

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Eliza Saroha, Naeklan Simbolon

Surel: elizasembiring18@gmail.com, naeklan@unimed.ac.id

### ABSTRACT

*This study aims to: (1) determine the feasibility of prezi-based learning media, (2) determine the effectiveness of the use of prezi-based learning media in class III SD 101769 Tembung. This type of research is development research using the 4-D Thiagarajan model. In the aspect of media feasibility, the assessment is carried out by material experts, media experts and instructional design experts. In the aspect of the effectiveness of the use of media, learning outcomes tests are conducted by students. The trial subjects consisted of 6 students for limited trials, and 26 students for field trials. Based on the results of the assessment by the three expert validations, an overall average of 87.10% was included in the excellent category. Based on the results of product trials obtained an increase in student learning outcomes compared with the results of the pretest that is equal to 50% in limited trials and 69.23% in broad trials. Thus, it can be concluded that the prezi-based learning media developed are feasible and effective to use.*

**Keywords:** *Development, Media, Thematic Learning, Prezi*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *prezi*, (2) mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi* di kelas III SD Negeri 101769 Tembung. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model 4-D Thiagarajan. Pada aspek kelayakan media, penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Pada aspek keefektifan penggunaan media, tes hasil belajar dilakukan oleh siswa. Subjek uji coba terdiri dari 6 siswa untuk uji coba terbatas, dan 26 siswa untuk uji coba lapangan. Berdasarkan hasil penilaian oleh ketiga validasi ahli, diperoleh hasil rerata keseluruhan sebesar 87,10% yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba produk diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil pretes yaitu sebesar 50% pada uji coba terbatas dan 69,23% pada uji coba luas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media, Pembelajaran Tematik, Prezi

### PENDAHULUAN

Perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu

menggunakan media yang bervariasi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kardawati Ani dan Abdullah Malawi (2017). Tujuan pembelajaran tematik adalah: (1) menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpang tindih materi; (2)

memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan yang bermakna; dan (3) memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat. Mardianto (2016) menyatakan beberapa manfaat yang dapat dipetik dari pembelajaran tematik ini antara lain, sebagai berikut: 1) Pembelajaran tematik adalah menyatukan beberapa mata pelajaran khususnya kompetensi dasar kedalam satu tema, dengan demikian tumpang tindih antara kompetensi dasar tidak akan terjadi; 2) pembelajaran tematik mengembangkan hubungan antar berbagai aspek, berbagai konsep, maka siswa akan terbiasa untuk mengembangkan berpikir menyeluruh, mendapatkan sesuatu dari hukum hubungan konsep yang ada di dunia ini; 3) pembelajaran tematik mengembangkan konsep utuh dan padu, dengan demikian siswa akan memperoleh pengetahuan yang tuntas dan utuh; 4) pembelajaran tematik dengan menggunakan tema, akan membahas konsep secara mendalam, secara permanen. jadi pengetahuan yang dimiliki anak dengan cara menemukan, dan membahasnya akan tertanam

Media merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Media dapat membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses

dan mutu hasil pembelajaran. Azhar (2011) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut: 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, 2) pembelajaran bisa lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, 6) pembelajaran dapat diberikan kapan, dimana diinginkan atau diperlukan, 7) sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari, 8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Menurut Rusman (2012) media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Mc. Connel dikutip oleh Sadiman (2009) mengatakan bila media itu sesuai pakailah. Selanjutnya Simbolon Naeklan dan Nurul Annisa (2018) menyatakan bahwa: Pembelajaran di sekolah dapat terlaksana dengan baik apabila penyampaian guru dari sumber belajar dapat memberikan pemahaman kepada siswa dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III-A SD Negeri 101769 Tembung, diperoleh informasi bahwa hasil

belajar tematik masih tergolong rendah. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik, yaitu guru masih belum bisa menerapkan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yang menjadi acuan proses pembelajaran di SD tersebut. Salah satu yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas, adalah media pembelajaran menggunakan teknologi komputer yaitu Prezi. Wahyudi (2014) mengatakan kegunaan *Prezi* adalah sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non-linier, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk petapikiran.

Menurut Embi (2011) *Prezi* berfungsi sama seperti *Power Point*, tetapi memiliki ciri-ciri yang lebih canggih dan menarik yaitu: Pembuatan *prezi* yang dibuat diatas kanvas bukan diatas slide. Menurut Saputra (2011) *The Zooming Presentation Prezi Zoom in dan Zoom out* dengan tampilan *map books* dapat mengubah segalanya dalam membuat dan menampilkan sebuah ide ataupun gagasan pada sebuah tampilan. Harris (2010) menyatakan bahwa *prezi* dapat membuat suatu penjelasan materi pembelajaran yang tampak mengalir dari satu objek ke objek selanjutnya. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *Prezi* dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang di sampaikan. Rusyfan (2016) menuliskan kelebihan dalam

