

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI UNTUK KEMAMPUAN
MEMAHAMI MATERI ISI DAN PESAN CERITA DONGENG MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS III**

Tantri Widyastuti¹ , Sukarir Nuryanto²
¹PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang
²PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang
tantriwidyastuti@students.unnes.ac.id¹
sukarir_nuryanto@yahoo.com²

ABSTRACT

Learning media is one of the important elements in the learning process. The use of learning media that is integrated with today's technology can facilitate the delivery of material to students more effectively. One of the interactive learning media is prezzi media. The use of prezzi-based media provides a new breakthrough in the delivery of material in the learning process. The purpose of this study was to determine the development (Research and Development) of prezzi media modified from the R & D model from Bong and Gall. The methods used in collecting data are observation, interviews, documentation and tests. The research instrument is a questionnaire and test questions. The data analysis technique used data normality test, paired t test and N-gain test. The results showed that after going through the product validation stage by material experts obtained a score of 90.9% and by media experts obtained a score of 85.4% with a very feasible category. The effectiveness of the media was also tested by calculating the results of the initial test scores and the final test using a paired t-test obtained the average difference in the ability and learning outcomes of students before and after applying Prezzi-based learning media. It is concluded that learning media using prezzi is able to improve students' ability to understand fairy tale material and can convey fairy tale messages in Indonesian language learning content.

Keywords: learning media, prezzi, storytelling

ABSTRAK

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi masa kini dapat mempermudah penyampaian materi kepada siswa lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang interaktif yaitu media *prezzi*. Penggunaan media berbasis *prezzi* memberikan terobosan baru dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengembangan (*Research and Development*) media *prezzi* yang dimodifikasi dari model *R & D* dari Bong and Gall. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Instrumen penelitian berupa angket dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas data, uji *t* berpasangan dan uji *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah melalui tahap validasi produk oleh ahli materi diperoleh skor 90,9% dan oleh ahli media diperoleh skor 85,4% dengan kategori sangat layak. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *prezzi* yaitu materi Bahasa Indonesia tentang Cerita

Dongeng Asal-usul Pohon Kelapa. Keefektifan media juga diuji dengan perhitungan hasil nilai tes awal dan tes akhir menggunakan *uji-t* berpasangan diperoleh perbedaan rata-rata hasil kemampuan dan belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran berbasis *Prezi*. Disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *prezi* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi cerita dongeng dan bisa menyampaikan pesan cerita dongeng dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci : media pembelajaran, *prezi*, cerita dongeng

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan pesat mulai dari radio, televisi, computer, telepon, *handphone*, sampai dengan internet. Sebagian Masyarakat sudah merasakan perubahan perkembangan teknologi tersebut. Kemajuan bidang teknologi banyak dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan diimplementasikan dengan penggunaan media yang berbasis computer atau menggunakan internet. Dengan menggunakan media ini informasi atau materi pembelajaran dapat disampaikan dengan berupa gambar, animasi, teks, suara dan grafik yang disajikan dengan menarik sehingga lebih bermakna bagi siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu daya tarik siswa dalam memperhatikan materi sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi pembelajaran dengan baik dan mudah. Media pembelajaran memiliki fungsi yang kuat selama proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yakni untuk menyampaikan pesan dari guru berupa materi pelajaran kepada siswa. 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 (Saroaha & Simbolon, 2019a). Dalam penerapannya, media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik siswa, kesesuaian materi serta perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 2 Tambakromo pada kelas III yang memperoleh hasil belajar siswa pada materi cerita dongeng mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang rendah. Hal ini karena kurangnya pemahaman siswa tentang isi dan pesan yang terkandung dalam ceritanya dan keterbatasan media yang hanya menggunakan buku. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan adalah dengan penerapan media yang baru, interaktif serta berkembang sesuai dengan teknologi saat ini.

