2	Pembahasan	129
4.2.1	Perbedaan Penggunaan Media <i>Prezidan</i> dan <i>Media Gambar</i> Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	130
4.2.2	Perbedaan Penggunaan <i>Media Prezidan</i> dan <i>Media Gambar</i> Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	134
4.2.3	Keefektifan Penggunaan <i>Media Prezi</i> Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	136
4.2.4	Keefektifan Penggunaan <i>Media Prezi</i> Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	140
4.2.5	Penggunaan <i>Media Prezi</i> Lebih Baik Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	143
4.2.6	Penggunaan <i>Media Prezi</i> Lebih Baik Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	144
4.3	Implikasi Penelitian.....	145
4.3.1	Implikasi Teoritis	145
4.3.2	Implikasi Praktis.....	146
5.	PENUTUP	149
5.1	Simpulan.....	149
5.2	Saran.....	151

5.2.1	Bagi Guru	152
5.2.2	Bagi Sekolah	152
5.2.3	Bagi Peneliti Lanjutan	153
	DAFTAR PUSTAKA	155
	LAMPIRAN	162

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Angket Skala <i>Likert</i>	62
3.2 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa	63
3.3 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba.....	65
3.4 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba	66
3.5 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	68
3.6 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Angket Uji Coba	68
3.7 Taraf Kesukaran Soal	70
3.8 Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba	72
4.1 Nilai Pengamatan Pelaksanaan Media <i>Prezi</i>	93
4.2 Nilai Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	94
4.3 Klasifikasi <i>Three Box Method</i>	97
4.4 Data Variabel Minat Belajar Awal Siswa	98
4.5 Data Variabel Minat Belajar Akhir Siswa.....	99
4.6 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	103
4.7 Kategori Indeks Indikator Minat Belajar Kelas Eksperimen	103
4.8 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	107
4.9 Kategori Indeks Indikator Minat Belajar Kelas Kontrol	107
4.10 Deskripsi Data Tes Awal IPA Siswa.....	108
4.11 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPA	109
4.12 Deskripsi Data Tes Akhir IPA Siswa	111

4.13	Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPA	111
4.14	Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar	115
4.15	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar	116
4.16	Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar	118
4.17	Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar	120
4.18	Hasil Uji Perbedaan Minat Belajar.....	122
4.19	Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar.....	124
4.20	Hasil Uji Keefektifan Minat Belajar	125
4.21	Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar.....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan Penjelasan Daur Air	30
2.2 Tampilan Proses Daur Air	30
2.3 Tampilan Evaporasi.....	30
2.4 Tampilan Transpirasi.....	31
2.5 Tampilan Kondensasi	31
2.6 Tampilan Presipitasi	31
2.7 Tampilan Video Daur Air	32
2.8 Tampilan Manfaat Air	32
2.9 Tampilan Hemat Air.....	32
2.10 Tampilan Hemat Air.....	33
2.11 Tampilan Kekurangan Air.....	33
2.12 Skema Kerangka Berpikir	48
3.1 Desain Penelitian.....	52
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> IPA Kelas Eksperimen.	110
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> IPA Kelas Kontrol	110
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> IPA Kelas Eksperimen	112
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> IPA Kelas Kontrol.....	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1	Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur 163
2	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen 165
3	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol 166
4	Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba 167
5	Daftar Nilai UAS Kelas Eksperimen 168
6	Daftar Nilai UAS Kelas Kontrol 169
7	Silabus Pembelajaran 170
8	Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen..... 171
9	Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol 183
10	RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 193
11	RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 204
12	RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3 215
13	RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4 225
14	RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 235
15	RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2 246
16	RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3 257
17	RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4 267
18	Kisi-kisi Soal Uji Coba 227
19	Soal Tes Uji Coba 279
20	Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba 288

21	Validasi Soal Ahli I.....	289
22	Validasi Soal Ahli II.....	294
23	Kisi-kisi Angket Uji Coba.....	299
24	Lembar Angket Uji Coba	300
25	Validasi Angket Ahli I	305
26	Validasi Angket Ahli II.....	311
27	Telaah Media Pembelajaran <i>Prezi</i>	317
28	Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Media <i>Prezi</i>	319
29	Lembar Pengamatan Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Pertemuan Ke-1	321
30	Lembar Pengamatan Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Pertemuan Ke-2	322
31	Lembar Pengamatan Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Pertemuan Ke-3	323
32	Lembar Pengamatan Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Pertemuan Ke-4	324
33	Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar.....	325
34	Lembar Pengamatan Media Pembelajaran Gambar Pertemuan Ke-1 ...	327
35	Lembar Pengamatan Media Pembelajaran Gambar Pertemuan Ke-2...	328
36	Lembar Pengamatan Media Pembelajaran Gambar Pertemuan Ke-3...	329
37	Lembar Pengamatan Media Pembelajaran Gambar Pertemuan Ke-4...	330
38	Tabulasi Skor Angket Minat Belajar Siswa Kelas Uji Coba	331
39	Tabulasi Skor Akhir Hasil Belajar Kelas Uji Coba.....	332
40	Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba.....	333
41	Hasil Output Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Uji Coba.....	334
42	Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	336
43	Hasil Output Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	337

44	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	339
45	Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba	340
46	Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa.....	341
47	Angket Minat Belajar Siswa	342
48	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	345
49	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	346
50	Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-rata Minat Belajar Awal.....	347
51	Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar	348
52	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar	350
53	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	354
54	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	355
55	Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-rata Hasil Belajar Awal.....	356
56	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	357
57	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	358
58	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	359
59	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	360
60	Tabulasi Skor Akhir Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	361
61	Tabulasi Skor Akhir Angket Minat Belajar Kelas Kontrol.....	362
62	Tabulasi Skor Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen	363
63	Tabulasi Skor Akhir Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	364
64	Hasil Uji Prasyarat Penelitian	365

65	Hasil Uji Hipotesis Penelitian	366
66	Tabulasi Jawaban Hasil Belajar Siswa.....	368
67	Surat Izin Penelitian dari Koordinator PGSD Tegal	370
68	Surat Izin Penelitian dari Kesatuan Bangsa & Politik (Kesbangpol)....	371
69	Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP)	372
70	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	373
71	Surat Bukti Penelitian Uji Coba	374
72	Surat Bukti Penelitian Kelas Eksperimen	375
73	Surat Bukti Penelitian Kelas Kontrol	376
74	Dokumentasi Pembelajaran Kelas Uji Coba	377
75	Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	378
76	Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol	380
77	Sitasi Jurnal	382

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian pertama dalam penelitian ini. Pendahuluan terdiri dari beberapa subbab seperti latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Penjelasan mengenai bab pendahuluan yaitu sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Manusia dapat meningkatkan kualitas pada dirinya melalui pendidikan. Apabila suatu negara berkembang dengan pesat, dapat dipastikan negara tersebut mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Sebaliknya, apabila perkembangan negara tersebut terhambat, maka dapat dipastikan sumber daya manusia yang dimiliki juga rendah. Ihsan (2011: 5) menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar untuk menciptakan suatu keadaan atau situasi tertentu yang dikehendaki oleh masyarakat. Munib (2010: 36) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik agar siswa menjadi pribadi yang sesuai dengan cita-cita pendidikan. Definisi pendidikan secara khusus telah tertuang di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, Ayat (1) yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keaga-

maan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberikan bimbingan kepada siswa, agar siswa tersebut dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Fungsi pendidikan yang tertera pada Undang-Undang, dapat tercapai apabila pendidikan tersebut dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan pemerintah. Pemerintah sudah menetapkan kurikulum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, Ayat (19) yang menyebutkan, “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”. Mata pelajaran pada pendidikan formal telah tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X, Pasal 37, Ayat (1) yang menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama; pendidikan kewarganegaraan; bahasa; matematika; ilmu pengetahuan alam; ilmu pengetahuan sosial; seni dan budaya; pendidikan jasmani dan olahraga; keterampilan/kejuruan; dan muatan lokal. Pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat beberapa mata pelajaran salah satunya adalah ilmu pengetahuan alam.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas V SD Negeri Pancurendang 2 dan SD Negeri Lesmana 2, salah satu mata pelajaran dengan rata-rata nilai rendah yaitu IPA. Padahal mata pelajaran

IPA termasuk ke dalam mata pelajaran yang wajib ada pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah dan termasuk mata pelajaran yang ada pada Ujian Nasional. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta. Susanto (2016: 167) menyatakan bahwa sains atau IPA adalah usaha manusia untuk mengetahui isi alam semesta melalui pengamatan dan menggunakan prosedur yang tepat dan dijelaskan sesuai dengan penalaran sehingga dapat ditarik kesimpulan. Rustaman (2014: 1.1) menjelaskan bahwa IPA atau sains merupakan suatu proses yang menghasilkan pengetahuan. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta yang dihasilkan melalui pengamatan dan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Walaupun IPA termasuk dalam mata pelajaran wajib pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah, namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh masih rendah.

Rifa'i dan Anni (2015: 67) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Susanto (2016: 5) menyatakan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Wasliman (2007) dalam Susanto (2016: 12) hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat, perhatian,

motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah minat. Susanto (2016: 58) menyatakan bahwa minat adalah dorongan dari 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. Minat siswa terhadap suatu mata pelajaran akan mendorong siswa untuk belajar dan memberikan perhatian lebih kepada mata pelajaran tersebut.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik apabila guru memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal. Dalam pemilihan media pembelajaran, guru harus memperhatikan karakteristik siswa, materi yang akan disampaikan, dan perkembangan teknologi. Pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Marisa (2014: 1.6) menyatakan, “Media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima. ‘Media pembelajaran’ diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran”. Hamalik (2010: 64) menyatakan bahwa media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam pengajaran. Penggunaan media pembelajaran selain membantu

guru dalam menyampaikan materi pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dalam suatu mata pelajaran.

