

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS ZOOMABLE PRESENTATION BERBANTUAN SOFTWARE PREZI PADA POKOK BAHASAN LISTRIK DINAMIS

Robith Syaifullah Mahyuddin, Mustika Wati, Misbah  
Pendidikan Fisika FKIP  
Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia,  
[qonnas.juba2@gmail.com](mailto:qonnas.juba2@gmail.com)

**Abstract:** *This research based on the need for the visualization of physics learning material that is both abstract and still uses conventional media in learning which have an impact on the motivation of students and the results of the study. In this research, researcher developed a physics learning media by using prezi software on dynamic electrical subject and has tested run at SMAN 1 Simpang Empat. The research purpose to produce a feasibility of physics learning media would be use in learning. As for the specific purpose of this research include: (1) describe the validity of learning media based on validation of media experts, (2) describe the practicality of learning media from implementation of RPP, (3) describe the effectiveness of learning media based on cognitive learning results of students. The research was implemented by using the method of development research by the Dick and Carey design and the products developed is physics learning media based on zoomable presentation. The results showed: (1) the validity of the media learning valid categories by a few revision, (2) practicality of media learning based on implementation of RPP is practical categories, and (3) the effectiveness of the learning media is rated with THB effective value. It was concluded that the physic learning media using prezi software to improve the learning results of prezi is feasible used in the learning process.*

**Key word:** *Prezi, Zoomable Presentation, physic learning media*

### PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru mengenai kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru, menyebutkan bahwa salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki oleh guru adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa harus terampil dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Teknologi yang dimaksud dapat berupa media.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang teknologi media, memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap penyusunan serta implementasi strategi pembelajaran. Dengan adanya kemajuan tersebut para guru dapat memaksimalkan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media teknologi dalam pembelajaran bukan hanya dapat mempermudah serta

mengefektifkan proses pembelajaran itu sendiri, tetapi juga dapat menjadikan proses pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Media yang digunakan harus tepat agar dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik. Menurut Firdaus dan Muchlas (2015:198),

“Ketepatan memilih media pembelajaran merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Untuk memilih media yang tepat seorang pendidik perlu mempertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman kemampuan berpikir, psikologis, dan kondisi sosial siswa. Sebab penggunaan media yang tidak sesuai dengan kondisi anak akan menyebabkan tidak berfungsinya media secara optimal”.

Seorang guru di dalam kelas harus bisa menciptakan suasana dalam kelas yang menarik agar terjadi interaksi belajar mengajar yang dapat memotivasi untuk belajar dengan baik dan sungguh-sungguh. Inovasi media merupakan salah satu alternatif yang dapat memberikan sebuah motivasi serta stimulasi yang baik dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan terutama pada pembelajaran fisika yang bersifat abstrak. Di samping itu penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran fisika untuk menampilkan fenomena serta gejala

alam yang tidak bisa disajikan dan dipahami dengan baik oleh siswa tanpa adanya media, misalnya arus listrik yang berupa muatan.

Fakta di lapangan kebanyakan sekolah-sekolah masih menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional berupa papan tulis, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket. Hal ini juga terjadi di SMAN 1 Simpang Empat. Media tersebut masih efektif dan berhasil untuk pembelajaran akan tetapi cenderung membuat siswa menjadi bosan sehingga siswa motivasi belajar siswa rendah dan ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar. Padahal dengan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan apa yang di kemukakan oleh Putra (2012) bahwa “perubahan suatu motivasi akan turut mengubah wujud, bentuk dan hasil belajar”.

Selain itu permasalahan lainnya, beberapa materi dalam pembelajaran fisika bersifat abstrak dan perlu deskripsi khusus. Materi tersebut terkadang membuat siswa kesulitan dalam memahaminya karena perlu penggambaran tersendiri untuk menjelaskannya. Hal ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Sehingga dengan menggunakan media yang menarik dapat

meningkatkan motivasi dan terjadi perubahan hasil belajar siswa.

*Prezi* merupakan *software* berbasis *zooming presentation* serta antar muka pengguna (ZUI) berbasis teknologi *scalable* dimana area yang akan di tampilkan dapat diperbesar sesuai keinginan (Brock & Brodahl, 2012). Selain itu, *Prezi* berbasis *adobe air*, sehingga video maupun animasi bisa dijalankan dengan lebih ringan. Dengan demikian media *Prezi* dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran fisika yang memerlukan video ataupun animasi dalam memahaminya.