Salah satu media yang sesuai dengan perkembangan teknologi ini yaitu media *Prezi*. *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis jaringan Internet (Perron & Stearns, 2010). *Prezi* juga bisa dimanfaatkan sebagai media untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. *Prezi* sangat bagus karena programnya menggunakan "*Zoom User Interface*" (*ZUI*) yang memungkinkan pengguna dapat memperbesar dan memperkecil media presentasi yang mereka sajikan (Perron & Stearns, 2010). (Sekolah

Dasar et al., 2021a) *Prezi* selain digunakan sebagai media presentasi juga bisa dimanfaatkan sebagai alat eksplorasi berbagai ide di kanvas virtual (*zoomable canvas*). Adanya kanvas virtual ini memudahkan pengguna untuk mengedit karena tidak perlu berpindah slide, dan pengguna bisa menyisipkan gambar, video atau teks yang dibutuhkan serta pengguna dapat animasi gerak pada setiap kalimat yang dinamis dan variative (Tarbawi et al., 2019)

Menurut Rusyfan kelebihan 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. (Saroha & Simbolon, 2019a)

Penerapan media *prezi* di SDN 2 Tambakromo sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran diyakini dapat memberikan peningkatan pada siswa dalam memahami isi dan bisa menyampaikan pesan cerita dongeng dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran tersebut, siswa diharapkan mampu memahami isi cerita dan bisa menyampaikan pesan cerita baik secara tulis, ataupun lisan. Dongeng sendiri memiliki arti yaitu cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng menceritakan hal terutama untuk hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang melukiskan kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau sindiran. (Rukiyah, 2018). Cerita dongeng sendiri memiliki unsur yaitu tema, tokoh dan penokohan, alur, latar dan amanat. Tema menjadi pokok utama

yang mendasari cerita tersebut, tokoh dan penokohan yaitu pelaku dalam cerita serta watak atau sifat dari pelaku cerita tersebut. Kemudian, latar yaitu membahas tentang letak atau lokasi tempat berlangsungnya cerita serta amanat yaitu pesan yang terkandung di dalam cerita yang disampaikan oleh penulis atau pengarang kepada pembaca atau pendengar cerita dongeng.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Tambakromo pada tahun ajaran 2024/2025 pada kelas III dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* yang dimodifikasi dari model penelitian R n D dari Bong and Gall (2003). Menurut Sugiyono (2017 : 407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapatkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (menggunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi dengan baik dan mencakup

luas di Masyarakat, diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut (menggunakan metode eksperimen). (Oleh, n.d.)

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Tambakromo , Kabupaten Blora yang berjumlah 23 siswa. Data diperoleh melalui langkah wawancara dan observasi langsung. Pihak Guru yang menjadi subjek penelitian ini adalah guru kelas III di SDN 2 Tambakromo, Kabupaten Blora . Guru berperan sebagai sumber data mengenai kebutuhan yang diperoleh melalui angket kebutuhan dan berperan dalam menilai media pembelajaran berbasis *prezi* . Para ahli yang menjadi subjek penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Para ahli berperan sebagai validator yang bertugas untuk menguji kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan oleh peneliti dari segi media, materi, dan bahasa. Uji coba produk kecil dilakukan di SDN 2 Tambakromo dengan mengambil 8 siswa kelas III yang dipilih dengan menggunakan uji coba pemakaian kelompok kecil. Sedangkan uji coba pemakaian (kelompok besar) dilakukan di kelas III SDN 2

Tambakromo yang berjumlah 23 siswa.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik observasi dengan mengamati guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi* . Penelitian ini menggunakan angket untuk uji validasi ahli dan angket respon guru dan siswa. Angket validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang telah dibuat. Instrument penelitian berupa kuisisioner disajikan dalam table 1 dan 2 dibawah ini .

