



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PREZI* MATERI KERAGAMAN BUDAYA PAKAIAN ADAT MUPEL IPS

Arifatul Ulya<sup>✉</sup>, Kurniana Bektiningsih

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **Januari 2023**

Disetujui **Februari 2023**

Dipublikasikan **Maret 2023**

*Keywords:*

*Prezi-Based Learning Media, Social Studies, Learning Outcomes*

### Abstrak

Pembelajaran IPS merupakan bidang studi yang mengkaji kehidupan manusia pada lingkungan sekitarnya. Latar belakang penelitian ini adalah mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran di SDN Kalisidi 01. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran pembelajaran berbasis *prezi*. Penelitian ini menguji kelayakan media dan menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *prezi*. Penelitian dilakukan pada 1 Februari s.d Juni 2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji t-test dan n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* layak digunakan dengan presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 100% dan presentase dari ahli materi adalah 91,33%. Hasil uji t menunjukkan hasil t hitung sebesar 12,172 dan t tabel sebesar 1,675 maka perbandingan yang didapat adalah  $12,172 > 1,675$  sehingga keterangan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi* 80,615 sedangkan nilai gain 0,615 kriteria sedang. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *prezi* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan pelajaran IPS Kelas IV SDN Kalisidi 01 materi keragaman budaya pakaian adat.

### Abstract

*Social Studies learning is a field of study that examines human life in the surrounding environment. The background of this research is about technology-based learning media used in learning at Kalisidi 01 Elementary School, Semarang Regency. Therefore, researchers developed prezi-based learning media. This study examines the feasibility and the effectiveness of prezi-based learning media. The research was conducted from February 1 to June 2022. The type of research used was Research and Development (R&D). Data collection techniques used test techniques, interviews, observation, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques used the initial data analysis with the normality test, and the final data analysis with the t-test and n-gain. The results showed that prezi-based learning media was feasible to use with the percentage obtained from media experts of 100% and the percentage from material experts was 91.33%. The results of the t test show that the t count is 12.172 and the t table is 1.675, so the comparison obtained is  $12.172 > 1.675$  so that the statement  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Student learning outcomes using prezi-based learning media are 80.615 while the gain value is 0.615 with moderate criteria in conclusion, prezi-based learning media is effective to improv student learning outcomes of Social Studies in 4<sup>th</sup> Kalisidi 01 Elementary School material on cultural diversity of traditional clothing.*

## PENDAHULUAN

Salah satu peran yang penting dalam pendidikan guna mencapai tujuan yang ingin dicapai adalah terdapat pada proses pembelajaran yang dilakukan. Sebagaimana yang telah disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran. Belajar adalah serangkaian proses kognitif yang mengubah stimulasi lingkungan menjadi keterampilan baru melalui proses informasi baru (Handayani & Subakti, dalam buku (Khairunnisa & Supriansyah, 2022). Muatan pelajaran IPS adalah salah satu muatan pelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar sekolah menengah. Menurut Riswan et al., (2022) dalam *Social Science Education Council (SSEC) dan National Council for Social Studies (NCSS)* menyebut IPS adalah *social science education dan social studies*. IPS adalah suatu program pendidikan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri. Cara pandang IPS juga bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti ekonomi, geografi, ilmu politik, ilmu hukum, antropologi, sosiologi, psikologi, dan sebagainya. Pembelajaran IPS di sekolah dasar (SD), siswa yang merupakan subjek pembelajaran menurut Piaget disebut sebagai Anak Usia Dasar (Bujuri, 2018:11)

Peneliti menemukan beberapa masalah mengenai pembelajaran IPS berdasarkan hasil pra penelitian pada 1 Februari 2022 dengan melalui wawancara, observasi, dan data berupa hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalisidi 01 Kabupaten Semarang. Permasalahan yang ada diantaranya rendahnya hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran yang berisikan banyak materi bacaan atau hafalan dan kurangnya media yang mendukung untuk muatan pelajaran tersebut. Pada kegiatan pembelajaran guru masih sebatas menggunakan bahan ajar berupa buku siswa serta media sederhana berupa gambar dan teks. Permasalahan pelaksanaan pembelajaran di SDN Kalisidi 01 adalah belum menggunakan media secara optimal sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara, diperoleh data bahwa peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah kurang aktif. Dalam penerapannya, guru belum pernah mengembangkan media berbasis teknologi seperti produk yang seperti peneliti kembangkan. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Pada era globalisasi, peserta didik diharapkan lebih aktif dan krisis dalam pembelajaran. Hal tersebut tentunya dibutuhkan media yang dapat menarik minat peserta didik. Untuk itu, media yang perlu digunakan adalah berbasis teknologi internet atau *information and technology (IT)*.