menggunakan *prezi* yaitu: 1) Tampilan dari *Template* dan Tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan *Power Point*; 2) banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara online; 3) menggunakan metode ZUI (*Zooming User Interface*), metode ini membuat presentasi semakin menarik; (4) penggunaannya juga sangat mudah, karena toolbarnya yang tidak banyak; (5) akun *Prezi* kamu bisa berbagi hasil presentasi yang telah kamu buat. Selanjutnya kekurangan *Prezi* yaitu :1) *Prezi* sulit untuk memasukkan *symbol* 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.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau (*Reseach and Development*) yang menggunakan model pengembangan 4D. Sugiyono (2017) menyatakan terdapat empat tahap dalam pengembangan media pembelajaran dengan model 4D Thiagarajan, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101769 Tembung pada Semester II tahun ajaran 2018/2019. Waktu

penelitian dilakukan mulai dari bulan April sampai dengan bulan Juni 2019. Adapun prosedur pengembangan yaitu 1) Tahap pendefinisian; 2) Tahap perancangan; 3) Tahap pengembangan; 4) Tahap penyebaran. Teknik analisis data berupa: analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* dilaksanakan menggunakan model 4-D Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu *define design*, *develop* dan *disseminate*. Pada tahap pendefinisian dilakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan untuk analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* memang sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa di dalam proses pembelajaran.

Tahap perancangan untuk menghasilkan rancangan sebuah media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini media pembelajaran berbasis *prezi* dievaluasi oleh tiga ahli validasi yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran 6 secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* dinyatakan Sangat Baik. Penilaian ahli media persentase termasuk dalam kategori Baik. Berdasarkan hasil uji

ahli media, maka media pembelajaran berbasis *prezi* tidak perlu dilakukan validasi kedua sehingga dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu validasi desain. Penilaian yang dilakukan meliputi aspek materi, aspek media, dan aspek pembelajaran. Berdasarkan rerata skor keseluruhan aspek yang dinilai pada validasi desain pembelajaran oleh ahli desain pembelajaran adalah 90,99%. Pada uji coba terbatas diperoleh nilai rerata skor sebesar 88,69%. Selanjutnya pada uji coba luas diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 85,16%, dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Trianto (2013) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utamanya yaitu 1) persentase waktu belajar siswa sangat tinggi dicurahkan terhadap kegiatan pembelajaran, 2) rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa, 3) ketepatan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan siswa, dan 4) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif. Maka dari itu dilakukan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengukur tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kriteria keefektifan terpenuhi atau dikatakan baik jika siswa yang mencapai ketuntasan lebih besar atau sama dengan (80%). Selanjutnya pada uji lapangan, kriteria keefektifan juga tercapai dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 23 orang siswa atau sekitar 88,46%. Sedangkan pada saat pretes siswa yang mencapai ketuntasan hanya 3

orang dari 26 orang siswa atau sekitar 19,23%. Pelaksanaan postes diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa, nilainya berada di atas KKM. Setelah media pembelajaran berbasis *prezi* selesai dibuat selanjutnya masuk ketahap tiga yaitu tahap *develop*. Pada tahap ini media pembelajaran berbasis *prezi* dievaluasi oleh tiga ahli validasi yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Penilaian ahli materi meliputi dua aspek yaitu aspek muatan materi pada media dan aspek penyajian materi. Penilaian dari ahli media meliputi aspek panduan dan informasi, aspek operasional perangkat lunak, dan aspek sistematika estetika, dan prinsip rekabentuk media. Sedangkan penilaian dari guru kelas III sebagai ahli desain pembelajaran meliputi 3 aspek yaitu aspek materi, aspek media dan aspek pembelajaran. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi, media dan desain pembelajaran selanjutnya media pembelajaran berbasis *prezi* dilakukan uji coba produk di SDN 101769 Tembung. Ada dua tahap uji coba produk yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

Kelayakan media pembelajaran berbasis *prezi* diketahui melalui tahap analisis terhadap validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran serta tanggapan siswa terhadap media. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari materi media pembelajaran berbasis *prezi* yang dibuat. Ada dua aspek yang dinilai yaitu aspek muatan materi pada media dan aspek

penyajian materi. Terdapat sebelas indikator dalam penilaian aspek muatan materi pada media. Dari sebelas indikator tersebut diperoleh rata-rata skor sebesar 87,27% yang dalam tabel konversi masuk kedalam kategori sangat baik. Selanjutnya kelayakan pada aspek penyajian materi dinilai dari 6 indikator, dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu sebesar 93,33% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil analisis ahli materi diperoleh rerata keseluruhan aspek sebesar 90,3% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian materi tematik dalam media pembelajaran berbasis *prezi* yang dikembangkan layak digunakan.

Penilaian kelayakan media juga dilakukan oleh ahli media, diperoleh rata-rata 80%. Kelayakan pada aspek operasional multimedia diperoleh rata-rata sebesar 3,9 atau 78% termasuk dalam kategori layak. Selanjutnya pada aspek sistematika, estetika, dan prinsip media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,04 atau 80,8% % dan termasuk dalam kategori layak. Dari hasil analisis ahli media diperoleh rerata keseluruhan aspek sebesar 80% dan termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian tampilan dan performa media pembelajaran berbasis *prezi* yang dikembangkan dapat dikatakan layak. Berdasarkan hasil analisis ahli desain pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 90,99% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Keefektifan media pembelajaran berbasis *prezi* diketahui melalui tahap

uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada tahap ini peneliti mengukur keefektifan penggunaan media pembelajaran *prezi* dalam pembelajaran menggunakan tes hasil belajar.

