PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN PREZI MATERI SISTEM ORGAN PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo

Diajukan oleh

TANTIK

1802050041

Pembimbing:

1. **Dr. H Alauddin, M.A**
2. **Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN PREZI MATERI SISTEM ORGAN PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo

IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

TANTIK
1802050041

Pembimbing:

1. **Dr. H Alauddin, M.A.**
2. **Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Tantik
NIM	: 1802050041
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 12 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan,

Tantik

1802050041

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Prezi Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo,* yang ditulis oleh *Tantik* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *1802050041,* Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis,* tanggal *14 Agustus 2025* bertepatan dengan *20 Safar 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 19 Agustus 2025
25 Safar 1447 H

TIM PENGUJI

1.	Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	( )
2.	Prof. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.	Penguji I	( )
3.	Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	( )
4.	Dr. H. Alauddin, M.A.	Pembimbing I	( )
5.	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	( )

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),

Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِيْنُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالدِّينِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَىَ أَشْرَفِ الـمُرْسَلِينَ وَعَلَىَ آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَـعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Prezi Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN 41 Batu Putih*". Setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat serta Salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. para keluarga (*ahlul bait*), sahabat-sahabat serta para pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan khususnya pada bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan. Dr. Masruddin M. Hum., selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Dr. Takdir S.H., MH. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, serta Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan III
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta seluruh staf prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. H Alauddin, M.A selaku Dosen Penasihat Akademik
5. Dr. H Alauddin, M.A selaku pembimbing I dan Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan, masukan, kepada peneliti dengan ikhlas dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membatu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Lilis Suryani S.Pd., M.Pd, Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd, Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah di kembangkan oleh peneliti dan memberikan

bimbingan, kritik, saran, serta penilaian untuk peneliti yang menyelesaikan skripsi ini.

9. Kasman, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 041 Batu Putih, beserta Guru dan Staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian. Suskariyanti, S.Pd,selaku Wali kelas V SDN 041 Batu Putih, yang telah bekerja sama dalam proses penelitian skripsi. Peserta didik SDN 041 Batu Putih yang telah bekerja sama dalam proses penelitian skripsi.
10. Terkhusus kepada kedua orang tua saya tercinta bapak Sari' dan ibu Aslia. Beliau tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu berkorban dalam mendidik, memotivasi, dan memberikan dukungan kepada peneliti dengan penuh kesabaran dan kasih sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan peneliti, yang selaliu dan tak hentinya mendoakan kebaikan kepada peneliti hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Serta saudara - saudari saya Salin, Sikra, Topan dan Anti yang selama ini membantu dan mendoakan.Semoga Allah membalas semua pengorbanan kalian semua dengan hadiah Jannah-Nya.

Dengan segala kerendahan hati dan harapan ingin menjadi lebih baik, sepenuhnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saran dan kritik yang membangun, sangat peneliti harapkan demi perbaikan kualitas, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat berkontribusi kepada semua pihak dan menjadi sumbangsih dalam dunia pendidikan dan khususnya kepada diri pribadi peneliti.

Semoga setiap bantuan, doa, dukungan, kerja sama, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis dapat bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin Allahumma Aamiin

Palopo, 2025
Peneliti

Tantik
1802050041

PEDOMAN TRANSLITERASI ARABLATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi ArabLatin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṡa	ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah
خ	Kha	K	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ż̇al	ż̇	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	D	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ya
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ھ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. *Vokal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau vokal diftng.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	*fatḥah*	A	A
اِ	*Kasrah*	I	I
اُ	*ḍammah*	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
ىَ	*fatḥah* dan *yā’*	Ai	a dan i
وَ	*fatḥah* dan *wau*	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

مَوْلَ : *haula*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
... َ ا | ... َ ى	*fatḥah* dan *alif* atau *yā'*	Ā	a dan garis di atas
ِ ى	*kasra*h dan *yā*	Ī	i dan garis di atas
ُ و	*ḍamma*h dan *wau*	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *mā ta*

رَمَى : *ramā*

قِيْلَ : *qīla*

يَمُوْتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fatḥah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, tarnsliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada akata yang berakhir dengan *tā*' *marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَة الأَطْفَالَ : *rauḍah alaṭfāl*

اَلْمَدِيْنَة اَلْفَاضِلَة : *almadīnah alfāḍilah*

اَلْحِكْمَة : *alḥikmah*

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam tarnsliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi nama syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

اَلْحَقّ : alḥaqq

نُعِّمَ : nu'ima

عَدُوٌّ : 'adduwwun

Jika huruf ى bertasydidd di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ـِى), maka ia seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata dalam yulisan bahasa Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar ().

Contoh:

اَلشَّمْسُ : *alsyamsu (bukan asysyamsu)*

اَلزَّلْزَلَة : *alzalzalah (azzalzalah)*

اَلْفَلْسَفَة : *alfalsafah*

اَلْبِلاَدُ : *albiladu*

7. *Hamzah*

Aturan trannsliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku pada hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُوْنَ : *ta'muruna*

اَلنَّوْءُ : *alnau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterai di atas. Misalnya, kata alQur'an (dari *alQur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila katakata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarḥ alArba'in alNawāwī

Risālah fi Ri'āyah almaṣlaḥah

9. *Lafẓ alJalālah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِيْنَ الله *dinullāh* بِالله *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ aljalālah*, ditransliterasi dengan huruf [*t*]. Contoh:

هُمْ فِيْ رَحْمَةِ الله *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps)*, dalam transliterasinya hurufhuruf teersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berlandaskan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al).

Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallażī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān allażī unzila fihi alQur'ān

Naṣīr alDīn alṬūsī

Naṣr Hāmid Abū Zayd

AlṬūfī

AlMaṣlaḥah fi alTasyrī' alIslāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū alWalīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū alWalīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū alWalīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= *subḥānahū wa ta'ālā*
Saw.	= *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*
as	= *'alaihi alsalām*
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	=QS alBaqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iv**
NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **v**
PRAKATA ..... **vi**
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xiv**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
ABSTRAK ..... **xviii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Pengembangan 6
D. Manfaat Pengembangan 6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 7
BAB II KAJIAN TEORI **10**
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan 10
B. Deskripsi Teori 13
C. Kerangka Pikir 32
D. Deskripsi Produk 34
BAB III METODE PENELITIAN **35**
A. Jenis Penelitian 35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 36
C. Subjek dan Objek Penelitian 36
D. Prosedur Pengembangan 36
E. Teknik Pengumpulan Data 39
F. Teknik Analisis Data 42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **46**
A. Hasil Penelitian 46
B. Pembahasan 65
BAB V PENUTUP **69**
A. Kesimpulan 69
B. Saran 70
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRANLAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 KisiKisi Lembar Validasi Ahli Materi/Isi 28
Tabel 3.2 KisiKisi Lembar Validasi Ahli Media 29
Tabel 3.3 Data Penilaian Validasi 30
Tabel 3.4 Data Penilaian Praktikalitas Guru 33
Tabel 4.1 Storyboad Prezi 51
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Evaluasi 55
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain 56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi 58
Tabel 4.5 Komentar dan Saran oleh Validator Materi 59
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa 59
Tabel 4.7 Komentar dan Saran oleh Validator Bahasa 60
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Guru 61
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Produk 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir 22
Gambar 3.1 Bagan EDDIE..... 22
Gambar 4.1 Pemilihan Tema dan teks 48
Gambar 4.2 Pemilihan Karakter Prezi..... 49
Gambar 4.3 Penambahan Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia..... 50
Gambar 4.4 Pertanyaan Pemantik 50
Gambar 4.5 Lembar LKPD 50
Gambar 4.6 Penambahan Gambar dalam Prezi..... 51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1, Surat Izin Meneliti
Lampiran 2, Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran 3, Lembar Hasil Validasi Ahli Evaluasi
Lampiran 4, Lembar Hasil Validasi Ahli Desain
Lampiran 5, Lembar Hasil Validasi Ahli Materi
Lampiran 6, Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa
Lampiran 7, Lembar Hasil Praktikalitas Guru
Lampiran 8, Lembar Angket Siswa
Lampiran 9, Data Angket Siswa
Lampiran 10, Storyboard Prezi
Lampiran 11, Dokumentasi Kegiatan
Lampiran 12, Dokumentasi Guru dan Siswa

ABSTRAK

Tantik, 2025. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Prezi Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN 41 Batu Putih"*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh H Alauddin dan Bungawati.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbantuan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN 041 Batu Putih. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih. 2) Mengetahui validitas media pembelajaran menggunakan Prezi materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih. 3) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran menggunakan Prezi materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Prezi*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket validitas. Pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) *Analysis*, dengan menganalisis kebutuhan dan permasalahan siswa dalam materi sistem organ pencernaan manusia; (2) *Design*, dengan merancang produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Prezi*; (3) *Development*, dengan mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh ahli evaluasi, ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa; (4) *Implementation*, untuk menguji tingkat kepraktisan produk oleh guru dan siswa, serta (5) *Evaluation* untuk mengetahui efektivitas media serta melakukan penyempurnaan berdasarkan data dan saran yang diperoleh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Pengembangan media pembelajaran menggunakan Prezi melalui lima tahapan pengembangan ADDIE, yaitu: (a) *Analysis*, yaitu menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa di kelas V; (b) *Design*, yaitu merancang produk berupa media pembelajaran berbentuk *Prezi*; (c) *Development*, yaitu mengembangkan dan memvalidasi media oleh ahli evaluasi, ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa; (d) *Implementation*, yaitu menguji kepraktisan media melalui uji coba oleh guru dan siswa kelas V; dan (e) *Evaluation*, yaitu menilai efektivitas serta melakukan revisi berdasarkan hasil dan saran dari uji coba. 2) Hasil validasi media menunjukkan bahwa validator ahli evaluasi memberikan skor 78% (kategori "cukup valid"), ahli desain 88% (kategori "valid"), ahli materi 75% (kategori "cukup valid"), dan ahli bahasa 84% (kategori "valid"), dengan rata-rata keseluruhan 81% dan termasuk dalam kategori "valid". 3) Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru kelas V memberikan skor 74% (kategori "praktis"), sedangkan siswa kelas V memberikan skor 90%

(kategori “sangat praktis”), dengan rata-rata keseluruhan 82% dan masuk dalam kategori “sangat praktis”.

Kata kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran, Prezi, Sistem Pencernaan*

ABSTRACT

Tantik, 2025. "*Development of Prezi-Assisted Learning Media for Digestive System Material for Fifth Grade Students of SDN 41 Batu Putih*". Thesis of the Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by H Alauddin and Bungawati

This thesis discusses the development of Prezi-assisted learning media for the digestive system material for fifth-grade students of SDN 041 Batu Putih. This study aims to: 1) Determine the development of learning media using Prezi for the digestive system material for fifth-grade students of SDN 41 Batu Putih. 2) Determine the validity of learning media using Prezi for the digestive system material for fifth-grade students of SDN 41 Batu Putih. 3) Determine the practicality of learning media using Prezi for the digestive system material for fifth-grade students of SDN 41 Batu Putih.

This study aims to develop Prezi learning media. The method used in this study is the research and development method or Research and Development. Data collection techniques used in this study are interviews, observations and validity questionnaires. The development of the research uses the ADDIE model which consists of five stages, namely: (1) Analysis, by analyzing students' needs and problems in the human digestive system material; (2) Design, by designing interactive learning media products using Prezi; (3) Development, by developing products and conducting validation by evaluation experts, design experts, material experts, and language experts; (4) Implementation, to test the level of product practicality by teachers and students, and (5) Evaluation to determine the effectiveness of the media and make improvements based on the data and suggestions obtained.

The results of the study indicate that 1) The development of learning media using Prezi went through five stages of ADDIE development, namely: (a) Analysis, namely analyzing the problems and needs of students in grade V; (b) Design, namely designing a product in the form of learning media in the form of Prezi; (c) Development, namely developing and validating the media by evaluation experts, design experts, material experts, and language experts; (d) Implementation, namely testing the practicality of the media through trials by teachers and grade V students; and (e) Evaluation, namely assessing effectiveness and making revisions based on the results and suggestions from the trials. 2) The results of the media validation showed that the evaluation expert validator gave a score of 78% (category "quite valid"), design experts 88% (category "valid"), material experts 75% (category "quite valid"), and language experts 84% (category "valid"), with an overall average of 81% and included in the category "valid". 3) The results of the practicality test showed that the fifthgrade teacher gave a score of 74% (the "practical" category), while the fifthgrade students gave a score of 90% (the "very practical" category), with an overall average of 82% and falling into the "very practical" category.

Keywords: *Learning Media Development, Prezi, Digestive System*

خلاصة

تانتيك، ٢٠٢٥. "تطوير وسائط تعليمية بمساعدة بريزي حول مادة الجهاز الهضمي لطلاب الصف الخامس في باتو بوتيه". أطروحة برنامج إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية SDN 41 مدرسة التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. بإشراف ح. علاء الدين وبونغاواتي.

لمادة الجهاز الهضمي لطلاب الصف Prezi تناقش هذه الرسالة تطوير وسائل تعليمية بمساعدة باتو بوتيه. تهدف هذه الدراسة إلى: 1) تحديد تطوير وسائل تعليمية باستخدام SDN 041 الخامس في مدرسة باتو بوتيه. 2) تحديد مدى SDN 41 لمادة الجهاز الهضمي لطلاب الصف الخامس في مدرسة Prezi SDN 41 لمادة الجهاز الهضمي لطلاب الصف الخامس في مدرسة Prezi صلاحية وسائل التعلم باستخدام لمادة الجهاز الهضمي لطلاب Prezi باتو بوتيه. 3) تحديد مدى التطبيق العملي لوسائط التعلم باستخدام SDN 41 الصف الخامس في مدرسة باتو بوتيه.

الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي طريقة Prezi. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائل التعلم البحث والتطوير. تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي المقابلات والملاحظات واستبيانات الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: (1) التحليل، من ADDIE الصلاحية. يستخدم تطوير البحث نموذج خلال تحليل احتياجات الطلاب ومشاكلهم في المادة المتعلقة بالجهاز الهضمي البشري؛ (2) التصميم، من خلال ؛ (3) التطوير، من خلال تطوير المنتجات وإجراءPrezi تصميم منتجات وسائل التعلم التفاعلية باستخدام التحقق من الصحة من قبل خبراء التقييم وخبراء التصميم وخبراء المواد وخبراء اللغة؛ (4) التنفيذ، لاختبار مستوى التطبيق العملي للمنتج من قبل المعلمين والطلاب، و(5) التقييم لتحديد فعالية الوسائط وإجراء تحسينات بناءً على البيانات والاقتراحات التي تم الحصول عليها.

يمر بخمس مراحل من تطوير Prezi تشير نتائج الدراسة إلى أن 1) تطوير وسائل التعلم باستخدام ،وهي: (أ) التحليل، وهو تحليل مشاكل واحتياجات الطلاب في الصف الخامس؛ (ب) التصميم ،ADDIE ؛ (ج) التطوير، وهو تطوير وسائل التعلم والتحققPrezi وهو تصميم منتج في شكل وسائل تعليمية في شكل منها من قبل خبراء التقييم وخبراء التصميم وخبراء المواد وخبراء اللغة؛ (د) التنفيذ، وهو اختبار مدى فائدة الوسائط من خلال التجارب التي يجريها المعلمون وطلاب الصف الخامس؛ و(هـ) التقييم، وهو تقييم الفعالية وإجراء المراجعات بناءً على النتائج والاقتراحات من التجارب. 2) أظهرت نتائج التحقق من الوسائط أن خبير التقييم أعطى درجة 78٪ (فئة "صالح تمامًا")، وخبراء التصميم 88٪ (فئة "صالح")، وخبراء المواد 75٪ (فئة "صالح تمامًا")، وخبراء اللغة 84٪ (فئة "صالح")، بمتوسط عام 81٪ ومدرج في فئة "صالح". 3) أظهرت نتائج اختبار

التطبيق العملي أن معلم الصف الخامس أعطى درجة 74٪ (فئة "عملي")، بينما أعطى طلاب الصف الخامس درجة 90٪ (فئة "عملي جدًا")، بمتوسط عام 82٪ ويقعون في فئة "عملي جدًا".