Adanya kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan menjadikan materi pembelajaran dapat disajikan dengan menarik, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Mata pelajaran IPA terdapat beberapa materi yang tidak bisa dilihat langsung, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru mengungkapkan bahwa kompetensi pedagogik mencakup sepuluh kompetensi inti guru, yaitu guru harus dapat menguasai karakteristik siswa dilihat dari aspek moral, fisik, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Guru harus menguasai prinsip pembelajaran yang mendidik dan menguasai teori belajar. Guru harus mengembangkan kurikulum sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang mendidik. Guru harus dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Guru dapat memfasilitasi potensi siswa. Guru dengan siswa harus berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun. Guru harus menyelenggarakan evaluasi dan penilaian hasil belajar. Guru juga harus memanfaatkan hasil belajar untuk kepentingan pembelajaran selanjutnya. Guru harus meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tindakan reflektif.

Penggunaan teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Media berbasis komputer dapat

menyampaikan materi berupa teks, animasi, suara, gerak, dan gambar. Penggunaan media tersebut dapat membantu guru dalam memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran.

Media berbasis komputer mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan media biasa. Salah satu media berbasis komputer adalah *prezi*. Rusyfan (2016: 2) menyatakan bahwa *prezi* adalah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Penggunaan media *prezi* digunakan dalam bentuk peta pikiran. *Prezi* menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)* sehingga menjadikannya program unggulan. Hal ini karena *prezi* dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi mereka. Penggunaan media *prezi* membuat suasana belajar menjadi berbeda. Tujuan penggunaan media *prezi* dalam pembelajaran IPA yaitu untuk menampilkan materi pembelajaran yang tidak bisa dilihat langsung di sekitar. Penelitian ini mengambil materi daur air dimana siswa hanya bisa melihat proses turunnya air hujan ke permukaan bumi, sedangkan banyak proses daur air yang tidak dapat dilihat melalui kasap mata. Melalui media *prezi* diharapkan siswa dapat memahami materi daur air yang tidak dapat dilihat di lingkungan sekitar, sehingga akan membantu siswa dalam berimajinasi mengenai proses daur air tersebut dan akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang relevan dengan masalah tersebut dilakukan oleh Aribowo (2012) dengan judul *Keefektifan Penggunaan Multimedia Prezi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMA N 2 Banguntapan Bantul* dari Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar dalam keterampilan menulis

bahasa Jerman siswa antara kelompok yang diajar dengan menggunakan multimedia *prezi* dan dengan media konvensional. Selain itu penggunaan multimedia *prezi* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurcahyo (2015) dengan judul *Keefektifan Penggunaan Prezi Zoom pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar dalam keterampilan menulis terpimpin bahasa Jerman siswa antara yang diajar dengan menggunakan *Prezi Zoom* dan dengan media konvensional. Selain itu penggunaan *Prezi Zoom* dalam pembelajaran keterampilan menulis terpimpin bahasa Jerman lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional. Hasil *post-test* kedua kelompok menunjukkan bahwa rata-rata kelompok eksperimen sebesar 82,788 sedangkan kelompok kontrol sebesar 80,0 dan bobot keefektifan 7,1%.

Penelitian yang dilakukan oleh Suryani, Khairil, dan Nurmalinah (2015) yang berjudul *Penggunaan Media Prezi pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMA Negeri 1 Lhoksukondari Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada pembuatan media *prezi* materi sistem peredaran darah manusia dengan kategori sangat baik.

Penelitian tentang keefektifan media *prezi* sudah banyak dilakukan, tetapi masih jarang dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Media *prezi* dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran. Perbedaan *prezi* dengan

yang lainnya adalah *prezi* mempunyai fitur *zooming* yang dapat menarik perhatian dan minat siswa.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas V di SD Negeri Pancurendang 2 dan SD Negeri Lesmana 2 Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, diperoleh bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu untuk memahami materi IPA dengan baik. Model pembelajaran masih menggunakan model konvensional, sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. Guru belum memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru hanya memanfaatkan media yang sederhana, yaitu lingkungan sekitar. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar Ulangan Akhir Semester (UAS) mata pelajaran IPA dimana masih ada sebagian besar siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga minat dan hasil belajar akan menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk menguji keefektifan media *prezi* ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Media *Prezi* dalam Pembelajaran IPA ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pancurendang 2 Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, permasalahan yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) Guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis.
- (2) Proses pembelajaran harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis dan menggunakan berbagai variasi dalam penyampaian materi baik media, metode, suara, maupun gerak.
- (3) Waktu selama proses pembelajaran berlangsung digunakan secara efektif.
- (4) Minat guru dan siswa dalam pembelajaran cukup tinggi.
- (5) Hubungan interaksi antara guru dan siswa dalam kelas baik sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta pembahasan yang lebih terarah maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

- (1) Populasi penelitian terbatas pada siswa kelas V SD Negeri Pancurendang 2 dan SD Negeri Lesmana 2.
- (2) Materi yang digunakan dalam penelitian terbatas pada materi daur air dengan soal berupa pilihan ganda.
- (3) Hasil belajar siswa terbatas pada ranah kognitif.
- (4) Variabel yang diteliti terbatas pada penggunaan media *prezi*, minat, dan hasil belajar siswa pada materi daur air.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- (1) Apakah terdapat perbedaan minat belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *prezi* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *prezi* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar?
- (3) Apakah penggunaan media *prezi* efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air?
- (4) Apakah penggunaan media *prezi* efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air?
- (5) Apakah penggunaan media *prezi* ditinjau dari minat belajar siswa kelas V lebih baik pada pembelajaran IPA materi daur air?
- (6) Apakah penggunaan media *prezi* ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V lebih baik pada pembelajaran IPA materi daur air?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini memuat apa yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Tujuan penelitian yang dicapai ini meliputi tujuan khusus dan tujuan umum.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang memiliki cakupan lebih luas. Tujuan umum menjelaskan secara keseluruhan tujuan yang dicapai pada penelitian ini. Peneliti merumuskan tujuan umum pada penelitian ini yaitu untuk menguji

keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media *prezi* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar ditinjau dari minat dan hasil belajar materi daur air pada siswa kelas V SD Negeri Pancurendang 2 Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan tujuan yang lebih rinci daripada tujuan umum. Tujuan khusus berisi tentang apa yang dicapai dalam penelitian secara khusus. Tujuan khusus pada penelitian ini yaitu:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan antara minat belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V yang menggunakan media *prezi* dengan yang menggunakan media gambar.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan antara hasil belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V yang menggunakan media *prezi* dengan yang menggunakan media gambar.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *prezi* pada minat belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *prezi* pada hasil belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V.
- (5) Menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan media *prezi* lebih baik pada minat belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V.
- (6) Menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan media *prezi* lebih baik pada hasil belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penjabaran manfaat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada keefektifan media *prezi*, minat belajar, dan hasil belajar.
- (2) Hasil penelitian diharapkan dapat memperbanyak referensi bahan kajian penelitian yang relevan selanjutnya khususnya di bidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi guru, sekolah, dan peneliti. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru. Manfaat yang diperoleh yaitu guru dapat memperoleh pengetahuan tentang media *prezi* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Manfaat lain yaitu guru dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang lebih bervariasi dan berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah yaitu dapat memperbanyak informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran IPA agar hasil belajar dapat meningkat. Selain itu juga sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam menciptakan sistem pembelajaran IPA yang bervariasi dan menarik.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai landasan bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam kajian pustaka membahas mengenai kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis yang berhubungan dengan penelitian ini. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Teori-teori yang melandasi penelitian ini dikemukakan oleh para tokoh yang ahli dalam bidangnya. Teori yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu belajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, minat belajar, hasil belajar, karakteristik siswa usia sekolah dasar, pembelajaran, pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar, media pembelajaran, multimedia, dan media *prezi*. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

2.1.1 Pengertian Belajar

Kegiatan belajar dilakukan oleh seluruh manusia. Rifa'i dan Anni (2015: 64) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku dan mencakup sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar adalah usaha terus menerus melalui latihan/pengalaman sehingga terjadi perubahan perilaku positif (Setijowati, 2016: 1). Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang dilakukan dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh

pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan orang tersebut mengalami perubahan perilaku baik maupun dalam bertindak (Susanto, 2016: 4)

Belajar adalah proses terbentuknya tingkah laku baru yang dilakukan oleh individu karena merespon lingkungannya, melalui pengalaman pribadi yang tidak termasuk kematangan, pertumbuhan, atau insting (Sagala, 2012: 39). Belajar adalah suatu tahapan perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Syah, 2014: 90). Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi dalam lingkungan dan menghasilkan tingkah laku yang baru (Slameto, 2010: 2). Berdasarkan pengertian belajar dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang positif.

