

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus di SMK Izzul Islam Salem)

Sindi Sinora¹, Ahmad Fajri Lutfi²

¹ Sindi Sinora (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan)

² Ahmad Fajri Lutfi (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan)

e-mail : sindisinora414@gmail.com

e-mail : ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui penerapan media pembelajaran prezi dekstop pada mata pelajaran sistem komputer. (2) Mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan prezi dekstop dan siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional. (3) Mengetahui perbandingan tingkat efektivitas media prezi dekstop dengan media konvensional.

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian ini adalah siswa/siswi kelas X Multimedia di SMK Izzul Islam Salem Tahun Ajaran 2021/2022. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket respon siswa. Data dianalisis secara deskriptif.

Data angket motivasi belajar siswa diperoleh dari nilai pre-test dan post-test dengan rata-rata 61,8% dan 75,8% untuk kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol 63,2% dan 68,8%. Kemudian hasil observasi dari hasil pengamatan di dalam kelas jumlah rata-rata presentase motivasi belajar siswa pada kelas kontrol menunjukkan angka sebesar 53%. Sedangkan jumlah rata-rata presentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan angka sebesar 65,5%. Perhitungan nilai rerata gain score, kelas eksperimen memperoleh nilai rerata gain score sebesar 0,36 yang lebih besar daripada rerata gain score pada kelas kontrol sebesar 0,15. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan prezi desktop lebih efektif dari pada menggunakan media konvensional.

Kata Kunci : *media pembelajaran, prezi, motivasi belajar.*

Abstract

This study aims to: (1) determine the application of desktop Prezi learning media on computer systems subjects. (2) Knowing the difference in learning motivation between students who are taught using desktop Prezi and students who are taught using conventional media. (3) Knowing the comparison of the effectiveness of desktop Prezi media with conventional media.

This research is quantitative with experimental method. The research design used is the Nonequivalent Control Group Design. The subjects of this research are students of class X Multimedia at SMK Izzul Islam Salem in the Academic Year 2021/2022. Collecting data using observation sheets and student response questionnaires. Data were analyzed descriptively.

Student learning motivation questionnaire data obtained from the pre-test and post-test scores with an average of 61.8% and 75.8% for the experimental class while in the control class 63.2% and 68.8%, respectively. Then the results of observations from observations in

the classroom the average percentage of student learning motivation in the control class shows a figure of 53%. Meanwhile, the average percentage of students' learning motivation in the experimental class shows a figure of 65.5%. Calculation of the average gain score, the experimental class obtained an average gain score of 0.36 which was greater than the average gain score in the control class of 0.15. Thus, it can be concluded that learning using Prezi desktop is more effective than using conventional media.

Keywords: *learning media, prezi, learning motivation.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu faktor penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran (Faradila & Aimah, 2018). Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan variatif akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan membantu mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru di sekolah.

Berdasarkan observasi langsung, ditemukan bahwa proses belajar mengajar masih menggunakan metode pembelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi berpusat pada guru. Penggunaan metode pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah membuat aktivitas peserta didik pada pembelajaran cenderung pasif dan menyebabkan rasa bosan. Serta tidak banyak dari mereka yang acuh tak acuh terhadap pembelajaran. Sehingga, motivasi peserta didik untuk belajar menjadi rendah.

Fasilitas penunjang yang tersedia di sekolah seperti laptop, komputer dan proyektor masih belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Sajian materi dalam buku ajar yang digunakan kurang variatif, ilustrasi gambar masih terlihat jarang. Serta belum adanya media pembelajaran multimedia interaktif yang dapat menampilkan sesuatu yang abstrak dan sulit dipahami sehingga mempermudah pemahaman konsep pembelajaran.

Peneliti bermaksud melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media prezi desktop sebagai pendukung pembelajaran sistem komputer terhadap motivasi belajar siswa di SMK Izzul Islam Salem Kabupaten Brebes.