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل التعلم، بريزي، الجهاز الهضمي

BAB I

PEND AHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang pesat, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, kemampuan akan peningkatan sumber daya manusia semakin meningkat terutama pada era modernisasi serta dalam dunia pendidikan. Salah satu bukti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era ini adalah adanya penemuan dan inovasi. Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal yang ada sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guru guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan.[1]

Lahirnya berbagai macam media merupakan inovasi yang terjadi di bidang pendidikan, agar tujuan pendidikan dapat tercapai, maka dibutuhkan keahlian khusus untuk selalu melakukan perubahan-perubahan terkhusus dalam bidang teknologi "media". Meningkatnya kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam kualitas guru/pengajar, pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan kualitas mampu kelengkapan sarana dan prasarana. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas.

[1] Udin Syaifuddin Sa'ud. *Inovasi Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2012), 33.

Proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk mendorong membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Salah satu fasilitas yang dapat diberikan oleh guru yaitu menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran dimana media pembelajaran tersebut dapat merangsang pikiran perasaan perhatian dan minat serta kemampuan peserta didik sehingga proses belajar yang terjadi dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.[2]

Media sebagai sarana yang baik untuk menyalurkan pesan dan informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, sebab pada hakikatnya media adalah salah satu komponen sistem pembelajaran.[3] Media pembelajaran menjadi salah satu sumber belajar yang berisi bahan ajar untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran di kelas.[4] Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan media pembelajaran yang digunakan sehingga menarik perhatian serta membuat siswa semangat belajar dan tidak membosan.

Pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru

---

[2] Zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam).* (Jakarta: Kencana, 2017), 16.

[3] Rahmawati. "Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Kemampuan Analisis Konsep IPA Kelas V Sekolah Dasar Sundawenang", (*Skipsi , Universitas Djuanda Bogor*, 2020).

[4] Putria, dkk. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 122.

akan memudahkan dalam belajar dan menerapkan pengetahuan yang siswa dapatkan. Media pembelajaran yaitu alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.[5] Dapat dipahami, media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran Prezi merupakan salah satu temuan teknologi pendidikan yang mampu berkontribusi dalam meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Namun dalam pemilihan metode ataupun media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan peserta Sebagaimana firman Allah Swt, dalam QS. Al- Ahzab ayat 21.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِيْ رَسُوْلِ اللهِ اُسْوَةٌ حَسَنَةٌ

Terjemahannya:

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu.[6]

Ayat diatas merupakan penegasan Allah swt kepada seluruh makhluk ciptaannya terutama manusia, agar meneladani Rasullullah sebagai manusia yang mulia, jujur, taat, tidak sombong, cerdas dan lagi sempurna dibandingkan makhluk-makhluknya yang lain. Dalam memilih metode dakwah Rasulullah di anugrahi sifat fatonah (cerdas) untuk menjadi pondasi dalam menyampaikan kebenaran dan

[5] Ernalida, dkk. "Powtoon: Media pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif" *(Jurnal Logat*, 5(2), 2018), 132–137.

[6] Kementrian Agama RI, *Al-Qur`an dan Terjemahnya*, (Bandung : Tim Al-Qosbah, 2020). h. 420.

menunjukkan jalan yang gelap gulita menuju jalan yang terang menderang.[7] Namun, ada yang harus digaris bawahi bahwa Rasulullah tidak menerima kecerdasan secara instan dari Allah Swt melainkan melalui proses belajar yang berlangsung seumur hidupnya.

Sehubung dengan masalah tersebut peneliti harus mengembangkan bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar meningkatkan perolehan hasil belajar serta kinerja siswa. Setiap pendidik dapat merencanakan daan mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan bermakna. dibawa kemana-mana, sehingga proses belajar yang tidak hanya guru yang menjadi sumber informasi, untuk memperluas dan melengkapi pengetahuan yang ada di kelas, pengembangan lebih lanjut, serta memperluas bahan ajar.[8]

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media *Prezi. Prezi* merupakan media pembelajaran yang berbasis komputer dan dibuat dengan buatan perangkat lunak software. *Prezi* adalah Sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan yang kompleks menjadi menarik dengan cara yang dinamis sehingga siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. selain ditinjau dari manfaat media, multimedia ini memungkinkan siswa untuk berpikir secara aktif sehingga membangun minat dan motivasi dalam belajar.[9]

---

[7] Nurtuah Tanjung, "*Manajeman sarana prasarana"* , Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan, vol.02, No. 01 (2017) hal. 169.

[8] Hasriani, Baderiah, Bungawati, dan Arwan Wiratman, *"Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup",* (Indo-Math Edu Intellectuals Journal, Volume.5, No. 2, 2024), 1434.

[9] Surani, "Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Pada Mata Pelajaran Membuat Pola di SMK Awal Karya Pembangunan Galang". (*Undergraduate thesis, UNIMED,* 2016), 128.

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA ditetapkan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperlihatkan oleh hasil pemikiran dan verifikasi yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini memberi pengertian tentang IPA yang merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang mengikat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi hukuman matematis dan analisis data terhadap konteks- penelusuran alam. Dengan demikian, pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa 2 fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.[10]

Berdasarkan hasil observasi di SDN 41 Batu Putih, diketahui bahwa pembelajaran IPA terutama pada materi sistem organ pencernaan manusia belum maksimal. Pembelajaran yang berlangsung terpacu pada media yang kurang bervariasi yaitu guru menjelaskan materi pelajaran berdasarkan buku pegangan. Pembelajaran yang seperti ini kurang memberikan kesan untuk siswa dan pengalaman yang baru. Pembelajaran yang berpusat pada guru juga tidak memberikan sikap aktif pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Prezi* untuk mempresentasikan materi sehingga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir, minat berlajar serta kemampuan

[10] Hisbullah, dkk. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018), 1.

memecahkan masalah dalam proses pembelajaran sehingga peneliti memilih judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Prezi Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN 41 Batu Putih".

B. Rumusan Masalah

Agar mempermudah dalam melakukan penelitian, maka perlu dirumuskan permasalahan sebagi berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih?
3. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam pembahasan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan berkaitan dengan media pembelajaran berbantu *Prezi* pada materi sistem organ pencernaan manusia di kelas V SDN 41 Batu Putih.

2. Secara Praktis

1. Bagi guru, sebagai informasi dan masukan untuk dapat meningkatkan profesi guru agar lebih baik lagi dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pelajaran IPA.
2. Bagi kepala sekolah atau pengelola pendidikan dalam melaksanakan tugas serta upaya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam dalam Pelajaran IPA.
3. Bagi sekolah dapat menciptakan iklim yang baik dalam mencapai tujuan pendidikan atau mutu pendidikan.
4. Bagi penulis dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan berbasis multimedia interaktif menggunakan *Prezi* pada pelajaran khususnya materi sistem organ pencernaan pada manusia.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan adalah *Prezi Dekstop*
2. Materi yang disampaikan dalam multimedia *Prezi Dekstop* adalah materi tentang sistem organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V.
3. Pengembangan media melalui multimedia *Prezi Dekstop* menekankan pada dan kreativitas siswa.

4. Multimedia Prezi Dekstop lebih mengarah pada kegiatan-kegiatan siswa dalam mengkonstruksi pemahaman sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif.
5. Multimedia Prezi Dekstop dilengkapi dengan materi dan soal-soal latihan yang bervariatif, dari mengamati gambar yang kemudian dideskripsikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Demi menghindari kesamaan dalam acuan penulisan penelitian, peneliti menyajikan beberapa teori dan penelitian terdahulu yang relevan "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Prezi Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN 41 Batu Putih". Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pembahasan yang akan diteliti.

Yunaldi dan Suwirna dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Bidang Studi IPS Materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia Kelas VIII SMP". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi *Prezi*. Berdasarkan hasil dari validasi materi diperoleh nilai 4,78 "Sangat Layak" sehingga materi dinyatakan layak untuk digunakan, hasil validasi media I diperoleh nilai 4,5 "Sangat Layak" dan validasi ahli media II diperoleh nilai 4,65 "Sangat Layak", sehingga media dikategorikan layak untuk dicobakan. Selanjutnya uji coba praktikalitas siswa diperoleh diperoleh nilai 4,38 " Praktis". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan

aplikasi *Prezi* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP layak dan praktis untuk digunakan.[11] Penelitian Yunaldi dan Suwirna memperkuat temuan bahwa media *Prezi* bersifat fleksibel dan adaptif, tidak hanya untuk materi

[11] Yunaldi dan Suwirna, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Prezi pada Bidang Studi IPS Materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia Kelas VIII SMP", *Jurnal Family Education (Vol. 03 No.1,* 2023), 68.

eksak seperti IPA, tetapi juga untuk materi sosial humaniora seperti IPS. Perbedaan utama terletak pada tingkat pendidikan, jenis materi ajar, dan kedalaman pemahaman yang ditargetkan. Penelitian di SDN 41 Batu Putih mengaplikasikan media Prezi untuk menjelaskan proses ilmiah yang abstrak kepada siswa SD, sementara Yunaldi dan Suwirna menggunakannya untuk mendukung pemahaman sejarah bagi siswa SMP yang berpikir lebih analitis.

Sontya Marlinda Sari, dkk dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* pada Materi Bumbu dan Rempah Indonesia di SMKN 1 Cerme Gresik" Hasil penelitian menunjukan bahwa : 1) validasi kelayakan media ini mencapai presentase uji ahli materi 94,95% dan uji ahli media 87,5 dan 2) respon peserta didik mencapai presentase 94,51% sehingga dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran dan sangat memotivasi peserta didik untuk menikmati pembelajaran.[12] Kedua penelitian memiliki relevansi dalam konteks pemanfaatan media *Prezi* sebagai sarana peningkatan mutu pembelajaran, tetapi berbeda dari segi karakteristik peserta didik, tingkat kompleksitas materi ajar, dan tujuan pengembangan media. Penelitian di SDN 41 Batu Putih menunjukkan adaptasi penggunaan media Prezi untuk konteks pembelajaran sains di tingkat dasar, yang menuntut pendekatan visualisasi yang sederhana dan menarik, sedangkan penelitian Sontya Marlinda Sari, dkk, lebih berorientasi pada konten kejuruan untuk siswa vokasional.

[12]Sontya Marlinda Sari, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi pada Materi Bumbu dan Rempah Indonesia di SMKN 1 Cerme Gresik", *Jurnal Tata Boga* (*Vol. 11. No. 2*, 2020), 786.

Muharni dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis *Prezi* untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Penggolongan Hewan". Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis *Prezi* klasifikasi hewan memiliki kriteria validasi tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Kemudian media pembelajaran berbasis *Prezi* diujicobakan kepada 21 siswa kelas III sekolah swasta di Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi* efektif dalam mendukung siswa dalam belajar klasifikasi hewan, dan siswa sangat memotivasi serta menikmati pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah tingginya potensi penggunaan media pembelajaran berbasis *Prezi* dalam pembelajaran IPA.[13] Kedua penelitian menunjukkan bahwa *Prezi* adalah media yang efektif dalam mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya dalam menyampaikan konsep-konsep sains yang memerlukan visualisasi. Namun, perbedaan utama terletak pada tingkatan kelas, jenis materi IPA yang diajarkan, dan karakteristik peserta didik. Penelitian Muharni lebih difokuskan pada siswa kelas III dengan materi klasifikasi hewan, yang bersifat konkret, sedangkan penelitian di SDN 41 Batu Putih difokuskan pada siswa kelas V dengan materi sistem organ pencernaan manusia yang bersifat lebih abstrak, sehingga membutuhkan pendekatan visual yang lebih mendalam.

[13] Muharni, "Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Penggolongan Hewan", *Journal of Natural Science and Integration,* (*Vol. 4. No. 2*, 2021), 85.

B. Landasan Teori

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang sudah ada lalu dikembangkang dan menghasilkan produk yang sudah ada dengan adanya penelitian pengembangan dapat membuat sumber belajar yang tersedia menjadi lebih baik. Menurut borg & Gall dalam Moh Ainin mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidsi produk pendidikan.[14]

Menurut Sanjaya (Sanjaya, 2014), produk-produk sebagai hasil R & D dalam bidang pendidikan diantaranya :

a. Berbagai macam media pembelajaran dalam berbagai bidang studi baik media cetak seperti buku dan bahan ajar tercetak lainnya, maupun media non cetak seperti pembelajaran melalui audio, video, dan audiovisual, termasuk media CD.
b. Berbagai macam strategi pembelajaran pada berbagai bidang studi disertai langkah-langkah atau tahapan pembelajaran, untuk perbaikan proses dan hasil belajar.
c. Paket-paket pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri, seperti modul pembelajaran, atau pengajaran berprogram.
d. Desain sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.

[14] Moh Ainin, ‘ penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab’ ,*Okara,2.8(2013),96*

e. Berbagai jenis metode dan prosedur pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi/materi pembelajaran.
f. Sistem perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik ataupun sesuai dengan tuntutan kurikulum.
g. Sistem evaluasi baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil untuk pengambilan keputusan yang berhubungan dengan penentuan kualitas pembelajaran atau pencapaian target kurikulum.
h. Prosedur penggunaan fasilitas-fasilitas pendidikan seperti laboratorium, *microteaching* termasuk prosedur penyelenggaraan praktik mengajar, dan lain sebagainya.

2. Model Rancangan Pengembangan

Terdapat berbagai macam model rancangan pembelajaran dengan berbagai pendekatan yang biasa digunakan dalam penelitian pengembangan. Menurut (Prawiradilaga, 2009) mengatakan pada pertengahan tahun 1990-an, pakar teknologi pendidikan kembali berupaya menyamakan persepsi mereka terhadap desain pembelajaran. Kesepakatan itu adalah ADDIE, desain pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem. Desain pengembangan ADDIE, memiliki lima tahan yaitu Analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), mplementasi/penerapan, (*Implementation*), dan evaluasi/umpan balik (*Evalatuion*). Pada penelitian ini dilakukan sampai tahapan *Development*.

Adapun uraian dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini ada beberapa analisis yng perlu dilakukan, mulai dari analisis kebutuhan, peserta didik dan kurikulum.

b. *Design* (Perencaan)

Pada tahap *design* ini, ada tiga jenis kegiatan yang spesifik dilakukan, yaitu menyusun kerangka dari media yang akan dibuat, menentukan sistematika pengembangan media dan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang ditetapkan.

d. Implementation (Implementasi/Penerapan)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu diimplementasikan untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut telah memenuhi syarat kelayakan atau belum.

e. Evaluation (Evaluasi/Umpan Balik)

Evaluasi merupakan proses untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan dari media yang telah dibuat, apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi sangat dibutuhkan karena dapat menjadi bahan untuk mengukur keefektifan media yang telah diterapkan, jika terdapat kekeliruan dapat dilakukan tahap revesi atau rancangan tersebut.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Jadi, media pembelajaran pada umumnya adalah alat untuk belajar digunakan untuk mendukung atau memfasilitasi pemahaman dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran, semua sesuatu yang dapat digunakan untuk pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.[15]

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.[16] Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran ialah sebuah alat yang dipergunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan materi kepada siswa. Lewat media pembelajaran yang baik guru bisa menyampaikan informasi mengenai materi pelajaran yang bersangkutan.

---

[15] M. Basyiruddin dan Asnawir, Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

[16] Fatria. "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam. Pembalajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, (2017), 136.

Adapun ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan media belajar adalah Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 89.

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتٰبَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَّهُدًى وَّرَحْمَةً وَّبُشْرٰى لِلْمُسْلِمِيْنَ ۝

Artinya: *Dan Kami turunkan kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (muslim).*[17]

Maksud ayat di atas secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, bahkan pengaruh psikologis terhadap peserta didik.[18] Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.[19]

---

[17] Departemen Agama Islam RI, Al-Quran dan Terjemahannya, (Bandung: Penerbit Diponegoro, 2015), 221.

[18] Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5.