Permasalahan lain tentang media pembelajaran adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran pada muatan pelajaran IPS. Hal

tersebut karena muatan pelajaran IPS salah satu pelajaran yang banyak teks dan hafalan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik akan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media yang digunakan guru sebatas buku siswa, teks dan gambar. Kurangnya optimalisasi penggunaan media pembelajaran akan mengurangi motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang diberikan saat pra penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 80% siswa lebih senang jika pembelajaran menggunakan media yang disajikan berupa teknologi atau IT.

Permasalahan mengenai hasil belajar muatan pelajaran IPS yang rendah dibanding muatan pelajaran yang lain yaitu masih ada beberapa siswa yang nilai muatan pelajaran IPS masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal tersebut berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Gasal 2021/2022 yaitu sebanyak 32 siswa kelas IV SDN Kalisidi 01 dengan jumlah laki-laki 14 dan perempuan 18. Dari 32 siswa 21 siswa (65,62%) belum memenuhi KKM dan 11 siswa (34,37%) sudah memenuhi KKM. Dalam hal ini peneliti berencana merancang atau mengembangkan media pembelajaran berbasis *prezi*. *Prezi* menurut Rusfyan, (2016:2) menjelaskan *Prezi* adalah *software* yang membuat pengguna melakukan presentasi secara *online* atau *offline*.

Penelitian lain yang mendukung permasalahan tersebut, salah satunya yaitu "*Feasibility Of Prezi Learning Media Using Scientific Approach*" (Kelayakan Media Pembelajaran *Prezi* Menggunakan Pendekatan Saintifik) Oleh Ningsih & Komikesari, Tahun 2019 dalam jurnal Indonesian *Journal of Science and Mathematics Education*. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 84,13% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 84,62% dengan kategori sangat layakesedangkan respon peserta didik ketiga sekolah tersebut memperoleh nilai presentase rata-rata sebesar 84,8 % dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah: 1) mengembangkan desain; 2) menguji kelayakan; 3) menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *Prezi* materi keragaman budaya pakaian adat kelas IV.

## METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015) salah satu ciri penelitian kuantitatif adalah menggunakan statistik. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* atau disebut dengan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan tahapan model pengembangan

menurut *Borg and Gall* yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain produk; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; serta (10) Pembuatan produk masal (Sugiyono, 2015:409). Namun, peneliti hanya melakukan sampai tahap pengembangan ke 8 karena keterbatasan waktu dan biaya yang dibutuhkan. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Kalisidi 01 dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa pada tahun ajaran 2021/2022. Terdapat dua jenis variabel penelitian ini yaitu variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *prezi*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar muatan pelajaran IPS materi keragaman budaya pakaian adat siswa kelas IV SD Negeri Kalisidi 01. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa *pretest* dan *posttest*, serta teknik non-test berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji kelayakan, uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda. Analisis hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan analisis data awal menggunakan uji normalitas dan analisis akhir menggunakan uji *t-test* dan *n-gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Potensi dan masalah

Potensi dan masalah dilakukan dengan teknik wawancara kepada wali kelas IV SDN Kalisidi 01, observasi, dan data dokumen, dan hasil belajar siswa. Hasil identifikasi masalah antara lain: 1). Guru kesulitan dalam menyampaikan materi keragaman budaya pakaian adat muatan pelajaran IPS karena penggunaan media kurang optimal; 2). Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk siswa materi keragaman budaya pakaian adat muatan pelajaran IPS; 3). Kurangnya media pembelajaran berupa IT dan guru lebih cenderung menggunakan media berupa buku saja; 4). Hasil belajar muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Kalisidi 01 Kabupaten Semarang pada materi keragaman budaya pakaian adat lebih rendah dibandingkan muatan pelajaran yang lain yaitu sebanyak 32 siswa kelas IV SDN Kalisidi 01 dengan jumlah laki-laki 14 dan perempuan 18. Dari 32 siswa 21 siswa (65,62%) belum memenuhi KKM dan 11 siswa (34,37%) sudah memenuhi KKM.

### Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data melalui angket kebutuhan siswa dan guru. Angket kebutuhan digunakan untuk menentukan karakteristik media pembelajaran yang akan dibuat dan menentukan KI, KD, dan Indikator materi yang akan disampaikan dalam kegiatan penelitian

### Desain Pengembangan Media

Desain media pembelajaran berbasis *prezi* materi keragaman budaya pakaian adat dibuat

berdasarkan angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa yang dibagikan sebelum media dibuat. Desain media diawali dengan menyiapkan keperluan media seperti isi materi. Kemudian dilanjutkan pembuatan *prototype*. Tampilan background media pembelajaran *prezi* agar lebih menarik dan selaras, peneliti menggunakan background yang sama untuk semua isi konten dan materi. Background tersebut peneliti unduh dari internet dengan format berupa *powerpoint*. Desain media pembelajaran *prezi* adalah hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya menggunakan *powerpoint* yang kemudian dimasukkan ke dalam media *prezi*. Hal tersebut dilakukan peneliti agar lebih mudah merancang media *prezi*.

Media yang dihasilkan terdiri dari tampilan halaman utama *prezi*. Halaman menu utama terdapat pilihan-pilihan yang akan dipelajari. Menu utama dibuat dengan menampung judul-judul menu dari 1 sampai 15. Halaman 1 sampai 15 terdiri dari : 1) pendahuluan terbagi menjadi 4 pilihan yaitu: *background* pengenalan materi, kompetensi dasar pembelajaran, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran; 2) pada halaman ketiga terbagi menjadi yaitu video lagu “ibu kita kartini”; 3) halaman pengertian pakaian adat; 4) halaman pengertian dan fungsi pakaian adat; 5) halaman video pakaian adat dari daerah aceh beserta penjelasannya; 6) halaman video pakaian adat dari daerah betawi beserta penjelasannya; 7) video pakaian adat dari daerah NTT beserta penjelasannya; 8) halaman video pakaian adat dari daerah Jawa Tengah beserta penjelasannya; 9) halaman video pakaian adat dari daerah Kalimantan Timur beserta penjelasannya; 10) halaman latihan soal; 11) halaman latihan soal; 12) halaman latihan soal; 13) halaman sumber referensi; 14) halaman sumber referensi; 15) halaman ucapan terima kasih.

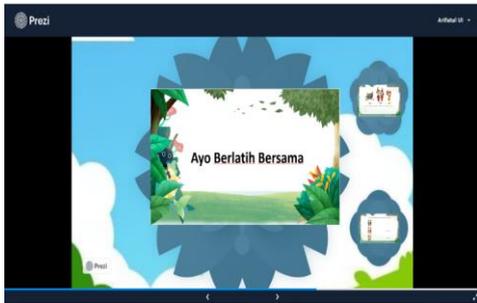
### Desain Media Pembelajaran Prezi



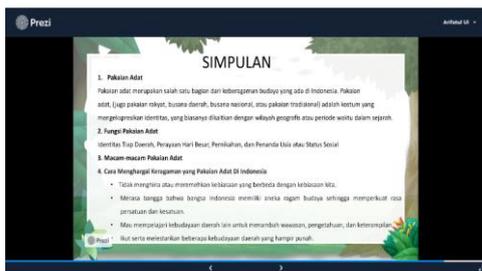
Gambar 1. Halaman Utama



Gambar 2. Halaman Video dan Materi Pakaian Adat



Gambar 3. Halaman Latihan Soal



Gambar 4. Halaman Simpulan

**Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Prezi**

**Tabel 1.** Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media dan Materi

Ahli	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Media	84	84	100%	Sangat Layak
Materi	67	72	93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis prezi materi keragaman budaya pakaian adat yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan hasil yaitu penilaian dari ahli media memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak dan ahli materi memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat layak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis prezi materi keragaman budaya pakaian ada muatan pelajaran IPS kelas IV SDN Kalisidi 01 Kabupaten Semarang sangat layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran setelah melakukan revisi atau perbaikan sesuai saran dan masukan dari validator ahli.

