

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV UPTD SDN 12 TANAH TINGGI

**Maya Dwi Astri**

Hasanah, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
mayadwiastri19@gmail.com

**Abstract : The Effect of The Use of Prezi Learning Media on Students' Learning Interest in Learning IPA in Class IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi.** This study aims to determine the effect of using Prezi learning media on students' interest in learning Natural Sciences (IPA) in class IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi. This type of research is a quasi-experimental research which has a research sample of 22 students in the control class and 23 students in the experimental class so that the total sample in this study is 45 students. The data obtained were analyzed by testing for normality, homogeneity, the similarity of two averages, and hypothesis testing using the independent sample t test. The results of this study indicate that the use of Prezi media has an effect on students' interest in learning science in class IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi. There are differences in students' interest in learning science in class IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi between classes that use Prezi media and those that do not use Prezi media. The use of prezi media can increase students' interest in learning science in class IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi, because with creative media such as prezi students will get new experiences in learning so that they become more enthusiastic and enthusiastic about following lessons.

**Keywords :** *Prezi media, interest in learning, natural science*

**Abstrak : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran prezi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen yang memiliki sampel penelitian berjumlah 22 orang siswa kelas kontrol dan 23 orang siswa kelas eksperimen sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 45 orang siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, kesamaan dua rata-rata, dan uji hipotesis menggunakan independent sample t Test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media prezi berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi. Terdapat perbedaan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi antara kelas yang menggunakan media prezi dengan yang tidak menggunakan media prezi. Penggunaan media prezi mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi, karena dengan adanya media kreatif seperti prezi siswa akan mendapatkan pengalaman baru dalam belajar sehingga menjadi lebih antusias dan bersemangat mengikuti pelajaran.

**Kata kunci :** Media prezi, minat belajar, ilmu pengetahuan alam

### PENDAHULUAN

Melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa sekolah dasar akan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadarannya mengenai berbagai jenis lingkungan serta pemanfaatannya dalam kehidupan, mengembangkan kemampuan untuk menerapkan teknologi

dan keterampilan yang berguna dalam lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Walaupun begitu banyak manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, namun minat siswa untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih sangat rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada UPTD SDN 12 Tanah Tinggi yang berada di Jalan Pancasila Dusun VII, Tanah Tinggi, Kabupaten Batubara, diketahui bahwa minat siswa SDN 12 Tanah Tinggi saat ini untuk mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya kelas IV sangat rendah, terlebih lagi karena saat ini sejak Pandemi Covid 19 tidak ada tatap muka secara langsung dan proses belajar mengajar hanya melalui *video call conference*. Masalah yang sangat *crusial* adalah kebanyakan siswa yang sering berbicara sendiri dalam proses belajar mengajar dan tidak fokus pada materi yang sedang diajarkan, sehingga hal ini sangat mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar.

Melalui observasi terlihat bahwa dari 10 orang siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hanya 20,00% selanjutnya siswa yang memiliki semangat belajar di masa Pandemi Covid 19 hanya 30,00% kemudian siswa yang dapat fokus pada materi yang sedang diajarkan hanya 20,00% dan siswa yang tidak pernah bosan terhadap proses belajar mengajar hanya 10,00% sedangkan untuk penggunaan media belajar saat ini belum bervariasi karena persentase hanya 0,00%.

Saat proses belajar mengajar berlangsung melalui *video call conference* terlihat bahwa minat siswa mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang rendah, hal ini terlihat dari ekspresi siswa yang lesu dan tidak bersemangat saat mengikuti proses belajar mengajar, kemudian kurangnya fokus dan konsentrasi dalam mendengarkan materi. Hal tersebut disebabkan karena rasa bosan siswa terhadap proses belajar mengajar serta kurangnya penggunaan media yang bervariasi selama melaksanakan proses belajar mengajar secara daring melalui *video call conference*.

Menurut Ali (2014: 67) secara keseluruhan faktor minat belajar digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) dan faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa).

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri seperti perhatian siswa dalam belajar, keingintahuan siswa, kebutuhan siswa, dan motivasi siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dana sarana atau fasilitas dan keadaan lingkungan.

Melihat dari faktor-faktor tersebut fasilitas atau sebuah media dalam proses belajar mengajar menjadi salah satu hal yang dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan sesuai dengan kondisi yang terjadi pada Pembelajaran IPA di Kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi yang belum memiliki atau belum pernah menggunakan media yang bervariasi untuk menyampaikan materi pembelajaran IPA pada siswa.