[19] Abdul Istiqlal. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahapeserta didik Di Perguruan Tinggi". *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah, (Vol 3 No 2*, 2018), 139-144.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang menjadi peran penting dalam pendidikan terdiri dari beberapa media yaitu:

1) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan kepada penerima pesan. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar, meliputi: (1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafis, kartun, banner dan lain sebagainya. Media grafis juga biasa disebut dengan dua dimensi, yaitu; media yang memiliki panjang dan lebar; (2*)* Media tiga dimensi, seperti diorama; (3) Media proyeksi, seperti slide, film strip dan lain.[20]

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, dalam media ini hanya menampilkan menggunakan alat bantu dengan proyeksi/proyektor. Media visual dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: media visual diam dan media visual gerak.

Media visual diam, misalnya: foto, gambar dan cuplikan terpilih gambar, bingkai film, grafik, bagan, *outline*, banner, peta, dan lain-lain. Media visual gerak, misalnya; gambar bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

[20]Agni Era Hapsari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta didik", *Jurnal Scholaria, (Vol. 7, No. 1*, 2017), 5.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Media ini terbagi menjadi 2 yaitu: audio visual diam dan audio visual gerak. Sebuah media audio visual diam, misalnya: TV bisu, film seri suara, halaman suara, buku suara. Media audio visual gerak, misalnya: film TV, film suara, gambar suara, dan sebagainya.

4. Media Serbaneka

Media serbaneka adalah media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat yang dapat digunakan sebagai media pengajaran. Contoh media serba aneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realitas, dan sumber belajar di masyarakat.

4. Multimedia Interaktif

Pengertian multimedia interaktif dari beberapa ahli yaitu menurut Hofstetter multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi.[21]

Terdapat beberapa model multimedia interaktif. Adapun model multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

[21] Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2015), 296-297.

a. Model *drill* yaitu suatu pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit dengan membuat tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya, yaitu dengan cara latihan soal.
b. Model tutorial yaitu pembelajaran yang berisi materi pelajaran, pembelajaran bertujuan dengan cara disediakan oleh perangkat lunak. Metode pengajaran model tutorial yaitu branching dimana informasi atau mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu dilanjutkan dengan pertanyaan dan respon jawaban dari komputer.
c. Model simulasi yaitu memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui pembuatan simulasi-simulasi dalam bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
d. Model *games* yaitu pembelajaran yang akan dikaitkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran sering disebut dengan Instructional Games.[22]

Pembelajaran selalu memerlukan interaksi agar materi pelajaran lebih mudah diserap dan dimengerti serta menghindari kebosanan peserta didik. Interaksi terjadi saat siswa tidak berperan sebagai penerima informasi secara pasif, namun terlibat dalam pembelajaran dengan cara memberikan aksi yang akan ditanggapi lewat materi pelajaran yang disajikan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini memberikan keuntungan yang berlipat bagi dunia pendidikan. Kita bisa membuat berbagai macam metode pembelajaran

[22] Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2018), 62-63.

berbasis teknologi yang bisa diterapkan dalam kelas. Menurut kegunaannya, jenis multimedia pembelajaran ada 2, yaitu:

a Multimedia sebagai sarana presentasi pembelajaran, dimana multimedia dijadikan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan, berupa pointer-pointer materi yang disajikan dan bisa saja ditambahi dengan multimedia linear berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Dapat dikembangkan dengan *software* presentasi seperti: *Microsoft PowerPoint*, *Prezi*, *Powtoon*, dsb.

b Multimedia sebagai sarana pembelajaran mandiri, berupa software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri alias tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* (pengetahuan tertulis yang ada dibuku, artikel, dsb) dan *tacit knowledge* (*know how, rule of thumb*, pengalaman guru). Karena menggantikan guru, harus ada fitur *assessment* untuk Latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalahnya. Untuk level yang kompleks dapat menggunakan *software* semacam *Macromedia Flash* atau *Adobe Flash, Swishmax*, dll.[23]

Multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*), yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu dalam konteks multimedia dapat berupa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam

[23] Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Jateng: Lakeisha, 2019), 4-9.

simulasi yang disediakan komputer. Hal tersebut merupakan fungsi dari interaktifitas suatu multimedia. Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif berbasis komputer adalah hubungan antara manusia sebagai (*user*/pengguna) produk dan komputer (*software*/aplikasi/produk) dalam format file tertentu.[24] Definisi lain multimedia interaktif ialah multimedia yang dapat di kontrol dan dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih proses yang dia inginkan.[25] Sehingga dari beberapa definisi di atas dapat di simpulkan bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatakan komputer, laptop atau sejenisnya yang digunakan untuk membuat atau menggabungkan teks, gambar, video, audio dan sejenisnya dimana multimedia tersebut dapat di kontrol oleh pengguna apa dan kapan elemen-elemen tersebut ditampilkan.

Peneliti berusaha mengembangkan bentuk penyajian presentasi pembelajaran pada mata Pelajaran IPA kelas 5 SDN 41 Batu Putih untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

5. Media Pembelajaran *Prezi*

Prezi merupakan media alternatif yang dapat menampilkan sebuah ide ataupun gagasan dalam sebuah tampilan yang saling berkaitan dalam sebuah tampilan slide dengan slide lainnya dengan mudah, hal ini sangat membantu para

[24] Kiki Aryaningrum, Rafika Erliana Pratama, "Penggunaan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS", *Jurnal HARMONY(ISSN.2548-4621) (Volume 2 NO. 2*, 2017), 121.

[25] Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), 49.

siswa agar bisa dengan mudah mengerti materi presentasi yang sedang ditampilkan.[26]

Prezi merupakan suatu alat presentasi digital yang mampu menyajikan tulisan, gambar, video, baik *online* maupun *offline* yang dilengkapi dengan audio dan animasi kekinian yang mampu memberikan pengalaman dramatis bagi peserta didik sehingga materi pembelajaran yang disajikan melalui prezi berkesan dan membekas di dalam pikiran dan ingatan peserta didik lebih daripada alat presentasi digital lainnya. Pengguna mampu memperbesar dan memperkecil tampilan, hal ini karena *Prezi* didesain dengan *Zooming User Interface* (ZUI) sehingga presentasi terlihat lebih dinamis. *Prezi* dapat digunakan tidak hanya sebagai media presentasi tetapi juga sebagai alat eksplorasi berbagai ide di kanvas virtual.[27]

Prezi adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi virtual berbasis internet. Sejauh ini tidak dibahas dalam literatur dan tersedia untuk digunakan secara gratis. Selain untuk presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide di atas kanvas virtual. *Prezi* unggul karena aplikasi ini menggunakan: *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi[28]

---

[26] Hendra Rosadi, dkk., "Kelayakan Teoritis Media Slide Prezi pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia", (*Jurnal Bioedu, Vol. 2, No. 3*, (2013), 306.

[27] Eline Yanty Nasution dan Nur Fauziah Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi", Jurnal Tarbawi: (*Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 15, No. 2*, 2019), 208.

[28] Zurrahma Rusyfian. *Prezi:Solusi Presentasi Masa Kini,* (Bandung: Informatika Bandung, 2016) 2.

Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide presentasi*, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta pemikiran (*mindmap*) sebagai contoh dari presentasi *non linier*. Pada *Prezi*, teks, gambar, video, dan *backsound* ditempatkan di atas kanvas virtual presentasi dan dikelompokkan dalam bingkai *slide* yang telah disediakan. *Prezi* awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Misi yang disampaikan oleh *Prezi* adalah untuk membuat berbagai ide menjadi lebih menarik, dan *Prezi* sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagai ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif.[29]

Prezi memiliki beberapa keunggulan, beberapa keunggulan media *Prezi* yang dapat diketahui, yaitu:

a. Dapat menampung keragaman gaya belajar, karena media Prezi diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi.
b. Program aplikasi *Prezi* juga merupakan media yang unik karena didalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya. Media *Prezi* dibuat dalam keadaan online yang digunakan dalam bentuk slide namun di atas kanvas virtual, tema yang dimiliki pun lebih bervariasi. Oleh sebab itu media *Prezi* ini dapat dijadikan sebagai media yang dapat menampilkan sebuah tampilan yang berbeda.

[29] I Putu Wisnu Saputra, *Nonlinier Presentation Series Prezi The Zooming Presentations,* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011), 22.

c. Sistem *zoomable canvas* juga menjadi salah satu keunggulan *Prezi*. Sistem ini dapat memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan slide yang dinamis dan variatif.
d. Media *Prezi* dirancang agar tidak perlu berpindah dari satu slide ke slide lainnya. Cukup dengan satu kanvas besar yang bisa disisipi gambar, video, data dan lain sebagainya.

Dibalik keunggulannya, media Prezi juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

a. Media ini hanya menggunakan teknologi ZUI (*Zooming User Interface*) sehingga lama kelamaan akan terlihat monoton.
b. Proses instalasinya juga membutuhkan koneksi internet.

Dari penjabaran di atas peneliti menyimpulkan bahwa *Prezi* adalah sebuah media yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu untuk tujuan tertentu. Media *Prezi* membantu guru memperlancar dan memvariasikan proses pembelajaran dalam bentuk presentasi sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif. Mempermudah Siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga tercapai tujuan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar di kelas khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

6. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari kata sains yang berarti alam. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, diperoleh dari pengalaman melalui rangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan,

penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan.[30] Sedangkan menurut Maslikah dan Susapti, IPA adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang gejala-gejala dalam alam semesta, termasuk di muka bumi ini, sehingga terbentuk konsep dan prinsip.[31] Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam. IPA di sekolah dasar menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja. Pembelajaran IPA bukan sekedar proses untuk mengetahui ilmu kehidupan saja, akan tetapi untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.[32]

Berdasarkan pengertian di atas, IPA adalah ilmu yang membahas tentang alam semesta melalui gejala-gejala, pengetahuan, pengalaman, dan gagasan-gagasan, serta melalui rangkaian proses ilmiah, sehingga terbentuk suatu prinsip dan konsep tentang alam semesta. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Madrasah Ibtidaiyah yang diharapkan mampu memberikan pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi mengenai alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah. Cakupan yang terdapat dalam IPA meliputi alam semesta keseluruhan, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. [33]

---

[30]Garnida. D. Rudy B. *Pendidikan IPA Madrasah Ibtidaiyah*. (Jakarta: Ditjen Binbaga Departemen Agama, 2002), 253.

[31] Maslikah. Susapti. *Ilmu Alamiah Dasar*. (Yogyakarta: Mitra Cendekia. 2009), 4.

[32] Hasma Husna, Muhammad Guntur, dan Sukmawaty, *"Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrsi Nilai – Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin",* (Jurnal Refleksi, Vol. 12, No. 2, 2023), 110.

[33] Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 136.

Seorang pendidik harus memahami sebuah alasan mengapa suatu pelajaran perlu diajarkan di sekolah. Begitu juga dengan guru IPA, baik sebagai guru bidang studi maupun sebagai guru kelas seperti halnya di Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran IPA sangat penting bagi siswa karena merupakan mata pelajaran yang sudah diperkenalkan kepada siswa sejak di bangku taman kanak-kanak. Pembelajaran IPA juga merupakan sebagai media pengembangan potensi siswa SD/MI yang seharusnya disesuaikan dengan karakteristik pendidikan IPA dan karakteristik anak yang berada pada masa perkembangan kognitif operasional konkrit. Pembelajaran IPA merupakan suatu proses pembelajaran yang tidak hanya mendapat informasi dari guru tetapi banyak kegiatan ataupun tindakan yang dapat dilakukan, terutama apabila guru menginginkan hasil belajar yang baik kepada siswa.[34]

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya IPA terdiri atas 3 unsur utama yaitu produk, proses ilmiah, dan pengembangan sikap. IPA bukan hanya pengetahuan tentang alam yang disajikan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip atau hukum (IPA sebagai produk), tetapi sekaligus cara atau metode untuk mengetahui dan memahami gejala-gejala alam(IPA sebagai proses ilmiah) serta upaya untuk mengembangkan sikap ilmiah (IPA sebagai sikap). IPA lebih menekankan pada proses, karena melalui proses ilmiah siswa akan menerapkan sikap ilmiah serta menemukan produk ilmiah.

[34] Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Indeks. 2011), 16.

Pembelajaran IPA mempunyai berbagai fungsi dalam kehidupan manusia, berikut ini beberapa fungsi IPA dalam kehidupan manusia khususnya dalam pembelajaran yaitu:

a. Memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
b. Mengembangkan keterampilan proses.
c. Mengembangkan wawasan, sikap, dan nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.
d. Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
e. Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan keterangan di atas, IPA memberikan pengalaman belajar secara faktual, dimana siswa akan menemukan fakta yang belum mereka ketehui di dalam kehidupannya. Fungsi pembelajaran IPA bukan hanya tentang memberikan pemahaman tentang konsep-konsep ilmiah dan aplikasinya di dalam kehidupan bermasyarakat, akan tetapi juga untuk melahirkan sikap dan mengembangkan berbagai nilai di dalam kehidupan mereka. Pembelajaran IPA akan memberikan

manfaat yang sangat berguna bagi perkembangan dan kemajuan siswa pada saat sekarang hingga masa kehidupannya yang akan datang.

Adapun ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan materi pembelajaran adalah Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ٢ ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ٥

Terjemahannya :

(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena, (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

a. Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia

Materi sistem organ pencernaan manusia merupakan mata pelajaran IPA yang diajarkan pada siswa kelas V SD/ MI semester I (Ganjil). Pembahasan dalam materi organ pencernaan manusia adalah sebagai berikut:

1) Mulut

Mulut merupakan organ pencernaan pertama. Di dalam mulut terdapat gigi, lidah, dan air liur. Gigi berfungsi untuk mengunyah makanan menjadi halus. Pengunyahan makanan akan lebih mudah karena peran lidah dan air liur.

a) Gigi

Berdasarkan fungsinya, gigi dibagi menjadi tiga macam, yaitu gigi geraham yang berfungsi untuk mengunyah makanan, gigi taring berfungsi untuk merobek atau mengoyak makanan, dan gigi seri yang berfungsi untuk

memotong makanan. Gigi pada anak-anak bersifat sementara disebut gigi susu. Gigi pada anak-anak akan digantikan oleh gigi permanen. Gigi susu berjumlah 20 buah dan gigi permanen berjumlah 32 buah.

b) Kelenjar ludah

Mengapa makanan yang belum dikunyah sulit untuk ditelan? Makanan yang dikunyah akan hancur dan bercampur dengan air ludah. Air ludah dihasilkan oleh dua kelenjar, yaitu kelenjar ludah atas dan bawah sedangkan kelenjar ludah bawah terletak di bawah lidah. Kelenjar ludah atas terletak di belakang telinga. Air ludah mengandung enzim yang dapat mengubah makanan menjadi karbohidrat.

c) Lidah

Lidah terletak di bagian dasar rongga mulut. Bagian lidah dapat membedakan rasa tertentu. Perhatikan gambar di samping ini. Bagian depan lidah atau ujung lidah peka terhadap rasa manis. Sedangkan bagian samping kanan dan kiri, peka terhadap rasa asin dan asam. Bagian pangkal lidah, peka terhadap rasa pahit.[35]

2) Kerongkongan

Setelah dikunyah dan ditelan, makanan masuk kedalam kerongkongan. Di dalam kerongkongan terjadi gerakan otot. Gerakan otot ini berupa tekanan dan dorongan makanan hingga masuk ke lambung. Gerakan otot ini disebut gerak

[35] Sulistyowati dan Sukarno. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Dasar Kelas V*. (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional2009),.11-12

peristaltik. Makanan yang telah di lumat akan didorong dan disalurkan ke lambung melalui kerongkongan. Di dalam kerongkongan, makanan akan terdorong karena gerak kerongkongan. Gerak meremas-remas dan mendorong makanan masuk lambung oleh kerongkongan disebut gerak peristaltik. Kerongkongan berupa tabung bulat dengan panjang sekitar 20 cm.

3) Lambung

Makanan ditelan menuruni kerongkongan menuju lambung. Cairan lambung mengandung zat kimia yang disebut getah (asam) dan enzim. Enzim mengubah makanan menjadi sari-sari makanan.