Penelitian yang dilakukan oleh Saroha & Simbolon pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi* di kelas III SD Negeri 101769 Tembung. Hasil analisis ahli materi diperoleh rerata keseluruhan aspek sebesar 90,3% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian kelayakan media juga dilakukan oleh ahli media, diperoleh rata-rata 80% dengan kriteria sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Solehudin et al., tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *prezi* pada pembelajaran PAI di kelas 8 SMP Cibungbulang-Bogor. Hasil penelitian menunjukkan angka ahli materi 82.89%, ahli media 79.42%, dan ahli bahasa 76.39% dengan kriteria sangat baik.

**Angket Tanggapan Siswa dan Guru**

Angket tanggapan siswa merupakan angket tanggapan yang diberikan kepada siswa pada uji coba media. Tujuan penyebaran angket tanggapan siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang peneliti kembangkan setelah menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran. Angket tanggapan siswa pada uji coba kecil dengan 6 siswa memperoleh skor 69 dengan persentase 95,8% kriteria sangat baik. Sedangkan angket tanggapan guru pada kelompok kecil memperoleh skor 10 dengan persentase 83% kriteria sangat baik.

Angket tanggapan siswa pada uji coba besar dengan 26 siswa memperoleh skor 301 menunjukkan bahwa adanya tanggapan positif dari siswa dengan rata-rata 96,4% kriteria sangat baik. Sedangkan angket tanggapan guru pada kelompok besar memperoleh skor 11 dengan persentase 91,6% kriteria sangat baik. Hasil tanggapan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran *prezi* layak digunakan untuk pembelajaran dengan.

Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Fauzia & Sakti, pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Prezi Pada Pokok Bahasan Kd 3.5 Mendeskripsikan Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Dalam Perekonomian Indonesia Di Kelas X IPS Al-Islam Krian Sidoarjo”. Penelitian ini pengembangan media *prezi* untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan media, dan respon siswa yang dilakukan pada 16 siswa kelas X IPS 4 dan 16 siswa kelas X IPS 7. Hasil uji validasi materi memperoleh presentase sebesar 82,72% dengan kriteria sangat layak dan hasil uji validasi media memperoleh presentase sebesar 85,45% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil

respon siswa memperoleh presentase sebesar 93,12% dengan kriteria sangat baik.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Widowati & Purwanto pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Makhluk Hidup”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran prezi pada materi sistem pernapasan makhluk hidup guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil persentase kelayakan format tampilan media ini adalah 87,5 % dan berdasarkan skala likert termasuk kriteria sangat layak. Sedangkan hasil diperoleh pada validasi materi adalah 82 dengan skor maksimal 100.

**Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Materi Keragaman Budaya Pakaian Adat Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pretest dan *posttest* siswa kelas IV SDN Kalisidi 01 berdistribusi normal atau tidak. Jika hasil belajar siswa berdistribusi normal maka peneliti menggunakan teknik statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Liliefors taraf signifikansi 5% dengan bantuan *Microsoft Excel* 2016. Data disebut normal apabila nilai  $L_0 < L_{tabel}$ .

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

Data	Rata-rata	Standar Deviasi	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
<i>Pretest</i>	44,64	26,90	0,166	0,174	Data Distribusi Normal
<i>Posttest</i>	80,66	8,66	0,111	0,174	Data Distribusi Normal

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas menunjukkan bahwa nilai T Tabel 0,174 dengan nilai  $L_0$  pada *pretest* 0,166 dan  $L_0$  pada *posttest* 0,111, maka  $L_0 < L_{tabel}$  sehingga data dikatakan berdistribusi normal dan data dapat dihitung menggunakan teknik statistik parametrik. Berdasarkan uji tabel uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* kelompok kecil dan besar dapat disimpulkan bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* dapat meningkatkan hasil belajar IPS SDN Kalisidi 01 Semarang.

**Uji perbedaan rata-rata (Uji t-test)**

Uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* merupakan tahapan selanjutnya pada analisis data akhir ketika data yang dinyatakan normal pada uji normalitas. Pengujian menggunakan teknik statistik parametrik karena data berdistribusi normal dengan

menggunakan rumus *t-test* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata nilai pada *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 3.** Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Jenis Data	Rata-rata	N	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Keterangan
<i>Pretest</i>	47,384	26	12,172	1,675	H0 Ditolak
<i>posttest</i>	80,615	26			

Berdasarkan tabel hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* di atas diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 12,172 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,675 maka perbandingan yang didapat adalah  $12,172 > 1,675$  sehingga keterangan H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* dan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas IV.