2.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Wasliman (2007) dalam Susanto (2015: 12) menyatakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal mencakup kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik, dan kesehatan. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga dengan keadaan

ekonomi rendah, pertengkaran orang tua, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Slameto (2010: 54-72) menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat memengaruhi belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terbagi menjadi tiga faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal terbagi menjadi tiga faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Suatu pembelajaran peran guru sangatlah penting, karena siswa merupakan individu yang sedang tumbuh dan berkembang sehingga memerlukan bimbingan orang dewasa. Oleh karena itu, guru sebaiknya menyajikan pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Susanto (2016: 15-8) mengemukakan ada 10 faktor kemampuan siswa yang besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, meliputi kecerdasan siswa, kesiapan atau kematangan, bakat siswa, kemauan belajar, minat, model penyajian materi pelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, kompetensi guru, dan masyarakat.

Hamalik (2010: 32-3) belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada, yaitu:

- (1) faktor kegiatan, kegiatan seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris dan sebagainya. Kegiatan tersebut diperlukan dalam belajar siswa untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat;
- (2) belajar memerlukan latihan, dapat dilakukan dengan *relearning*, *recalling*, dan *reviewing*. Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengingat pelajaran dan dapat menguasai pelajaran dengan mudah;
- (3) belajar dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, hal ini bertujuan agar siswa mampu menerima pelajaran dan dapat menguasai pelajaran dengan

mudah; (4) dalam kegiatan belajar siswa perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal, siswa yang berhasil akan meningkatkan kualitas belajarnya, sedangkan yang gagal akan menimbulkan frustrasi; (5) faktor asosiatif bermanfaat dalam belajar, karena semua pengalaman belajar akan diasosiasikan dan dijadikan satu kesatuan pengalaman; (6) pengalaman dan pengertian, faktor ini menjadi dasar untuk menerima pengalaman dan pengertian baru; (7) faktor kesiapan belajar, ini berkaitan dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan; (8) faktor minat dan usaha, minat dan usaha erat hubungannya dengan belajar; (9) faktor fisiologis, kondisi siswa sangat berpengaruh dalam proses belajar, karena faktor fisiologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar; (10) faktor intelegensi, siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam belajar, hal ini akan berbeda dengan siswa yang kurang cerdas dan pada siswa yang lamban akan memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan.

Syah (2014: 129) secara umum ada tiga faktor yang memengaruhi belajar siswa, antara lain faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal atau faktor dari dalam diri siswa yaitu keadaan jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal atau faktor dari luar siswa yaitu kondisi lingkungan siswa, dan faktor pendekatan belajar yaitu upaya belajar siswa dalam memahami materi pelajaran.

2.1.3 Minat Belajar

Minat adalah suatu hal yang penting dalam kegiatan belajar. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu hal akan memusatkan perhatiannya terhadap hal tersebut. Minat adalah dorongan dalam diri seseorang yang dapat memunculkan suatu ketertarikan yang menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Susanto, 2016: 58). Apabila siswa telah menaruh minat besar pada sesuatu, maka ia akan memusatkan perhatian lebih terhadap sesuatu tersebut. Apabila ia telah memusatkan perhatian terhadap sesuatu, hal itu memungkinkan siswa akan belajar lebih giat lagi untuk mencapai prestasi

yang diinginkan. Slameto (2010: 57) mengartikan minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Suatu kegiatan yang diminati oleh seseorang akan diperhatikan terus menerus dan disertai dengan rasa senang. Syah (2014: 133) menyatakan bahwa minat adalah suatu kecenderungan atau kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu. Guru sebaiknya dapat membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang termasuk dalam mata pelajaran agar semakin banyak siswa yang berminat terhadap pelajaran. Sudaryono, dkk (2013: 90) menyatakan bahwa minat merupakan kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut. Siswa yang berminat terhadap suatu objek, maka akan cenderung memberikan perhatian yang lebih terhadap objek atau kegiatan yang disenangi.

Sardiman (2007) dalam Susanto (2016: 57) menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan pada waktu belajar. Minat berkaitan erat dengan kebutuhan dan keinginan. Hansen (1995) dalam Susanto (2016: 57) menyebutkan bahwa minat belajar berhubungan erat dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh lingkungan. Dalam kenyataannya, minat atau dorongan dari dalam siswa berkaitan dengan bagaimana cara siswa belajar. Identifikasi diri berkaitan dengan hambatan dalam mengekspresikan potensi yang ada pada dirinya. Adapun faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan lebih berkaitan dengan perubahan yang terjadi dari minat siswa akibat pengaruh situasi kelas, sistem, dan

dorongan keluarga. Hurlock (1990) dalam Susanto (2016:62) menyebutkan ada tujuh ciri minat, yaitu:

(1) minat tumbuh bersama dengan perkembangan fisik dan mental; (2) minat bergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang; (3) minat belajar bergantung pada kempatan belajar; (4) perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan; (5) minat dipengaruhi budaya; (6) minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai suatu yang berharga maka akan timbul perasaan senang yang pada akhirnya dapat diminatinya; (7) minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Indikator-indikator minat belajar menurut Sukartini (1986) dalam Susanto (2016: 64) antara lain: (1) keinginan untuk memiliki sesuatu; (2) objek atau kegiatan yang disenangi; (3) jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi; (4) upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa terhadap objek atau kegiatan tertentu. Sudaryono dkk (2013: 90) mengklasifikasikan indikator minat belajar menjadi empat dimensi yaitu: (1) dimensi kesukaan meliputi: gairah dan inisiatif; (2) dimensi ketertarikan meliputi: responsif dan kesegeraan; (3) dimensi perhatian meliputi: konsentrasi dan ketelitian; (4) dimensi keterlibatan meliputi: kemauan, keuletan, dan kerja keras. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kondisi dimana adanya dorongan dari dalam diri seseorang yang menarik perhatian dan akan terus memfokuskan kegiatan tersebut hingga menimbulkan kepuasan dalam dirinya.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa selama kegiatan pembelajaran. Apabila siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-

sungguh maka hasil belajar yang diperoleh akan maksimal. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar (Rifa'i dan Anni, 2015: 67). Hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil selama siswa tersebut mengikuti pembelajaran (Susanto, 2016: 5). Brahim (2007) dalam Susanto (2016: 5) menyatakan, "Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu".

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 67) dalam kegiatan belajar, tujuan belajar yang harus dicapai oleh siswa memiliki beberapa peranan penting, yaitu (1) memberikan arah pada kegiatan siswa; (2) untuk mengetahui kemajuan belajar dan perlu tidaknya pemberian siswa pembinaan bagi siswa; (3) sebagai bahan komunikasi. Bloom (2013) dalam Rifa'i dan Anni (2015: 68-71) menyatakan, "Hasil belajar meliputi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yang meliputi ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*)". Ranah kognitif (*cognitive domain*) berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif ini mencakup kategori pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan penilaian (C6). Ranah afektif (*affective domain*) berkaitan dengan hasil belajar berupa perasaan, sikap, minat, dan hasil. Ranah ini mencakup kategori penerimaan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik

(*psychomotoric domain*), berkaitan dengan hasil belajar berupa kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas. Ketiga ranah ini dijadikan sebagai objek penilaian hasil belajar. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut sudah sesuai dengan tujuan yang dicapai dapat diketahui melalui evaluasi. Berdasarkan pengertian beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan siswa setelah melakukan proses pembelajaran ke arah yang lebih positif.

2.1.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Proses pembelajaran terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam menentukan model dan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Salah satunya yaitu pemahaman mengenai pertumbuhan dan perkembangan siswa. Adanya pemahaman mengenai pertumbuhan dan perkembangan siswa akan memudahkan guru untuk mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan siswa pada saat pembelajaran dan prosedur belajar mengajar yang tepat sesuai dengan karakteristiknya. Piaget (1950) dalam Susanto (2016: 77) mengemukakan bahwa tahap perkembangan kognitif dikelompokkan menjadi empat tahap meliputi (1) tahap sensori motor (usia 0-2 tahun); (2) tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun); (3) tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun); (4) tahap operasional formal (usia 11-15 tahun). Siswa usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret yaitu antara usia 7-11 tahun (Susanto, 2016: 78).

Menurut Susanto (2016: 79) pada rentang usia 7-11 tahun siswa mulai menunjukkan perilaku berkembang dengan ciri-ciri yaitu siswa mulai memandang dunia secara objektif, siswa mulai berpikir operasional, siswa dapat mengklasifikasi benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya, siswa dapat menggunakan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan hubungan sebab akibat, siswa mampu memahami konsep volume zat cair, panjang, pendek, lebar, luas, sempit, ringan, dan berat.

Tahap ini siswa menunjukkan perilaku yang berkembang, siswa dapat mengembangkan pemikiran logis, namun masih terbatas pada objek-objek konkret. Tahap ini siswa belum bisa berpikir secara abstrak. Dengan memahami karakteristik siswa guru dapat memilih media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi pelajaran yang akan dipelajari. Salah satunya dengan penggunaan media *prezi* yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa.

2.1.6 Pembelajaran

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Ayat 1 Pasal 20, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Briggs (1992) dalam Rifa’i dan Anni (2015: 85) menyatakan pembelajaran adalah peristiwa yang dapat memengaruhi siswa sehingga siswa tersebut dapat dimudahkan. Susanto (2016: 19) menyatakan pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Tugas guru dalam proses pendidikan di sekolah adalah

mengajar dan tugas siswa adalah belajar. Keterkaitan proses belajar dan mengajar inilah yang disebut sebagai pembelajaran.

Rifa'i dan Anni (2015: 87) mengemukakan ada enam komponen pembelajaran yaitu (1) tujuan; (2) subjek belajar; (3) materi pembelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; (6) penunjang. Komponen tersebut membentuk satu sistem dalam suatu pembelajaran. Siswa berperan sebagai subjek belajar sekaligus objek belajar mendapat bimbingan dari guru dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran harus mempunyai tujuan yang jelas, baik tujuan nasional pendidikan maupun tujuan kurikulum sekolah.