4) Usus Halus

Dari lambung makanan masuk ke dalam usus halus. Di dalam usus halus, sari-sari makanan diserap ke dalam darah.

5) Usus Besar dan Anus

Makanan yang telah diserap sarinya, kemudian masuk ke dalam usus besar. Dalam usus besar, sisa makanan mengalami pembusukan. Kemudian, sisa makanan tersebut dikeluarkan melalui anus dalam bentuk tinja (feses).[36]

Manusia diciptakan oleh Allah swt dengan bentuk yang sempurna agar mudah menjalankan aktivitas sehari-hari. Ini merupakan karunia yang tak ternilai harganya yang diberikan oleh-Nya, tetapi terkadang manusia sering lalai dan

[36] Mulyati Arifin,Dkk. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkunganku untuk Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*. (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional2009), 7-8.

mempergunakanya sembarangan. Salah satu dari berbagai macam karunia Allah SWT yang wajib kita syukuri dan yang diberikan Allah pada manusia adalah sistem pencernaan pada manusia.

Adanya lambung tidak akan ada artinya kecuali jika ada kerongkongan, karena yang membawa makanan ke lambung adalah kerongkongan. Demikian pula, usus tidak mungkin berguna jika tidak ada lambung, karena makanan yang dicerna dalam lambung diteruskan ke usus, tempat makanan itu menjadi bentuk kecil yang akan diteruskan ke sel-sel tubuh. Ini menunjukkan bahwa Tuhan adalah pencipta segalanya, yang telah menciptakan bagi kita sebuah sistem yang sempurna dalam segala hal. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat QS. Al-Infithaar: 7.

ٱلَّذِى خَلَقَكَ فَسَوَّىٰكَ فَعَدَلَكَ

Artinya: *"Yang telah menciptakan kamu lalu menyempurnakan kejadianmu dan menjadikan (susunan tubuh)mu seimbang".*[37]

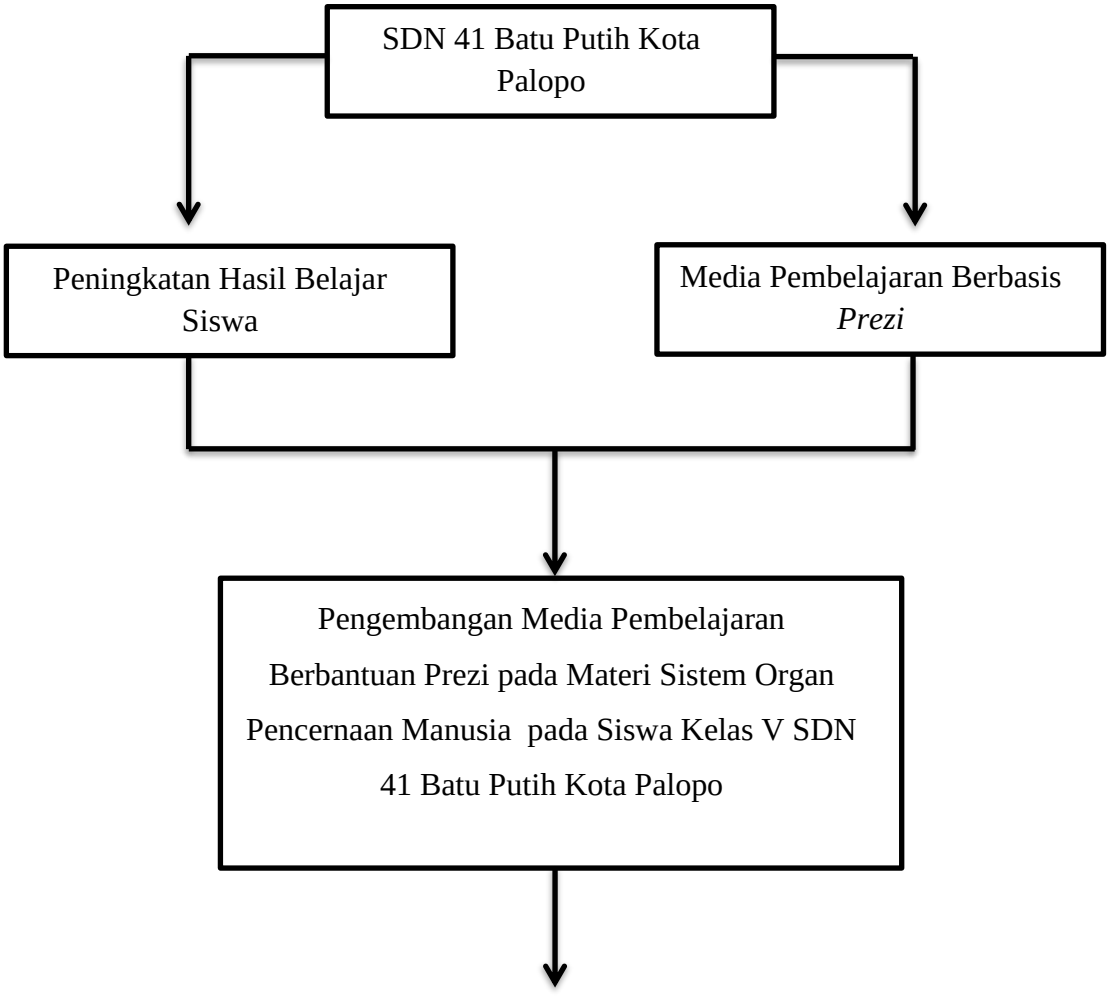
C. Kerangka Pikir

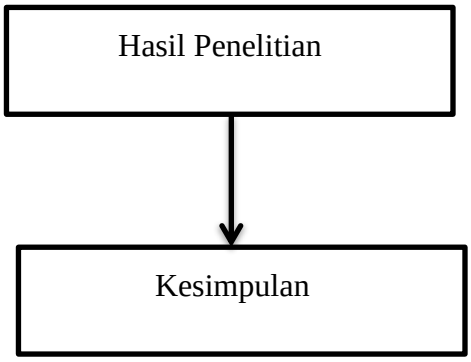
Media pada umumnya digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. *Prezi* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk presentasi yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien sehinggah menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik. Ilmu pengetahuan alam memberikan pengalaman belajar secara faktual, dimana siswa akan menemukan fakta yang belum mereka ketehui di dalam kehidupannya. Oleh karena itu, dibutuhkan

[37] Al-Qur'an dan Terjemahnya. (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2010), 74.

pengembangan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa serta semangat dalam pemecahan masalah.

Pada penelitian ini kerangka pikir digunakan sebagai pedoman peneliti mencakup uraian langkah yang ditempuh dalam proses penelitian





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Deskripsi Produk

Deskripsi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini ialah:

1. Materi dalam *Prezi* adalah sistem organ pencernaan manusia kelas V di SDN 41 Batu Putih.
2. Produk yang dihasilakn berupa media *Prezi* dibuat dengan menggunakan website atau aplikasi *Prezi*.
3. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada computer, laptop dan smartphone secara offline.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut[38] Peneliti menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif *Prezi*, karena *Prezi* salah satu media yang dirasa efektif digunakan dalam pembelajaran IPA, presentasi yang menarik bisa membawa anak berimajinasin kedalam materi IPA yang abstrak kebentuk yang lebih konkrit sehingga media ini dapat membantu guru dalam mempresentasikan hasil materi.

Desain pengembangan model ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *devolopment* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap. Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena suatu model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan media *Prezi* dengan langkah-langkah yang sistematis.

[38] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), 9.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 41 Batu Putih yang terletak di jalan Cengkeh, Temalebbe, Kec. Bara, Kota Palopo. Adapun waktu pelaksanaan penelitian di SDN 41 Batu Putih dilakukan pada semester genap bulan Mei-Juni tahun 2025.

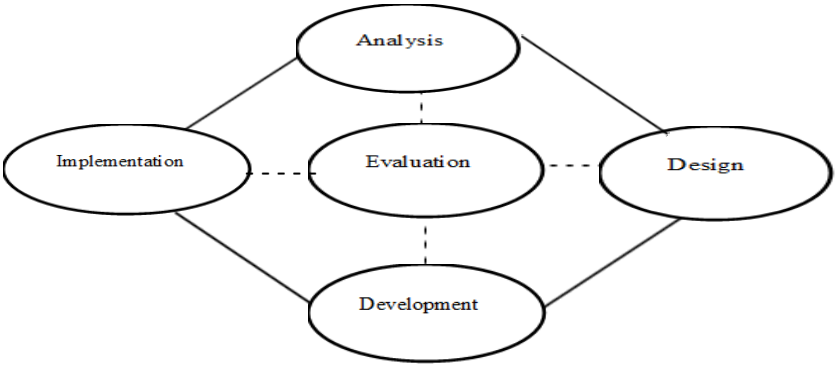
C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah 23 siswa kelas V SDN 41 Batu Putih. Sedangkan objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *prezi* pada mata Pelajaran IPA kelas V SDN 41 Batu Putih.

D. Prosedur Peneltian

Prosedur pengembangan media pembelajaran penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), Development (pengembangan), *implementation* (Implementasi), *Evaluation* (evaluasi). [39] Model desain pembelajaran ADDIE dapat dilihat dari gambar 3.1 berikut.

[39] Sugiyono. "*Metode Penelitian Dan Pengembangan*". (Bandung: Alfabeta, 2017), 26.



Gambar 3.1 Bagan tahapan model ADDIE

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah langkah pertama yang dilakukan dalam prosedur pengembangan metode ADDIE. Tahap analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan. Dalam tahap ini peneliti mengamati permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPA di SDN 41 Batu Putih dimana peneliti akan membuat rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan dikembangkan sehingga peneliti memerlukan pengembangan media *Prezi* dalam pembelajaran IPA khususnya materi sistem organ percernaan manusia agar mempermudah siswa dalam mengenali serta memahami materi yang disajikan.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, disusun rancangan awal media pembelajaran berbasis Prezi yang akan dikembangkan. Proses perancangan meliputi beberapa langkah penting, yaitu pemilihan skenario, pemilihan tema dan teks yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta pemilihan karakter yang menarik untuk memperkuat visualisasi isi materi. Selain itu, dilakukan penambahan materi pelengkap guna memperkaya konten pembelajaran dan pemilihan gambar yang relevan serta

mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Penyusunan media Prezi difokuskan pada penyajian visual yang menarik dan interaktif dengan menggabungkan berbagai elemen, seperti tulisan, gambar, serta transisi yang dinamis. Desain yang dihasilkan diharapkan mampu menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan motivasi belajar. Dalam penyusunan materi, digunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, serta mudah diingat dan dipahami oleh siswa sekolah dasar, sehingga media ini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran secara jelas dan menyenangkan.

3. Pengembangan (*Development)*

Tahap pengembangan merupakan proses penyusunan dan pembuatan media pembelajaran Prezi berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *storyboard* sebagai panduan awal dalam merancang alur penyajian materi, susunan slide, elemen visual, teks, serta transisi yang akan ditampilkan dalam media. *Storyboard* ini menjadi acuan penting dalam memastikan kesesuaian antara isi materi, ilustrasi, serta gaya penyajian yang mendukung tujuan pembelajaran. Setelah media Prezi selesai dikembangkan berdasarkan *storyboard* tersebut, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli, yang meliputi ahli evaluasi, ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan menggunakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti untuk menilai aspek kelayakan media. Apabila media belum memenuhi kriteria “layak” atau “sangat layak”, maka peneliti akan melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli.

4. Tahap Implementasi (*Implementation)*

Implementasi ini merupakan bagian penting dalam proses pengembangan karena berfungsi untuk mengetahui sejauh mana media yang telah dirancang dapat diterapkan secara nyata di lingkungan pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran *Prezi* dinyatakan layak berdasarkan hasil uji validasi oleh para ahli, baik dari segi desain, materi dan bahasa. Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas V SDN 41 Batu Putih guna mengamati efektivitas, daya tarik, serta kemudahan penggunaan media oleh peserta didik. Selain itu, praktikalitas media juga diuji melalui penilaian langsung oleh guru kelas sebagai pengguna utama media tersebut di kelas. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons pengguna terhadap media dan dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket yang berisi pernyataan, saran, dan komentar guna menilai aspek praktikalitas dan keterpahaman media dalam konteks pembelajaran nyata

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation)*

Evaluasi merupakan tahap terakhir yang harus dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap, langkah terakhir ialah mengevaluasi hasil uji coba dengan menyempurnakan produk berdasarkan data hasil uji coba. Hasil dari evaluasi ini adalah untuk mendapatkan kriteria yang sangat layak atau layak, sehingga media pembelajaran tersebut layak digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua yaitu kualitatif yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi sedangkan kuantitatif berupa

angket. Pengumpulan data dalam kegiatan penelitian diperlukan cara-cara atau teknik pengumpulan data tertentu sehingga proses penelitian dapat berjalan lancar.

Pengumpulan data diperlukan data yang dapat dipertanggung jawabkan kebenaranya. Dalam penelitiaan ini untuk memperoleh data dan informasi yang tepat dan valid, maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Berikut ini dipaparkan tentang teknik pengumpulan data:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Pada peneliti ini, peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data langsung di SDN 41 Batu Putih. Adapun yang diobservasi ialah lingkungan sekolah, proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam Pelajaran IPA di kelas V, serta etika peserta didik terhadap guru.

b. Wawancara

Wawancara proses tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tertatap muka, antara pewawancara dan informan sesuai dengan prosedur wawancara. Teknik dalam wawancara dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara bebas terpimpin, artinya wawancara berjalan dengan bebas tetapi terpenuhi pokok persoalan penelitian. Sebagai instrumen atau pedoman pada wawancara bebas terpimpin pewancara hanya berpedoman pada garis-garis besar yang ingin ditanyakan mengenai topik yang akan dibahas. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terhadap siswa dan guru guna mendapatkan data kualitatif.

Adapun kegiatan wawancara dalam penelitian ini:

a. Mengumpulkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian atau yang dibutuhkan peneliti untuk menyusun penelitian ini.
b. Melakukan tanya jawab kepada sasaran yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, seperti kepala sekolah, guru, dan peserta didik.
c. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media *Prezi* dalam pelajaran IPA di kelas V SDN41 Batu Putih yang terdiri dari beberapa butir pernyataan pada angket respon guru dan angket respon siswa.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

NO	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Item
1	Visual	• Kesesuaian tampilan cover dan menu dengan isi materi • Kualitas tampilan pada multimedia *Prezi* menarik	2	1,2.
2	Bahasa	• Ketepatan struktur kalimat • Ketepatan materi	2	3,4.
3	Kelayakan isi	• Kebenaran konsep materi • Kemenarikan materi • Kedalaman materi • Kesesuaian materi	4	5,6,7,8.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

NO	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Item
1	Visual	• Kesesuaian tampilan cover dan menu dengan isi materi • Kualitas tampilan pada multimedia *Prezi* menarik	2	3,4.
2	Kelayakan isi	• Kemenarikan materi	1	2.
3	Manfaat	• Media *Prezi* dapat dijadikan sebagai alternative sumber belajar bagi siswa • Media *Prezi* dapat digunakan untuk menambah wawasan pengetahuan siswa	2	1,5.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menelusuri benda-benda tertulis dengan buku, jurnal-jurnal yang berkaitan dengan judul peneliti. Dokumentasi yang digunakan dalam peneliti ini berupa data SDN 41 Batu Putih pada proses pembelajaran menggunakan *Prezi* serta pada saat pengisian angket penilaian media *Prezi* dan berbagai bentuk dokumentasi dilakukan dengan memotret dengan kamera android, maka hasilnya berupa gambar, rekaman dan sebagainya.[40]

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode dalam memproses data menjadi informasi. Saat melakukan penelitian ini, peneliti memerlukan analisis data agar

[40] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2008), 48.

data tersebut mudah dipahami. Analisis data juga diperlukan untuk mendapatkan solusi atas pemasalahan penelitian yang tengah diteliti. Dua metode statistik yang tercantum berikut di gunakan untuk menguji data penelitian:

1. Analisis Deskriptif kualitatif

Peneliti ini mengevaluasi informasi dari guru mata pelajaran sistem organ pencernaan manusia, peserta didik, dan para ahli validator. Informasi dari data kualitatif, seperti kritik dan ide perbaikan, di susun dalam analisis data ini. Hasil penelitian yang telah di temukan di gunakan untuk memperbaiki pengembangan produk.