Table 1. Penilaian Ahli media Prezi

no.	Indikator	Deskriptor
1.	Ketepatan dengan tujuan yang akan dicapai	1. Sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) 2. Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) 3. Sesuai dengan Indikator Ketercapaian Tujuan

		Pembelajaran (IKTP)			alur tujuan pembelajaran (ATP)
		4. Sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		2. Kesesuaian materi dengan soal pada media	4. Soal pada media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik melalui pengamatan gambar
		5. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik			5. Soal pada media dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik
2.	Keterampilan guru dalam mengoprasikan media	6. Isi dan konten yang disajikan sesuai dengan materi cerita dongeng			6. Soal pada media dapat menambah sumber belajar pada peserta didik
		7. Penggunaan media mudah di gunakan oleh guru			7. Materi pada media sesuai dengan perkembangan emosional pada peserta didik
		8. Dapat disajikan dalam bentuk interaktif		3. Kesesuaian materi dengan taraf berpikir peserta didik	8. Materi pada media sesuai dengan perkembangan intelektual pada peserta didik
3.	Sesuai dengan karakteristik dan kemampuan berpikir peserta didik	9. Desain yang ditampilkan menarik			9. Materi pada media sesuai dengan lingkungan pada kehidupan peserta didik sehari-hari
		10. Warna yang digunakan menarik			10. Gambar yang digunakan pada media sesuai dengan materi
		11. Gambar yang digunakan menarik			11. Gambar yang digunakan pada media jelas dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi
		12. Teks yang digunakan mudah di pahami oleh guru dan peserta didik		4. Kesesuaian materi dengan gambar pada media	

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

no.	Indikator	Deskriptor
1.	Kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP	1. Materi pada media sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)
		2. Materi pada media sesuai TP (Tujuan Pembelajaran)
		3. Materi pada media sesuai

Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal rata-rata dan analisis data akhir. Untuk menganalisis data awal, peneliti menggunakan analisis deskriptif dan uji normalitas. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDN 2 Tambakromo. Analisis deskriptif digunakan sebagai langkah awal untuk menganalisis data, guna mendeskripsikan dan menggambarkan data untuk menganalisis data akhir menggunakan *uji T* dan *uji N-Gain*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu mengembangkan suatu produk dengan dimulai dari penelitian kebutuhan dan kemudian dikembangkan untuk menghasilkan produk yang valid dan teruji melalui validasi dari para ahli. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *prezi* pada pembelajaran muatan Bahasa Indonesia untuk kelas III SDN 2 Tambakromo. Produk media

pembelajaran berbasis *Prezi* ini merupakan media presentasi yang dibuat atau didesain melalui aplikasi *Prezi* yang disajikan dengan gambar, teks yang menarik untuk dibaca dan dipahami. Media ini menyajikan cerita dongeng “ Asal usul pohon kelapa “ dimana siswa dapat membaca dengan *system zoom out atau zoom in* agar mudah dilihat dan diharapkan siswa bisa memahami isi bacaan dan mampu menyatakan pesan cerita yang terkandung. Hasil penelitian pengembangan Media pembelajaran berbasis *prezi* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi: (1) pengembangan Media *Prezi* , (2) kelayakan Media *Prezi* , dan (3) keefektifan Media *Prezi*. Untuk mengetahui tahapan penelitian pengembangan media *prezi* disajikan dalam langkah dibawah ini

Langkah Pertama, peneliti mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah yang terdapat di kelas III SDN 2 Tambakromo . Dari identifikasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa masalah yang terjadi. Permasalahan pertama adalah kurangnya media yang digunakan

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru cenderung menggunakan buku siswa tanpa media lain saat menyampaikan materi. Permasalahan kedua adalah belum optimalnya kemampuan siswa dalam memahami isi cerita dan menyampaikan pesan cerita yang terkandung di dalam cerita dongeng pada siswa kelas III SDN 2 Tambakromo mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua permasalahan tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian sebagai upaya pemecahan masalah di kelas III di SDN 2 Tambakromo.