Prinsip pembelajaran di sekolah dasar menurut Susanto (2016: 86) yaitu: (1) prinsip motivasi yaitu guru harus mampu memberikan dorongan belajar pada siswa, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan potensi yang dimilikinya; (2) prinsip latar belakang yaitu guru dalam proses belajar mengajar harus memperhatikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dimiliki siswa; (3) prinsip pemusatan perhatian dilakukan dengan cara mengajukan masalah yang hendak dipecahkan akan lebih terarah untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai; (4) prinsip keterpaduan yaitu guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan yang lain; (5) prinsip pemecahan masalah yaitu upaya agar siswa mampu memilih dan menentukan jenis pemecahan masalah sesuai dengan kemampuannya; (6) prinsip menemukan yaitu upaya untuk menggali potensi yang dimiliki siswa; (7) prinsip belajar sambil bekerja yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman untuk memperoleh pengalaman baru; (8) prinsip belajar sambil bermain yaitu suatu

kegiatan yang dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan; (9) prinsip perbedaan individu yaitu guru harus memperhatikan perbedaan individu dari segi tingkat kecerdasan, sifat, dan latar belakang; (10) prinsip hubungan sosial yaitu kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan secara berkelompok, hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi siswa dengan siswa yang lain. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan yang bertujuan agar siswa dapat belajar dengan maksimal dan mendapatkan hasil yang diinginkan oleh siswa.

2.1.7 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan lingkungan. Rustaman (2014: 1) menyatakan, “IPA atau sains merupakan suatu proses yang menghasilkan pengetahuan”. Sains atau IPA adalah suatu usaha manusia dalam melakukan pengamatan yang sesuai dengan apa yang dikehendaknya, menggunakan prosedur yang tepat, dan dapat dijelaskan secara nalar sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2016: 167). IPA dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab IX Pasal 37 merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang diajarkan dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih kompleks disesuaikan dengan tingkat perkembangannya. Dalam pembelajaran IPA siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal tersebut membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan bertanya dan

mencari tahu jawaban serta kemampuan berpikir ilmiah. Proses pembelajaran IPA harus melibatkan aktivitas siswa agar siswa dapat menerapkan sikap-sikap ilmiah. Selain itu guru juga harus mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan siswa sehari-hari. Media *prezi* dapat membantu siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran pada kehidupan sehari-hari.

Jacobson dan Bergman (1980) dalam Susanto (2016: 170) menjelaskan karakteristik IPA sebagai dasar untuk memahaminya, yaitu:

(1) IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori; (2) proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya; (3) sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyingkap rahasia alam; (4) IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja; (5) kebenaran IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.

Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (2006) dalam Susanto (2016: 171) yaitu untuk memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan pengetahuan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan konsep hubungan yang memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan, meningkatkan kesadaran untuk menjaga alam, dan memperoleh bekal pengetahuan untuk melanjutkan pendidikan ke SMP. Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar diarahkan pada penanaman sikap ilmiah dan konsep dasar IPA serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

2.1.8 Media Pembelajaran

Guru dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi di kelas. Media adalah sesuatu yang dapat membawa sebuah informasi dari sumber informasi untuk diteruskan kepada penerima informasi. 'Media pembelajaran' dapat diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran (Marissa, 2017: 1.6). Media merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran karena dapat membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Hamalik, 2010: 64). Mudlofir dan Rusydiyah (2017: 124) menyatakan, "Media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak". Schramm (1991) dalam Mudlofir dan Rusydiyah (2017: 122) menyatakan, "Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran". Smaldino (2005) dalam Mudlofir dan Rusydiyah (2017: 121) mengemukakan, "Media secara harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan". Rahadi (2003: 9) menjelaskan bahwa media pembelajaran lebih bersifat khusus. Artinya media yang digunakan secara khusus untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2017: 4) media pembelajaran yaitu alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran seperti buku, kaset, video, gambar, dan lain sebagainya.

Menurut Hamalik (1986) dalam Arsyad (2017: 19) siswa dapat mempunyai keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan mempengaruhi psikologis siswa apabila guru menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Menurut Levied dan Lentz (1982) dalam Arsyad (2017: 20-1) media pembelajaran mempunyai empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi digunakan guru untuk menarik perhatian siswa terhadap pelajaran. Fungsi afektif yaitu siswa dapat menikmati proses belajar mengajar teks yang bergambar. Fungsi kognitif yaitu untuk memahami materi yang terdapat dalam gambar. Fungsi kompensatoris yaitu untuk membantu siswa yang lemah dalam memahami pelajaran yang berbentuk teks.

Kemp dan Dayton (1985) dalam Rahadi (2003: 15) mengemukakan media pembelajaran digunakan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, melatih siswa berpikir positif terhadap materi dan proses belajar, dapat menghemat waktu dan tenaga, meningkatkan hasil belajar, dilakukan kapan saja dan dimana saja, dan guru menjadi lebih produktif. Degeng (2001) dalam Mudlofir dan Rusydiyah (2017: 128) mengemukakan fungsi media yaitu agar terhindar dari verbalisme, untuk membangkitkan minat atau motivasi, untuk menarik perhatian siswa, untuk menghemat ruang dan waktu, untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, dan untuk mengaktifkan rangsangan untuk belajar. Berdasarkan penjelasan dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas materi yang disampaikan.

2.1.9 Multimedia

Arsyad (2017: 162) mengartikan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa media seperti grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan tersebut berfungsi agar informasi dapat disajikan dengan menarik dan mudah dimengerti. Multimedia adalah suatu gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual, dan sebagainya yang disusun ke dalam satu alat (Mudlofir dan Rusydiyah, 2017: 155). Mudlofir dan Rusydiyah (2017: 156) menyatakan bahwa manfaat multimedia bagi pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar bisa dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran bisa dilaksanakan di mana saja dan kapan saja serta sikap belajar siswa bisa ditingkatkan. Menurut Mudlofar dan Rusydiyah (2017: 156) multimedia mempunyai beberapa keunggulan, antara lain: (1) mampu menampilkan benda yang sangat kecil yang tidak tampak mata misalnya bakteri, kuman, dan lain sebagainya dengan kemampuan memperbesar gambar (*zoom in*); (2) mampu menampilkan benda yang sangat besar dengan kemampuan memperkecil benda (*zoom out*); (3) mampu menyajikan gambar atau peristiwa yang kompleks seperti mekanisme kerja tubuh, proses kerja mesin; (4) mampu menampilkan bentuk suara, teks, gambar animasi dalam satu frame sehingga membuat tampilan menjadi lebih menarik dan lain-lain.

2.1.10 Media Prezi

Seiring dengan kemajuan teknologi dan pendidikan, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di kelas juga sangat variatif. Salah satunya adalah kemunculan *software prezi* sebagai salah satu media pembelajaran yang

inovatif dan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Rusyfan (2016: 2) menyatakan, “*Prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS)”. *Prezi* menjadi program unggul karena dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi mereka. *Prezi* memiliki fungsi yang sama seperti *power point*, akan tetapi *prezi* memiliki fitur yang lebih canggih dan lebih menarik (Embi, 2011: 129).

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangannya sendiri. Rusyfan (2016: 10) menyatakan kelebihan *prezi*, antara lain: (1) tampilan dari *template* dan *tema* yang lebih bervariasi dibandingkan dengan *Power Point*; (2) banyak pilihan tema yang menarik dan dapat dipilih secara online; (3) menggunakan metode ZUI (*Zooming User Interface*) yang dapat membuat presentasi semakin menarik; (3) penggunaannya sangat mudah, karena memiliki toolbar yang tidak banyak; (4) dapat berbagi hasil presentasi di akun *prezi*. Tar (2009) dalam Embi (2011: 129) mengemukakan kelebihan *prezi*, antara lain: (1) memiliki faktor yang lebih dibandingkan dengan *power point*; (2) penyampaian materi hanya pada inti dari materi saja; (3) mudah untuk menggabungkan gambar, suara, dan video dalam satu penyajian; dan (4) mudah untuk digunakan.

Selain memiliki kelebihan, *prezi* juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari media *prezi* menurut Rusyfan (2016: 10) yaitu: (1) *prezi* sulit untuk memasukan simbol matematika; (2) proses instalasi *prezi* membutuhkan koneksi internet (secara *online*); (3) karena menggunakan ZUI (*Zooming User Interface*) mengakibatkan tampilan *prezi* terlihat lebih monoton; (4) untuk menggunakan

prezi, *user* harus memiliki akun sendiri; (5) *prezi* jika ingin digunakan dalam jangka waktu yang lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.

2.1.11 Materi Daur Air

Arifin, dkk. (2009: 101-104) menjelaskan bahwa daur air adalah perubahan yang terjadi pada air dan terjadi secara berulang. Daur air memiliki tiga tahap, yaitu evaporasi, kondensasi, dan presipitasi. Menurut Indriati, dkk (2010: 182-184) air yang ada di permukaan bumi akan terkena sinar matahari, lalu terjadilah penguapan. Uap air tersebut kemudian akan naik ke atmosfer, dan diketinggian tertentu suhu tersebut menjadi dingin dan mengembun membentuk titik-titik air. Titik-titik air tersebut akan berkumpul dan membentuk awan. Awan yang telah penuh dengan uap air akan jatuh ke permukaan bumi. Air tersebut biasa disebut sebagai air hujan yang akan mengisi sungai, laut, dan terserap ke dalam tanah.