Oleh karena itu salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah memahami bagaimana meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini akan membentuk karakter peserta didik, serta memahami bagaimana siswa belajar. Guru perlu menguasai konsep dasar belajar untuk dapat memahami proses pembelajaran terhadap diri siswa, karena fungsi utama pembelajaran adalah memfasilitasi tumbuh dan berkembangnya kemampuan peserta didik dalam suatu mata pelajaran.

Untuk mengatasi masalah minat belajar siswa yang rendah khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV SDN 12 Tanah Tinggi, maka diperlukan adanya media pembelajaran baru yang menarik dan tidak biasa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa mengembangkan rasa ingin tahu siswa adalah menggunakan media audio visual yang dapat didengar dan dilihat. Media ini berfungsi untuk memecahkan atau membuktikan suatu teori, yang meliputi mengamati, mengukur kemajuan hasil belajar siswa.

Sudah seharusnya dalam proses belajar mengajar para guru memahami bahwa media merupakan unsur yang sangat penting. Pemilihan jenis media pembelajaran dengan menggunakan audio visual, yang mana penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran, diharapkan siswa akan mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik pula. Karena media audio visual akan meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu media audio visual yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *prezi*. *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet yang juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide diatas kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul karena program ini memiliki fitur *Zomming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi.

Media pembelajaran *prezi* berfokus pada satu bidang *slide* yang disebut dengan kanvas virtual dan dapat ditampilkan secara *online* maupun *offline*, sehingga mampu menampilkan konsep yang akan dijelaskan secara keseluruhan kepada siswa. Kemudian *prezi* juga dapat mengeksplorasi bagian kanvas hingga bagian yang terkecil, sehingga konsep utama yang ingin ditampilkan terlihat jelas. Media pembelajaran *prezi* membuat presentasi terlihat menjadi lebih dinamis, karena kanvas dapat lebih mudah diperbesar ataupun diperkecil, bahkan diputar 360°. Selain itu media *prezi* berbasis *adobe air*, sehingga video ataupun animasi *flash* dapat dijalankan lebih ringan dan dengan kreativitas yang baik pembuatan media *prezi* kan jadi lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Tentunya melihat gambaran media *prezi* sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SDN 12 Tanah Tinggi, karena Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mencakup ilmu yang mempelajari tentang alam dan lingkungan sekitar, sehingga dengan adanya visualisasi dari objek yang

akan dibahas sesuai dengan materi akan lebih membuat siswa tertarik dan berminat untuk mempelajarinya dan dengan demikian proses belajar mengajar akan jauh lebih baik.

Menurut Syah (2013: 133) minat memiliki arti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong untuk belajar selanjutnya.

Menurut Djamarah (2015: 194) siswa yang berminat dalam belajar memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
3. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
4. Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya.
5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktifitas dan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Slameto (2010: 180) untuk mengukur minat belajar seorang siswa dapat dinilai berdasarkan indikator sebagai berikut:

1. Perasaan senang
  - a. Siswa senang mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung
  - b. Siswa tidak ada perasaan bosan saat mengikuti pelajaran
  - c. Siswa tepat waktu saat hadir mengikuti proses pembelajaran berlangsung
2. Keterlibatan siswa
  - a. Saat pembelajaran berlangsung siswa aktif dalam kegiatan diskusi
  - b. Aktif berkarya saat proses pembelajaran berlangsung

- c. Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru
3. Ketertarikan
  - a. Siswa antusias dalam mengikuti pelajaran
  - b. Saat proses pembelajaran siswa tidak menunda tugas dari guru
4. Perhatian siswa
  - a. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa fokus mendengarkan penjelasan guru
  - b. Siswa mencatat materi pelajaran

Menurut Manning (2014) *prezi* adalah salah satu media interaktif dan visual yang menggunakan fasilitas *zoomable canvas* dan memberikan ruang yang lebih bebas sebagai media presentasi. Mirip dengan tradisional *power point*, *prezi* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis media. Namun, *prezi* memungkinkan pendekatan yang lebih efisien untuk menyajikan informasi dan menekankan baik gambaran besar maupun koneksi antar ide.