Salah satu program yang tepat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif yaitu prezi (Wahyudi, 2015). Program ini mempunyai banyak fungsi seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung aplikasi halaman web, hingga dapat digunakan dalam pembuatan film animasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul : **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Desktop Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus SMK Izzul Islam Salem)”**.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran prezi dekstop pada mata pelajaran sistem komputer?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan prezi dekstop dan siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional?
3. Bagaimana perbandingan tingkat efektivitas media prezi dekstop dengan media konvensional?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran prezi dekstop pada mata pelajaran sistem komputer.
2. Mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan prezi dekstop dan siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional.
3. Mengetahui perbandingan tingkat efektivitas media prezi dekstop dengan media konvensional.

D. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran yang digunakan berbasis prezi desktop.
2. Penelitian ini hanya menguji keefektifan penggunaan media prezi desktop. Keefektifan media prezi desktop yang dimaksud adalah besarnya dampak dari media prezi desktop yang dijadikan sebagai bentuk perlakuan terhadap kelompok eksperimen.
3. Penelitian memfokuskan pada motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sistem komputer.
4. Materi yang disajikan hanya pokok pembahasan optical disk dan pita magnetik.
5. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X Multimedia SMK Izzul Islam Salem.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menyelidiki ada atau tidaknya perbedaan motivasi belajar kelompok yang diajar dengan menggunakan multimedia prezi dan kelompok yang diajar dengan menggunakan media konvensional dalam pembelajaran sistem komputer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen atau lebih tepatnya quasi eksperimen.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua kelompok responden yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Menurut Sugiyono (2013), desain penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan:

- O₁ = pretest kelompok eksperimen untuk mengetahui keadaan awal.
O₃ = pretest kelompok kontrol untuk

mengetahui keadaan awal.

X = treatment berupa penerapan media pembelajaran prezi.

O₂ = posttest untuk kelompok eksperimen setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media prezi.

O₄ = posttest untuk kelompok kontrol setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Multimedia yang terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di SMK Izzul Islam Salem.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling dengan teknik sampling jenuh yang artinya semua anggota populasi dijadikan sampel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013). Angket untuk siswa dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui motivasi awal peserta didik. Setelah diterapkan perlakuan, maka dilakukan posttest guna mengetahui motivasi akhir peserta didik dalam pembelajaran sistem komputer. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media prezi. Pretest dan posttest tersebut diberikan pada kedua

kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis data siswa

Menurut Wulan Rahayu Syachtiyani dan Novi Trisnawati (2021), untuk mengetahui rata-rata persentase motivasi belajar siswa dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{k}{l.m} \times 100\%$$

Keterangan :

p : persentase

k : keseluruhan skor yang diperoleh tiap siswa

l : banyaknya siswa

m : skor maksimal semua siswa

Dari perhitungan diatas maka diperoleh hasil rata-rata persentase motivasi belajar siswa untuk kemudian dari hasil tersebut dimasukkan kedalam skala motivasi belajar siswa, yaitu:

- 1) Sangat Rendah = 20% – 36%
- 2) Rendah = 37% – 52%
- 3) Sedang = 53% – 68%
- 4) Tinggi = 69% – 84%
- 5) Sangat Tinggi = 85% – 100%

2. Analisis Deskriptif

Data dari angket merupakan data kuantitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert. Untuk menganalisis data hasil pengujian ahli materi dan ahli media dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut:

Jumlah skor SS = Total SS x 5

Jumlah skor S = Total S x 4

Jumlah skor RR= Total RR x 3

Jumlah skor TS = Total TS x 2

Jumlah skor STS = Total STS x 1

Jumlah Skor Total = A+B+C+D+E

Hasil dari jawaban responden kemudian dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah sebagai berikut:

Skor Maksimal = Jumlah Responden x Jumlah Item Pertanyaan x 5

Setelah nilai tertinggi ditemukan kemudian acuan untuk menentukan presentase dengan rumus berikut :

$$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil perhitungan dimasukkan kedalam tingkatan kriteria presentase skor tanggapan responden pada tabel berikut :

Tabel 3.5
Kriteria Presentase Skor

No	Persentase	Kriteria
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Kurang Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