Langkah Kedua, mengumpulkan data. Setelah mengidentifikasi dan mendapatkan informasi mengenai permasalahan dan potensi yang ada di kelas III SDN 2 Tambakromo, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan data untuk memecahkan masalah. Sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi, peneliti melakukan penelitian pengembangan Media pembelajaran berbasis *Prezi*. Pengembangan Media *Prezi* menyesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa yang diperoleh dari angket atau kuesioner yang telah

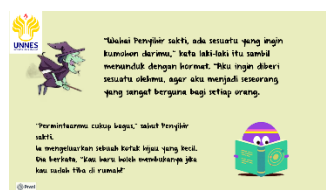
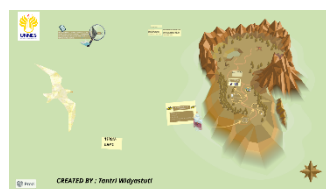
disebarkan. Isi dari angket kebutuhan atau kuesioner guru dan siswa disesuaikan dengan spesifikasi produk. Media *Prezi* sudah memenuhi fungsi media yang dikemukakan oleh Levie & Lents (1982) dalam (PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA Asri Ode Samura Abstrak, n.d.) ada empat fungsi media pembelajaran yaitu ; (1) fungsi atensi ini memuat media yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dengan isi Pelajaran yang ditampilkan, ;(2) fungsi afektif ini memuat media yang dapat terlihat dari tingkat minat siswa Ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar yang ditampilkan mampu memberikan stimulus bagi siswa untuk menerima maksud dari gambar yang dilihat, ;(3) fungsi kognitif memuat media yang ditampilkan dapat memperlancar tujuan siswa dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi atau gambar yang ditampilkan, ;(4) fungsi kompensatoris memuat media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian.

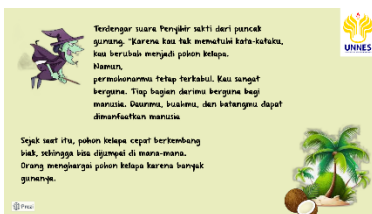
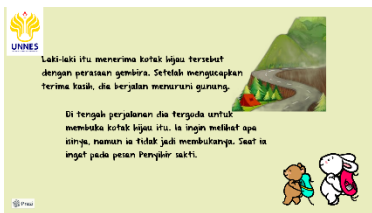
Langkah ketiga, yaitu mendesain produk. Pada Langkah ini, peneliti

mulai menyusun rancangan media yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi dan pesan cerita dongeng bagi kelas III SDN 2 Tambakromo dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam memilih media pembelajaran tidak boleh lepas dari konteks yang berarti media merupakan komponen dari sistem konstruksi secara keseluruhan. Memilih media perlu mempertimbangkan faktor-faktornya yaitu tujuan pembelajaran, kebutuhan media, karakteristik siswa, strategi belajar, alokasi waktu, sumber daya yang mendukung serta prosedur penilaian yang dibutuhkan.

Langkah keempat, pengembangan produk media pembelajaran berbasis *prezi* dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas III SDN 2 Tambakromo. Media pembelajaran berbasis *prezi* ini berisi materi memahami isi dan pesan cerita dongeng yang berjudul “Asal usul pohon kelapa “. spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu : 1) Media pembelajaran berbasis *prezi* ini berupa softfile powerpoint yang memuat materi cerita dongeng yang didesain dengan menarik; 2) Produk ini

disajikan dengan bentuk dan isi yang menarik dengan terdiri dari beberapa slide presentasi yang dapat ditampilkan melalui proyektor LCD; 3) isi materi yang disajikan dengan urutan judul, tujuan pembelajaran, dan isi materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator materi; 4) Media pembelajaran ini diharapkan mampu menarik siswa dalam belajar agar mudah memahami isi dan pesan cerita dongeng. Media pembelajaran berbasis *prezi* ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Hasil pengembangan disajikan pada Gambar 1.





Langkah kelima, memvalidasi desain produk. Media pembelajaran berbasis prezi ini yang telah dikembangkan diuji kelayakannya melalui 2 tahapan uji ahli. Dua tahapan uji ini meliputi uji validasi materi dan uji validasi media yang dilakukan oleh ahlinya. Hasil uji ahli materi dan ahli media disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji validasi ahli materi dan ahli media

Validasi	Presentase	Kategori
Ahli media	85,4%	Sangat layak
Ahli materi	90,9%	Sangat layak
Rata-rata	88,15%	Sangat layak