2. Teknik Deskriptif Data kuantitatif

a. Data Penilaian Kelayakan Media

Teknik analisis data yang digunakan

Skor 1 : Tidak valid (Terlarang digunakan)

Skor 2 : Kurang valid (Tidak dapat digunakan)

Skor 3 : Cukup valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (Dapat digunakan tanpa revisi)

Selanjutnya, berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh parah ahli evaluasi, desain, materi, dan bahasa dicari presentasenya dengan rumus:[41]

$$\text{Presentase} = \frac{\sum Skor\ per\ item}{skor\ maksimum} \text{ X } 100\ \%$$

[41] Munir , N.P (2018). Pengembangan Buku Ajar Triogonometri Berbasis Kontruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo. Al-Khawirizmi: *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,6(38)*

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan klasifikasi validitas seperti yang ditunjukkan pada tabel kategori validitas berikut:

Tabel 3.3 Kualitas Tingkat Kevalidasan[42]

Presentase %	Tingkat Kevalidan
80-100	Valid/Tidak Revisi
60-79	Cukup Valid/Tidak Revisi
40-59	Kurang Valid/Revisi Sebagian
0-39	Tidak Valid/Revisi

b. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Data Penilaian Praktikalitas

Kategori	**Nilai**
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

[42] Wawan Sudatha Dwi Handika, Agung, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 Di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja,' *Jurnal EDUTECH UNDIKSHA ,1.2 (2013).* https://ejournal.undiksha.ac.id/index/php/JEU/article/view/1484/1345

Persentase data dari guru dan siswa kelas V dihitung dengan menggunakan teknik analisis data praktik dengan menggunakan rumus di bawah:

$$P = \frac{\Sigma}{N \times bobot\ tertinggi} \times 100\ \%$$

Selain itu, tabel berikut mencakup hasil persentase:

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Kepraktisan Suatu Produk[43]

Presentase Penilaian	Kategori
25 – 43%	Tidak Praktis
44 – 62%	Cukup Praktis
63 – 81%	Praktis
82 – 100%	Sangat Praktis

[43] Doni Tri Putra Yanto. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik". INVOTEK: jurnal Inovasi Vokasional dan Teknolog, 19, No. 1 (2019): 79

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Kelas V SDN 41 Batu Putih

Setelah peneliti melakukan penelitian di kelas V SDN 41 Batu Putih, peneliti mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan hasil analisis masalah dan kebutuhan. Seperti yang telah disebutkan pada BAB III, bahwa bahan ajar yang berupa media pembelajaran berbasis *Prezzi* pada penelitian ini disusun dan dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*) Adapun tahap pengembangannya yaitu:

a. *Analysis* (Analisis)

Hasil analisis dari pra penelitian di SDN 41 Batu Putih dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran *Prezi*. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan.

Analisis masalah dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku teks tanpa didukung oleh media lain yang bersifat visual atau interaktif. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan siswa cenderung pasif dalam mengikuti

kegiatan belajar. Kurangnya variasi media menjadi salah satu faktor yang menghambat terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas V membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka, karena selama ini pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode konvensional. Guru juga menyatakan perlunya media yang dapat menyajikan materi secara visual dan dinamis agar siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang memungkinkan penyampaian materi secara interaktif dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V.

b. *Design* (desain)

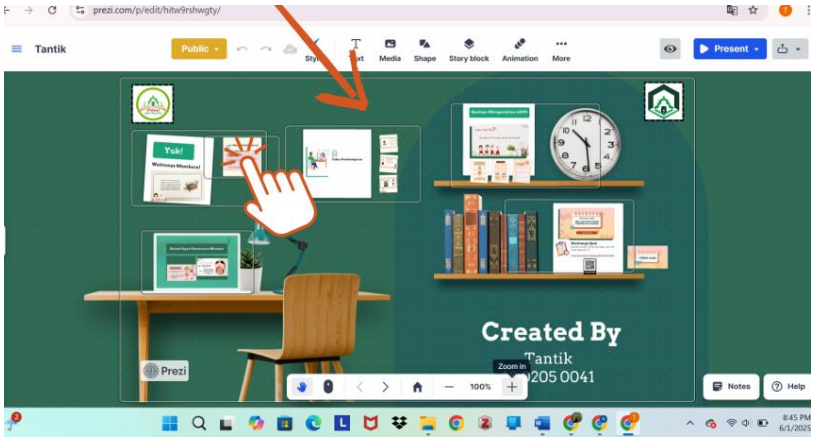
Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan media pembelajaran *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia. Adapun langkah-langkah pembuatan pengembangan media *Prezi*, pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada skenario media presentasi interaktif yang dibuat. Pembuatan dimulai dengan memilih tema, teks dan menambahkan karakter animasi yang ada pada bagian kiri template *Prezi*. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah tema, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menyusun *Prezi* sesuai dengan skenario dan materi pembelajara.

1) Pembuatan Skenario

Pembuatan skenario dilakukan untuk memudahkan peneliti membuat rancangan produk. Skenario terdiri dari pemilihan teks, pemilihan karakter, pemilihan materi, dan pemilihan gambar yang nantinya akan disatukan dan membentuk satu produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Prezi*.

2) Pemilihan Tema dan Teks

Pemilihan tema dan teks dilakukan untuk membangun suasana serta konteks yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam *Prezi*. Tema berfungsi sebagai landasan visual dan emosional yang mendukung penyampaian pesan, sementara teks seperti subjudul dan narasi singkat digunakan untuk mempertegas informasi dan membantu siswa memahami inti materi. Pemilihan tema yang tepat dipadukan dengan teks yang informatif akan memberikan gambaran awal yang jelas, serta memudahkan siswa dalam mengikuti alur pembelajaran.



Gambar 4.1 Pemilihan Tema dan Teks

3) Pemilihan Karakter

Pemilihan karakter dilakukan untuk menambahkan suasana yang akan diangkat dalam media presentasi tersebut. Karakter sangat berpengaruh untuk memberikan penegasan terhadap subjudul yang digunakan, pemilihan karakter yang tepat dapat mempertegas dan memberikan gambaran siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Pemilihan karakter dan subjudul sebagai penghantar memasuki materi yang akan disampaikan.

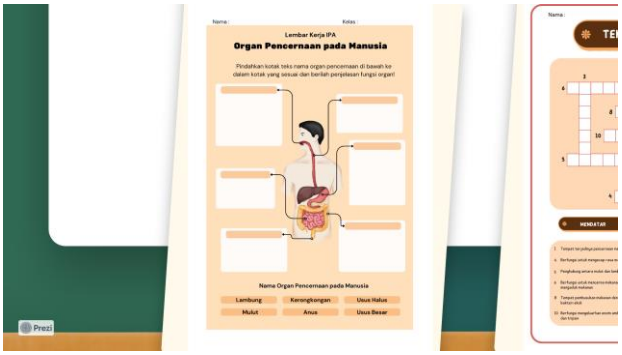
Gambar 4.2 Pemilihan Karakter *Prezi*

4) Penambahan Materi

Penambahan materi disesuaikan dengan sumber belajar yang digunakan oleh pengajar. Materi yang ditambahkan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dan tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran. Peneliti menggunakan materi sistem organ pencernaan manusia sebagai materi yang akan dikembangkan melalui *Prezi*.

Gambar 4.3 Penambahan Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia

Gambar 4.4 Pertanyaan Pemantik



Gambar 4.5 Lembar LKPD

5) Penambahan Gambar

Penambahan gambar disesuaikan dengan isi materi yang sedang disampaikan. Gambar harus membantu pembelajar untuk mengimajinasikan isi

dari materi tersebut. Gambar yang tepat mampu mempengaruhi pembelajar untuk lebih kreatif dan lebih teliti dalam menyimak *Prezi* yang sedang disampaikan.

Gambar 4.6 Penambahan Gambar dalam *Prezi*

c. *Development* (Pengembangan)

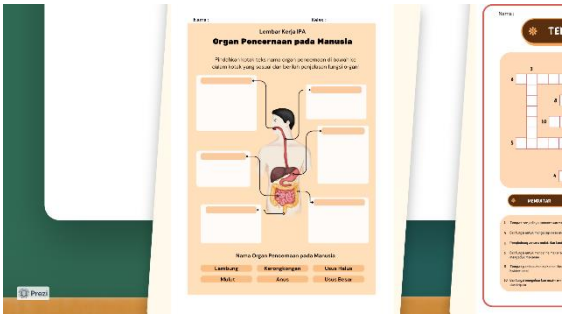
1) Hasil Multimedia Interaktif Berbasis *Prezi*

Selanjutnya tahap pengembangan, juga disebut sebagai *development.* Tujuan tahap pengembangan adalah untuk mengembangkan dan menyusun media *Prezi* yang dirancang pada tahap perencanaan menjadi produk jadi. Adapun pengembangan media pembelajaran berbentuk *Prezi* sebagai berikut:

Tabel 4.1 *Storyboad Prezi*

No	Deskripsi	Board (Isi Slide)
1	Slide pembukaan *Prezi*	

2	Slide yang menamspilkan Pelajaran dan judul materi	
3	Slide yang menampilkan pertanyaan seputar materi	
4	Slide penyampaian materi	
6	Slide penjelasan materi	
7	Slide pemutaran vidio pembelajaran	

8	Slide menampilkan lembar kerja LKPD	
9	Slide penutup	

d. Implementasi (*Implementation*)

Hasil temuan pengembangan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi dampak terhadap kualitas produk disebut sebagai tahap implementasi. Uji coba praktikalitas dilakukan pada tahap implementasi. Guru melakukan uji coba kepraktisan produk dan dilakukan juga oleh peserta didik kelas V SDN 41 Batu Putih.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah penting untuk menilai efektivitas dan kualitas produk setelah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membantu proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan melalui analisis data hasil uji coba, baik dari respon guru maupun siswa terhadap penggunaan media.

2. Validitas Media Pembelajaran Menggunakan *Prezi* Materi Sistem Organ P Pencernaan Manusia Kelas V SDN 41 Batu Putih

a. Uji Validasi

Setelah mengembangakan produk pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Prezi*, selanjutnya peneliti melakukan penilaian validasi media pembelajaran yaitu validasi kepada ahli evaluasi, ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media pembelajaran *Prezi*. Hasil pengembangan pembelajaran *Prezi* yang dikembangkan dapat diketahui relevan atau tidak. Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitiatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala *Likert* sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari para validator. Media *Prezi* yang di serahkan kepada validator ahli evaluasi, ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa adalah pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Prezi* yang dibuat oleh peneliti sendiri.

1) Validasi Evaluasi

Penilaian oleh ahli validasi evaluasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan angket pembelajaran berbasis *Prezi* yang dilihat dari sisi instrumen yang dibagikan kepada para ahli. Ahli evaluasi memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi kejelasan angket, kelayakan dan bahasa. Penilaian validasi evaluasi ini dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yaitu Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd sebagai dosen validator. Berdasarkan dari hasil validasi

pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* oleh ahli evaluasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Evaluasi

No	Indikator	Skor
1	Kejelasan Angket	15
2	Kelayakan Angket	16
	Total Skor	**31**
	Persentase	**78**
	Kategogi	**Cukup Valid**

Sumber: Hasil validasi ahli evaluasi

Berdasarkan hasil penilaian ahli evaluasi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia, maka dapat dihitung persentase validasi pengembangan media *Prezi* sebagai berikut.

Diketahui:

Σ jumlah skor = 31

N skor tertinggi = 40

$$P = \frac{\Sigma}{N \times bobot\ tertinggi} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{31}{10 \times 4} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{31}{40} \times 100\ \%$$

P = 78 %

Hasil perhitungan persentase validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia oleh ahli evaluasi adalah 78%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “cukup valid”. Data kualitatif mengenai komentar dan saran yang diberi oleh ahli evaluasi

Prezi yaitu layak digunakan tanpa revisi dan secara umum sudah cukup relevan dari segi ahli evaluasi.

2) Validasi Desain

Penilaian oleh ahli validasi evaluasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang dilihat dari sisi desain media. Ahli desain memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi tampilan *Prezi* dan penggunaan *Prezi*. Penilaian validasi desian ini dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yaitu Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd sebagai dosen validator. Berdasarkan dari hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* oleh ahli desian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Kegrafikan	14
2	Kelayakan Penyajian	14
	Total Skor	**28**
	Persentase	**88**
	Kategogi	**Valid**

Sumber: Hasil validasi ahli desain

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia, maka dapat dihitung persentase validasi pengembangan media *Prezi* sebagai berikut.

Diketahui:

Σ jumlah skor = 28

N skor tertinggi = 32

$$P = \frac{\Sigma}{N \times bobot\ tertinggi} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{28}{8 \times 4} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{28}{32} \times 100\ \%$$

P = 88 %

Hasil perhitungan persentase validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia oleh ahli desain adalah 88%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria "valid". Data kualitatif mengenai komentar dan saran yang diberi oleh ahli evaluasi *Prezi* yaitu layak digunakan tanpa revisi dan secara umum sudah sangat relevan dari segi ahli desain.

3) Validasi Materi

Penilaian oleh ahli validasi materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang dilihat dari sisi materi dengan tema sistem organ tubuh manusia. Ahli materi memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi kejelasan angket, kelayakan dan bahasa. Penilaian validasi evaluasi ini dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yaitu Bapak Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd sebagai dosen validator. Berdasarkan dari hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Isi	11
2	Kelayakan Penyajian	9
3	Kelayakan Kontekstual	4
	Total Skor	**24**
	Persentase	**75**
	Kategogi	**Cukup Valid**

Sumber: Hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli evaluasi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *Prezi* sebagai berikut.

Diketahui:

Σ jumlah skor = 24

N skor tertinggi = 32

$$P = \frac{\Sigma}{N \times bobot\ tertinggi} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{24}{8 \times 4} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{24}{32} \times 100\ \%$$

P = 75 %

Hasil perhitungan persentase validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia oleh ahli materi adalah 75%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria "cukup valid". Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli media pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa produk pengembangan *Prezi* layak dengan revisi kecil dan secara umum sudah cukup relevan dari segi ahli materi. Adapun komentar

penyajian media pembelajaran *Prezi* terhadap validator ahli materi sebelum di revisi yaitu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.5 Komentar dan Saran oleh Validator Materi

Nama	Komentar dan Saran
Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd	- Harus dilengkapi dengan pedoman media ini - Pastikan media ini mudah diakses, karena yang bisa diakses dengan mudah hanya materi dalam bentuk *print out*

Sumber: Hasil komentar dan saran oleh validator materi

4) Validasi Bahasa

Penilaian oleh ahli validasi evaluasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang dilihat dari sisi bahasa yang digunakan dalam media. Ahli bahasa memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi penggunaan bahasa, penggunaan kata dan teknik penulisan. Penilaian validasi bahasa ini dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yaitu Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd sebagai dosen validator. Berdasarkan dari hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor
1	Penggunaan Bahasa	10
2	Penggunaan Kata/Kalimat	11
3	Teknik Penulisan	6
	Total Skor	**27**
	Persentase	**84**
	Kategogi	**Valid**

Sumber: Hasil validasi ahli bahasan

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia, maka dapat dihitung persentase kevalidan pengembangan media *Prezi* sebagai berikut.

