

# IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *PREZI* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PEDULI LINGKUNGAN PADA KEGIATAN KAMPUS MERDEKA DI SEKOLAH DASAR ISLAM PERMATA NUSANTARA

Zulfitria\*, Syafia Qatrunnada\*\*, Zainal Arif\*\*\*

\*[zulfitria81@gmail.com](mailto:zulfitria81@gmail.com), \*\*[syafiaqatrunnada16@students.unnes.ac.id](mailto:syafiaqatrunnada16@students.unnes.ac.id),  
\*\*\*[zarifpambon@gmail.com](mailto:zarifpambon@gmail.com)

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Universitas Negeri Semarang, Universitas  
Muhammadiyah Tangerang

## **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the implementation of Prezi learning media on the learning outcomes of fourth grade students of Permata Nusantara Islamic Elementary School. This research was conducted at SD Islam Permata Nusantara involving 20 students. The research method used for data collection in this research is the technique of measuring learning outcomes data obtained through tests. The tests carried out in this study consisted of two tests, namely the Pre Test and Post Test. The results obtained after using Prezi learning media have a positive effect on student learning outcomes. This is evidenced by the results of the post test obtained by students, namely most students get a score of 70-80 in the category of good learning outcomes. So that the prezi learning media can improve the learning outcomes of fourth grade students with environmental care materials at SD Islam Permata Nusantara.*

**Keywords :** *Learning media, learning outcomes, Prezi*

## **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media pembelajaran *Prezi* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Permata Nusantara. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Permata Nusantara dengan melibatkan 20 siswa. Metode penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran data hasil belajar yang diperoleh melalui tes. Tes yang dilaksanakan dalam penelitian ini terdiri dari dua tes yaitu tes awal (*Pre Test*) dan Tes Akhir (*Post Test*). Hasil yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran *Prezi* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *Post Test* yang diperoleh siswa yaitu sebagian besar siswa mendapatkan nilai 70-80 dengan kategori hasil belajar yang baik. Sehingga media pembelajaran *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan materi peduli lingkungan di SD Islam Permata Nusantara.

**Kata kunci :** *Media pembelajaran, hasil belajar, Prezi*

### **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pengaruh yang paling pokok didalam kehidupan manusia. Karena pendidikan dapat membentuk kepribadian manusia dengan mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki agar dapat bersaing dengan sesamanya. Menurut

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan, dan membentuk watak agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa” [1]. Pencapaian tujuan pendidikan nasional

bergantung kepada proses pembelajaran di masing-masing satuan pendidikan.

Menurut Khoirifah (2013) “Di dalam proses pembelajaran memiliki bagian-bagian yang dapat mempengaruhi seperti guru, metode pembelajaran, media belajar, maupun sumber belajar yang digunakan” [2]. Sehingga upaya yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional di masing-masing satuan pendidikan yaitu mengadakan proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang inspiratif, memotivasi peserta didik, menyenangkan, dan kreatif.

Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik akan membangun pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat menciptakan peserta didik yang senang dalam belajar. Dengan begitu akan memberikan dampak yaitu siswa akan aktif didalam proses pembelajaran dan mempunyai motivasi untuk dapat belajar secara giat. Sehingga memiliki motivasi untuk terus belajar dan akan memperoleh hasil yang memuaskan

Di dalam era perkembangan teknologi sudah dapat menciptakan pembelajaran yang menarik. Dengan begitu pendidik maupun tenaga kependidikan dapat memanfaatkan Pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sarana interaksi di dalam proses pembelajaran.

Banyak sekali jenis media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti media pembelajaran yang menerapkan beberapa jenis media dan peralatan secara terpadu dalam sebuah kegiatan atau proses di dalam pembelajaran. Menurut Sujarwo (2016) menyatakan bahwa salah satu media pembelajaran berbasis digital yaitu menggunakan perangkat lunak *Prezi* [3]. *Prezi*

merupakan sebuah software (perangkat lunak) yang dimanfaatkan untuk membuat presentasi (Restika, Ibrahim dkk, 2016) [4]. Tidak hanya itu, *Prezi* juga dapat digunakan sebagai media untuk mengeksplorasi berbagai macam ide kreatif pada kanvas virtual yang tersedia seperti permainan, animasi objek, animasi iklan maupun pendukung aplikasi lain. Kanvas virtual yang dibuat dapat memungkinkan pengguna untuk tidak berpindah-pindah slide powerpoint, artinya pengguna dapat membuat satu kanvas besar yang dapat diberikan teks, gambar, video, dan masih banyak lagi.