Beberapa penelitian yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis *zooming presentation* dengan bantuan *software prezi* dari Strasser (2013) menyebut bahwa menggunakan *prezi* dapat menjaga minat siswa yang tinggi dan memfasilitasi pemahaman tentang keterkaitan topik. Selain itu, *Prezi* adalah cara terbaik untuk memvariasikan penyampaian bahan-bahan kuliah untuk mengurangi kebosanan dan memfasilitasi pemahaman. Penelitian lainnya oleh Prayoga dkk (2013) menyatakan bahwa penggunaan media *prezi* dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 18,8% dan peningkatan prestasi belajar sebesar 21,6%.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan masalah secara umum: Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran fisika berbasis *zoomable presentation* berbantuan *software prezi* pada pokok bahasan listrik dinamis di SMAN 1 Simpang Empat. Adapun rumusan khusus penelitian: Bagaimanakah kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran menggunakan *Software Prezi* yang dikembangkan dilihat dari validasi ahli, keterlaksanaan RPP dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan *software prezi* dengan harapan dapat di terapkan untuk pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami pembelajaran fisika khususnya materi listrik dinamis. Hal ini dikarenakan *prezi* dapat memuat video untuk memberikan kemudahan dalam memahami materi fisika.

Manfaat yang diharapkan peneliti yaitu siswa dapat memperhatikan materi dengan lebih baik dan mendapatkan proses pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan dengan menggunakan *Software Prezi*, dapat memberikan kontribusi pengetahuan serta panduan bagi penelitian lanjutan mengenai media pembelajaran dengan menggunakan *Software Prezi*. Oleh karena itu, peneliti menyusun penelitian pengembangan media dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Zoomable Presentation* berbantuan *Software Prezi* Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Di SMAN 1 Simpang Empat.”

## **METODE**

Jenis penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran fisika SMA kelas X berbasis *Zoomable Presentation* berbantuan *Software Prezi* pokok bahasan Listrik Dinamis berupa media pembelajaran fisika pada pokok bahasan Listrik Dinamis. Tujuan pengembangan untuk menghasilkan produk media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada desain pengembangan Dick dan Carey dengan mengadaptasi terhadap apa yang dikemukakan Tegeh (2014). Tahapan pada desain pengembangan Dick dan Carey terbagi menjadi 9: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) menganalisis karakteristik materi, (3) menganalisis karakteristik siswa, (4) merumuskan tujuan kinerja, (5) menentukan strategi pembelajaran, (6) mengembangkan media pembelajaran, (7) melaksanakan validasi media pembelajaran, (8) melaksanakan simulasi, (9) Ujicoba kelas, (10) Laporan.

Penelitian diawali dengan tahap identifikasi tujuan yang diperlukan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dalam menentukan kompetensi siswa. Selanjutnya dilakukan analisis materi dan siswa untuk mengidentifikasi keterampilan dan pengetahuan yang dibuat serta tingkat kemampuan siswa sesuai dengan teori perkembangan yang telah ada. Kemudian dilanjutkan dengan tahap perumusan tujuan kinerja serta strategi pembelajaran yang akan di terapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah itu dibuat desain media pembelajaran yang dikemas dalam format media pembelajaran *prezi*. Desain tersebut berupa media pembelajaran yang menarik dan telah disisipkan video untuk memudahkan pemahaman. Media kemudian divalidasi oleh ahli akademisi dan praktisi. Hasil validasi kemudian disimulasikan untuk perbaikan sebelum diuji cobakan pada pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji coba secara terbatas dengan siswa kelas XB di SMAN 1 Simpang Empat sebanyak 34 siswa (1 kelas). Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan pretest sebelum pembelajaran dan post test pada akhir pembelajaran. Selama proses ujicoba media, keterlaksanaan pembelajaran juga diamati dan dinilai dengan menggunakan lembar observasi.