Berdasarkan hasil angket ahli materi, diketahui bahwa nilai keseluruhan media prezi adalah 44 atau dalam bentuk presentase sebesar 90,9% yang masuk dalam kategori sangat layak. Hasil angket ahli media, diketahui bahwa nilai

keseluruhan media prezi adalah 41 dari 48 dengan begitu presentasinya sebesar 85,4% yang masuk dalam kategori sangat layak. Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III SDN 2 Tambakromo dengan jumlah siswa 23 orang menunjukkan bahwa hasilnya sangat layak terhadap media *prezi*. Media *prezi* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi memahami isi dan cerita dongeng di kelas III, presentase tanggapan dari guru dan siswa adalah sebesar 95% dan 97% dengan kategori sangat baik. Hasil uji validasi guru dan siswa disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi guru dan siswa

Validasi	Presentase	Kategori
Guru	97%	Sangat baik
Siswa	95%	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media prezi sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu media teknologi yang praktis dan mudah digunakan dalam satuan pendidikan. Uji keefektifan penggunaan media prezi dilakukan guna mengetahui keefektifan penggunaan media prezi

terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi dan pesan cerita dongeng. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media prezi dianalisis dengan menggunakan uji-t berpasangan. Hasil uji analisis menunjukkan bahwa pada tes kelompok kecil diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,84$ dan $t_{tabel} = 2,364$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 15,00 > t_{tabel} = 2,570$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi dan pesan cerita dongeng pada materi Bahasa Indonesia. Kemudian dalam analisis tes sample pada kelompok besar menunjukkan hasil nilai $t_{hitung} = 14,46$ dan $t_{tabel} = 2,144$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 14,46 > t_{tabel} = 2,144$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa media prezi efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kemampuan siswa dalam memahami isi dan pesan cerita. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam materi memahami isi dan pesan cerita Bahasa Indonesia di kelas III dengan melihat nilai rata-rata. KKM untuk hasil belajar pada

kelompok kecil yaitu 70. Nilai rata-rata pretest yang awalnya 32 meningkat menjadi 83 pada nilai post test. Ditemukan adanya peningkatan kemampuan memahami isi dan pesan cerita dongeng pada kelompok besar yang KKM hasil belajar adalah 70. Nilai rata-rata pretest adalah 43 meningkat menjadi 86 pada nilai post test. Nilai *N-Gain* yang dihitung pada uji coba kelompok kecil yaitu 0,76 serta uji coba pada kelompok besar nilai sebesar 0,77 yang masuk dalam kategori tinggi.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis prezi yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Tambakromo. Beberapa faktor yang menjadi penyebabnya yaitu. Pertama, media pembelajaran berbasis prezi sesuai dengan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang mudah digunakan dan diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa media *Prezi* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 3

sekolah dasar (Sekolah Dasar et al., 2021b) dalam pembelajaran penggunaan media berbasis *prezi* ini mampu meningkatkan efektifitas tinggi bagi kelas 3 sekolah dasar. (Sekolah Dasar et al., 2021b). Selain itu, media *prezi* dapat menjadi alternatif media presentasi atau media ajar dengan menerapkan kesesuaian teknologi masa kini yang mudah digunakan dan diimplementasikan agar pembelajaran lebih efektif dan menarik. Sehingga media *prezi* menjadikan siswa aktif, kreatif sehingga meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar yang meningkat.

Kedua, media pembelajaran berbasis *prezi* ini cocok digunakan dalam pembelajaran karena meningkatkan keaktifan siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam kemampuan memahami isi dan pesan cerita dongeng. Siswa menjadi fokus dan aktif menyimak, memahami materi dalam setiap slide presentasi media *prezi* yang ditampilkan dalam layer proyektor. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media berbasis *prezi* pembelajaran lebih aktif sebab media *prezi* dapat menghubungkan dan memperkuat teori dengan tampilan navigasi, zooming, gambar,

video animasi, yang dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui media interaktif, menyebabkan siswa mudah menjadi paham, belajar menjadi lebih giat dan termotivasi (Aotar, 2015). (Tarbawi et al., 2019).