Pada pembuatan slide di dalam platform *Prezi* pengguna dapat membuat presentasi terstruktur (Linier) maupun tidak terstruktur (Non Linier). Presentasi Non linier dapat berupa peta pikiran (*Mind Map*) dengan cara mengelompokkan objek-objek ke tempat yang tersedia kemudian menentukan posisi dan ukurannya melalui cara menyorot dan mengitari objek-objek tersebut. Sehingga hal tersebut berbeda pada media presentasi berupa *Power Point* yang merupakan presentasi linier dengan penyajian yang diberikan konsisten dari awal hingga akhir slide. Selain itu pengguna juga dapat membuat kanvas virtual hingga pada bagian yang sangat kecil. Hal tersebut memiliki tujuan agar pemberian materi yang ingin disampaikan dapat secara jelas.

*Prezi* memiliki kelebihan yaitu dapat memberikan berbagai jenis gaya belajar, hal tersebut disebabkan *Prezi* didesain dapat menampilkan media visual, animasi, audio maupun efek transisi yang lebih terasa nyata serta pengaturan waktu yang tersedia sangat mudah. Selain itu pada platform *Prezi* memiliki keunggulan pada *Zooming User Interface* (ZUI) yaitu pengguna dapat memperbesar dan memperkecil

tampilan media presentasi yang sedang dibuka.

Salah satu materi dalam mata pelajaran tematik pada tingkat SD kelas IV yaitu Peduli Lingkungan. Materi tersebut merupakan materi yang tanpa kita sadari sangat penting di dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) siswa kelas IV SD Islam Permata Nusantara yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mendapatkan nilai yang berada di bawah batas ketuntasan minimal. Hal tersebut mengingat selama proses pembelajaran guru tidak menerapkan media-media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih untuk menerapkan penelitian dengan media pembelajaran *Prezi* pada materi Peduli lingkungan. Sehingga dalam penelitian ini hal yang menjadi rumusan masalah adalah Apakah implementasi media pembelajaran *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Permata Nusantara? Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui implementasi media pembelajaran *Prezi* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Permata Nusantara.

#### **a. Hakikat Hasil Belajar**

Belajar adalah sebuah proses yang dicirikan dengan terdapatnya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang terjadi sebagai hasil dari proses belajar seperti berubah pengetahuan, sikap dan tingkah laku, pemahaman, keterampilan, maupun kecakapan. Tidak hanya itu terdapat perubahan dari aspek-aspek lainnya yang ada pada seseorang yang belajar (Trianto, 2009) [5]. Sementara itu menurut Harold Spears yaitu "*Learning is to read, to observe, to try somethung themselves, to follow*

*direction, to imitate, and to listen*". Yang memiliki arti bahwa belajar merupakan membaca, mengamati, mencoba sesuatu, mengikuti arah, meniru, dan mendengar.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perilaku individu yang dapat menghasilkan perubahan dalam hal pengetahuan, sikap, tingkah laku, pemahaman, keterampilan maupun kecakapan yang lebih maju dan perubahan yang diperoleh dari kegiatan membaca, mengamati, mencoba sesuatu, dan mendengar yang disengaja.

Di setiap kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan memperoleh hasil belajar. Sehingga pada hasil belajar tidak dapat dipisahkan oleh aktivitas belajar peserta didik. Hasil belajar adalah sebuah kecakapan atau kompetensi yang diperoleh oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah yang di rancang dan dilakukan oleh guru. Sementara itu menurut Rifa'i (2008) menjelaskan tentang hasil belajar yaitu peserta didik akan memperoleh perubahan perilaku setelah melakukan aktivitas belajar. Pada hasil belajar terdapat beberapa angka yang dapat diperoleh oleh peserta didik, jika telah berhasil menyelesaikan materi-materi mata pelajaran sesuai pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) [6].

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran berupa perubahan pengetahuan maupun keterampilan. Sehingga pada pelaksanaan hasil belajar dapat diukur oleh angka-angka, selain itu juga dapat diamati oleh perubahan perilaku. Kemudian hasil belajar juga membutuhkan rumusan yang jelas,

agar dapat dievaluasi mengenai tujuan yang diharapkan.