Menurut Rusyfan (2016: 6) karakteristik media pembelajaran *prezi* adalah sebagai berikut:

1. Harus memiliki akun *prezi* terlebih dahulu untuk dapat menggunakannya
2. *Prezi* digunakan dan dibuat harus menggunakan internet
3. *Prezi* memiliki berbagai macam lisensi tema yang lebih bervariasi
4. Digunakan dalam bentuk *slide* juga, namun diatas kanvas virtual
5. Programnya dilengkapi dengan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna untuk bisa memperbesar dan memperkecil layar presentasi
6. Untuk penggunaan *prezi* dalam jangka waktu lama harus bayar, sedangkan untuk versi publik dibatasi penggunaannya selama 30 hari
7. Data *editing* disimpan didalam *web server*

Menurut Wonorahardjo (2015: 11) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering

disebut dengan sains. Sains berasal dari kata latin "*scientia*" yang artinya adalah pengetahuan tentang atau tahu tentang, pengetahuan, pengertian, paham yang benar, dan mendalam. Kemudian Trianto (2014: 136) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *science* yang berarti saya tahu.

Menurut Rosadi (2013) kelebihan *prezi* adalah dapat menampung keberagaman gaya belajar, karena *prezi* diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi. Program aplikasi *prezi* juga merupakan media yang unik karena didalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya. Media *prezi* fokus pada satu bidang *slide* yang disebut dengan kanvas virtual, setelah itu pengguna bisa mengeksplorasi bagian-bagian kanvas tersebut hingga bagian terkecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan terlihat jelas. Penggunaan fasilitas *Zooming User Interface (ZUI)* membuat presentasi terlihat dinamis, karena kanvas bisa diperkecil, diperbesar, bahkan diputar 360 derajat.

Kemudian menurut Sari (2013: 20) kelebihan dari multimedia *prezi* adalah:

1. Dapat menggabungkan beberapa media gambar, teks, audio dan visual dalam satu paket digital
2. Dapat memperbesar dan memperkecil tampilan yang ingin ditampilkan
3. Memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan untuk berkreasi
4. Dapat menentukan urutan-urutan yang ingin ditampilkan

Selain memiliki kelebihan, menurut Sari (2013: 20) media ini juga memiliki kekurangan, diantaranya:

1. Sulit memasukan jumlah teks dalam jumlah banyak
2. Menggunakan poin-poin paragraf
3. Penggunaan fitur *zoom* yang berlebihan sehingga dapat menimbulkan kebingungan bagi yang melihat

Untuk mengatasi tersebut dibutuhkan ketelitian pengguna dapat menentukan konsep atau desain dalam membuat sebuah tampilan yang menarik tanpa harus membuat kebingungan pada penonton. Penggunaan multimedia Prezi dalam proses pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran karena multimedia Prezi dapat sekaligus menyajikan garis besar pembelajaran dengan rinci secara bergantian sehingga banyak materi yang dapat dilihat secara bersamaan atau utuh.

Menurut Wonorahardjo (2015: 11) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering disebut dengan sains. Sains berasal dari kata latin "*scientia*" yang artinya adalah pengetahuan tentang atau tahu tentang, pengetahuan, pengertian, paham yang benar, dan mendalam. Kemudian Trianto (2014: 136) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *science* yang berarti saya tahu.

Selanjutnya Asy'ari (2006: 37) menjelaskan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memerlukan adanya interaksi antara siswa dengan objek atau alam secara langsung. Siswa dapat mengamati dan memahami obyek sains apabila guru sebagai fasilitator menciptakan kondisi dan menyediakan sarana sehingga siswa akan dapat menemukan konsep dan membangunnya dalam struktur kognitifnya.

Secara hakikatnya menurut Subali (2013: 365) belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah melatih peserta didik menjadi saintis untuk melakukan penemuan baru terhadap fenomena alam sehingga menemukan produk ilmiah yang baru melalui proses ilmiah dan berlandaskan sikap ilmiah. Produk ilmiah baru yang dimaksud berupa fakta, konsep, generalisasi, prinsip, teori, dan hukum.

Berdasarkan uraian para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bahwa Ilmu Pengetahuan

Alam itu (IPA) merupakan bagian dari ilmu sains yang adanya interaksi antara siswa dengan alam secara langsung sehingga dapat menemukan produk ilmiah yang baru melalui proses ilmiah berupa fakta dan konsep.