Diketahui:

Σ jumlah skor = 27

N skor tertinggi = 32

$$P = \frac{\Sigma}{N \times bobot\ tertinggi} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{27}{8 \times 4} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{27}{32} \times 100\ \%$$

P = 84 %

Hasil perhitungan persentase kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia oleh ahli bahasa adalah 84%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria "valid". Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli bahasa pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa produk pengembangan *Prezi* layak dan secara umum sudah sangat relevan dari segi ahli bahasa. Adapun komentar penyajian media pembelajaran *Prezi* terhadap validator ahli bahasa yaitu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.7 Komentar dan Saran oleh Validator Bahasa

Nama	Komentar dan Saran
Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd	- Perhatikan penggunaan huruf dan tata baca, serta dengan pedoman EYD

Sumber: Hasil komentar dan saran oleh validator bahasa

3. Praktikalitas Media Pembelajaran Menggunakan *Prezi* Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Kelas V SDN 41 Batu Putih

a. Uji Praktikalitas

1) Analisis Praktikalitas Guru

Berikut adalah hasil aktual dari materi pengembangan yang diberikan kepada guru kelas V atas nama Ibu Suskariyanti, S.Pd, SD dengan materi sistem organ pencernaan manusia dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Guru

No	Indikator	Skor
1	Efektivitas	21
2	Kreatif	17
3	Efisien	9
4	Interaktif	9
5	Menarik	15
	Total Skor	**71**
	Persentase	**74%**
	Kategori	**Praktis**

Sumber: Hasil praktikalitas guru

Hasil penilaian dari guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *Prezi* sebagai berikut.

Diketahui:

Σ jumlah skor = 74

N skor tertinggi = 96

$$P = \frac{\Sigma}{N \times bobot\ tertinggi} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{74}{24 \times 4} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{74}{96} \times 100\ \%$$

P = 74 %

Berdasarkan hasil penilaian dari semua aspek yang dicantumkan dalam angket praktikalisasi guru memperoleh jumlah skor presentase mencapai 74% dengan kategori "praktis". Dengan hasil penilaian guru yang sangat bagus, maka tidak adanya revisi lanjutan terhadap pengembangan media pembelajaran *Prezi*. Berikut adalah hasil komentar dan saran guru terhadap penyajian media pembelajaran *Prezi*:

> Menurut saya sudah bagus karena sudah menampilkan Prezi ke peserta didik, cuma saran dari saya apabilah menampilkan perangkat pembelajaran (Prezi) ini, kita sebagai calon guru harus banyak-banyak bicara dan menjelaskan materi diselingi dengan ice breaking agar peserta didik tambah semangat untuk belajar dan dapat mudah memahami materi yang sudah dijelaskan. (Hasil wawancara dengan Ibu Suskariyanti, S.Pd,SD selaku wali kelas V)

2) Analisis Data Praktikalitas oleh Siswa

Berikut adalah hasil uji coba produk terhadap siswa kelas V SDN 41 Batu Putih menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi hadist keutamaan sholat berjamaah. Uji coba dilakukan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap *Pawtoon* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Produk

No	Indikator	Skor Rata-Rata
1	Tampilan *Prezi*	81
2	Kemanfaatan	84
3	Kemudahan memahami	83
	Rata-rata Skor	**83**
	Persentase	**90%**
	Kategogi	**Sangat Praktis**

Sumber: Uji Coba Produk

Hasil penilaian dari uji coba produk terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih dapat dihitung persentase kelayakan media *Prezi* sebagai berikut.

Diketahui:

Σ jumlah skor = 83

N skor tertinggi = 92

$$P = \frac{\Sigma}{N \times bobot\ tertinggi} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{83}{23 \times 4} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{83}{92} \times 100\ \%$$

P = 90 %

Hasil uji coba yang dilakukan dengan menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* pada materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih memperoleh persentase yaitu 90% yang diuji cobakan kepada siswa kelas V berjumlah 23 siswa serta

dikonversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “sangat praktis” untuk uji coba produk.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Prezi* Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Kelas V SDN 41 Batu Putih

Pengembangan yang telah di lakukan peneliti ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif pembelajaran sistem organ pencernaan manusia. Peneliti mengunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis mencakup analisis masalah dana analisis kebutuhan. Pembuatan kerangka media pembelajaran, perancangan tampilan isi materi, dan produksi instrumen semua termasuk dalam tahap desain. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan di mana rancangan media pembelajaran yang telah di rancang sebelumnya di kembangkan dan lembar validasi di berikan kepada para ahli yang akan mengevaluasi produk. Pada tahap implementasi produk di nilai dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pragmatis kepada guru dan peserta didik pada materi sistem organ pencernaan manusia. Tahap evaluasi, di mana media pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia dapat di gunakan setelah melewati uji validasi. Peneliti berpendapat bahwa produk ini akan membantu guru dalam mengajar. Membuat pesera didik berpartisipasi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPA.

2. Validitas Media Pembelajaran Menggunakan *Prezi* Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Kelas V SDN 41 Batu Putih

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan terhadap beberapa aspek media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh hasil sebagai berikut: hasil validasi aspek evaluasi memperoleh skor sebesar 78% dari total 10 pernyataan yang diberikan kepada validator. Setelah dikonversikan berdasarkan acuan kriteria kelayakan, nilai tersebut berada pada kategori "cukup valid". Ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi pada media ini secara umum dapat digunakan, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan agar lebih optimal. Selanjutnya, hasil validasi desain memperoleh skor sebesar 88% dari 8 pernyataan yang diberikan, yang menurut konversi kriteria kelayakan masuk ke dalam kategori "valid". Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, dan komposisi elemen dalam media telah memenuhi standar kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, validasi materi memperoleh skor sebesar 75% dari 8 pernyataan yang diajukan, dan masuk ke dalam kategori "cukup valid". Nilai ini menunjukkan bahwa konten materi dalam media masih memerlukan penyempurnaan untuk mencapai tingkat kualitas yang maksimal. Terakhir, hasil validasi bahasa menunjukkan skor sebesar 84% dari 8 pernyataan, yang setelah dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan termasuk dalam kategori "valid". Ini menandakan bahwa penggunaan bahasa dalam media tersebut sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Suatu instrumen atau produk dikatakan layak apabila memenuhi minimal kategori "cukup valid", yang berarti produk tersebut masih dapat digunakan dengan beberapa perbaikan.[44] Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Susanti dkk, yang menekankan pentingnya validasi setiap aspek dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan efektivitas dan kelayakannya dalam konteks pendidikan di era digital. Menurut mereka, keterlibatan para ahli dalam proses validasi sangat penting untuk menjamin bahwa produk yang dihasilkan benar-benar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.[45]

3. Praktikalitas Media Pembelajaran Menggunakan *Prezi* Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Kelas V SDN 41 Batu Putih

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap guru memperoleh skor sebesar 74%, yang jika dikonversikan berdasarkan kriteria penilaian kepraktisan termasuk dalam kategori "praktis". Hal ini menunjukkan bahwa guru merasa media pembelajaran ini cukup mudah digunakan, sesuai dengan alur pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sementara itu, hasil uji praktikalitas oleh siswa memperoleh skor yang lebih tinggi, yaitu sebesar 90%, yang masuk dalam kategori "sangat praktis". Nilai ini menggambarkan bahwa media tersebut sangat membantu siswa

[44] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 45.

[45] Dewi Susanti, R. A. Nugroho, dan Siti Rahayu, "Validitas Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 5, no. 2 (2021): 123–134,

dalam memahami materi, menarik minat belajar, serta mudah dioperasikan tanpa memerlukan bimbingan khusus.

Kepraktisan dari media pembelajaran ini tidak hanya dilihat dari kemudahan penggunaannya, tetapi juga dari kemampuannya dalam memfasilitasi interaksi belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan *Prezi* sebagai platform penyajian materi dinilai efektif dalam menampilkan animasi, transisi visual, dan struktur penyampaian konten yang lebih interaktif dibandingkan media konvensional seperti *PowerPoint*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Prezi* ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa inovasi dalam teknologi pembelajaran, jika dirancang secara sistematis dan berdasarkan kebutuhan peserta didik, mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Penilaian kepraktisan yang tinggi dari guru maupun siswa juga memperlihatkan bahwa media ini telah berhasil memenuhi aspek fungsionalitas dan efisiensi dalam penerapannya. Sejalan dengan itu, hasil ini diperkuat oleh pendapat Nieveen yang menyatakan bahwa suatu media dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna tanpa kesulitan teknis yang berarti, serta mendukung kelancaran proses belajar mengajar di lapangan.[46]

[46] Nieveen, N. (2019). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. (Enschede: University of Twente), 28.

Efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanaka. Menurut Fahruddin efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.[47] Untuk mengetahui efektivitas dalam pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Prezi* melalui tes angket berupa pernyataan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Prezi*, pengisian angket diberikan kepada siswa kelas V berjumlah 23 siswa.

Media pembelajaran *Prezi* dapat dikatakan layak digunakan, karena telah memenuhi kriteria pengembangan yaitu kelayakan media secara praktis.[48] Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* ini secara keseluruhan relevan dari segi ahli evaluasi, ahli desain, ahli metari, ahli bahasa, praktikalitas guru dan siswa serta efektif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang telah dilakukan uji coba produk. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yani Puspita Sari, dkk dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Prezi Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi materi, bahasa, dan media, serta respon siswa terhadap multimedia interaktif dengan aplikasi prezi sangat layak dan baik digunakan dalam pembelajaran

[47] Fahruddin, "Efektivitas Penggunaan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak". (*Journal of Classroom Action Research, 2022*).

[48] Mais, *Media Pembelajaran Anak Bekebutuhan Khusus*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2018), 19.

sehingga siswa senang dan tertarik dalam pembelajaran. Hasil efektivitas multimedia interaktif dengan aplikasi prezi efektif mempengaruhi pemahaman konsep IPA siswa. Berdasarkan uji gain-score multimedia interaktif memberikan hasil skor gain sedang sebesar 62%. Sehingga pemahaman konsep IPA siswa menggunakan multimedia interaktif dengan aplikasi prezi berbasis lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif lebih tinggi daripada siswa yang hanya menggunakan buku teks dari sekolah sehingga dinyatakan efektif.[49]

Letak interaktif dari media pembelajaran berbasis Prezi terletak pada kemampuan media ini untuk menyajikan materi secara non-linier, visual dinamis, dan memungkinkan siswa mengeksplorasi konten sesuai kebutuhan mereka. Fitur *zooming*, transisi visual yang menarik, serta integrasi kuis dan pertanyaan reflektif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Interaktivitas ini tidak hanya merangsang minat belajar, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Guru juga dapat berinteraksi secara fleksibel dengan media saat menjelaskan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup, komunikatif, dan efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Prezi* di sekolah dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran kedapa siswa serta penggunaan *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

[49] Yeni Puspita Sari, dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Prezi Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Kapedas Kajian Pendidikan Dasar,* vol 3(2) (2024). 232-240 https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbantuan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SDN 41 Batu Putih, yang telah dilaksankan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia pada kelas V SDN 41 Batu Putih telah melalui 5 tahapan yaitu: : (1) *Analysis* (menganalisis masalah dan kebutuhan siswa), (2) *Design* (membuat desain produk berupa multimedia interaktif berbasis *Prezi*), (3) *Development* (pengembangan produk divalidasi oleh validator ahli evaluasi, ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa), (4) *Implementation* (mengetahui praktikalitas guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan kepada siswa kelas V), (5) *Evaluation* (mengetahui efektivitas media serta melakukan penyempurnaan berdasarkan data dan saran yang diperoleh).
2. Validitas media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia pada kelas V SDN 41 Batu Putih, hasil uji validasi oleh validator ahli evaluasi memperoleh 78% dengan kategori “cukup valid”, ahli desain memperoleh 88% dengan kategori “valid”, ahli materi memperoleh 75% dengan kategori “cukup valid” dan ahli bahasa memperoleh 84% dengan kategori “valid”. Dimana angka rata-rata keseluruhan dari 4 validator yaitu 81% dalam kategori “valid”.

3. Praktikalitas media pembelajaran menggunakan *Prezi* materi sistem organ pencernaan manusia pada kelas V SDN 41 Batu Putih, hasil uji ke praktikalitas oleh guru kelas V materi sistem organ pencernaan memperoleh skor 74% "praktis" dan praktikalitas siswa kelas V mendapat skor 90% "sangat praktis". Dimana hasil praktikalitas guru kelas V dan siswa kelas V memperoleh persentase rata-rata 82% masuk ke dalan kategori "sangat praktis".

B. Implikasi

Implikasi berikut dapat digunakan untuk mendorong pengembangan modul elektronik materi sistem organ pencernaan manusia untuk meningkatkan hasiil belajar siswa ini:

1. Sebagai sumber pembelajaran pendukung, terutama sistem organ pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN 041 Batu Putih.
2. Salah satu alat pendidikan yang meningkatkan pembelajaran dan membantu pemahaman pelajaran untuk siswa.
3. Salah satu alat pendidikan yang memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri.

C. Saran

Saran-saran yang diajukan mencakup saran yang diperlukan dalam rangka perbaikan produk media pembelajaran berbasis *Prezi*, serta keperluan pengembangan produk media lebih lanjut. Saran yang dapat direkomendasikan yaitu sebagai berikut.

1. Media *Prezi* dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung, pembelajaran secara online maupun offline. Media *Prezi* diperuntukan bagi siswa kelas V

SDN 041 Batu Putih. Diharapkan siswa dapat termotivasi untuk lebih bersemangat dalam belajar. Media tersebut dapat direalisasikan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Cakupan materi pada media pembelajaran berbasis *Prezi* dapat dikembangkan dan diperluas lagi, asalkan sesuai dengan karakteristik materi yang sama, sehingga tidak terbatas pada materi sistem organ pencernaan manusia.
3. Sasaran pengguna media *Prezi* dapat dikembangkan, sesuai dengan karakteristik media *Prezi*, sehingga tidak terpaku pada kelas V saja yang dapat menggunakan media tersebut.
4. Penulis berharap ada tindakan lebih lanjut yang mana nantinya diteruskan uji coba yang lebih luas dari penelitian yang selanjutnya, seperti diterapkannya media tersebut ke uji coba lapangan, supaya mengukur dan diketahui kelayakan produk penelitian pengembangan pembelajaran berbasis *Prezi.*

DAFTAR PUSTAKAS

A, Putria., Suryani, N., & Setiawan, A. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Ainin, Moh. *Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab'*. Okara. 2013.

Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Arifin, Mulyati Dkk. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkunganku untuk Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.

Aryaningrum, Rafika Erliana Pratama, Kiki. "*Penggunaan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS"*. Jurnal HARMONY(ISSN.2548-4621. Volume 2 NO. 2, 2017.

Basyiruddin dan Asnawir, M. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

D. Rudy B, Garnida. *Pendidikan IPA Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Ditjen Binbaga Departemen Agama, 2002.

Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.

Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.

Departemen Agama Islam RI. Al-Quran dan Terjemahannya. Bandung: Penerbit Diponegoro, 2015.

Era Hapsari, Agni. *"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta didik"*. Jurnal Scholaria. Vol. 7, No. 1, 2017.

Ernalida, dkk. "*Powtoon: Media pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif*". Jurnal Logat, 5(2), 2018.

Fatria. "*Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam. Pembalajaran Bahasa Indonesia"*. Jurnal Penelitian Pendidikan. 2017.

Firman, Sukirman, Nurul Aswar, dan Mirnawati Mirnawati. "Pengaruh Beberapa Faktor Determinan terhadap Peningkatan Minat Baca Firman, Sukirman, Aswar, N., & Mirnawati, M. (2021). Pengaruh Beberapa Faktor Determinan terhadap Peningkatan Minat Baca Mahasiswa. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra, 7(1), 46." Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra 7, no. 1. 2021.

Hasriani, Baderiah, Bungawati, dan Arwan Wiratman. *"Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup".* Indo-Math Edu Intellectuals Journal, Volume.5, No. 2, 2024.

Huljannah Arianto, Mifta, Fatmaridah Sabani, Ervi Rahmadani, Sukmawaty Sukmawaty, Muhammad Guntur, dan Irfandi Irfandi. "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 7, no. 1. 2024.

Husna, Hasma Muhammad Guntur, dan Sukmawaty, *"Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrsi Nilai – Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin",* Jurnal Refleksi, Vol. 12, No. 2, 2023.

Hisbullah, dkk. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018.

Istiqlal, Abdul. *"Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahapeserta didik Di Perguruan Tinggi"*. Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah. Vol 3 No 2, 2018.

Kementrian Agama RI. Al-Qur`an dan Terjemahnya. Bandung : Tim Al-Qosbah, 2020.

Lestari, Novia. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jateng: Lakeisha, 2019.