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian berupa Lembar validasi media pembelajaran untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan untuk proses pembelajaran, Lembar pengamatan keterlaksanaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, serta instrumen tes hasil belajar (THB) berupa *pretest* dan *posttest*.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

**Analisis validitas media pembelajaran**

Data yang diperoleh dari hasil penilaian media pembelajaran dianalisis secara deskriptif kualitatif. Kriteria validitas media pembelajaran menunjukkan kesesuaian antara teori penyusunan dengan media pembelajaran yang disusun, apa media pembelajaran yang divalidasi itu valid atau tidak. Valid tidaknya media pembelajaran ditentukan dari kecocokan persentase hasil validasi menggunakan persamaan:

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

- Va* = Validitas dari ahli
- TSe* = Total skor empiris (hasil dari validasi ahli)
- TSh* = Total skor maksimal yang diharapkan

(Akbar, 2013)

Kriteria validitas ditentukan dengan berdasarkan kriteria presentase menggunakan skala Likert dengan

pedoman interpretasi yang digunakan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas media pembelajaran

No	Persentase (%)	Kriteria Validitas
1	81,26 - 100	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	62,51 - 81,25	Valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	43,76 - 62,50	Tidak valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
5	25,00 - 43,75	Sangat Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Berdasarkan kriteria pada Tabel 1, media pembelajaran fisika berbasis *zooming presentation* berbantuan *software prezi* dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan jika hasil persentase validitas media  $\geq 62,51\%$ .

Perhitungan reliabilitas data yang diperoleh dari hasil validasi media dua validator dapat menggunakan persamaan indeks kesesuaian kasar:

$$IKK = \frac{n}{N} \quad (2)$$

Keterangan:

*IKK* = Indeks Kesesuaian Kasar (reabilitas)

*n* = Jumlah kode atau jawaban yang sama

*N* = Banyaknya objek yang diamati (Arikunto, 2010)

Hasil pengamatan memiliki kesepakatan baik bila Indeks Kesesuaian Kasar atau  $IKK > cukup$  atau  $IKK > 0.6$  menurut kriteria kesepakatan antar validator.

Adapun kriteria reliabilitas yang digunakan dapat dilihat dari tabel 2

Tabel 2. Kriteria reliabilitas kesepakatan 2 validator

No	Kriteria	IKK
1	Sangat rendah (tidak ada korelasi)	0 - 0.20
2	Rendah	0.21 - 0.40
3	Agak rendah	0.41 - 0.60
4	Cukup	0.61 - 0.80
5	Tinggi	0.81 - 1.00

(Adaptasi Arikunto, 2010)

**Analisis kepraktisan media pembelajaran**

Data praktibilitas atau kepraktisan media pembelajaran berdasarkan keterlaksanaan RPP yang berisi langkah-langkah yang harus dilakukan guru, diamati oleh dua orang pengamat untuk memberikan penilaian skor yang tepat pada tiap kali pertemuan dan berdasarkan pada petunjuk penilaian yang ada. Data Praktibilitas pembelajaran dilihat berdasarkan analisis keterlaksanaan RPP yang berisi langkah-langkah yang harus dilakukan guru.

Kriteria persentase keterlaksanaan RPP diperoleh dengan menggunakan persamaan:

$$\%Keterlaksanaan\ keseluruhan = \frac{Jumlah\ langkah\ pembelajaran\ yang\ terlaksana}{Jumlah\ keseluruhan\ langkah\ pembelajaran} \times 100\%$$

(3)

(Rachmadani dkk, 2014)

Untuk mengetahui kriteria kepraktisan dapat ditentukan berdasarkan kriteria presentase keterlaksanaan RPP ditunjukkan pada Tabel 3

Tabel 3. Kriteria penilaian keterlaksanaan RPP

No	Persentase (%)	Kriteria keterlaksanaan RPP
1	0 - 20	Sangat tidak terlaksana
2	21 - 40	Tidak terlaksana
3	41 - 60	Kurang terlaksana
4	61 - 80	Terlaksana
5	81 - 100	Sangat terlaksana

(Adaptasi Rachmadani dkk, 2014)

Berdasarkan kriteria pada Tabel 3, keterlaksanaan RPP untuk penggunaan media pembelajaran fisika berbasis *zooming presentation* berbantuan *software prezi* pada pokok bahasan listrik dinamis di SMAN 1 Simpang Empat dinyatakan praktis apabila dalam hasil persentase keterlaksanaan  $\geq 61\%$ .