**Uji Peningkatan Rata-Rata (n-gain)**

Uji peningkatan rata-rata (*n-gain*) bertujuan untuk mengetahui peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. *Gain* atau *gain* ternormalisasi yaitu berupa data hasil belajar rata-rata muatan pelajaran IPS kelas IV. Berikut adalah data hasil rata-rata data *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 4.** Hasil Uji Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Jenis Tes	Rata-rata	N-Gain	Keterangan
<i>Pretest</i>	47,384		
<i>Posttest</i>	80,615	0,615	Sedang

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan rata-rata 0,615 dengan kriteria sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SDN Kalisidi 01 Kabupaten Semarang.

Penelitian yang berjudul “*Ms Power Point vs Prezi in Higher Education*” (*Ms Power Point vs Prezi* di Pendidikan Tinggi) karya Kiss, 2016. Penelitian tersebut bertujuan menganalisis hasil makalah pada dua kelompok siswa untuk diungkap pengaruh alat presentasi yang digunakan terhadap hasil karya tulis siswa dengan salah satu kelompok menggunakan *ms powerpoint* dan satu kelompok lagi menggunakan *prezi*. Berdasarkan penelitian tersebut tidak ada perbedaan menggunakan *ms powerpoint* maupun *prezi* dalam pembelajaran. Hanya daya kedua alat tersebut efektif dibanding media manual. Hasil T-test signifikan  $t=-3,78$ ;  $sig.=0,00$ ; Artinya menunjukkan tingkat pengetahuan yang berbeda dengan menggunakan alat presentasi yang sama pula.

## SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *prezi* materi keragaman budaya pakaian adat. Media pembelajaran berbasis *prezi* salah satu media presentasi yang dikembangkan menggunakan *website prezi.com* sehingga media hanya bisa dibuat melalui perangkat berupa komputer atau laptop. Media *prezi* menyediakan berbagai fitur menarik yang tentunya dapat membantu pengguna mengombinasikan teks, suara, gambar, dan video sesuai dengan kebutuhan. Media *prezi* yang dikembangkan peneliti meliputi teks, suara, gambar, video, dan kuis yang terdiri dari satu halaman utama *prezi* dan 15 halaman yang setiap halaman memiliki isi materi yang berbeda. Media *prezi* yang dikembangkan peneliti merupakan media pembelajaran untuk materi keragaman budaya pakaian adat Indonesia. Media pembelajaran berbasis *prezi* dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media dan materi yang memiliki kriteria sangat layak. Persentase kelayakan ahli materi sebesar 91,7%, dengan kriteria sangat baik dan persentase kelayakan ahli media sebesar 100%. Media pembelajaran berbasis *prezi* dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi keragaman budaya pakaian adat pada siswa kelas IV. Hasil tersebut ditunjukkan dengan hasil *t-test* pada  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu sebesar  $12,172 > 1,675$  sehingga  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi* pada pembelajaran IPS serta terdapat peningkatan rata-rata sebesar 0,615 dengan kriteria sedang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Fauzia, A., & Sakti, N. C. (2017). Pengembangan media pembelajran dengan menggunakan aplikasi *prezi* pada pokok bahasan kd 3.5 mendiskripsikan bank sentral , sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian indonesia di kelas x ips Al-Islam Krian Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 3–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/arti>
- cle/view/20519
- Khairunnisa, D. P., & Supriansyah, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7426–7432. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3539>
- Kiss, G. (2016). Ms power point vs Prezi in higher education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(3), 126–130.
- Ningsih, D. A. S., & Komikesari, H. (2019). Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i2.4344>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. (2016). *Permendikbud Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016*. 53(9), 1689–1699.
- Riswan, R., Rajiani, I., Handy, M. R. N., Abbas, E. W., & Rusmaniah, R. (2022). The Role of Economic in Social Studies Education. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 3(2), 144. <https://doi.org/10.20527/kss.v3i2.3705>
- Rusfyan. (2016). *Prezi*. Informatika.
- Saroha, E., & Simbolon, N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR Eliza Saroha, Naeklan Simbolon. *SEJ (School Education Journal)*, 9(4), 402. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school/article/view/16220/12745>
- Solehudin, T., Triwoelandari, R., & Kosim, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.261>
- Sugiyono. (2015). *Meode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Widowati, C., & Purwanto, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2018*, 1(2), 115–119.