Nieveen, N. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Enschede: University of Twente, 2019.

Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2018.

Marlinda Sari, Sontya, dkk. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi pada Materi Bumbu dan Rempah Indonesia di SMKN 1 Cerme Gresik"*. Jurnal Tata Boga. Vol. 11. No. 2, 2020.

Maslikah, Susapti. *Ilmu Alamiah Dasar*. Yogyakarta: Mitra Cendekia. 2009.

Muharni. *"Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Penggolongan Hewan"*. Journal of Natural Science and Integration. Vol. 4. No. 2, 2021.

Munir , N.P. *Pengembangan Buku Ajar Triogonometri Berbasis Kontruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo. Al-Khawirizmi*: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2018.

Putria, dkk. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

Putu Wisnu Saputra, I. *Nonlinier Presentation Series Prezi The Zooming Presentations.* Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011.

Rahmawati. "Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Kemampuan Analisis Konsep IPA Kelas V Sekolah Dasar Sundawenang". Skripsi, Universitas Djuanda Bogor, 2020.

Rosadi, Hendra. dkk. "*Kelayakan Teoritis Media Slide Prezi pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia"*. Jurnal Bioedu. Vol. 2, No. 3. 2013.

Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2015.

Rustan, E, dan M Mirnawati. "Peningkatan Kemampuan Membaca Intensif melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Investigasi Kelompok terhadap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." … : Journal of Progressive Education and Social …, 2024.

Rusyfian, Zurrahma. *Prezi:Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika Bandung, 2016.

Sari, Ayu Puspita., Koto, Irwan., dan Winari "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Prezi Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Kapedas Kajian Pendidikan Dasar, vol 3(2) (2024). 232-240 https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index

Samatowa, Usman. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks. 2011.

Sudatha Dwi Handika, Agung, Wawan. *'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 Di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan Jurusan Teknologi Pendidikan*.

FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja,'Jurnal EDUTECH UNDIKSHA ,1.2 (2013..

Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2008.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2011.

Sulistyowati dan Sukarno. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional2009.

Surani. *"Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Pada Mata Pelajaran Membuat Pola di SMK Awal Karya Pembangunan Galang".* Undergraduate thesis, UNIMED, 2016.

Susanti, D., Nugroho, R. A., & Rahayu, S. "Validitas Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar di Masa Pandemi". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 2021.

Syaifuddin Sa'ud, Udin. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Tanjung, Nurtuah. *"Manajeman sarana prasarana" , Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan, vol.02, No. 01*. 2017.

Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Yanty Nasution, Eline dan Nur Fauziah Siregar. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi"*. Jurnal Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 15, No. 2, 2019.

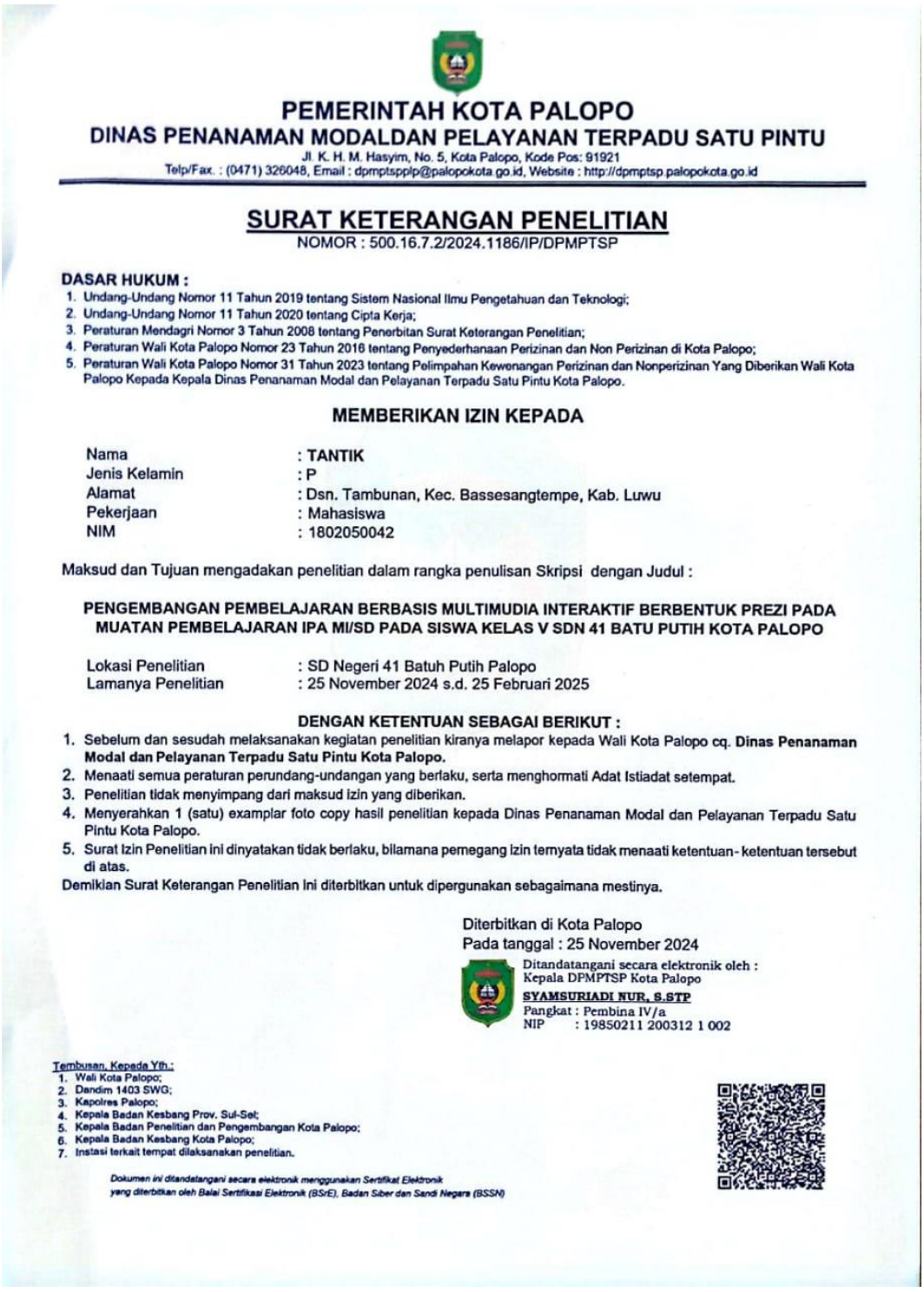
Yunaldi dan Suwirna. *"Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Prezi pada Bidang Studi IPS Materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia Kelas VIII SMP"*. Jurnal Family Education. Vol. 03 No.1, 2023.

Zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana, 2017.

https://ejournal.undiksha.ac.id/index/php/JEU/article/view/1484/1345

LAMPIRAN

Lampiran 1, Surat Izin Meneliti



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODALDAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmptspplp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2024.1186/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: **TANTIK**
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Dsn. Tambunan, Kec. Bassesangtempe, Kab. Luwu
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 1802050042

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMUDIA INTERAKTIF BERBENTUK PREZI PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA MI/SD PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian	: SD Negeri 41 Batuh Putih Palopo
Lamanya Penelitian	: 25 November 2024 s.d. 25 Februari 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.**
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) examplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 25 November 2024

Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan, Kepada Yth.:
1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instasi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Lampiran 2, Surat Keterangan Selesai Meneliti

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 41 BATU PUTIH
Alamat : Jln. Cengkeh, Palopo

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No. 400.3.5/099/SDN41/VII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 41 Batu Putih Kelurahan Temmalebba Kecamatan Bara Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan, Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahahsiswa berikut ini:

Nama	: Tantik
NIM	: 1802050041
Fakultas	: FTIK
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi	: Institut Agama Islam Negeri Palopo

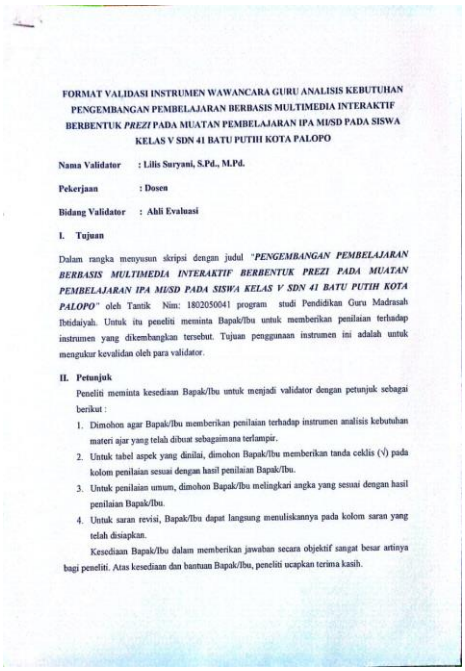
Telah selesai melakukan penelitian di Sekolah Dasar Neger 41 Batu Putih Jl. Cengkeh Kelurahan Temmalebba Kecamatan Bara Kota Palopo selama 1 bulan, terhitung tanggal 25 Mei Sampai Dengan 26 Juni 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK PREZI PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA MI/SD PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO"**

Demikian surat keterangan ini di buat agar dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 10 Juli 2025
Plt. Kepala Sekolah

KASMAN, SPd
NIP. 19770723 201409 1 001

Lampiran 3, Validasi Evaluasi



FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *PREZI* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA MI/SD PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator : **Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.**

Pekerjaan : **Dosen**

Bidang Validator : **Ahli Evaluasi**

I. Tujuan

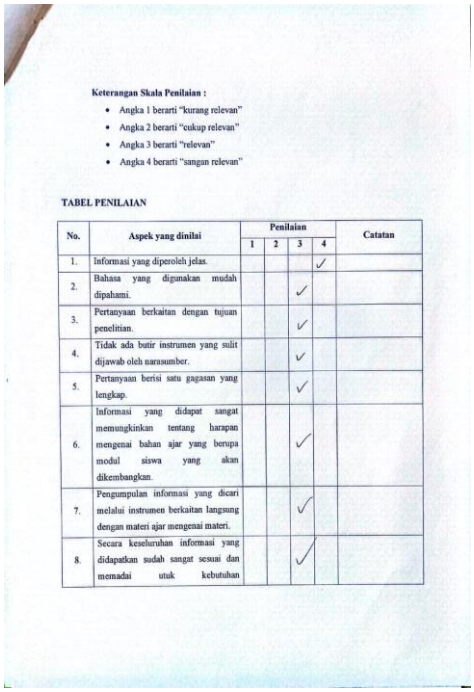
Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "***PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK PREZI PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA MI/SD PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO***" oleh Tantik Nim: 1802050041 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

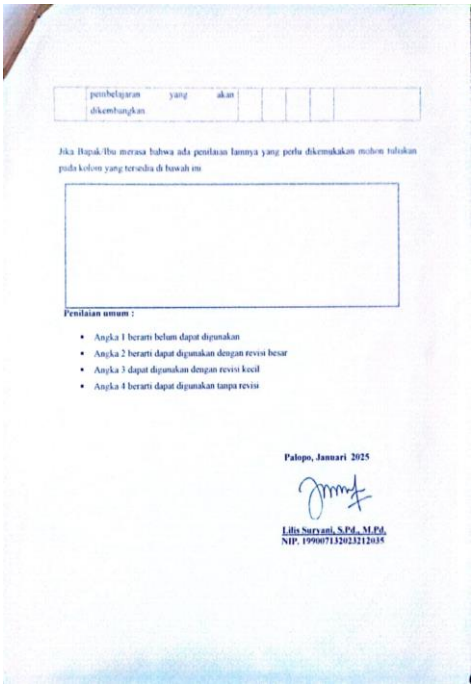


Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangan relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓		
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai bahan ajar yang berupa modul siswa yang akan dikembangkan.			✓		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi.			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai utuk kebutuhan			✓		



pembelajaran yang akan dikembangkan						

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini

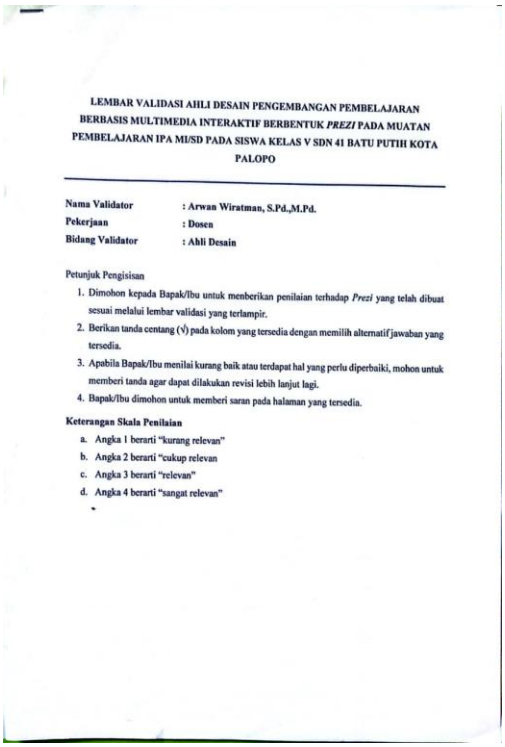
Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Januari 2025

Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199007132023212035

Lampiran 4, Lembar Validasi Desain



LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *PREZI* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA MI/SD PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

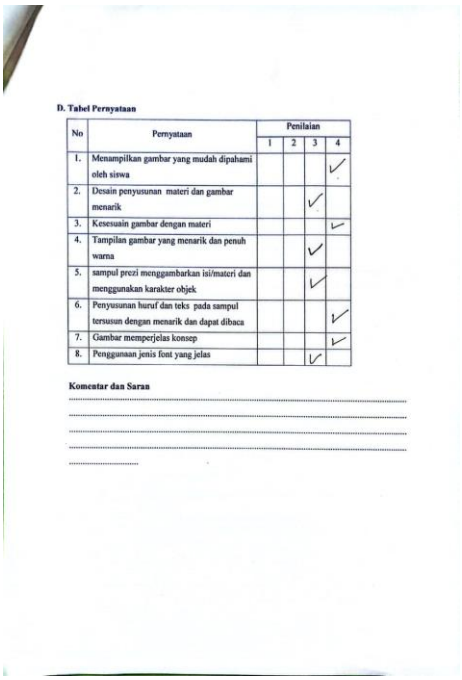
Nama Validator : **Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Bidang Validator : **Ahli Desain**

Petunjuk Pengisisan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menberikan penilaian terhadap *Prezi* yang telah dibuat sesuai melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Berikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian

a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
b. Angka 2 berarti "cukup relevan
c. Angka 3 berarti "relevan"
d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

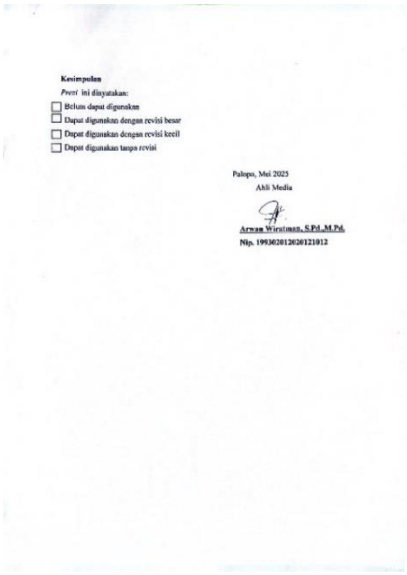


D. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Menampilkan gambar yang mudah dipahami oleh siswa				✓
2.	Desain penyusunan materi dan gambar menarik			✓	
3.	Kesesuain gambar dengan materi				✓
4.	Tampilan gambar yang menarik dan penuh warna			✓	
5.	sampul prezi menggambarkan isi/materi dan menggunakan karakter objek			✓	
6.	Penyusunan huruf dan teks pada sampul tersusun dengan menarik dan dapat dibaca				✓
7.	Gambar memperjelas konsep				✓
8.	Penggunaan jenis font yang jelas			✓	

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....