2.1.12 Penggunaan Media *Prezi* pada Pembelajaran IPA

Media *prezi* merupakan media yang baru pertama kali digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Media *prezi* dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Embi (2011: 129) bahwa media *prezi* memiliki fungsi yang sama seperti *powerpoint*, tetapi media *prezi* memiliki fitur yang lebih canggih dan menarik. Penerapan media *prezi* diawali dengan menampilkan peta konsep pembelajaran yang diajarkan. Berikut merupakan tampilan media *prezi* yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas eksperimen.



Gambar 2.1 Tampilan Penjelasan Daurl Air



Gambar 2.2 Tampilan Proses Daurl Air



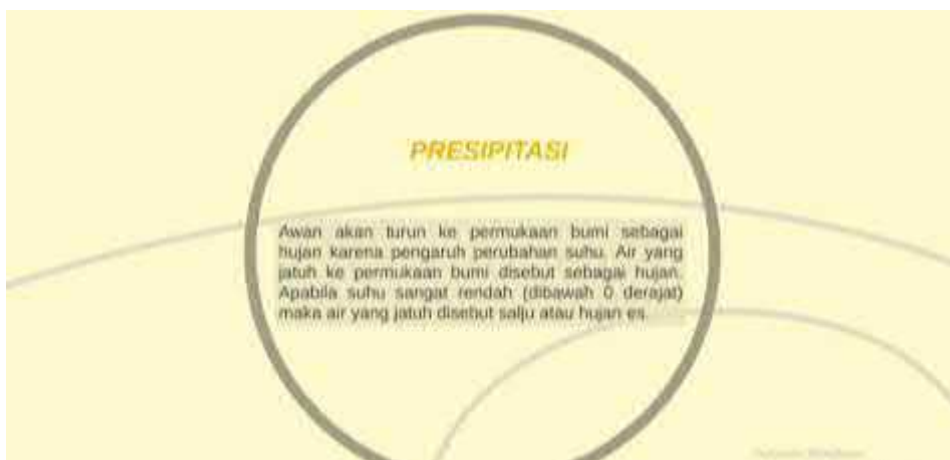
Gambar 2.3 Tampilan Evaporasi



Gambar 2.4 Tampilan Transpirasi



Gambar 2.5 Tampilan Kondensasi



Gambar 2.6 Tampilan Presipitasi



Gambar 2.7 Tampilan Video Daur Air



Gambar 2.8 Tampilan Manfaat Air



Gambar 2.9 Tampilan Hemat Air



Gambar 2.10 Tampilan Hemat Air



Gambar 2.11 Tampilan Kekurangan Air

2.2 Kajian Empiris

Beberapa hasil penelitian relevan yang mendukung penelitian ini antara lain:

- (1) Penelitian yang dilakukan oleh Puspita, dkk. (2014) yang berjudul *Pengembangan Modul Bilingual Bergambar terhadap Minat Belajar Siswa pada Tema Energi di Alam Sekitardari Universitas Negeri Semarang* memberikan simpulan bahwa hasil angket minat belajar siswa yang masuk

dalam kategori sangat tinggi karena modul bilingual bergambar menarik minat siswa untuk mempelajari IPA.

- (2) Penelitian yang dilakukan oleh Putrayasa, dkk. (2014) yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa* dari Universitas Pendidikan Ganesha memberikan simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan konvensional ditinjau dari hasil belajar IPA. Model pembelajaran *discovery learning* dan minat belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara siswa yang menggunakan model *discovery learning* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.
- (3) Penelitian yang dilakukan oleh Rodhi dan Wasis (2014) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Kalor* dari Universitas Negeri Surabaya memberikan simpulan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* pada materi kalor dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan *n gain* sebesar 0,32 dengan kriteria peningkatan sedang.
- (4) Penelitian yang dilakukan oleh Taufiq, dkk. (2014) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservasi" berpendekatan Science-Edutainment* dari Universitas Negeri Semarang memberikan simpulan bahwa adanya pengaruh positif penggunaan media pembelajaran IPA terpadu berkarakter

peduli lingkungan tema “konservasi” berpendekatan *science-edutainment* terhadap peningkatan tiap indikator tes hasil belajar IPA.

- (5) Penelitian yang dilakukan oleh Vikagustanti, dkk. (2014) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP* dari Universitas Negeri Semarang memberikan simpulan bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan berpengaruh positif dan efektif terhadap kemampuan berpikir siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa sebesar 88,5%.
- (6) Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi (2014) yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak dengan Program Prezi (Studi di SMP Muhammadiyah 2 Mlati Sleman Tahun Ajaran 2013-2014)* dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta memberikan simpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pendidikan akhlak dengan program *prezi* layak digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran pendidikan akhlak di lapangan. Rata-rata nilai pendidikan akhlak antara metode ceramah dan multimedia pembelajaran interaktif pendidikan akhlak terdapat perbedaan yang signifikan.
- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Utari, dkk (2014) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Online Prezi dalam Pokok Bahasan Alat Optik pada Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014* dari Universitas Muhammadiyah Purworejo memberikan simpulan bahwa berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-

rata skor dari ahli media, ahli materi, dan guru Fisika yang menunjukkan bahwa media *prezi* layak sebagai media pembelajaran dengan sedikit revisi. Ketercapaian hasil belajar dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan maka media pembelajaran Fisika *online prezi* dapat dikategorikan “baik” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Fisika.

- (8) Penelitian yang dilakukan oleh Palupi, dkk (2014) yang berjudul *Hubungan antara Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa terhadap Kinerja Guru dalam Mengelola Kegiatan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Pacitan* dari Universitas Sebelas Maret memberikan simpulan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar siswa dan kinerja guru dalam kegiatan belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPA. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa dan kinerja guru dalam kegiatan belajar siswa, akan diikuti pula tingginya hasil belajar IPA, dan sebaliknya apabila terjadi penurunan motivasi belajar siswa dan kinerja guru dalam kegiatan belajar akan diikuti pula rendahnya hasil belajar IPA.
- (9) Penelitian yang dilakukan oleh Viyanti, dkk (2014) yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran IPA Terpadu Tema Mata untuk Siswa Kelas VIII* dari Universitas Negeri Semarang memberikan simpulan bahwa media interaktif pembelajaran IPA terpadu efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan terdapat

signifikansidengan kriteria sedang antara *pretest-posttest* yang digunakan perhitungan uji t sebesar 16,4 dan *n-gain* sebesar 0,43.

- (10) Penelitian yang dilakukan oleh Zannah, dkk (2014) yang berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran Zooming Presentation untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Konsep Suhu dan Kalor* dari Universitas Islam Negeri Jakarta memberikan simpulan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *zooming presentation* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *zooming presentation*. Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih unggul dalam meningkatkan kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Berdasarkan analisis data nontes yaitu dengan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *zooming presentation* berada pada kategori baik dengan persentase 76%.
- (11) Penelitian yang dilakukan oleh Sartika, dkk (2015) yang berjudul *Hubungan Motivasi Belajar dan Keaktifan dalam Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Padang* dari Universitas Negeri Padang memberikan simpulan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar mempunyai hubungan yang signifikan. Keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler mempunyai hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Motivasi belajar dan keaktifan dalam kegiatan ekstrakurikuler secara bersama-sama mempunyai hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

- (12) Penelitian yang dilakukan oleh Nurcahyo (2015) yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Prezi Zoom pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondodari Universitas Negeri Yogyakarta* memberikan simpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar dalam keterampilan menulis terpimpin bahasa Jerman siswa antara pembelajaran menggunakan media *prezi* dengan media konvensional. Penggunaan media *prezi* lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional.
- (13) Penelitian yang dilakukan oleh Chou (2015) yang berjudul *Prezi versus Powerpoint: The Effects of Varied Digital Presentation Tools on Students' Learning Performance* dari Universitas Negeri Tainan, Taiwan memberikan simpulan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara media *prezi* dan media *powerpoint*. Namun media *prezi* adalah media pembelajaran yang lebih efektif untuk memperoleh pengetahuan dibandingkan dengan *powerpoint*.
- (14) Penelitian yang dilakukan oleh Rais (2015) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Prezi dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Mengingat Konsep* dari Universitas Negeri Makasar memberikan simpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengingat konsep mata kuliah multimedia pembelajaran antara kelompok mahasiswa yang menggunakan multimedia pembelajaran presentasi *prezi* dengan kelompok mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan multimedia

powerpoint pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Pertanian Fakultas Teknik UNM.

- (15) Penelitian yang dilakukan oleh Siagian (2015) yang berjudul *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematik* dari Universitas Indraprasta PGRI memberikan simpulan bahwa minat siswa dan kebiasaan belajar siswa yang tinggi akan tinggi juga prestasi belajar matematika siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji lanjut minat belajar dan kebiasaan belajar siswa secara bersama-sama mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa.
- (16) Penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2015) yang berjudul *Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Problem Based Learning dengan dan Tanpa Dukungan Media Prezi* dari Universitas Negeri Surabaya memberikan simpulan bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan dukungan media *prezi* adalah sebesar 89,11 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa dukungan media *prezi* nilainya adalah sebesar 81,61.
- (17) Penelitian yang dilakukan oleh Adi dan Arief (2016) yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran Prezi, Teman Sebaya, dan Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasadari* Universitas Negeri Semarang memberikan simpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *prezi*, teman sebaya, dan kondisi sosial ekonomi orang tua secara bersama-sama terhadap hasil belajar.