Di dalam hasil belajar peserta didik akan dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Guru harus merancang atau mencari media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar membangun motivasi serta minat belajar siswa (Hasanah dan Nulhakim, 2015) [7]. Sehingga dibutuhkan sebuah media ajar yang inovasi dimana dapat diterima oleh siswa serta diperlukan media ajar yang dapat digunakan untuk membantu memberikan informasi dari guru kepada siswa sebagai penerima pesan.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, para guru memerlukan ilmu atau bekal yang banyak agar dapat melaksanakan pembelajaran yang berkualitas. Di zaman yang semakin berkembang, teknologi sudah dapat dengan mudah ditemukan di berbagai aspek kehidupan, salah satunya yaitu di dunia pendidikan. Sehingga guru juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi di dunia pendidikan seperti selalu berusaha untuk melaksanakan pembaharuan di dalam proses pembelajaran. Dengan begitu untuk memanfaatkan teknologi, sekolah dapat mendukung proses pembelajaran berbasis digital yaitu dengan memenuhi kebutuhan pengadaan fasilitas-fasilitas berbentuk digital agar dapat menunjang proses pembelajaran.

#### **b. Media Pembelajaran Prezi**

Pada proses pembelajaran berbasis digital terdapat strategi yang dapat digunakan yaitu dapat menggunakan media interaktif. Media interaktif merupakan alat pembelajaran yang disusun secara menarik dan sistematis yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri yang memiliki isi seperti materi pelajaran, latihan-latihan soal, maupun evaluasi-evaluasi dengan

tujuan untuk mencapai target. Di dalam sebuah media pembelajaran terdapat pedoman-pedoman penggunaannya untuk guru maupun peserta didik secara sistematis dan terarah.

Salah satu media interaktif berbasis aplikasi atau software yang dapat digunakan didalam proses pembelajaran *Powerpoint*, *Prezi*, *Google Slide*, dan masih banyak lagi. Media tersebut dapat menghasilkan berupa teks, video, gambar, pesan suara, maupun film yang sudah dilengkapi oleh tombol-tombol interaktif. Media interaktif akan menyebabkan di dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, simpel, dan mudah dengan terdapat nya berbagai variasi pada media tersebut (Prastowo, 2012) [8]. Sehingga media interaktif dapat menjadi praktis dan ekonomis.

Didalam penelitian ini media pembelajaran interaktif yang digunakan yaitu *software* (Perangkat Lunak) *Prezi*. *Prezi* merupakan sebuah *Software* (Perangkat lunak) yang bermanfaat untuk presentasi didalam proses pembelajaran dengan berbasis internet. Tidak hanya digunakan untuk presentasi saja, *Prezi* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif di atas kanvas virtual. Pada *software Prezi* memiliki keunggulan pada *Zooming User Interface* (ZUI) yaitu pengguna dapat memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi yang sedang dibuka. Terdapat keunggulan dan kelemahan jika menggunakan perangkat lunak *Prezi* didalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

##### 1) Keunggulan

Keunggulan perangkat lunak *Prezi* sebagai berikut :

- a. Terdapat fitur *Zooming User Interface* (ZUI) ketika pada mode presentasi

- b. Terdapat berbagai pilihan tema menarik yang dapat di download secara *Online*
  - c. Pada tampilan tema yang disediakan lebih bervariasi daripada menggunakan *Power point*
  - d. Untuk pembuatan animasi lebih mudah dan simpel
- 2) Kelemahan
- a. Pada proses instalasi dibutuhkan koneksi internet
  - b. Terdapat kesulitan jika digunakan untuk simbol-simbol matematika
  - c. Perangkat lunak *Prezi* hanya menggunakan fitur *Zooming User Interface (ZUI)*, menyebabkan monoton didalam penggunaannya.

Pada *Software Prezi* memerlukan desain presentasi dengan kreativitas yang tinggi dalam penyusunannya. Hal tersebut diharapkan agar memperoleh presentasi yang lebih menarik, unik, dan inovatif. Sehingga penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media *Prezi* di Sekolah Dasar akan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cepat bosan karena selama proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Dengan pembelajaran menggunakan media *Prezi* peserta didik akan lebih menarik untuk memperhatikan materi-materi yang sudah disediakan oleh tenaga pendidik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Permata Nusantara, Kelurahan Pasir Gadung, Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang. Pelaksanaan penelitian pada semester ganjil di SD Islam Permata Nusantara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Islam Permata Nusantara sebanyak 40 siswa. Sampel yang akan dipilih sebanyak 20 siswa

dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sehingga sampel akan dipilih secara acak. Variabel terikat dalam penelitian adalah hasil belajar peserta didik sementara itu variabel bebas yaitu media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Prezi*.