3. Gain Score

Menurut Richard R. Hake dalam (Fadli et al., 2021) gain score merupakan data yang diperoleh dari selisih pre-tes dan post-tes yang diberikan kepada siswa. Pengujian gain score dilakukan dengan menggunakan rumus gain score.

$$\langle g \rangle = \frac{\text{post tes} - \text{pre tes}}{\text{skor maksimum} - \text{pre tes}}$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$ = gain score

Post-tes = skor hasil tes setelah perlakuan

Pre-tes = skor hasil tes sebelum perlakuan

Skor maks = skor tertinggi

Tingkat perolehan gain score dikategorikan ke dalam 3 kategori, yaitu :

- 1) g-tinggi = dengan $0,7 \leq (\langle g \rangle)$
- 2) g-sedang = dengan $0,3 \leq (\langle g \rangle) < 0,7$
- 3) g-rendah = dengan $(\langle g \rangle) < 0,3$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian quasi eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut deskripsi data-data hasil penelitian.

1. Deskripsi Data Kelas Kontrol

Berikut ini data-data hasil penelitian di kelas kontrol.

- a) Nilai rata-rata pre-test post-test

Tabel 4.3
Nilai pre-test post-test kelas kontrol

No	Skor pre-test	Skor post-test
1	26	50
2	32	50
3	27	63
4	50	35
5	48	47
6	44	38
7	50	50
8	52	38
9	34	39
10	49	50
11	43	35
12	29	40
13	50	50
14	54	36
15	29	50
Jumlah	617	671

Persentase pre-test :

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{k}{l.m} \times 100\% \\
 &= \frac{617}{15 \times 65} \times 100\% \\
 &= \frac{617}{975} \times 100\% \\
 &= \mathbf{63,2\%}
 \end{aligned}$$

Persentase post-test :

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{k}{l.m} \times 100\% = \frac{671}{15 \times 65} \times 100\% \\
 &= \frac{671}{975} \times 100\% = \mathbf{68,8\%}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh hasil rata-rata persentase motivasi belajar siswa di kelas kontrol sebelum perlakuan sebesar 63,2% dan setelah perlakuan sebesar 68,8%. Hasil ini jika dimasukkan kedalam skala motivasi

belajar siswa, maka skala motivasi belajar sebelum perlakuan dapat dinyatakan dalam kategori sedang dan setelah perlakuan juga termasuk dalam kategori sedang dengan jarak interval 53% - 68%.

b) Data hasil observasi

Tabel 4.4
Daftar hasil observasi motivasi belajar siswa di kelas kontrol

Indikator	Rata-rata
a. Siswa mampu menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi pembelajaran.	39,5%
b. Siswa memperhatikan penjelasan dari awal hingga akhir pembelajaran.	73%
c. siswa berkeinginan bertanya sesuatu yang belum diketahui.	50%
d. Siswa berusaha mengerjakan tugas dengan baik.	49,5%
Jumlah	53%

2. Deskripsi Data Kelas Eksperimen

Berikut ini data-data hasil penelitian di kelas eksperimen.

a) Nilai rata-rata pre-test post-test

Tabel 4.7
Nilai pre-test post-test kelas eksperimen

No	Skor pre-test	Skor post-test
1	28	50
2	31	43
3	47	52
4	51	44
5	44	45
6	41	56
7	45	43
8	36	49
9	35	64
10	47	50
11	31	60
12	44	47
13	51	52
14	47	47
15	25	38
Jumlah	603	740

Persentase pre-test :

$$p = \frac{k}{l.m} \times 100\% = \frac{603}{15 \times 65} \times 100\%$$

$$= \frac{603}{975} \times 100\% = \mathbf{61,8\%}$$

Persentase post-test :

$$p = \frac{k}{l.m} \times 100\% = \frac{740}{15 \times 65} \times 100\%$$

$$= \frac{740}{975} \times 100\% = \mathbf{75,8\%}$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh hasil rata-rata persentase motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum perlakuan sebesar 61,8% dan setelah perlakuan sebesar 75,8%. Hasil ini jika dimasukkan kedalam skala motivasi belajar siswa, maka skala motivasi belajar sebelum perlakuan dapat dinyatakan dalam kategori sedang dan setelah perlakuan dapat dinyatakan dalam kategori tinggi dengan jarak interval 69% - 84%.