Terdapat pengaruh media pembelajaran *prezi* terhadap hasil belajar. Terdapat pengaruh teman sebaya terhadap hasil belajar. Terdapat pengaruh kondisi sosial ekonomi orang tua terhadap hasil belajar.

- (18) Penelitian yang dilakukan oleh Antika dan Suprianto (2016) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro* dari Universitas Negeri Surabaya memberikan simpulan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran Rangkaian Elektronika dinyatakan valid dengan persentase 85%, hasil tersebut merupakan hasil validasi oleh validator. Media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran Rangkaian Elektronika meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata *gain* sebesar 0,79. Mata pelajaran Rangkaian Elektronika di kelas XI TEI 2 di SMK Negeri Bojonegoro mempunyai hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *prezi* dinyatakan sangat baik dengan persentase 87,46%.
- (19) Penelitian yang dilakukan oleh Dianta dan Suprpto (2016) yang berjudul *Penerapan SFAE Berbantu Prezi terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Siswa dalam Mengoperasikan Software Spreadsheet* dari Universitas Negeri Semarang memberikan simpulan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *software spreadsheet* dalam penerapan metode *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) berbantuan media *prezi*. Terjadi peningkatan motivasi dan

keterampilan belajar siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran mengoperasikan *software spreadsheet* dengan menerapkan metode *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) berbantuan media *prezi*.

- (20) Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Latifah (2016) yang berjudul *Efektifitas Metode Problem Posing Berbantuan Media Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Jurnal Penyesuaian* dari Universitas Negeri Semarang memberikan simpulan bahwa penerapan metode *problem posing* berbantuan media *prezi* lebih efektif dari pada metode ceramah. Hal ini dapat dilihat dari tingkat ketuntasan kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen sebesar 83,33% dan kelas kontrol sebesar 75%.
- (21) Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2016) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi Prezi pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Surabaya* dari Universitas Negeri Surabaya memberikan simpulan bahwa hasil validitas media dinyatakan sangat valid dengan persentase sebesar 96,77%, kepraktisan media dinyatakan sangat baik dengan persentase sebesar 95%, dan efektivitas media berdasarkan hasil belajar dinyatakan tuntas dengan persentase 91,89%. Hal ini berarti media pembelajaran presentasi berbasis *prezi* materi bipolar junction transistor (BJT) sebagai penguat dan piranti saklar layak digunakan sebagai pendamping guru dalam mengajar.

- (22) Penelitian yang dilakukan oleh Mardiansyah (2016) yang berjudul *Pengaruh Media Presentasi Prezi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah* dari Universitas Lampung memberikan simpulan bahwa ada pengaruh yang positif media pembelajaran *Prezi* sebesar 0,41% ditinjau dari hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Sejarah. Hal ini berarti media *Prezi* memiliki kekuatan hubungan cukup atau sedang dengan pengaruh positif. Media *Prezi* memiliki signifikan karena F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} 3,96 dengan hasil uji F yang didapat adalah sebesar 15,5. Kedua uji tersebut menunjukkan bahwa media presentasi *Prezi* dapat digunakan pada materi Pergerakan Kebangkitan Nasional Indonesia Tahun 1908 di sekolah pada Kelas XI IPA karena memiliki pengaruh yang positif dan signifikan.
- (23) Penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2016) yang berjudul *Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Balangan Idari Universitas Negeri Yogyakarta* memberikan simpulan bahwa penerapan metode *mind map* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Balangan 1, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata minat dan hasil belajar siswa.
- (24) Penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2016) yang berjudul *Media Presentasi Prezi pada Mata Pelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* dari Universitas Negeri Malang memberikan simpulan bahwa media presentasi *prezi* dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa. Media *prezi* juga dapat digunakan untuk materi lain dan menggunakan kurikulum 2013.

- (25) Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Joko (2016) yang berjudul *Pengembangan dan Penelitian Media Pembelajaran Interaktif Dilengkapi Software Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Nganjuk* dari Universitas Negeri Surabaya memberikan simpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji peningkatan (*gain*) didapat persentase kelas eksperimen lebih unggul daripada persentase kelas kontrol.
- (26) Penelitian yang dilakukan oleh Sujarwo (2016) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 3 Buduran* dari Universitas Negeri Surabaya memberikan simpulan bahwa hasil validasi pada keseluruhan aspek yang terdapat dalam media dinyatakan valid dengan rata-rata hasil rating sebesar 77,91%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan layak digunakan untuk menyusun perencanaan pembelajaran.
- (27) Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2016) yang berjudul *Analisis Pemanfaatan Prezi Desktop sebagai Media Pembelajaran di IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten* dari Universitas Islam Negeri Banten memberikan simpulan bahwa media presentasi *prezi* belum banyak dikenal oleh dosen IAIN SMH, proses instalasi aplikasi *prezi desktop* yang

membutuhkan koneksi internet dan akun yang terdaftar pada situs *prezi.com*, ukuran file yang cukup besar jika dibandingkan dengan media presentasi *PowerPoint*, tersedia aplikasi *prezi desktop* versi trial dengan limit waktu 30 hari, bagi yang baru menggunakan *prezi desktop* butuh kesabaran dalam membuat presentasi karena aplikasi ini agak berbeda dengan media presentasi *PowerPoint*.

- (28) Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2016) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016* dari Universitas Negeri Semarang memberikan simpulan bahwa berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung pembelajaran dalam kelas dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- (29) Penelitian yang dilakukan oleh Yulistiani (2016) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Software Prezi dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Semester II* dari Universitas PGRI Semarang memberikan simpulan bahwa hasil analisis data menunjukkan rata-rata hasil belajar

matematika kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

- (30) Penelitian yang dilakukan oleh Yusny dan Kumita (2016) yang berjudul *Using Prezi Presentation As Instructional Material in English Grammar Classroom* dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memberikan simpulan bahwa siswa yang terlibat dalam penelitian ini menyukai materi dan hasil *post-test* menunjukkan peningkatan penguasaan tata bahasa setelah menerima pelajaran tata bahasa yang menggunakan media *prezi*. Di sisi lain, kelas kontrol yang menggunakan papan tulis dan lembar kerja menunjukkan sedikit peningkatan, tetapi siswa tersebut menganggap bahwa metode ini sangat monoton.
- (31) Penelitian yang dilakukan oleh Santiana dan Fatimah (2017) yang berjudul *Prezi, Cloud-Based Presentation, for Teaching: How is it Interesting?* dari Universitas Siliwangi memberikan simpulan bahwa *prezi* adalah alat yang kuat yang menarik perhatian siswa yang menciptakan suasana kelas yang lebih baik dan pengalaman belajar yang bermakna. Di sisi lain, ini mendorong guru untuk memiliki akses internet yang tinggi dan berkreasi membuat presentasi *prezi*.
- (32) Penelitian yang dilakukan oleh Moulton, dkk. (2017) yang berjudul *Does a Presentation's Medium Affect its Message? PowerPoint, Prezi, and Oral Presentations*) dari Harvard University memberikan simpulan bahwa presentasi menggunakan media *PowerPoint* sebanding dengan presentasi

lisan, tetapi presentasi dengan media *prezi* lebih baik daripada presentasi *PowerPoint* dan lisan.

- (33) Penelitian yang dilakukan oleh Wirawan (2017) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 3 Surakarta* dari Universitas Negeri Yogyakarta memberikan simpulan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 80,59 dan kelas control 77,97. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kearsipan digital dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Surakarta.
- (34) Penelitian yang dilakukan oleh Zulfahriani, dkk (2017) yang berjudul *Keefektifan Media Prezi pada Pembelajaran Bunpou 2 (Penelitian Eksperimen terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat I Tahun Ajaran 2016/2017 FKIP Universitas Riau)* dari Universitas Riau memberikan simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran *Bunpou 2* mahasiswa tingkat I Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Hal ini karena pada kelas eksperimen rata-rata nilai mahasiswa sebesar 77,19 sedangkan kelas kontrol sebesar 60,12.
- (35) Penelitian yang dilakukan oleh Rohiman dan Anggoro (2019) yang berjudul *Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsidi* dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung memberikan simpulan bahwa hasil rata-rata penilaian ahli media sebesar 78%, penilaian ahli materi sebesar 84%, dan penilaian uji coba siswa sebesar 83,9%. Secara keseluruhan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* dengan hasil

rata-rata masuk pada kategori “Sangat Baik” untuk dijadikan sebagai media pembelajaran matematika.