Perhitungan reliabilitas keterlaksanaan RPP menurut dua pengamat dapat menggunakan persamaan indeks kesesuaian kasar:

$$IKK = \frac{n}{N} \quad (4)$$

Keterangan:

IKK = Indeks Kesesuaian Kasar (reliabilitas)

n = Jumlah kode atau jawaban yang sama

N = Banyaknya objek yang diamati

(Arikunto, 2010)

Hasil pengamatan memiliki kesepakatan baik bila Indeks Kesesuaian Kasar atau  $IKK > cukup$  atau  $IKK > 0.6$  menurut kriteria kesepakatan antar pengamat.

Adapun kriteria reliabilitas yang digunakan dapat dilihat dari tabel 4.

Tabel 4. Kriteria reliabilitas 2 pengamat

No	Kriteria	IKK
1	Sangat rendah (tidak ada korelasi)	0 - 0.20
2	Rendah	0.21 - 0.40
3	Agak rendah	0.41 - 0.60
4	Cukup	0.61 - 0.80
5	Tinggi	0.81 - 1.00

(Adaptasi Arikunto, 2010)

**Analisis keefektifan pembelajaran**

Keefektifan pembelajaran diukur dari tes hasil belajar dengan melakukan *pretest* dan *posttest*, untuk mengetahui peningkatan tes hasil belajar kognitif siswa maka dilakukan uji normalitas terlebih dahulu kemudian efektifitas hasil belajar ditentukan dengan menggunakan persamaan *normalized gain (N-gain)* menurut Hake (1998).

$$<g> = \frac{\% <S_f> - \% <S_i>}{100 - \% <S_i>} \tag{5}$$

Keterangan:

*<g>* = *Normalized gain*

*% <S<sub>f</sub>>* = *persentase rata-rata post-test*

*% <S<sub>i</sub>>* = *persentase rata-rata pre-test*

Untuk kriteria efektivitas keterampilan berargumentasi siswa dapat dilihat pada Tabel 5. sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria efektifitas pembelajaran

No	Nilai	Kriteria
1	<i>&lt;g&gt;</i> ≥ 0,7	Tinggi
2	0,3 ≤ <i>&lt;g&gt;</i> < 0,7	Sedang
3	<i>&lt;g&gt;</i> < 0,3	Rendah

(Adaptasi Hake, 1998)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Validasi Media Pembelajaran**

Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap media yang telah dikembangkan. Media yang dikembangkan divalidasi oleh dua orang validator, yaitu Bapak Syubhan Annur, selaku validator dari akademisi dan Ibu Rini Susanti, M.Pd. selaku validator dari praktisi. Validasi media terdiri atas aspek: (1) variasi penyajian, (2) keterlaksanaan, (3) kelengkapan media, (4) desain media dan (5) tampilan menyeluruh. Berdasarkan penilaian atau validasi media yang dilakukan diperoleh hasil yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Media tiap aspek

Aspek Penilaian	Presentase (%)	Tingkat Validitas
Validasi Penyajian	81,25	Valid
Keterlaksanaan	83,33	Sangat Valid
Kelengkapan media	75,00	Valid
Desain media	87,50	Sangat Valid
Tampilan menyeluruh	75,00	Valid

Aspek variasi penyajian yang terdiri atas 2 kriteria memiliki tingkat validitas valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan penyajian bahasa yang komunikatif secara visual serta memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya. Sementara itu, pada aspek keterlaksanaan yang terdiri atas 3

kriteria diperoleh tingkat validitas yang sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan media untuk menarik perhatian siswa, melatih kemandirian belajar diluar kelas dan fleksibilitas media dapat mendukung keterlaksanaan proses pembelajaran.