Metode penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data didalam penelitian ini adalah teknik pengukuran data hasil belajar yang diperoleh melalui tes. Menurut (Margono, 2003) tes merupakan seperangkat stimulasi yang diberikan untuk seseorang agar dapat memperoleh jawaban yang dapat dijadikan dasar untuk penetapan nilai angka. Didalam penelitian tes adalah sebuah alat yang di gunakan untuk mengukur keberhasilan peserta didik didalam proses pembelajaran [9]. Sehingga tes yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat menghasilkan data mengenai hasil belajar atau kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran Peduli Lingkungan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Software* (Perangkat Lunak) *Prezi*.

Tes yang dilaksanakan didalam penelitian ini terdiri dari dua tes yaitu tes awal (*Pre Test*) dan Tes Akhir (*Post Test*)

- a. Tes Awal (*Pre Test*) merupakan pengumpulan data awal yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada materi Peduli Lingkungan kelas IV sebelum diberi perlakuan. Jumlah soal *Pre Test* yang diberikan peserta didik yaitu 10 pilihan ganda (*Multiple Chose*).
- b. Tes Akhir (*Post Test*) merupakan pengumpulan data akhir dari hasil belajar peserta didik pada materi Peduli lingkungan kelas IV setelah diberi perlakuan berupa media pembelajaran berbasis *Prezi*. Jumlah soal *Post Test* yang

diberikan peserta didik yaitu 10 pilihan ganda (*Multiple Chose*)

Metode penelitian dalam tes soal yang akan dibagikan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

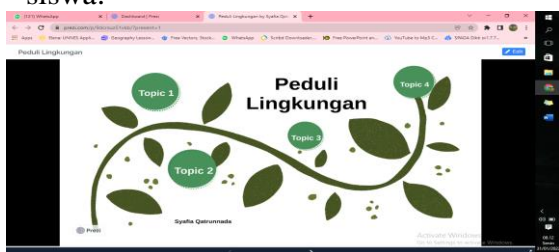
Sehingga pengukuran dari nilai hasil belajar pada mata pelajaran tematik pada tingkat SD kelas IV yaitu Peduli Lingkungan dapat diukur dan diklasifikasikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 1**  
**Klasifikasi pengukuran hasil belajar**

Hasil belajar dalam skala (0-100)	Klasifikasi hasil belajar
90 - 100	Sangat baik
70 - 80	Baik
50 - 60	Cukup
30 - 40	Kurang
< 20	Kurang sekali

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Islam Permata Nusantara untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik dengan materi tentang Peduli Lingkungan menggunakan kelas IV sebagai populasi dengan jumlah sebanyak 20 siswa.



Gambar 1: Materi Pembelajaran

Pada hasil analisis terhadap aktivitas belajar peserta didik adalah gambaran aktivitas peserta didik didalam proses pembelajaran Tematik dengan materi Peduli Lingkungan menggunakan media pembelajaran *Software Prizi* sesuai dengan yang diharapkan oleh penyusun yaitu peserta didik semangat didalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan melalui media pembelajaran *Software Prizi* dapat mempermudah dan membantu guru di dalam penyampaian materi yang sedang diajarkan. Di saat berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran penyusun memberikan sesi tanya jawab kepada peserta didik mengenai materi yang sudah disampaikan, hal tersebut memiliki tujuan agar penyusun dapat mengetahui bahwa peserta didik telah paham terhadap materi yang sudah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Software Prizi*. Sehingga hasil belajar yang dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pembelajaran menggunakan media *Software Prizi* tentang materi Peduli Lingkungan pada mata pelajaran Tematik di kelas IV SD Islam Permata Nusantara berdasarkan tes sudah baik, dibandingkan dengan tidak menggunakan media *Prezi*.

Metode penelitian yang diberikan kepada peserta didik pada pembelajaran materi Peduli Lingkungan menggunakan metode *Pre test* (Tes Awal) yang merupakan kemampuan awal pengetahuan peserta didik sebelum menggunakan media *Prezi* dan *Post Test* (Tes Akhir) yang merupakan kemampuan akhir dari pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media *Prezi*. Data dari *Pre Test* maupun *Post Test* dapat dibandingkan untuk mengetahui

peserta didik mengalami peningkatan nilai atau tidak.

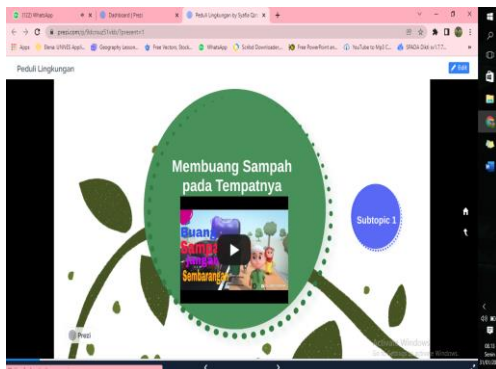
terendah yaitu 20. Berikut tabel data *Pre Test* peserta didik dari 20 siswa di Kelas IV SD Islam Permata Nusantara selama penelitian.