Kesimpulan

Prezi ini dinyatakan:

☐ Belum dapat digunakan
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Mei 2025
Ahli Media

Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd.
Ntp. 19930128202121012

Lampiran 5, Lembar Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *PREZI* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA MI/SD PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator :**Dr. Hisbullah, S.Pd.,M.Pd.**
Pekerjaan :**Dosen**
Bidang Validator : **Ahli Materi**

Petunjuk Pengisisan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *prezi* yang telah dibuat sesuai melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Berikan tandacentang (√) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian

a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
c. Angka 3 berarti "relevan"
d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

D. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran konsep dan materi			√	
2.	Prosedur urutan materi jelas				√
3.	Sesuai dengan kurikulum 2013 ?				√
4.	Pembagian materi jelas			√	
5.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar			√	
6.	Materi yang di paparkan sesuai dengan indikator			√	
7.	Mengembangkan materi mengenai menampilkan teks, dan gambar pada *prezi*		√		
8.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran *prezi* sesuai jelas dan mudah di pahami siswa		√		

Komentar dan Saran

- Harus dilengkapi dengan pedoman penggunaan media ini.
- Pastikan bahwa media ini mudah diakses, karena yang bisa diakses dengan mudah hanya materi dalam bentuk print out.

Kesimpulan

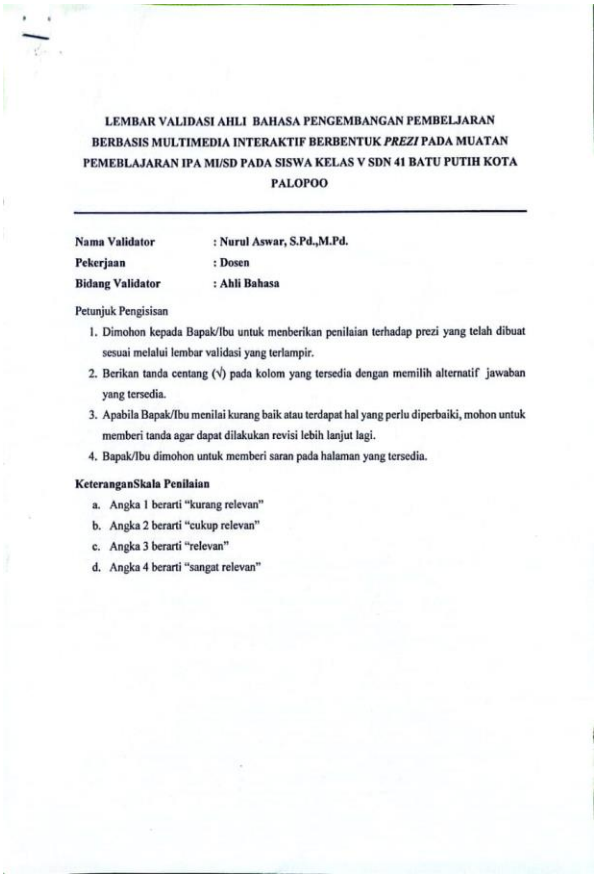
Prezi ini dinyatakan:

☐ Belum dapat digunakan
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
☑ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Mei 2025
Ahli materi

Dr. Hisbullah, S.Pd.,M.Pd.
Nip. 198707012023211026

Lampiran 6, Lembar Validasi Bahasa



LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN PEMBELJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *PREZI* PADA MUATAN PEMEBLAJARAN IPA MI/SD PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPOO

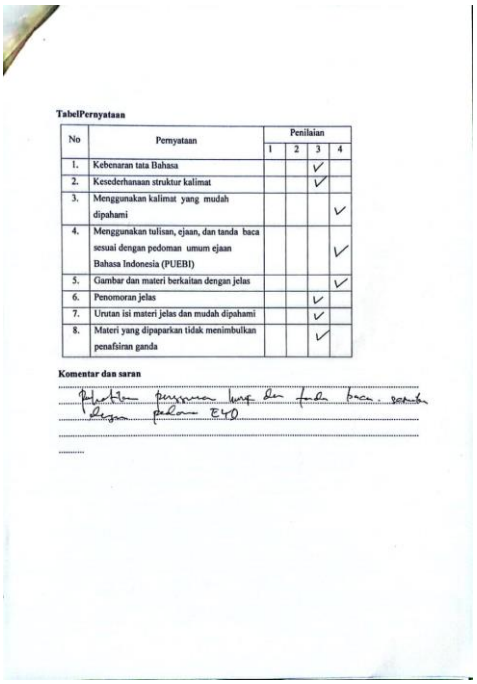
Nama Validator : **Nurul Aswar, S.Pd.,M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Bidang Validator : **Ahli Bahasa**

Petunjuk Pengisisan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menberikan penilaian terhadap prezi yang telah dibuat sesuai melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Berikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.

KeteranganSkala Penilaian

a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
c. Angka 3 berarti "relevan"
d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

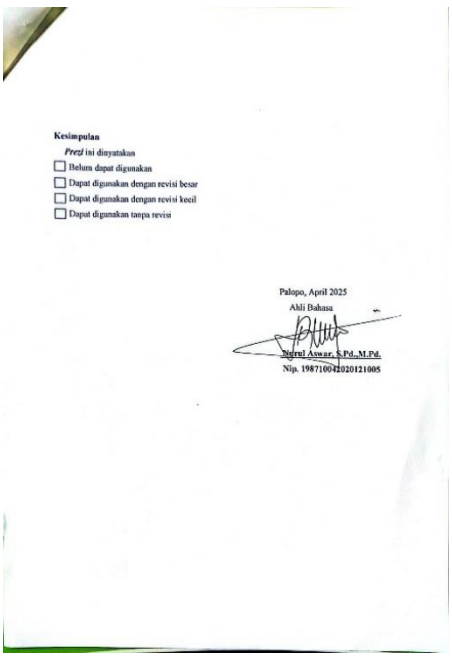


TabelPernyataan

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran tata Bahasa			✓	
2.	Kesederhanaan struktur kalimat			✓	
3.	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				✓
4.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)				✓
5.	Gambar dan materi berkaitan dengan jelas				✓
6.	Penomoran jelas			✓	
7.	Urutan isi materi jelas dan mudah dipahami			✓	
8.	Materi yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	

Komentar dan saran

Perbaikan penggunaan huruf dan tanda baca, sesuai dengan pedoman EYD



Kesimpulan

Prezi ini dinyatakan

- ☐ Belum dapat digunakan
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, April 2025
Ahli Bahasa

Nurul Aswar, S.Pd.,M.Pd.
Nip. 198710012020121005

Lampiran 7, Lembar Praktikalitas Guru

ANGKET RESPON GURU PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *PREZI* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA MI/SD PADA SISWA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

A. Identitas Responden

Nama : SUSKARIYANTI, S.Pd. SD

Jabatan : Guru Kelas V

Judul Produk :Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbentuk Prezi pada Muatan Pembelajaran IPA MI/SD pada Siswa Kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

B. Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan Anda telah membaca dan menggunakan *Prezi*
2. Tuliskan terlebih dahulu identitas Anda pada lembar yang disediakan.
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum Anda memilih jawaban.
4. Istilah dengan tanda centang (√) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Anda.
5. Jika ada yang tidak dimengerti bertanyalah kepada peneliti.
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisis angket ini kami ucapan terima kasih.

C. Kriteria penilaian

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

D. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	**Efektifitas**				
	1. Materi yang di sajikan dalam prezi peserta didik sesuai dengan kompetensi.			√	
	2. Terdapat tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan kurikulum.			√	
	3. Materi yang di sajikan dalam prezi terstuktur.			√	
	4. Terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi .			√	
	5. Terdapat kaitan materi dengan keseharian peserta didik terutama yang mengandung pemahaman membaca kritis yang baik dan benar.			√	
	6. Kesesuain soal dengan materi yang di ajarkan.			√	
	7. Materi pada prezi menuntun peserta didik untuk memahami cara membaca kritis yang baik dan benar.			√	
2.	**Kreatif**				
	1. Prezi peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.			√	
	2. Soal yang terdapat dalam prezi yang di berikan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca.			√	
	3. Terdapat soal-soal yang harus di selesaikan dalam prezi.			√	
	4. Prezi memeberikan Solusi dalam pemecahan masalah.			√	
	4. Prezi membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.			√	
	5. Prezi pembelajaran ini belum ada sebelumnya.		√		
3.	**Efisien**				
	1. Prezi membuat pembelajaran membaca semakin menyenangkan.			√	
	2. Prezi memciptkan suasana belajar yang kondusif.			√	
	3. Prezi mempermudah peserta didik dalam meningkatkan			√	
	pemahaman membaca.				
4.	**Interaktif**				
	1. Prezi memberikan umpan balik atas penilaian tenaga didik.			√	
	2. Setiap intruksi yang ada pada prezi tidak membingungkan			√	
	3. Prezi berbasis gambar memudahkan peserta didik belajar individu di luar pemebajaran sekolah.			√	
4.	**Menarik**				
	1. Tampilan prezi bergambar menarik.			√	
	2. Background yang di gunakan Prezi bergambar menarik.			√	
	3. Jenis huruf yang digunakan prezi bergambar menarik.			√	
	4. Prezi bergambar membuat peserta didik termotivasi dalam mempelajari materi prezi .			√	
	5. prezi gambar menbantu peserta didik dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.			√	

Komentar/saran

Menurut saya sudah bagus karna sudah menampilkan prezi ke peserta didik cuma saran dari saya apabila menampilkan perangkat pembelajaran (prezi) ini, kita sebagai calon guru harus banyak-banyak bicara dalam menjelaskan materi & di selingi dengan ice breaking agar peserta didik tambah semangat ke/ belajar dan dapat mudah memahami materi yang sudah di jelaskan.

Palopo, Mei 2025

SUSKARIYANTI, S.Pd. SD.

Lampiran 8, Lembar Angket Siswa

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Siti Fatimah

Kelas : V

Jawablah dengan memberi simbol centang (√) pada nonor jawaban yang tersedia sesuai dengan Tingkat persetujuan

Keterangan :

1. Sangat Tidak Setuju
2. Setuju
3. Tidak setuju
4. Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan prezi menarik bagi saya.			√	
2.	Petunjuk penggunaan dalam prezi sudah saya pahami.			√	
3.	Tujuan pembelajaran yang ingin capai jelas.				√
4.	Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar dalam prezi ini saya pahami.				√
5.	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada prezi ini sudah saya pahami.			√	
6.	Gambar ataupun ilustrasi lain mempermudah saya dalam memahami materi.				√
7.	Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi.			√	
8.	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi tugas sangat mudah saya pahami.			√	
9.	Petunjuk penyelasaian tugas sangat mudah saya pahami.				√
10.	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan saya.			√	
11.	Latihan yang di berikan dapat membantu saya mengukur keberhasilan mengajar.			√	
12.	Prezi ini mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar baik secara kelompok maupun mandiri.			√	
13.	Ukuran dan jenis huruf yang di gunakan bahan ajar mudah untuk saya baca.				√
14.	Tampilan warna prezi bagi saya menarik.				√
15.	Prezi ini sangat bermanfaat bagi saya.				√

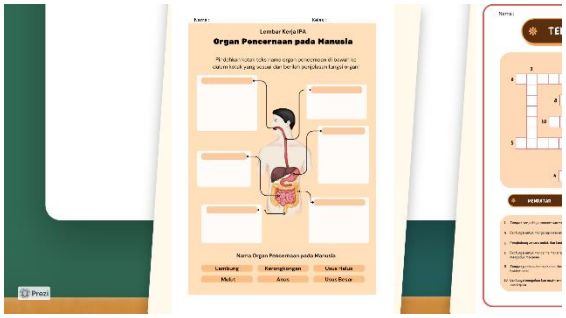
Lampiran 9, Data Angket Siswa

Data Hasil Angket Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbantuan Prezi Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN 41 Batu Putih

Indikator	Butir Pernyataan	Responden																							Total Perbutir	Rata-rata tiap indikator	Presentase Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23				
Tampilan *Prezzi*	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	86	81	88%	
	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	75			
	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	81			
Kemanfaatan	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	84	84	92%	
	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	86			
	6	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	83			
Kemudahaan memahami	7	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	80	83	90%	
	8	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	83			
	9	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	82			
	10	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	84			
	11	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	83			
	12	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	84			
	13	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	84			
	14	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	81			
	15	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	85			
Total																									**1241**			
Rata-rata keseluruhan																									**83**	**83**	**90%**	**Sangat Praktis**

Lampiran 10, Storyboad Prezi

No	Deskripsi	Board (Isi Slide)
1	Slide pembukaan *Prezi*	
2	Slide yang menamspilkan Pelajaran dan judul materi	
3	Slide yang menampilkan pertanyaan seputar materi	
4	Slide penyampaian materi	

6	Slide penjelasan materi	
7	Slide pemutaran vidio pembelajaran	
8	Slide menampilkan lembar kerja LKPD	
9	Slide penutup	

Lampiran 11 Profil SDN 41 Batu Putih Kota Palopo

Gambaran Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo

Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih beralamatkan di Jl. Cengkeh, Temalebba, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini dibangun sekitar tahun 1981 dan mulai beroperasi tahun 1984 dengan nama SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo. Pada tahun pelajaran 2024/2025 SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo memiliki 9 rombel dengan setiap tingkatan ada yang memiliki 2 rombel dan ada yang hanya 1 rombel, dari rombel tersebut tercatat ada 86 siswa laki-laki dan 84 siswa perempuan dengan total jumlah 170 siswa. Sementara jumlah pendidik disekolah ini ada 12 orang, dengan guru laki-laki berjumlah 2 orang dan guru perempuan berjumlah 10 orang.

Tabel 1.1 Profil SDN 41 Batu Putih

Nama Sekolah	**SDN 41 Batu Putih**
Nama Kepala Sekolah	Kasman S.Pd.
NPSN	40307911
Alamat	Jl. Cengkeh
Desa / Kelurahan	Temalebba
Kecamatan	Bara
Kota	Palopo
Provinsi	Sulawesi Selatan
Tahun pendirian	1981
Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
SK Izin Operasional	5/IO-SDN/06.03/DPMPTS/I/2018
Kode Pos	91914
Email	s.batuputih@yahoo.com
Website	https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah /E892B4E76B2DD0156868
No. Fax	-
No.Telepon	04713311759

1. Visi dan Misi SDN 41 Batu Putih

1) Visi

Unggul dalam prestasi yang dilandasi dengan IMTAQ sehingga mewujudkan peserta didik menjadi manusia yang berkualitas, cerdas dan berakhlak mulia.

2) Misi

a) Melaksanakan pembelajaran dan pembinaan secara efektif sehingga siswa dapat mengembangkan diri sesuai dengan potensi yang dimiliki.

b) Meningkatkan prestasi dibidang akademik dan non akademik.

c) Meningkatkan profesionalisme guru.

d) Melaksanakan pembelajaran pakem yang bernuansa INTAQ.

2. **Sarana dan Prasarana SDN 41 Batu Putih**

Tabel 1. 2 Sarana dan Prasarana SDN 41 Batu Putih

No	Nama	Jumlah Semester Ganjil	Jumlah Semester Genap
1	Ruang Kelas	11	11
2	Ruang Perpustakaan	1	1
3	Kantor	1	1
4	Ruang UKS	1	1
5	Ruang Toilet	6	6
6	Lapangan	1	1
Total		**21**	

Lampiran 12, Dokumentasi Kegiatan

(Gambar kegiatan pembelajaran menggunakan media Prezi)

(Gambar kegiatan wawancara dengan wali kelas V SDN 41 Batu Putih)

Lampiran 13, Dokumentasi Guru dan Siswa

RIWAYAT HIDUP

Tantik, lahir di Tambunan Desa Karatuan, Kec. Basse Sangtempe Utara Kab. Luwu pada tanggal 04 Mei 1998. Penulis merupakan anak ke tiga dari 5 bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Sari' dan ibu bernama Aslia. Saat ini penulis bertempat tinggal di Karatuan. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2012 di SDN 51 Salulimbong. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Bonglo Satu Atap , hingga tahun 2015. Pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 8 Luwu. Setelah lulus di SMA tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni yaitu di prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Berkat pertolongan Allah Swt. Juga usaha yang disertai dengan dukungan penuh dari keluarga dalam menjalani aktivitas akademik di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Prezi Materi Sistem Pencernaan pada Siswa Kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo"**