b) Data hasil observasi

Tabel 4.4

Daftar hasil observasi motivasi belajar siswa di kelas eksperimen

Indikator	Rata-rata
a. Siswa mampu menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi pembelajaran.	50%
b. Siswa memperhatikan penjelasan dari awal hingga akhir pembelajaran.	89,5%
c. siswa berkeinginan bertanya sesuatu yang belum diketahui.	59,5%
d. Siswa berusaha mengerjakan tugas dengan baik.	63%
Jumlah	65,5%

3. Uji instrumen penelitian

a) Uji Validitas

Data dapat dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Data dapat dinyatakan tidak valid jika nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Jumlah responden dari tiap-tiap kelas dalam penelitian ini adalah 15 siswa. Jadi, nilai r_{tabel} yaitu $(n-2)$ menjadi $(15-2) = 13$ untuk taraf kesalahan 5% yaitu sebesar 0,553.

b) Uji Reliabilitas

Data dapat dinyatakan reliabel jika nilai combach alpha lebih besar dari 0,6. Data dapat dinyatakan tidak reliabel jika nilai combach alpha lebih kecil dari 0,6.

c) Gain score

Kelas Kontrol :

$$\langle g \rangle = \frac{post\ tes - pre\ tes}{skor\ maksimum - pre\ tes}$$

$$= \frac{671 - 617}{975 - 617} = \frac{54}{358} = \mathbf{0,15}$$

Kelas Eksperimen :

$$\langle g \rangle = \frac{post\ tes - pre\ tes}{skor\ maksimum - pre\ tes}$$

$$= \frac{740 - 603}{975 - 603} = \frac{137}{372} = 0,36$$

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa tanpa menggunakan media prezi desktop atau hanya menggunakan metode ceramah dalam membawakan suatu materi, hasil rata-rata nilai pre-test sebesar 63,2% dan hasil post-test sebesar 68,8%. Selisih antara nilai pre-test dan post-test mengalami peningkatan sebesar 5,6%. Namun hasil tersebut tidak terlalu tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen yang telah menggunakan media prezi desktop dalam proses pembelajarannya.

Pada kelas eksperimen, menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-testnya adalah 61,8%. Rata-rata tersebut tidak jauh berbeda dengan kelas kontrol, sebab pemberian angket pre-test merupakan pengukuran motivasi siswa sebelum memulai pembelajaran. Jadi motivasi siswa diantara kedua kelas masih dikategorikan sama. Namun, setelah menggunakan media prezi desktop dalam pelaksanaan pembelajarannya dan kemudian dilakukan post-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-testnya adalah 75,8%. Skor post-test tersebut jika dibandingkan dengan kelas kontrol maka kelas eksperimen lebih unggul. Dan selisih antara nilai pre-test dan post-test mengalami peningkatan sebesar 14%.

Kemudian pada lembar observasi dari hasil pengamatan di dalam kelas terdapat perbedaan jumlah rata-rata presentase motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jumlah rata-rata presentase motivasi belajar siswa pada kelas kontrol menunjukkan angka sebesar 53%. Dari 15 siswa di dalam kelas, 39,5% diantaranya mampu menjawab pertanyaan dari peneliti, 73% siswa yang terlihat fokus mengikuti pelajaran hingga akhir, 50% diantaranya aktif untuk bertanya dan

49,5% siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik.