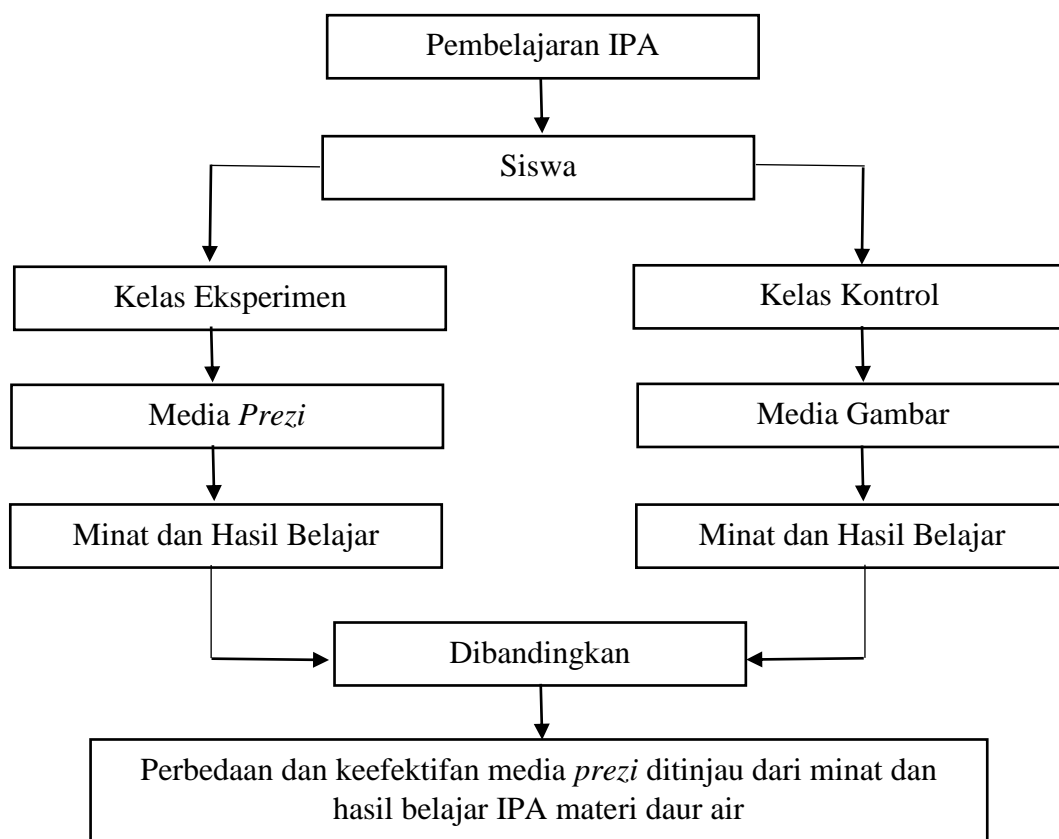
Penelitian-penelitian terdahulu merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, karena mempunyai variabel yang sama yaitu media *prezi*, minat belajar, dan hasil belajar. Penelitian tersebut hanya berbeda pada tempat penelitian yaitu kelas V dan materi yang digunakan yaitu materi daur air.

2.3 Kerangka Berpikir

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran wajib ada pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Walaupun termasuk dalam mata pelajaran yang wajib, namun banyak siswa yang tidak suka karena menganggap IPA adalah mata pelajaran yang sulit. IPA dianggap sulit karena sebagian materi pembelajaran IPA bersifat abstrak. Agar guru dapat menjelaskan materi yang bersifat abstrak maka guru memerlukan media pembelajaran. Penggunaan media pada saat pembelajaran dapat memperjelas guru dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPA, terdapat materi daur air yang merupakan materi abstrak. Materi daur air tersebut menjelaskan tentang perputaran air yang berlangsung secara berkelanjutan dan terus menerus dari bumi ke atmosfer lalu kembali ke bumi lagi. Siswa tidak dapat melihat proses perputaran air tersebut sehingga guru perlu mengkonkritkan materi tersebut menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam memberikan materi pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media berbasis komputer. Perkembangan teknologi pada saat ini seharusnya lebih meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Peningkatan mutu dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat menarik perhatian siswa adalah *prezi*. Media *prezi* memiliki keunggulan dapat memperbesar dan memperkecil slide presentasi. Selain itu *prezi* juga dapat menampilkan gambar, teks audio, video, grafis, dan animasi. Hal ini dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan media gambar biasa. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada Gambar 2.12, yaitu:



Gambar 2.12 Skema Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016: 99) menyatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- (1) H_{01} : Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air antara pembelajaran yang menggunakan media *prezi* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).
 H_{a1} : Terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air antara pembelajaran yang menggunakan media *prezi* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).
- (2) H_{02} : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air antara pembelajaran yang menggunakan media *prezi* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).
 H_{a2} : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air antara pembelajaran yang menggunakan media *prezi* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).
- (3) H_{03} : Penggunaan media *prezi* tidak lebih efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air ($\mu_1 \leq \mu_2$).

- H_{a3} : Penggunaan media *prezi* lebih efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air ($\mu_1 > \mu_2$).
- (4) H_{04} : Penggunaan media *prezi* tidak lebih efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a4} : Penggunaan media *prezi* lebih efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air ($\mu_1 > \mu_2$).
- (5) H_{05} : Penggunaan media *prezi* tidak lebih baik ditinjau dari dari minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a5} : Penggunaan media *prezi* lebih baik ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air ($\mu_1 > \mu_2$).
- (6) H_{06} : Penggunaan media *prezi* tidak lebih baik ditinjau dari dari hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a6} : Penggunaan media *prezi* lebih baik ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air ($\mu_1 > \mu_2$).

BAB V

PENUTUP

Bab kelima yaitu bab penutup menjelaskan mengenai simpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan. Simpulan adalah suatu pernyataan mengenai hasil penelitian dan pembahasan pada sebuah penelitian. Saran adalah pendapat peneliti mengenai pemecahan masalah yang terdapat pada penelitian. Berikut merupakan penjelasan simpulan dan saran.

5.1 Simpulan

Simpulan adalah suatu pernyataan mengenai hasil penelitian dan pembahasan pada sebuah penelitian. Penelitian pada siswa kelas V SD Negeri Pancurendang 2 telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disampaikan simpulan penelitian sebagai berikut.

- (1) Terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air antara pembelajaran yang menggunakan media *prezi* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar pada kelas kontrol. Skor minat belajar siswa kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol. Skor minat belajar siswa dibuktikan dengan data hasil perhitungan statistik dengan bantuan program SPSS versi 22 menggunakan *independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,373 > 2,019$) dan nilai signifikansi $0,022 < 0,05$.

- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air antara pembelajaran yang menggunakan media *prezi* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar pada kelas kontrol. Skor hasil belajar siswa dilihat dari data hasil perhitungan statistik dengan bantuan program SPSS versi 22 menggunakan *independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,075 > 2,019$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.
- (3) Minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air antara pembelajaran yang menggunakan media *prezi* pada kelas eksperimen lebih efektif daripada pembelajaran yang menggunakan media gambar pada kelas kontrol. Keefektifan ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis melalui bantuan program SPSS versi 22 menggunakan *one sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,728 > 2,093$) dan nilai signifikansi $0,013 < 0,05$. Berdasarkan pengujian tersebut, diketahui bahwa penggunaan media *prezi* efektif dalam minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air.
- (4) Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air antara pembelajaran yang menggunakan media *prezi* pada kelas eksperimen lebih efektif daripada pembelajaran yang menggunakan media gambar pada kelas kontrol. Keefektifan ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis melalui bantuan program SPSS versi 22 menggunakan *one sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,138 > 2,093$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, penggunaan media *prezi* efektif dalam hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi daur air.

- (5) Minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA yang menggunakan media *prezi* pada kelas eksperimen lebih baik daripada pembelajaran menggunakan media gambar pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian secara empiris. Pengujian secara empiris yaitu selisih rata-rata nilai minat awal dan rata-rata nilai minat akhir pada kelas eksperimen sebesar 24,05 sedangkan selisih rata-rata nilai minat awal dan rata-rata nilai minat akhir pada kelas kontrol sebesar 20,83. Selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 3,22.
- (6) Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA yang menggunakan media *prezi* pada kelas eksperimen lebih baik daripada yang menggunakan media gambar pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian secara empiris. Pengujian secara empiris yaitu selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir kelas eksperimen yaitu sebesar 27,25 sedangkan selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir kelas kontrol sebesar 18,70. Selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 8,55.

5.2 Saran

Simpulan yang telah diutarakan yaitu media *prezi* terbukti efektif dalam pembelajaran IPA ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pancurendang 2 pada materi daur air. Peneliti memberikan saran tentang penggunaan media *prezi* yang berkaitan proses pembelajaran. Saran dari peneliti sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media *prezi* lebih efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menyarankan guru untuk:

- (1) Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Media yang dapat digunakan yaitu media *prezi*. Media *prezi* dinilai lebih efektif dibandingkan dengan media gambar.
- (2) Guru sebaiknya menambah pengetahuan mengenai media *prezi* dengan cara mengikuti pelatihan atau sosialisasi tentang media *prezi* dan membaca buku atau jurnal tentang media *prezi*. Hal ini dilakukan agar pada saat guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media *prezi*, guru dapat melaksanakannya dengan baik sehingga pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
- (3) Guru hendaknya menghargai pendapat siswa agar siswa merasa percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya. Apabila pendapat siswa dihargai, maka siswa menjadi lebih berani untuk menyampaikan pendapatnya atau bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

5.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan media *prezi* lebih efektif pada pembelajaran IPA materi daur air ditinjau dari minat dan hasil belajar. Sekolah mendukung pelaksanaan pembelajaran yang bervariasi, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

- (1) Pihak sekolah memberikan sosialisasi kepada guru kelas mengenai media *prezi* karena lebih efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. Sosialisasi yang diberikan oleh pihak sekolah dapat berupa pelatihan atau penyuluhan oleh ahli dalam pembuatan media *prezi*.
- (2) Menyediakan sarana dan prasarana pendukung media *prezi* seperti LCD, *speaker*, dan proyektor yang dapat menunjang penggunaan media *prezi*. Penyediaan sarana dan prasarana ini dapat menggunakan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS).
- (3) Menyediakan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran lain seperti buku-buku pelajaran yang digunakan siswa dan buku-buku tentang media *prezi* yang dapat menambah wawasan guru. Selain menggunakan buku-buku tentang media *prezi* dapat menggunakan jurnal atau penelitian yang berkaitan dengan media *prezi*.