Gambar 2: Penelitian di SD Islam Permata Nusantara



Gambar 3: Siswa SD Islam Permata Belajar dengan Media Prezi



Gambar 4: Media Prezi Tema Lingkungan. Peduli “Membuang Sampah”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh penyusun diperoleh data-data hasil *Pre test* materi Peduli lingkungan, siswa yang dapat diketahui dari jumlah peserta didik sebanyak 20 orang pada kelas IV SD Islam Permata Nusantara. Nilai maksimal yang dapat diperoleh oleh siswa yaitu 60, sementara nilai

Tabel 2

Data *Pre Test*

Kelas IV SD Islam Permata Nusantara

No	Nilai	Frekuensi	Kategori Hasil Belajar
1	90 – 100	0	Sangat Baik
2	70 - 80	2	Baik
3	50 – 60	3	Cukup
4	30 - 40	9	Kurang
5	< 20	6	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa pada kategori hasil belajar sangat baik dan baik tidak diperoleh oleh siswa, sementara itu sebanyak 5 siswa memiliki nilai dengan kategori hasil belajar yaitu cukup, 9 siswa memiliki nilai dengan kategori Kurang, dan 6 siswa memiliki nilai dengan kategori hasil belajar kurang sekali. Dengan begitu berdasarkan hasil perhitungan di atas penyusun dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa secara umum pada materi Peduli lingkungan sebelum melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media *Prezi* dapat dikategorikan Kurang. Hal tersebut ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori hasil belajar kurang sebanyak 9 siswa dari 20 siswa.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh penyusun diperoleh data-data hasil *Post Test* siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Prezi* pada materi Peduli lingkungan yang dapat diketahui dari jumlah peserta didik sebanyak 20 orang pada kelas IV SD Islam Permata Nusantara. Nilai maksimal yang dapat diperoleh oleh

siswa yaitu 90, sementara nilai terendah yaitu 50 sebanyak 1 orang peserta didik. Berikut tabel data *Post Test* materi Peduli Lingkungan kelas IV SD Islam Permata Nusantara sebanyak 20 Siswa selama penelitian :

**Tabel 3**

**Data Post Test**

**Kelas IV SD Islam Permata Nusantara**

No	Nilai	Frekuensi	Kategori Hasil Belajar
1	90 – 100	4	Sangat Baik
2	70 - 80	12	Baik
3	50 – 60	4	Cukup
4	30 - 40	0	Kurang
5	< 20	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa pada kategori hasil belajar kurang dan kurang sekali tidak diperoleh oleh siswa, sementara itu sebanyak 4 siswa memiliki nilai dengan kategori hasil belajar yaitu sangat baik, 12 siswa memiliki nilai dengan kategori hasil belajar Baik, dan 4 siswa memiliki nilai dengan kategori hasil belajar cukup. Dengan begitu hasil perhitungan diatas penyusun dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa secara umum pada materi peduli lingkungan setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media *Prezi* dapat dikategorikan Baik. Hal tersebut ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori hasil belajar baik sebanyak 12 siswa dari 20 siswa.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan materi peduli lingkungan di Sekolah Dasar Islam Permata Nusantara. Hal tersebut dapat dilihat

dari hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Prezi*. Pada penggunaan media pembelajaran *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar dari pada dengan penggunaan model konvensional.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2009. Jakarta: Diperbanyak oleh CV Novindo Pustaka Mandiri.

Khoirifah, Siti, Ernawati Saptaningrum, Joko Saefan.2013.

*Pengaruh Pendekatan Problem Solving Model Search, Solve, Create and Share (SSCS) Berbantuan Modul Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis.*Semarang : Seminar Nasional 2nd Lontar Physics Forum 2013.

Sujarwo, A., & Kholis, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Prezi* pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 897–901.

Restika, R. R., Ibrahim, M., & Kuswanti, N. (2016).

Validitas Media *Prezi* the Zooming Presentation pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3), 213–219.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana.

Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

Hasanah Umrotul, Lukman Nulhakim. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, Vol 1, No 1, 2015.

Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : DIVA (Hal. 110-111)



Margono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*.  
Jakarta: PT Rineka Cipta