Sedangkan jumlah rata-rata presentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan angka sebesar 65,5%. Dari 15 siswa di dalam kelas eksperimen, 50% diantaranya mampu menjawab pertanyaan dari peneliti, 89,5% siswa yang terlihat fokus mengikuti pelajaran hingga akhir, 59,5% diantaranya aktif untuk bertanya dan 63% siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan di atas, jelas terlihat adanya perbedaan diantara kedua kelas. Di kelas eksperimen siswa lebih aktif dalam pembelajaran sistem komputer. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media prezi desktop ini memberikan kontribusi yang positif terhadap proses pembelajaran sistem komputer. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan skor rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor rata-rata baik angket maupun lembar observasi menunjukkan bahwa skor kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan skor kelas kontrol. Jadi, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

KESIMPULAN

1. Penerapan media pembelajaran menggunakan media prezi desktop di kelas X MM SMK Izzul Islam Salem peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu pertama, perencanaan yang terdapat penyusunan RPP, menentukan materi, membuat media, menyusun instrumen pengumpulan data berupa angket. Kedua, melakukan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup atau akhir.
2. Ada perbedaan motivasi belajar siswa kelas X MM SMK Izzul Islam Salem yang signifikan antara yang diajar dengan menggunakan media prezi desktop dan siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional, hal

ini dibuktikan dengan perbedaan selisih antara nilai pre-test dan post-test di kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 5,6%. Namun hasil tersebut tidak terlalu tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen yang telah menggunakan media prezi desktop dalam proses pembelajarannya. Dan selisih antara nilai pre-test dan post-test di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 14%. Selisih tersebut jika dibandingkan dengan kelas kontrol maka kelas eksperimen lebih unggul.

Kemudian pada lembar observasi dari hasil pengamatan di dalam kelas terdapat perbedaan jumlah rata-rata presentase motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jumlah rata-rata presentase motivasi belajar siswa pada kelas kontrol menunjukkan angka sebesar 53%. Dari 15 siswa di dalam kelas, 39,5% diantaranya mampu menjawab pertanyaan dari peneliti, 73% siswa yang terlihat fokus mengikuti pelajaran hingga akhir, 50% diantaranya aktif untuk bertanya dan 49,5% siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik.

Sedangkan jumlah rata-rata presentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan angka sebesar 65,5%. Dari 15 siswa di dalam kelas eksperimen, 50% diantaranya mampu menjawab pertanyaan dari peneliti, 89,5% siswa yang terlihat fokus mengikuti pelajaran hingga akhir, 59,5% diantaranya aktif untuk bertanya dan 63% siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik.

3. Penggunaan media prezi desktop dalam pembelajaran sistem komputer siswa kelas X MM SMK Izzul Islam Salem lebih efektif daripada media konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai rerata gain score pada kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rerata gain score pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rerata gain score sebesar 0,36 yang

termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rerata gain score sebesar 0,15 yang termasuk dalam kategori rendah.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Sekolah, diharapkan dapat memaksimalkan fasilitas, sarana dan prasarana agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Guru, disarankan untuk menerapkan media prezi desktop dalam proses belajar mengajar karena media ini terbukti memberi dampak positif bagi siswa.
3. Peneliti lain, media ini dapat dijadikan referensi karena media prezi desktop memiliki banyak keuntungan dalam penyampaian materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- ARIANTI, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fadli, A., Ikram, Z., Elvia, R., & Handayani, D. (2021). *PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PRESENTASI ONLINE PREZI PADA MATERI KONSEP MOL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di Kelas X MIPA SMAN 9 Bengkulu Utara)*. 5(1), 64–73.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar*

- Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005), 508–512.*
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Maulana, E. I., & Khotimah, K. (2021). Eksperimen: Media Prezi untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik tentang Kerajaan Islam di Indonesia. *SOSEARCH: Social Science ...*, 2(1), 31–39. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sosearch/article/view/43024>
- Nirfayanti, N., & Syamsuriyawati, S. (2019). Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Prezi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Ruang. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 87–96. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v7i2.748>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Sari, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Prezi Pada Materi Tekanan Zat Cair Di Smp Pgri Paloh. 1–9.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Wahyudi, D. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AKHLAK DENGAN PROGRAM PREZI (Studi di SMP Muhammadiyah 2 Mlati Sleman Tahun Ajaran 2013-2014). *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 1(1), 146. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v1i1.a1589>
- Wibowo, E. W. (2016). Analisis Pemanfaatan Prezi Desktop Sebagai Media Pembelajaran di IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 8(2), 147–160. Prezi desktop, internet, pembelajaran.