5.2.3 Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang media *prezi*, peneliti menyarankan sebagai berikut:

- (1) Hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi atau rujukan penelitian. Hal ini dimaksudkan agar peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih dalam mengenai media *prezi* sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian tentang media *prezi*. Penelitian tentang media *prezi* sudah banyak dilakukan, namun untuk tingkat pendidikan sekolah dasar masih jarang dilakukan penelitian.
- (2) Peneliti harus paham mengenai kelebihan dan kelemahan media *prezi* agar pada saat pembelajaran segala kekurangan yang ada pada media *prezi* dapat

diminimalisir dengan baik. Kekurangan yang harus diminimalisir yaitu media *prezi* tidak dapat memuat teks panjang dikarenakan tampilan media *prezi* tidak ada patokan atau standar khusus untuk ukuran tampilan presentasi sehingga tulisan pada tampilan presentasi menjadi kecil-kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. A. & Arief, S. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran *Prezi*, Teman Sebaya, dan Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2):667-678. Online. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/13669> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Antika, Y. & Suprianto, B. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(02):493-497. Online. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/14853> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Aribowo, I. T. (2012). Keefektifan Penggunaan Multimedia *Prezi* pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Online. <https://eprints.uny.ac.id/9845/> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Arifin, M., Nurjhani, M., & Muslim. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkunganku*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2017. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data-1 Menggunakan SPSS*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Brock, S. & Brodahl, C. (2013). *A Tale of Two Cultures: Cross Cultural Comparison in Learning the Prezi Presentation Software Tool in the US and Norway*. *Journal of Information Technology Education*, 12: 95-144. Online. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1020189> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Chou, P. A., Chang, C. C., & Lu, P. F. (2015) *Prezi versus PowerPoint: The effects of varied digital presentation tools on students' learning performance*. *Journal Computer and Education*, (91): 73-82. Online.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131515300695>(diakses pada tanggal 03/01/2019)

- Dewi, K. P. & Latifah, L. (2016). Efektivitas Metode *Problem Posing* Berbantu Media *Prezi* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1):44-57. Online. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/9985> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Dianta, N. & Suprptono, E. (2016). Penerapan SFAE Berbantu Media *Prezi* terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Siswa dalam Mengoperasikan Software *Spreadsheet*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(5):1-7. Online. <http://i-rpp.com/index.php/jpp/article/view/635> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Embi, M. A. 2011. *Aplikasi Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran*.
- Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handhika, J. (2010). Pembelajaran Fisika Melalui Inkuiri Terbimbing dengan Metode Eksperimen dan Demonstrasi Ditinjau dari Aktivitas dan Perhatian Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 1(1):17. Online. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F/article/view/104> (diakses pada tanggal 10/05/2019)
- Hidayati, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi *Prezi* pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3). Online. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/16081> (diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Ihsan, F. 2011. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Indriati, S. C. P., dkk. 2010. *IPA 5 untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mardiansyah, Syaiful, M., & Basri, M. (2016). Pengaruh Media Presentasi *Prezi* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan*. Online. [http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article-view/11970](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/11970)(diakses pada tanggal 03/01/2019)

- Marissa, dkk. 2014. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moulton, S. T., Turkay, S., & Kosslyn, S. M. (2016). *Does A Presentation's Medium Affect Its Message? Powerpoint, Prezi, and Oral Presentations*. *Journal Pone*, 1-39. Online. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0178774> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Mudlofir, A. & Rusydiyah, E. F. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Munib, dkk. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Univeristas Negeri Semarang Press.
- Nurchahyo, Y. T. (2015). Keefektifan Penggunaan Prezi Zoom pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Online. <https://eprints.uny.ac.id/16394/> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Palupi, R., Anitah, S., & Budiyo. (2014). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa terhadap Kinerja Guru dalam Mengelola Kegiatan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII di SMP N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2):157-170. Online. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3661> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Online. <http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendiknas%20No%2016%20Tahun%202007.pdf> (diakses pada tanggal 22/02/2019).
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisis Statistika Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Kom.
- Puspita, M., Sumarni, W., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Modul Bilingual Bergambar terhadap Minat Belajar Siswa pada Tema Energi di Alam Sekitar. *Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2):476-480. Online. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/3331> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, H., & Margunayasa, I., G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1). Online. <https://ejournal.->

- undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3087(diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Putro, S. C., & Desynatria, W. (2016). Interaksi Antara Faktor Inisiatif dengan Faktor Penerapan Model Konstruktivistik Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Teknologi pada Siswa SMK. *Jurnal Tekno*, 94. Online. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/8274> (diakses pada tanggal 20/05/2019)
- Rahadi, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rais, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis *Prezi* dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Mengingat Konsep. 2(1). Online. <http://ojs.unm.ac.id/mkpk/article/view/2576>(diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A. & Anni, C.T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rodhi, M. Y. & Wasis. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Kalor. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 03(02):137-142. Online. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan-fisika/article/view/8083> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Rohiman & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan *Prezi* untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Jurnal Matematika*, 2(1):23-32. Online. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/3312> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Rustaman, N. dkk. 2014. *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rusyfan, Z. 2016. *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Pebisnis*. Bandung: Informatika.
- Safitri, D. (2016). Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Balangan 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Online. <https://eprints.uny.ac.id/29396/> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Saputri, I.J., Irafahmi,D.T., & Sumadi. (2016). Media Presentasi *Prezi* pada Mata Pelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Online. <http://journal.um.ac.id/index.php/jabe/article/view/6075>(diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Sagala, S. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Santiana & Fatimah, A. S. (2017). *Prezi, Cloud-Based Presentation, For Teaching: How Is It Interesting?. Journal of English Education, Literature, and Culture*, 2(2):445-456. Online. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/edulite/article/view/1196> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Sari, N. A. (2018). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketertarikan pada Organisasi dan Intensi untuk Mendapatkan Pekerjaan: Jenis Kelamin sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Manajemen Bisnis dan Inovasi*, 5(1):65. Online. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmbi/article/download/19150/18708> (diakses pada tanggal 20/05/2019)
- Sartika, R., Agustina, & Basri, I. (2015). Hubungan Motivasi Belajar dan Keaktifan dalam Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Padang. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 3(01):12. Online. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bsp/article/view/4901> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Setiawan, K. (2016). Pengembangan dan Penelitian Media Pembelajaran Interaktif Dilengkapi Software Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas TITPL SMK Negeri 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1). Online. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13203>(diakses pada tanggal 20/05/2019)
- Setijowati, U. 2015. *Pengembangan Kurikulum SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Setijowati, U. 2016. *Strategi Pembelajaran SD (Implementasi KTSP dan Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: K-Media.
- Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(2):122-131. Online. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/download/93/90> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal*

- Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3). Online.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/16504> (diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Suryani, Khairil, & N. Cut. (2015). Penggunaan Media *Prezi* pada Materi Sistem Peredaran Darah untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMA Negeri 1 Lhoksukon. *Jurnal Edubio Tropika*, 3(1):4. Online.
<http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JET/article/view/5268/4413> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Taufiq, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan *Science-Edutainment*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2):140-145. Online.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/3113> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Online.
<http://www.sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf> (diakses pada tanggal 10/01/2019)
- Utari, Y. P., Kurniawan, E. S., & Fatmaryanti, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Online Prezi* dalam Pokok Bahasan Alat Optik pada Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 05(02): 45-49. Online.
<http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=261906> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin, Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Education Journal*. 3 (2): 468-475. Online.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/3330> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Viyanti, N., Parmin, & Akhlis, I. (2014). Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran IPA Terpadu Tema untuk Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*. 3(1): 364-370. Online.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/2953> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Wahyudi, D. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak dengan Program *prezi* untuk SMP Muhammadiyah 2 Mlati Sleman Tahun Ajaran 2013-2014. *Tesis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga. Online.

<http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSD/article/view/1589> (diakses pada tanggal 03/01/2019)

- Wardani, W. K. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan *Problem Based Learning* dengan dan Tanpa Dukungan Media *Prezi* pada Pembelajaran Akuntansi Kelas X di SMK Negeri 2 Nganjuk. 3(2). Online. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/13185>(diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Wibowo, E.W. (2016) Analisis Pemanfaatan *Prezi Desktop* sebagai Media Pembelajaran di IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. 8(2). Online. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/153>(diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Wirawan, A.W., Indrawati, C.D., & Rahmanto, A.N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 3 Surakarta. 7(1). Online. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/12879>(diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Wulandari, D.A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscrib* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016. Online. <https://lib.unnes.ac.id/24062/>(diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Yulistiani, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Software *Prezi* dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Semester II.7(1). Online. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/1413> (diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Yusny, R. & Kumita, D. N. (2016). *Using Prezi Presentation As Instructional Material In English Grammar Classroom. Journal English*, 3(2):105-118. Online. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/englisia/article/view/995/933> (diakses pada tanggal 03/01/2019)
- Zannah, P.Z., Mulhayatiah, D. & Alatas, F. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran *Zooming Presentation* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Konsep Suhu dan Kalor. 6(2). Online. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/edusains/article/view/1153>(diakses pada tanggal 20/06/2019)
- Zulfahriani, M., Rahayu, N., & Isnaini, Z., L. (2017). Keefektifan Media *Prezi* pada Pembelajaran *Bunpou 2* (Penelitian Eksperimen terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat I Tahun Ajaran 2016/2017 FKIP Universitas Riau). Online. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/14629> (diakses pada tanggal 03/01/2019)