Dalam ilmu pengetahuan alam, gaya dapat menyebabkan sebuah benda dengan massa berubah, baik dalam bentuk gerakan, arah, dan konstruksi geometris. Dengan kata lain, gaya dapat menyebabkan benda dengan massa untuk mengubah kecepatannya tertentu termasuk pindah dari yang lain, atau mempercepat, atau untuk merusak.

Konsep yang berkaitan dengan gaya meliputi tarik menarik yang mengurangi kecepatan, torsi yang menyebabkan perubahan kecepatan rotasi benda. Dalam sebuah objek diperpanjang, setiap bagian dari gaya objek penerima, memaksa distribusi masing-masing bagian disebut regangan. Regangan biasanya menyebabkan deformasi benda padat, atau aliran cairan. Adapun uraian dari materi ini terdiri dari:

1. Jenis-jenis gaya:
  - a. Gaya otot
  - b. Gaya magnet
  - c. Gaya gravitasi bumi
  - d. Gaya tarik dan dorong
2. Jenis-jenis gerakan:
  - a. Bola yang jatuh bebas
  - b. Mobil yang direm mendadak
  - c. Mobil yang dipercepat dengan menginjak gas
  - d. Air yang jatuh dari air terjun
  - e. Penerjun payung yang mendarat
3. Macam pengaruh gaya terhadap gerakan:
  - a. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak
  - b. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam
  - c. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak lebih cepat atau lebih lambat
  - d. Gaya dapat memengaruhi arah gerak suatu benda

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* yang memiliki ciri utama dengan pengembangan dari *true experimental design*, yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017: 75).

Dalam penelitian ini jumlah sampel yang diambil untuk diteliti adalah 22 orang siswa kelas IV-A dan 23 orang siswa kelas IV-B sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 45 orang siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena gejala-gejala hasil pengamatan dikonversikan ke dalam angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One-Group-Pretest-Posttest*, dimana dalam kegiatan uji coba tidak menggunakan kelompok kontrol. Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang di uji cobakan (Suhartini & Arikunto, 2014: 78).

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap pengujian yang dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Uji normalitas

Penggunaan statistik parametris menyaratkan bahwa data setiap variabel akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis, maka terlebih dulu akan dilakukan pengujian normalitas data (Sugiyono, 2017: 399). Uji normalitas dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas (Sig > 0,05). Pengujian normalitas distribusi data populasi dilakukan dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* melalui SPSS 26.

$$KS = \frac{\sqrt{n_1+n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan:

$KS$  = jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari  
 $n_1$  = jumlah sampel yang diperoleh  
 $n_2$  = jumlah sampel yang diharapkan

### 2. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variansi skor yang diukur sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan secara *univariate* menggunakan uji *Levene's*. Uji *Levene's* menggunakan bantuan SPSS 26 dengan kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika signifikansi > 0,05 maka varian kelompok data adalah sama (homogen) begitupula sebaliknya (Ghozali, 2017: 442).

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^k (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

$n$  = jumlah siswa  
 $k$  = banyaknya kelas  
 $Z_{ij}$  =  $|Y_{ij} - Y_i|$   
 $Y_i$  = rata-rata dari kelompok  $i$

$Z_i$  = rata-rata kelompok dari  $Z_i$

$Z$  = rata-rata menyeluruh dari  $Z_{ij}$

### 3. Uji kesamaan dua rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai rata-rata yang tidak berbeda pada tahap awal ini. Jika rata-rata kedua kelompok tersebut tidak berbeda, berarti kelompok itu mempunyai kondisi yang sama (Sugiyono, 2017: 344).

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

- $X_1$  = rata-rata data kelas eksperimen 1
- $X_2$  = rata-rata data kelas eksperimen 2
- $n_1$  = banyaknya peserta didik kelas eksperimen 1
- $n_2$  = banyaknya peserta didik kelas eksperimen 2

4. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 26 menggunakan *Independent Sample t Test*. *Independent Sample t Test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan kriteria dalam pengujian adalah sebagai berikut (Ghozali, 2020):

- a. Jika *Sig. (2-tailed)*  $\geq 0,05$  maka hipotesis ditolak, dengan arti tidak terdapat pengaruh antar variabel
- b. Jika *Sig. (2-tailed)*  $\leq 0,05$  maka hipotesis diterima, dengan arti terdapat pengaruh antar variabel