Pada aspek kelengkapan media yang terdiri atas 2 kriteria memiliki tingkat validitas yang valid. Hal ini menunjukkan bahwa kelengkapan media dan kesesuaian media terhadap perangkat pembelajaran lainnya sudah lengkap, namun masih perlu sedikit revisi. Sementara untuk aspek desain media yang terdiri atas 2 kriteria dengan tingkat validitas sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan media dalam hal dukungan penggunaan teknologi bagi siswa serta kemudahan dalam mengelola media sudah cukup bagus. Kemudian secara umum aspek tampilan menyeluruh yang terdiri atas 1 kriteria diperoleh validitas yang valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara Keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validasi Media

Validator	Va (%)	Validitas
Akademisi	78	Valid
Praktisi	85	Sangat Valid
Keseluruhan	81,5	Valid

Tabel 7 menunjukkan bahwa hasil validasi media pembelajaran untuk validator akademisi sebesar 78% dengan kategori valid dan untuk validator praktisi sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi media tersebut jika dirata-ratakan diperoleh nilai 81,5% yang berarti media tersebut berada pada berdasarkan persentase validitas media memiliki nilai  $\geq 62,51\%$ . Dari data tersebut, media pembelajaran fisika yang dikembangkan layak digunakan namun perlu revisi kecil agar dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas. Sedangkan untuk reliabilitas diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,5 dengan kategori agak rendah. Nilai kesepakatan yang rendah ini menunjukkan bahwa adanya ketidaksepakatan sempurna dari kedua validator.

### Kepraktisan Media pembelajaran

Kepraktisan media pembelajaran diukur pada saat proses pembelajaran melalui lembar pengamatan selama empat kali pertemuan. Keterlaksanaan RPP dinilai dari terlaksananya fase-fase pembelajaran yang terdiri dari bagian persiapan, pendahuluan, inti yang terdiri dari 5 fase pada model pengajaran langsung, dan bagian penutup. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel 8

Tabel 8. Rekapitulasi Keterlaksanaan RPP

No	Kegiatan Observasi	Keterlaksanaan (%)	IKK
1	Keterlaksanaan RPP Pertemuan 1	89	0,68
2	Keterlaksanaan RPP Pertemuan 2	93	0,68
3	Keterlaksanaan RPP Pertemuan 3	91	0,76
4	Keterlaksanaan RPP Pertemuan 4	91,85	0,61
5	Rerata	91,21	0,68

Hasil rekapitulasi keterlaksanaan RPP dapat dilihat pada tabel 8, dimana rerata keterlaksanaan RPP adalah 91.21 dengan kriteria sangat terlaksana. Sementara skor kesepakatan pengamat adalah 0.68 dengan kriteria cukup yang berarti data tersebut reliabel. Dalam kegiatan pembelajaran yang bertindak sebagai pengamat adalah Muhammad Zulkifli S.P. dan Rini Susanti, M.Pd.

Berdasarkan tabel tersebut juga diperoleh bahwa keterlaksanaan media berada pada kriteria keterlaksanaan sangat terlaksana, artinya media yang dikembangkan memiliki praktibilitas tinggi sehingga bersifat mudah dan praktis untuk diterapkan selama proses pembelajaran. Sekalipun mengalami fluktuasi pada pertemuan 4 yang mengalami penurunan, hal ini diakibatkan kurang terlaksananya beberapa fase pada RPP yang seharusnya dilaksanakan akan tetapi tidak maksimal dikarenakan terjadi pemadaman listrik. Akibatnya, fase yang seharusnya menggunakan media *prezi* tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Pada penelitian ini, produk

yang dikembangkan dalam hal ini media pembelajaran dikatakan praktis media tersebut dapat diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran dilihat dari keterlaksanaan RPP atau observasi aktivitas guru. Berdasarkan hasil yang diperoleh media dapat dikatakan praktis karena mudah dalam penggunaannya dalam pembelajaran.

#### Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari tes hasil belajar siswa. Tes hasil belajar (THB) merupakan alat untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran Fisika menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tes terbagi dua yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes hasil belajar mengacu pada tujuan pembelajaran yang berbentuk soal essay sebanyak 11 soal. Hasil rerata perolehan tes hasil belajar kemudian di uji normalisasi menggunakan hitungan *software* komputer dan diperoleh data terdistribusi secara normal. Selanjutnya, efektivitas media pembelajaran

berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah melalui uji normalisasi dihitung dengan menggunakan *N-gain*

secara keseluruhan, dapat dilihat pada Tabel 9

Tabel 9 Hasil rerata perolehan *gain-score*

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nilai Max	<i>gain</i>	Kriteria
4,23	77,10	100	0,76	Tinggi