Ketiga, media pembelajaran berbasis *prezi* ini mudah diimplementasikan dalam pembelajaran karena mudah digunakan dan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dengan penggunaan media berbasis teknologi sehingga tidak terpaku pada buku cetak saja. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak berkesinambungan dengan media akan mempengaruhi kemauan siswa dan semangat siswa dalam belajar. Maka dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis *prezi* ini menjadikan siswa lebih senang dan semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. (Sekolah Dasar et al., 2021b). Hal ini seperti yang dikatakan oleh Hamalik (Azhar,2011) (Sekolah Dasar et al., 2021b) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa, membangun motivasi dan rangsangan

belajar, dan juga memberikan pengaruh psikologis yang baik terhadap peserta didik. Perkembangan media pembelajaran yang semakin beragam dengan penggunaan teknologi yang berkembang menjadikan guru dengan mudah mengakses dan mengaplikasikan media berbasis *prezi* dalam sebuah pembelajaran sehingga membuat siswa terfokus pada materi yang disajikan dalam media tersebut.

Penelitian lain menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi* ini menjadikan hasil belajar siswa juga meningkat diatas rata-rata KKM (Saroha & Simbolon, 2019b). Media pembelajaran berbasis *prezi* ini juga baik dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Pendidikan Bahasa et al., 2018). Media pembelajaran berbasis *prezi* ini cocok digunakan dalam berbagai mata Pelajaran seperti halnya mata Pelajaran Bahasa Indonesia seperti halnya pada materi isi dan pesan cerita dongeng kelas III ini membuat siswa lebih tertarik, semangat dalam pembelajaran dan memudahkan siswa untuk mengekspresikan diri dalam menyampaikan isi atau pesan

cerita sehingga suasana pembelajaran terlihat hidup (Akrom Sofyan & Rajabani Ridwan, n.d.).

Dapat disimpulkan bahwa media berbasis *prezi* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi dan pesan cerita dongeng sehingga hasil belajar meningkat di atas rata-rata KKM. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa media berbasis *prezi* dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan dan diaplikasikan oleh para guru dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari. Baik siswa dan guru mendapatkan manfaat yang baik dalam menggunakan media *prezi*. Siswa akan meningkat dalam pengembangan diri dalam kemampuan memahami isi dan pesan cerita dongeng selain itu guru mendapatkan ide terobosan baru media yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini yang mudah diaplikasikan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Hasil analisis data menjelaskan bahwa media berbasis *prezi* termasuk

dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan nilai *N-Gain* pada uji coba kelompok kecil dengan klasifikasi tinggi dan uji coba pada kelompok besar juga tinggi. Hasil nilai uji-*t* menyatakan adanya perbedaan rata-rata pada nilai pre-test dengan post-test yang menunjukkan perbedaan yang menunjukkan meningkatnya kemampuan siswa dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrom Sofyan, M., & Rajabani Ridwan, F. (n.d.). *METAMORFOSIS Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya* PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA MATA PELJARAN BAHASA INDONESIA. <http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis>
- Oleh. (n.d.). *RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN.*
- Pendidikan Bahasa, J., Stkip, L., Siswa Bima, T., Taman, S., & Bima, S. (2018). Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Prezi Ika Irawati. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1).
- PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
- DAN MANFAATNYA Asri Ode Samura Abstrak. (n.d.).
- Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *ANUVA*, 2(1), 99–106.
- Saroha, E., & Simbolon, N. (2019a). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. In *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 9).
- Saroha, E., & Simbolon, N. (2019b). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. In *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 9).
- Sekolah Dasar, S., Penggolongan, M., Muharni, H., Alpusari, M., & Putra, Z. H. (2021a). Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi untuk. In *Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 4, Issue 1).
- Sekolah Dasar, S., Penggolongan, M., Muharni, H., Alpusari, M., & Putra, Z. H. (2021b). Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi untuk. In *Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 4, Issue 1).
- Tarbawi, J., Jurnal, :, Pendidikan, I., Yanty, E., Nasution, P., Nur, D., & Siregar, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(02), 205–221.