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}} \text{ dengan } SD_1^2 = \left[ \frac{\sum X_1^2}{N_1} - (X_1)^2 \right]$$

Keterangan:

- $X_1$  = Rata-rata pada distribusi sampel 1
- $X_2$  = Rata-rata pada distribusi sampel 2
- $SD_1^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel 1
- $SD_2^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel 2
- $N_1$  = Jumlah individu pada sampel 1
- $N_2$  = Jumlah individu pada sampel 2

**PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang diperoleh akan dibahas hubungannya dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pembahasan yang dilakukan berhubungan dengan pengaruh penggunaan media *prezi* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi.

Media pembelajaran *prezi* merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam menciptakan minat belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dalam penelitian yang menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar  $0,00 < 0,05$ .

Hal ini dikarenakan media pembelajaran *prezi* memiliki keunggulan yang jauh lebih banyak dibandingkan dengan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan, diantaranya seperti tampilan tema yang lebih bervariasi, sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, kemudian menarik ketika dijadikan mode presentasi dibandingkan dengan media lain yang sejenis, dan lebih mudah dalam hal pembuatan, khususnya animasi. Tentunya hal-hal tersebut menjadi beberapa keunggulan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran yang sebelumnya digunakan.

Penerapan media *prezi* dalam pembelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi juga memberikan suasana yang berbeda dan jauh lebih menyenangkan karena beberapa keunggulan yang ada pada media *prezi* yang telah disebutkan sebelumnya.

Penerapan media pembelajaran *prezi* berbeda dengan media yang biasa digunakan oleh guru seperti pada media pembelajaran yang biasa digunakan tidak tersedia animasi dalam setiap penjelasan yang diberikan dan hanya mengandalkan penggambaran materi pada papan tulis dan tentunya tidak jauh lebih jelas dan rinci dibandingkan dengan menggunakan media *prezi*.

Media pembelajaran *prezi* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi. Selama pembelajaran

berlangsung menggunakan media *prezi* siswa terlihat jauh lebih senang mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung, tidak ada perasaan bosan saat mengikuti pelajaran, mencoba untuk tepat waktu saat hadir mengikuti proses pembelajaran, mencoba aktif dalam kegiatan diskusi, mencoba aktif berkarya, aktif menjawab pertanyaan dari guru, antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru, siswa lebih fokus mendengarkan penjelasan guru, dan mencatat materi pelajaran dengan jauh lebih baik.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *prezi* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukmowati et.al. (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan *prezi* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap minat belajar siswa karena tampilan lebih inovatif dan menarik, dapat diakses secara *online* maupun *offline*, materi yang diberikan jelas dan mudah dipahami. Begitupua dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alviyaturrohman et.al. (2018) yang menyatakan bahwa menggunakan *software prezi* menunjukkan kriteria minat yang kuat yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan *software prezi* terhadap minat belajar siswa. Serta hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sholikhatun (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *prezi* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi *prezi*. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa.

## KESIMPULAN

Penggunaan media *prezi* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi. Terdapat perbedaan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA

di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi antara kelas yang menggunakan media *prezi* dengan yang tidak menggunakan media *prezi*. Penggunaan media *prezi* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi, karena dengan adanya media kreatif seperti *prezi* siswa akan mendapatkan pengalaman baru dalam belajar sehingga menjadi lebih antusias dan bersemangat mengikuti pelajaran.

Guru pembelajaran IPA kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi harus dapat mempertimbangkan untuk menggunakan media pembelajaran *prezi* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPA, karena dalam penelitian ini terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *prezi* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Kepala sekolah harus memberikan dukungan kepada guru pembelajaran IPA kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi untuk dapat menggunakan media pembelajaran *prezi* demi meningkatkan minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Manning, C. 2014. Tech Tools for Teachers, By Teachers: Bridging Teachers and Students. *International Journal*, Vol. 53(No. 24).
- Rusyfian, Z. 2016. *Prezi Solusi Belajar Masa Kini*. Bandung: Bandung Informatika.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, & Arikunto. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.



Syah, M. 2013. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*.

Surabaya: Kencana Prenada Media Group

Wonorahardjo, S. 2015. *Dasar-Dasar Sains*. Jakarta: Indeks