Trianto (2013) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utamanya yaitu 1) persentase waktu belajar siswa sangat tinggi dicurahkan terhadap kegiatan pembelajaran, 2) rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa, 3) ketepatan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan siswa, dan 4) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif. Maka dari itu dilakukan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengukur tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### **Pembahasan**

Sebelum dilakukan uji coba produk, peneliti melakukan pretes kepada siswa untuk menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Setelah pembelajaran menggunakan media *Prezi* selesai, peneliti membagikan evaluasi pembelajaran berupa soal tes hasil belajar sebanyak 20 soal pilihan berganda untuk dikerjakan oleh siswa. Peneliti juga membagikan angket untuk diisi siswa pada akhir pembelajaran.

Tahap uji coba terbatas dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang yang dipilih secara acak. Sedangkan pada uji coba luas

dilakukan sebanyak 26 orang. Kriteria keefektifan terpenuhi atau dikatakan baik jika siswa yang mencapai ketuntasan lebih besar atau sama dengan (80%). Dengan demikian, berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan maka kriteria keefektifan tercapai dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 6 orang siswa atau sekitar 100%. Sedangkan pada saat pretes siswa yang mencapai ketuntasan hanya 3 orang siswa atau sekitar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan 6 orang siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media berbasis *prezi* meningkat daripada saat pretes yaitu sebesar 50%.

Selanjutnya pada uji coba luas, kriteria keefektifan juga tercapai dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 23 orang siswa atau sekitar 88,46%. Sedangkan pada saat pretes siswa yang mencapai ketuntasan hanya 3 orang dari 26 orang siswa atau sekitar 19,23%. Hal ini juga menunjukkan bahwa ketuntasan kelas setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media berbasis *prezi* meningkat daripada saat pretes yaitu sebesar 69,23%. Dari hasil pelaksanaan postes diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa, nilainya berada di atas KKM. Hal ini mengindikasikan siswa mampu menyerap pelajaran dan menambah pengetahuannya dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian

yang dilakukan oleh Muhammad Yusuf Rodhi, Wasis (2014) hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran berbasis *prezi* yang memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi materi maupun segi format tampilan media. Pembelajaran dengan menggunakan media *prezi* di SMPN 1 babat dapat terlaksana dengan sangat baik dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis sedang, yaitu sebesar 0,32.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Febriana Wahyu Kusuma Wardani dan Eko Wahjudi (2015) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *prezi* dan kelas yang diajar diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa media di kelas X SMK Negeri 2 Nganjuk. Penelitian lain dilakukan oleh Dedi Wahyudi (2014) hasil penelitiannya yang menunjukkan keberhasilan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Pendidikan Akhlak dengan program *prezi* untuk siswa kelas VII-IX SMP Muhammadiyah 2 Mlati Sleman tahun ajaran 2013-2014 dalam meningkatkan prestasi siswa yaitu mampu meningkatkan prestasi peserta didik berupa tercapainya batas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu semuanya di atas 75.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian

dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi* yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rerata penilaian ahli materi sebesar 90,3% yang masuk dalam kategori sangat baik, dan penilaian oleh ahli media diperoleh hasil rerata sebesar 80% yang masuk dalam kategori baik. Selanjutnya hasil penilaian oleh ahli desain pembelajaran diperoleh rerata sebesar 90,99% yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian oleh ketiga validasi ahli, diperoleh hasil rerata keseluruhan sebesar 87,10% yang masuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan; 2) Berdasarkan rerata hasil belajar siswa maka tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *prezi* masuk dalam kategori efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Embi, Muhammad. 2011. *Aplikasi Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Selangor: Universiti Kebangsaan Selangor.
- Harris, David. 2010. *Presentation software: Pedagogical constraints and potentials* (Online). UK: *University College Plymouth*.
- Kadarwati, Ani dan Ibadullah

- Malawi. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Mardianto. 2016. *Pembelajaran Tematik*. Medan: Perdana Publishing.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusyfan, Zurrahma. 2016. *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Pebisnis*. Bandung: Informatika
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, I Putu Wisnu. 2011. *Prezi The Zooming Presentation*. Jakarta: Elex Media.
- Simbolon, Naeklan dan Nurul Annisa. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali*. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, Vol. 8, No. 2, pp. 217-229.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Wahyudi, Dedi. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak dengan Program Prezi* (Online). ([http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSD/article/viewFile/1589/pdf\\_5](http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSD/article/viewFile/1589/pdf_5), diakses 18 Januari 2019).
- Wardani, Febriana Wahyu Kusuma dan Eko Wahjudi. 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* (Online). *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Vol. 03, No. 03, pp. 1-6.
- Wasis, Muhammad Yusuf Rodhi. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*. Vol. 03, No.02, pp. 137-142.