Tabel 9 memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan menggunakan *N-gain*. Hasil perhitungan diperoleh nilai *N-gain* sebesar 0,76. Apabila diinterpretasikan sesuai dengan tabel kriteria efektivitas menurut Hake berada pada kriteria efektivitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Nieveen (1999) yang menyebutkan bahwa keefektifan suatu produk terjadi apabila siswa mengapresiasi program pembelajaran dan yang diinginkan pembelajaran akan berdampak pada evaluasi pembelajaran. Artinya media tersebut akan efektif apabila memberikan dampak yang baik pada proses evaluasi pembelajaran. Rusman dkk (2013) menyebut bahwa penggunaan media berbasis virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Hal ini didukung dengan penelitian dari Prayoga dkk (2013) dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa penggunaan media *prezi* dapat

meningkatkan keaktifan siswa sebesar 18,8% dan peningkatan prestasi belajar sebesar 21,6%.

Berdasarkan hasil efektivitas tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fisika berbantuan *software prezi* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan pada hasil pengembangan dan uji coba, maka diperoleh simpulan bahwa: media pembelajaran fisika berbantuan *software prezi* untuk SMA kelas X layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh:

- (1) Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan menurut dua orang validator adalah valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi.
- (2) Kepraktisan media pembelajaran yang diukur berdasarkan keterlaksanaan RPP atau aktivitas guru selama pembelajaran berkategori praktis.

- (3) Keefektifan media pembelajaran berkategori sangat efektif dilihat dari tingkat pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*.

### Saran

Saran yang diberikan peneliti pada akhir laporan ini adalah:

- (1) Bagi sekolah, hendaknya media pembelajaran fisika online dapat meningkatkan kualitas belajar dan menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- (2) Bagi siswa, media pembelajaran yang dibagikan pada siswa dapat dimanfaatkan untuk belajar dan menggali potensi diri
- (3) Bagi mahasiswa, yang nanti melakukan penelitian sejenis berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran diharapkan hasil ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk membantu berkembangnya penelitian sejenis ini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Makalah ini merupakan hasil penelitian untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program Starta-1 Pendidikan Fisika Universitas Lambung mangkurat (ULM). Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan

rahmat dan hidayahnya serta kesehatan dan segala kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini tepat waktu, kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril maupun materil selama penulis menyelesaikan penulisan ini, Mustika Wati, M.Sc selaku ketua program studi pendidikan Fisika yang telah memberikan izin penelitian, Misbah, M.Pd selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan bersedia menjadi membantu dalam memberikan saran dan masukan dalam penelitian ini, bapak Dr. H. Zulkifli, M.Pd. selaku Wakil Dekan I FKIP ULM, Muhammad Condro Kasianto, S.Pd, M.Pd selaku Kepala sekolah SMAN 1 Simpang Empat, Rini Susanti, M.Pd dan Muhammad Zulkifli, S.P. selaku guru mata pelajaran Fisika di SMAN 1 Simpang Empat dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Brock, Sabra, & Cornelia Brodahl. 2013. *A Tale of Two Cultures: Cross Cultural Comparison in Learning*

- the Prezi Presentation Software Tool in the US and Norway. *Journal of Information Technology Education: Research*. Volume 12.
- Firdaus, Thoha & Muchlas. 2015. Pengembangan Media pembelajaran Arus dan Tegangan Listrik Bolak-Balik untuk SMA/MA Kelas XII Menggunakan Program SPREADSHEET. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. 2(2):198-203.
- Hake, Richard R. 1998. Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*: 64-74
- Nieveen, Nienke. 1999. Prototyping to Reach Product Quality. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. - : 125-136
- Putra, S. Riema. 2012. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rachmadani, Devi, Aisyah I. Paramartha, Binar K. Prahani. 2014. *Optimalisasi Hasil Belajar Ipa Melalui Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Tipe Webbed*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains Tahun 2014: "Inovasi Pendidikan Sains dalam Menyongsong Pelaksanaan Kurikulum 2013", Surabaya. Hlm: 79-85.
- Rusman, Kurniawan, Deni & Riyana, Cepi. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok: Rajawali Press.
- Tegeh, I Made, I Nyoman J., dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu