

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PREZI*
PADA PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1
KELAS IV SDN 01 RANTAU UTARA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

DINDANUR KHODIJAH DALIMUNTHE

NPM. 1802090138



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 11 Mei 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

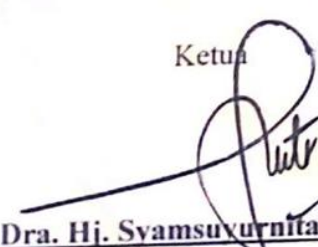
Nama Lengkap : Dindanur Khodijah Dalimunthe
NPM : 1802090138
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* pada Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

1.

3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Dindanur Khodijah Dalimunthe
NPM : 1802090138
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* pada Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara

Sudah layak disidangkan.

Medan, 15 April 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.ikip.umsu.ac.id> E-mail: ikip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Dindanur Khodijah Dalimunthe
NPM : 1802090138
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* pada Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
22/2-2023	- Parbaiki cover, the way of typing - line space, page(s), kata pengantar] sth.
	- Revisi teknik validitas tes - revisi populasi & sampel	
	- tambah teori dari indikator pemahaman.	
10/3-2023	- cover - Bab 3 → Instrumen Penelitian.] sth.
	- Revisi Bab 4	
	- Revisi uji T, nilai pre test dan t _{ta} t _{ta}	
14/4-2023	Revisi selesai	sth.

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, April 2023
Dosen Pembimbing

ABSTRAK

Dindanur Khodijah Dalimunthe. NPM. 1802090138. “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* Pada Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV Sdn 01 Rantau Utara”. Skripsi, Medan : Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP. UMSU. 2023

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan pemahaman pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 01 Rantau Utara sebelum menggunakan media interaktif berbasis *prezi* dan untuk mengetahui keterampilan pemahaman siswa kelas IV SDN 01 Rantau Utara sesudah menggunakan media interaktif berbasis *prezi*. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *prezi* memberikan pengaruh pada pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik tema 1 kelas IV SDN Rantau Utara. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis berupa nilai sig (2-tailed) yang diperoleh ialah .000. Nilai ini lebih kecil daripada 0,05 sehingga H_0 diterima. Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Prezi* pada pembelajaran Tematik tema 1 kelas IV SDN Rantau Utara terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil pada pre-test menunjukkan nilai terendah bernilai 40 dan tertinggi 80 dengan nilai rata – rata pre-test bernilai 71,3. Sedangkan pada post-test, nilai terendah bernilai 80 dan tertinggi 95 dengan nilai rata – rata post-test bernilai 88,7.

Kata kunci : Pemahaman ,Media Interaktif *Prezi*, Tematik,Kuantitatif

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PREZI* PADA PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 KELAS IV SDN 01 RANTAU UTARA ”**. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Muhammad Arifin, S.H, M.Hum.** selaku Wakil Rektor 1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Dr. Hj Dewi Kesuma Nst, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan proposal penelitian.

5. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.** selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu **Samriati, S.Pd.SD.** Selaku kepala sekolah SDN 01 Ranatau Utara
9. Bapak **Saddam Syarif Nasution S.Pd.** Selaku Walikelas IV A SDN 01 Rantau Utara
10. Seluruh dosen yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan dalam perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aminnn

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Medan, Februari 2023

Dindanur Khodijah Dalimunthe

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
KATA PENGANTAR.....	I
DAFTAR ISI.....	I
DAFTAR TABEL	III
DAFTAR LAMPIRAN	IV
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. 1.2. Identifikasi Masalah	5
C. 1.3. Pembatasan Masalah	6
D. 1.4. Rumusan Masalah	6
E. 1.5. Tujuan Penelitian	6
F. 1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	9
1. Pengertian Pembelajaran Interaktif	9
2. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	14
3. Pengertian Aplikasi <i>Prezi</i>	15
4. Pengertian Aplikasi <i>Prezi</i>	15
5. Pengertian Aplikasi <i>Prezi</i>	15
B. Kerangka Konseptual.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	22

B. Populasi dan Sampel	22
C. Jenis Desain	23
D. Instrumen Penelitian.....	24
E. Teknik Analisis Data.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	22
1. Hasil uji instrumental	9
2. Hasil Pre-test dan Post-tets	14
3. Uji Hipotesis	15
B. Pembahasan.....	22
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	22
B. Saran.....	2
DAFTAR PUSTAKA.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	38
Gambar 4.1 Grafik Hasil Pre- Test	53
Gambar 4.2 Grafik Post - Test	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu penelitian	39
Tabel 3.2 Data Siswa.....	41
Tabel 3.3 One group Pre-test Post-tes.....	42
Tabel 3.4 Kisi- kisi instrumental tes	43
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Test.....	49
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	51
Tabel 4.3 Hasil Pretest sebelum menggunakan Media Prezi	52
Tabel 4.4 Presentasi Hasil Pre-test siswa.....	53
Tabel 4.5 Hasil Post-Test Sebelum menggunakan Prezi	54
Tabel 4.6 Presentase Hasil Post-test	55
Tabel 4.7 hasil uji Hipotesis.....	56
Tabel 4.8 Hasil uji Deskriptif Pre-test dan Post-tes	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP	66
Lampiran 2 Observasi Awal	73
Lampiran 3 Soal Test	74
Lampiran 4 Hasil Pretest Posttes	78
Lampiran 5 Uji Instrumental	79
Lampiran 6 Nilai Siswa	80
Lampiran 7 Dokumentasi	89

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan pengetahuan. Pada era yang semakin modern dengan berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pengetahuan, maka pendidikan perlu diformulasi untuk menyesuaikan tuntutan perkembangan zaman, sehingga sesuai dengan kebutuhannya. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk membina kepribadiannya dan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan dinegaraIndonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat untuk menjadi warga negara yang cerdas, kritis, berpartisipasi, dan berakhlak mulia (Jaya Wibawa & Suarjana, 2019). Tujuan ini bisa dicapai jika semua pihak bekerjasama dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di kelas.

Rahmawati dan Suryadi (2019) menyatakan bahwa kurikulum 2013 saat ini menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam belajar, di mana siswa belajar dari pengalaman dan pemikiran kritis, sehingga gaya mengajar guru yang ditekankan adalah gaya fasilitator. Pada penelitiannya, ditemukan bahwa guru yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan efektivitas belajar siswa. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, gaya mengajar fasilitator menekankan pada komunikasi aktif guru dan siswa. Melalui komunikasi tersebut, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa, serta mendorong siswa membangun pengetahuan mereka dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar (Sural, 2019).

Guru merupakan komponen dalam pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Faktor yang mempengaruhi lainnya adalah kurangnya fasilitas penggunaan media pembelajaran, media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, pemahaman, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat memotivasi belajar dalam diri siswa.

Pada masa kini, siswa yang duduk di bangku sekolah menengah dapat digolongkan sebagai generasi Z. Generasi ini sering disebut sebagai digital natives, yaitu generasi yang erat dengan teknologi dalam kegiatan mereka sehari-

hari. Carter (2018) menyatakan bahwa siswa generasi Z memanfaatkan teknologi sebagai media belajar, terutama fasilitas internet yang memungkinkan mereka menemukan berbagai informasi. Selain itu, mereka juga memanfaatkan teknologi untuk terhubung dengan jejaring sosial mereka. Mereka mengandalkan grafik visual pada perangkat elektronik mereka untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, gaya hidup siswa yang erat dengan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang pembelajaran mereka. Guru dapat memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi, sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar . Penggunaan media teknologi seperti komputer ,proyektor,internet powerpoint, prezi, word, youtube dll.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada saat melaksanakan ppl bulan Juni 2021 di SDN 01 Rantau Utara khususnya pada kelas IV, yaitu kurangnya proses pembelajaran yang kurang memanfaatkan media berbasis IT, guru dalam mengajar di kelas hanya menggunakan media cetak berupa buku paket sebagai salah satu sumber belajar yang cukup kurang menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Padahal fungsi media sangat berpengaruh dan merupakan salah satu komponen yang turut membantu keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran tematik, selain itu juga alasan kemajuan teknologi saat ini sangat disayangkan untuk tidak memanfaatkan media berbasis IT dimana kita dapat melihat siswa saat ini mudah menerima teknologi. Guru juga menjelaskan bahwa pada proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah dalam

menyampaikan materi dengan bantuan buku paket sebagai media dalam proses penerimaan materi pembelajaran di kelas.

Prezi merupakan media pembelajaran berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (*Software*). *Prezi* adalah sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan pesan yang kompleks menjadi menarik dengan cara yang dinamis sehingga siswa memahami proses pembelajaran. Selain ditinjau dari manfaat media, multimedia ini memungkinkan siswa untuk berfikir secara aktif sehingga membangun minat dan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, dengan menggunakan media *Prezi* diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi-materi pelajaran yang disampaikan melalui media, pembelajaran tidak hanya fokus pada satu sumber buku saja tetapi menggunakan media presentasi *Prezi* yang akan membuat materi terasa menyenangkan dan ringan serta pembelajaran masa kini berbasis teknologi diterapkan sesuai dengan zamannya milenial sekarang. Selain itu, media *Prezi* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi mata pelajaran sehingga materi terasa lebih ringan, efektif dan menyenangkan serta dapat merubah pemikiran anak. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu : **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* Terhadap Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara “**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan point penting yang akan dipecahkan dalam penelitian yang tercantum pada latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang

masalah yang diuraikan di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran didalam kelas kurang efektif karena proses pembelajaran yang kurang memanfaatkan media berbasis teknologi.
2. Guru hanya mengajar menggunakan media cetak berupa buku paket sebagai salah satu sumber belajar
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pada dasarnya pembatasan masalah merupakan paparan alasan yang rasional untuk memilih suatu masalah dari keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi. Alasan yang rasional untuk memilih masalah tersebut hendaknya berdasarkan pada urgensi masalah tersebut untuk dipecahkan.

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan di atas, maka peneliti ini hanya dibatasi mengenai “ Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* Terhadap Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara “.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Prezi* pada pembelajaran Tematik tema 1 kelas IV SDN 01 Rantau Utara?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti dapat mengemukakan sejumlah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus mempunyai keterkaitan yang jelas dan dapat memaparkan apa yang menjadi masalah dan apa yang akan dicapai.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Prezi* pada pembelajaran Tematik tema 1 kelas IV SDN Rantau Utara

F. Manfaat Penelitian

Manfaat suatu penelitian merupakan implikasi dari temuan penelitian tersebut. Manfaat langsung dari peneliti yang mencakup manfaat teori dan atau manfaat praktis berupa aplikasi temuan dalam bidang tertentu.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

untuk mengembangkan pengetahuan guru khususnya di bidang teknologi, guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan media yang berbasis multimedia yang digunakan untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Prezi* dan dapat meningkatkan pemahaman pada peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai penggunaan aplikasi *Prezi* yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar guru.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SDN 01 Rantau Utara.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengetahuan baru mengenai pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan dapat langsung mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harafiah, artinya adalah “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa. (Haryono 2014 : 48).

Menurut Muinnah (2019) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.

Menurt Fitriana (2018) mengatakan media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran langsung.

b. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran sangatlah tidak mudah, karena perlu adanya kesesuaian media dengan materi yang akan digunakan pendidikan dalam hal mengajar. Apabila seorang pendidik tidak memilih media yang tepat untuk sebuah pembelajaran dan media tersebut tidak sesuai dengan materi maka berakibat tidak efektif dalam hal penyampaian materi. Menurut Arsyad (2016 : 74) ada enam kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu :

1) Tujuan Penggunaan Media

Guru harus lebih memperhatikan tujuan penggunaan media seperti halnya jenis rangsangan dan ramah apa yang akan dikembangkan pada peserta didik seperti kognitif dan psikomotor.

2) Sasaran Penggunaan Media

Setelah adanya tujuan penggunaan media guru harus memperhatikan Langkah selanjutnya yaitu kepada siapa media tersebut akan diterapkan memperhatikan tingkat kelas, latar belakang permasalahan dan jumlah peserta didik yang ada di sekolah.

3) Karakteristik Media

Sebelum media pembelajaran yang dipilih oleh guru di terapkan, guru harus mengetahui terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam media. Hal ini dilakukan agar mempermudah dalam menerapkan media pembelajaran didalam kelas.

4) Waktu

Sebelum media tersebut benar-benar diterapkan, guru harus mengetahui terlebih dahulu waktu yang digunakan dalam penerapan media tersebut. Karena, mengingat adanya alokasi waktu dalam proses pembelajaran berlangsung. Media tersebut akan sia-sia jika membutuhkan waktu yang lama dalam menerapkannya. Sehingga penyampaian materi yang dilakukan oleh guru akan terlambat.

5) Biaya

Sebelum membuat dan menentukan media guru juga harus mengetahui efektifitas media pembelajaran mengenai factor biaya yang harus dipertimbangkan terlebih dahulu. Karena, menggunakan media yang harganya lebih mahal belum tentu memiliki nilai efektifitas yang baik.

6) Ketersediaan

Ketersediaan yang dimaksud oleh peneliti disini yaitu media yang akan digunakan guru tersedia dilingkungan sekolah atau tersedia dipasaran. Serta sarana yang di perlukan untuk menyadikan di dalam kelas.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila guru dapat memilihkan media pembelajaran serta dapat menyamakan sesuai materi yang akan disampaikan kepada peserta didiknya. Menurut Arsyad (2016 : 80) ada enam macam-macam media pembelajaran yaitu :

1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia mempunyai manfaat yaitu dapat menyampaikan suatu informasi secara langsung misalnya, dalam hal percakapan serta diskusi. Media pembelajaran berbasis manusia ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta lebih giat dalam hal belajar serta lebih aktif. Karena, dengan adanya media ini akan lebih melatih keberanian siswa dalam hal mengemukakan pendapat.

2) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetak yang sering digunakan guru dalam hal pembelajaran yaitu buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik. Ada enam hal yang harus diperhatikan dalam merancang media cetak yaitu ukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Hal tersebut bertujuan agar menarik minat baca serta memberikan kesan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh.

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual ini sebuah alat yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik menggunakan indra pengelihatan dan bersifat konkret. Media visual ini dapat berbentuk gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Kebanyakan media ini lebih mudah digunakan oleh guru karena, lebih mudah memahami isi materi pada peserta didik.

4) Media Berbasis Audio Visual

Media berbasis audio visual ini biasanya berupa video, slide, dan film. Media ini merupakan sebuah alat yang dapat di dengar dan lihat oleh peserta didik.

Kebanyakan peserta didik lebih menyukai media ini karena, media ini berupa suara dan gambar jadi mereka bisa melihat serta mendengar apa yang ada.

5) Media Berbasis Komputer

Seiring adanya perubahan zaman guru dapat memanfaatkan hal itu misalnya saja dalam hal teknologi. Komputer saat ini memiliki peran sebagai media pembelajaran. Beberapa aplikasi yang adapat di manfaatkan untuk pembelajaran seperti *Prezi*, *Powerpoint*, *Adobe*, *Powtoon*, *Canva* dll, akan membuat guru lebih mudah dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat dilakukan untuk Latihan soal dan media pembelajran teknologi informasi.

6) Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar

Perpustakaan merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Peserta didik bisa mendapatkan ilmu dimana pun mereka berada. Dengan adanya perpustakaan di sekolah akan membantu peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan secara luas karena, membaca adalah jendela dunia.

Adanya beberapa media pembelajaran saat ini yaitu bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan adanya beberpa media yang ada akan membantu peserta didik lebih mudah dalam menerima materi yang di samapikan guru. jadi keduanya akan saling terikat serta bertimbal balik. Seiring dengan berkembangnya zaman, serta alat media pembelajaran semangkin banyak pula yang dapat digunakan.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebelum melakukan suatu proses belajar mengajar pada peserta didik dalam sebuah kelas. Ada dua unsur penting yang harus diperhatikan oleh guru yaitu pembelajaran dan model pembelajaran. Keduanya saling berkaitan satu sama lain. Karena, apabila guru dapat memilih media pembelajaran yang menarik dan dapat menyesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan maka peserta didik akan merasa senang dan semangat dalam proses pembelajaran begitupun sebaliknya. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan mempermudah peserta didik lebih memahami materi. Menurut Arsyad (2016 : 20) mengatakan ada empat fungsi media pembelajaran khususnya visual yaitu.

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi yaitu untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih berkonsentrasi terhadap materi yang di sampaikan oleh guru. Mengingat waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam hal berkonsentrasi sangat sedikit terkhusus anak sekolah dasar, maka dengan adanya media visual ini guru dapat memfokuskan peserta didik.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif yaitu untuk memfokuskan kesenangan peserta didik dalam hal belajar. Dengan adanya media berupa teks dan gambar peserta didik akan lebih nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif yaitu untuk mengingat dan memahami isi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Karena beberapa peneliti membuktikan bahwa

media visual berupa gambar akan lebih membantu peserta didik lebih mengingat materi pembelajaran yang banyak.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris terlihat dari beberapa temuan penelitian yang mengatakan bahwa media gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan, memahami serta mengingat isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian multimedia interaktif

Menurut Munir (2015:110), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif. Berdasarkan definisi beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna sehingga memiliki keleluasaan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia interaktif dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya.

Menurut Surjono (2017:41), multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.

Menurut Munir (2015:114), multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya. Sedangkan multimedia pembelajaran adalah pengaplikasian penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran sehingga dapat dikatakan dalam proses komunikasi atau penyaluran pesan digunakannya berbagai media sehingga mampu merangsang peserta didik untuk memperhatikan dan memiliki kemauan agar proses belajar dapat terjadi.

Berdasarkan definisi beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah pengaplikasian penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dimana multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya.

b. Elemen multimedia

Menurut Herman Dwi Surjono (2017 : 6), multimedia interaktif memiliki lima elemen yaitu:

1) Teks

Teks adalah elemen dasar dalam multimedia. Teks adalah gabungan berbagai kata untuk menyampaikan pesan. Dengan pemilihan kata yang benar akan mempermudah penyampaian pesan atau informasi antara penyampai dan penerima pesan. Dalam sajian multimedia pemanfaatan teks

sangat banyak digunakan seperti halnya dalam menyajikan materi isi, penjelasan seperti menu, dan lain-lain.

2) Gambar

Gambar merupakan image dengan dimensi dua/datar yang dimanipulasi dengan menggunakan komputer misalnya foto, diagram, grafik, dan lain-lain. Dalam sajian multimedia gambar dapat memiliki fungsi untuk memvisualisasikan konsep verbal, dengan penggunaan elemen ini dapat memperjelas penyampaian informasi dan mempermudah pengguna untuk memahami informasi yang ada.

3) Suara

Suara merupakan gelombang yang dihasilkan dari benda bergetar diudara. Benda bergetar tersebut mengakibatkan molekul yang terdapat diudara merapat merenggang dan menyebar, jika sampai ditelinga manusia akan terdengar suara. Suara dalam sajian multimedia dapat berupa narasi suara manusia, latar musik, efek suara dan lain-lain. Suara dapat bermanfaat untuk penyampaian informasi teks ataupun gambar.

4) Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar bergerak berurutan untuk menyajikan proses tertentu yang biasa dilengkapi teks penjelasan dan narasi. Elemen ini adalah salah satu elemen multimedia yang disukai dan menarik jika digunakan untuk menyajikan materi dalam pembelajaran. Penggunaan animasi berperan penting dalam mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang kompleks dan abstrak.

5) Video

Video adalah hasil rekaman proses kejadian yang berisikan gambar berurutan disertai suara. Jika dibandingkan dengan animasi maka video lebih realistik. Walau menyita penyimpanan yang besar, video adalah elemen multimedia yang populer karena pengolahannya yang mudah dengan menggunakan komputer.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan maka dapat disimpulkan bahwa elemen multimedia ada lima yaitu teks, gambar, video, suara, dan animasi. Sehingga dalam pembuatan sebuah multimedia interaktif minimal memiliki beberapa elemen atau lebih baik jika memiliki kesemua elemen tersebut.

c. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Menurut Munir (2015:113), terdapat beberapa kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif.
- 2) Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran.
- 3) Dengan penggunaan multimedia dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dan lain lain, dalam satu kesatuan yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Motivasi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

- 5) Dapat memudahkan dalam memvisualisasikan materi sulit jika menggunakan alat konvensional atau alat peraga.
- 6) Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

Multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan, menurut Munir (2015 : 123) Pembelajaran multimedia merupakan pembelajaran yang isolatif sehingga bertentangan dengan tujuan sosial dari sekolah. Peserta didik seolah-olah dikondisikan untuk menjadi individualis-individualis dan kontak sosial dengan teman-temannya menjadi sesuatu yang asing.

Kelebihan dan kelemahan dari multimedia interaktif, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki banyak kelebihan diantaranya yaitu :

- a) memberikan daya coba tinggi pada siswa
- b) menumbuhkan kreatifitas dan daya imajinasi siswa
- c) meningkatkan motivasi belajar
- d) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- e) memiliki sifat interaktif karena didesain untuk program mandiri.

3. Aplikasi *Prezi*

a. Pengertian Aplikasi *Prezi*

Menurut Petter Halacsy (Rais, 2019) *Prezi* dikembangkan pada tahun 2007 sebagai alat visualisasi arsitektur dan dipublikasi pada tahun 2009 oleh seorang arsitek yang berasal dari Hungaria yaitu Adam Somlai Fischer dan seorang ahli

komputer,. Program ini berfungsi untuk membuat animasi objek, presentasi, animasi iklan, permainan, pendukung aplikasi lain, serta pembuatan film animasi.

Media *Prezi* merupakan media pembelajaran audio visual karena media tersebut dapat dilihat dan didengar oleh siswa. Rusyfan (2016 : 2) menyatakan, *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet yang digunakan untuk mengeksplorasi berbagai ide melalui kanvas virtual yang dapat dibagi menjadi bingkai-bingkai yang lebih kecil.

Selain untuk presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide diatas kanvas virtual. Menurut Rosadi dalam Wulandari (2014 : 2) “*Prezi* adalah salah satu software pembuatan slide presentasi secara online”. Menurut Satle et al dalam jurnal Dzulhijjah (2015 : 4) Media *Prezi* sebuah perangkat lunak berbasis internet atau software as a service (SaaS) yang digunakan sebagai media presentasi dan juga sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide diatas kanvas virtual. Dari penjelasan diatas yang dimaksud dengan media *prezi* adalah suatu media komputer dalam bentuk aplikasi yang berbasis online yang didalamnya terdapat presentasi poin-point maupun visualisasi, dan audio vidio.

b. Sejarah Munculnya *Prezi*

Adam SomlaFischer adalah seorang arsitek dan seniman yang telah berkuat dengan presentasi yang dapat diperbesar dan di perkecil sejak tahun 2001. Adam menemukan bahwa ezooming User Interfal (ZUI) memungkinkan ia untuk mengeksplorasi gambaran besar dari sebuah denah lantai atau instalasi dan kemudian memperbesar detail dari denah lantai tersebut. Karena pada saat itu

belum tersedia editor presentasi ZUI yang tersedia secara komersial, setiap presentasi ZUI yang ia kembangkan harus ia buat secara(Rusfia,2016).

c. Tujuan Media Pembelajaran Aplikasi *Prezi*

Adapun Tujuan di dalam media pembelajaran aplikasi *prezi* menurut Rusyfan (2016 : 10) menyatakan bahwa :

- 1) Tampilan dari Template dan tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan power point.
- 2) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara online.
- 3) Menggunakan metode ZUI (*Zooming User Interface*),metode ini membuat presentasi semakin menarik.
- 4) Penggunaanya juga sangat mudah, karena toolbarnya yang tidak banyak.
- 5) Di akun *prezi* kamu bisa berbagi hasil presentasi yang telah kamu buat.

Menurut Ardika (2016)Program ini dibuat bertujuan untuk membuat animasi Objek, presentasi, komersial, game dan dukungan aplikasi lainnya, pembuatan film animasi yang memungkinkan pemirsa untuk berinteraksi dengan konten bergerak yang dapat memperbesar dan memperkecil pada kanvas besar dengan mengisinya melalui foto, video, dan teks. *Prezi* sangat populer untuk digunakan sebagai pembuat materi presentasi. Tidak seperti Microsoft Office Power Point yang tidak memerlukan koneksi jaringan internet, software *Prezi* membutuhkan satu atau lebih pengguna untuk terhubung ke jaringan internet. Untuk menggunakan *Prezi*, buka halaman *Prezi* dan masuk dengan nama pengguna dan kata sandi Anda.

Rodhi (2014,hlm. 2) menyatakan dalam jurnalnya “(Program ini menggunakan Zooming User Interface (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi”. Wulandari didalam jurnalnya (2014,hlm. 2) telah membuktikan manfaat media pembelajaran aplikasi prezi adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan multimedia Prezi dalam pembelajaran akuntansi dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai materi mengidentifikasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap karena multimedia Prezi 13 dapat sekaligus menyajikan garis besar pembelajaran penyusutan aktiva tetap sekaligus detailnya secara bergantian sehingga banyak materi yang dapat dilihat secara bersamaan atau utuh.
- 2) Tampilan Prezi yang dapat memperbesar atau menonjolkan bagian tertentu yang sedang dibahas atau dibicarakan menjadikan fokus perhatian peserta didik tertuju pada aspek yang ditonjolkan, namun dengan tetap melihat aspek lain yang tetap tercantum dalam Prezi.
- 3) Kemudahannya dalam menyisipkan gambar, foto, ataupun video kedalam slide juga menunjang kemudahan dalam menyusun slide presentasi.

Dari pengertian teori tersebut dapat kita simpulkan bahwa prezi memiliki keunggulan seperti Zooming User Interface, Background yang bisa kita pilih dengan menari dan efek animasi yang begitu menarik yang akan membuat siswa dapat secara aktif dalam proses pembelajaran

d. Fungsi Media Pembelajaran Aplikasi *Prezi*

Adapun fungsi media pembelajaran aplikasi *prezi* menurut Dzulhijjah (2015 : 9) :

- a. *Prezi* mempermudah siswa memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena media *Prezi* dapat menyajikan materi secara keseluruhan maupun secara detail sehingga materi dapat dilihat secara bersamaan atau utuh.
- b. Penyajian yang utuh dalam satu layar menjadikan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang disampaikan sebelumnya.
- c. Media *Prezi* disajikan pada kanvas sehingga memudahkan penyaji untuk menggabungkan teks, gambar serta video animasi.
- d. Item-item diatas kanvas tersebut dapat disisipkan, diperbesar ataupun diperkecil sehingga terlihat lebih menarik, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Dari penjelasan diatas media *prezi* berfungsi untuk melakukan langkah-langkah yang bertujuan meningkatkan penggunaan media *prezi*.

e. Ciri-ciri Media Pembelajaran Aplikasi *Prezi*

Ciri-ciri media pembelajaran aplikasi *prezi* menurut Rusyfian (2016 : 6-8) :

- 1) Untuk menggunakan *prezi*, kita sebagai user harus memiliki akun *prezi* terlebih dahulu.
- 2) *Prezi* digunakan dan dibuat dalam keadaan online (menggunakan internet).
- 3) *Prezi* memiliki berbagai macam lisensi tema yang lebih bervariasi.
- 4) Digunakan dalam bentuk slide juga, namun diatas kanvas virtual.

- 5) Programnya dilengkapi dengan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan user untuk bisa memperbesar dan memperkecil layar presentasi.
- 6) Untuk penggunaan *prezi* dalam jangka waktu lama harus bayar, sedangkan untuk versi publik dibatasi penggunaannya selama 30 hari.
- 7) *Prezi* lebih mudah digunakan.
- 8) Proses instalasi harus *online*.
- 9) Data editing disimpan di web. Dari penjelasan diatas *prezi* memiliki ciri-ciri yang akan menjadi penjelasan bahwa *prezi* memiliki karakteristik yang bisa diketahui.

f. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Prezi*

Aplikasi *Prezi* digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran. Selain itu aplikasi *Prezi* pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai sebuah aplikasi yang dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki aplikasi *Prezi* yaitu:

- 1) Kelebihan *Prezi*
 - a) tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan *Power Point* dan tampilan dari *template*.
 - b) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara online.
 - c) Menggunakan metode ZUI (*Zooming User Interface*), metode ini membuat presentasi semakin menarik.

- d) Penggunaannya juga sangat mudah, karena toolbar yang tidak banyak.
- e) Di akun *Prezi* kamu bisa berbagi hasil presentasi yang telah kamu buat.
- f) Lebih simple dalam hal pembuatan animasi.
- g) Memberikan fasilitas untuk memasukkan gambar, video, beberapa shapes dan ilustrasi seperti diagram.

b. Kekurangan *Prezi*

- c. *Prezi* sulit memasukkan symbol Matematika.
- d. Proses instalasi *Prezi* membutuhkan koneksi internet (secara online).
- e. Untuk menggunakan *Prezi*, *User* harus memiliki akun sendiri.
- f. *Prezi* jika ingin digunakan dalam jangka waktu yang lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.

g. Manfaat Aplikasi *Prezi*

Aplikasi *Prezi* digunakan untuk peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran. Proses pembelajaran sangat perlu di perhatikan khususnya media pembelajaran yang digunakan, sesuai dengan masa sekarang yang menggunakan berbagai kemajuan teknologi sebagai penarik minat peserta didik memahami pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu harus di perhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran. Adapun manfaat yang dimiliki aplikasi *Prezi* yaitu:

1) Pendidikan

- a) membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dari informatif.

- b) meningkatkan kualitas belajar
- c) pembelajaran menggunakan prezi lebih baik dari pada hanya menerangkan tanpa menggunakan media apapun
- d) Dengan pembelajaran menggunakan prezi siswa akan lebih tertarik terhadap pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berkualitas.
- e) materi juga akan lebih tersusun secara sistematis, sehingga mempermudah guru pada saat menjelaskan materi.

2) .Visualisasi Informasi.

Arsitek dan ahli desain visual menggunakan *Prezi* untuk mempertunjukkan hasil karya mereka, dan sebagai alat yang berguna dan memvisualisasikan ide desain mereka. Media pembelajaran menggunakan aplikasi prezi untuk membantu pembaca menjelajah informasi yang bersifat audio visual.

3) .Bisnis dan Konferensi

Prezi sering digunakan sebagai alternatif terhadap penggunaan slide shows *Prezi* telah digunakan oleh sejumlah pemimpin bisnis dan politik untuk berbagi dan mengeksplorasi ide ide mereka. Saat ini forum ekonomi dunia(*The World Economic Forum*) menggunakan *Prezi* sebagai bagian dari strategi presentasi virtual dan strategi media mereka.

h. . Langkah- Langkah Menggunakan *Prezi*

Menurut Rusfian dalam jurnal B Heriyanto .(2018) langkah-langkah dalam menggunakan Media Presentase prezi adalah sebagai berikut:

1) Memilih Template

- a) Masuklah kembali ke lamprezi.com lakukan sig in.setelah berhasil melakukan sig in akan tampak layar tampilan baru. Pilihlah new prez(kotak pertama).
- b) *Prezi* akan memberikan template pilihan yang lumayan beragam untuk pemula dan gratis. Pilih dengan mengklik salah satu tempalte kemudian klik user template.
- c) Selanjutnya kita dapat memulai mengisinya dengan materi sesuai dengan yang diinginkan. Untuk memulainya, kita dapat mengawali dengan slide pertama (ada di sebelah kiri yang berurutan dari atas kebawah).

2). Mengisi Materi

- a) Ketiklah judul materi yang disajikan pada kolom "*Click to add Title*"
- b) Langkah berikutnya adalah membuat materi di slide kedua seperti tampak pada gambar diatas . jika kita ingin menyisipkan gambar, maka klik insert dan klik image.jika anda menginginkan gambar yang sesuai dengan materi kita dapat memilihnya melalui file di komputer kita atau dapat langsung mengambilnya dari google. Karena laman ini bersifat online jadi gambar bisa langsung diambil dari google, setelah kita temukan yang sesuai gambar tersebut dapat didraq (dipindahkan dengan menggeser gambar tersebut ke slide).
- c) Penyimpanan pada laman ini secara otomatis, jadi tidak perlu khawatir slide yang sedang kita kerjakan hilang.

- d) Jika pada salah satu slide ingin menyisipkan film atau video mengklik insert dan pilihlah video from youtube, maka akan tampil kotak kemudian diminta memasukkan kode link *youtube*.

3). Menyisipkan *Shape*

- a) Jika kita ingin menyisipkan shape atau simbol lain dapat juga kita mengklik insert dan pilihlah *shape*, muncul berbagai pilihan di sebelah kanan pada layar komputer.
- b) mengganti *background*
- c) jika kita ingin mengganti background, kita dapat klik customize dan akan muncul berbagai pilihan warna yang dapat kita pilih.

4. Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Menurut Ahmad Susanto dalam jurnal Tria Anggrelia (2021) pemahaman merupakan kemampuan peserta didik untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang telah diajarkan. Selain itu pemahaman juga dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya. Beberapa kategori peserta didik dikatakan paham terhadap sesuatu materi pelajaran misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan suatu susunan kalimatnya sendiri dan peserta didik dapat memberikan gambaran atau contoh dari materi yang telah mereka dipelajari. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan suatu kemampuan peserta didik untuk menjelaskan serta

menguraikan kembali dalam bentuk lisan maupun tulisan dari materi yang telah dipelajarinya dan menggunakan bahasanya sendiri.

Definisi dari pemahaman konsep (Conceptual understanding) menurut Kilpatrick, Swafford & Findell dalam jurnal Melinda Rismawati, dan Anita Sri Rejeki Hutagaol (2018) adalah sebagai kemampuan siswa untuk memahami konsep, operasi dan relasi yang ada dalam matematika. Seseorang yang memiliki pemahaman konsep akan mampu mengkonstruksi makna yang diperoleh dari pesan-pesan yang timbul selama proses pembelajaran baik melalui komunikasi lisan maupun tulis.

Menurut Sanjaya dalam jurnal Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana dkk (2021) berpendapat bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak hanya mengetahui saja tetap juga mampu menerangkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dan dipahami. Hal ini diharapkan siswa dapat memahami konsep tematik

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan hasil proses belajar mengajar yang ditandai kemampuan menjelaskan atau mendefinisikan suatu informasi dengan kata-kata sendiri, selain itu pemahaman konsep merupakan cara seseorang dalam menerangkan dan menginterpretasikan suatu pengetahuan yang didapat. Pemahaman bukan hanya sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang telah dipelajari

b. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar banyak jenisnya, akan tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu (Syaiful Bahri Djamarah 2010 : 41).

1) Faktor-faktor intern Faktor-faktor yang dibahas dalam faktor intern ini ada tiga faktor, yaitu:

a) Faktor Jasmaniah

Sehat berarti dalam keadaan baik dan bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu mejadi kurang bersemangat dan adanya gangguan-gangguan lainnya.

b) Faktor Psikologis

1. **Inteligensi** Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar seseorang. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat inteligensi tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah. Namun demikian, walaupun siswa mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi belum tentu berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan inteligensi ini merupakan salah satu faktor diantara faktor yang lainnya.

2. Perhatian Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Dan agar siswa dapat belajar dengan baik, maka usahakanlah bahan pelajaran tersebut selalu menarik perhatian.
3. Minat Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan yang pelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka proses belajar mengajar tersebut tidak akan dapat berjalan dengan baik dan pemahaman siswa terhadap pelajaran tersebut tidak akan dapat tercapai. Karena bahan pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah untuk di pelajari dan siswa pun akan menjadi paham.
4. Bakat Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar. Dan jelaslah bahwa bakat tersebut mempengaruhi belajar seseorang.
5. Motif Dalam proses belajar mengajar, haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang menunjang belajar.
6. Kematangan Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Dengan kata lain, anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar dan belajarnya akan lebih berhasil jika anak telah siap (matang).

7. Kesiapan Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesiapan ini juga perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada diri seseorang itu dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dari lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membandingkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk melakukan sesuatu itu akan menjadi hilang.

2) Faktor – faktor Ekstern Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu :

1. Faktor Keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa:

- a) Cara orang tua mendidik
- b) Relasi antara anggota keluarga
- c) Suasana rumah tangga
- d) Keadaan ekonomi keluarga
- e) Pengertian orang tua
- f) Latar belakang kebudayaan

2. Faktor Sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar diantaranya mencakup:

- a) Metode mengajar
- b) Kurikulum
- c) Relasi antara guru dengan siswa
- d) Relasi siswa dengan siswa
- e) Disiplin sekolah
- f) Waktu sekolah
- g) Standar pelajaran
- h) Keadaan gedung
- i) Metode belajar
- j) Perkerjaan rumah (PR)

3. Faktor Masyarakat

Masyarakat juga merupakan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Adapun pengaruh lingkungan masyarakat tersebut adalah :

- a) Kegiatan siswa dalam masyarakat
- b) Media massa
- c) Teman bergaul
- d) Bentuk kehidupan masyarakat

5. Pembelajaran Tematik

A. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik

dan bermakna (Majid 2014 : 87). Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Sholehah (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu. Sumber lain yang ditemukan mengatakan bahwa pelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna.(Pebriana dkk : 2017).

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan pembelajaran tematik menurut pendapat Majid (2014: 87-88) meliputi :

1) Landasan filosofis

Dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan humanism. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suara yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experience*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Manusia mengkonstruksi

pengetahuan melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat di transfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh objek masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang mudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Aliran humanism melihat siswa dari segi keunikan kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

2) Landasan psikologis

Pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan siswa dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

3) Landasan yudiris

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yudiris tersebut adalah UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap siswa pada satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai bakat, minat, dan kemampuan (Bab V Pasal 1-b). Menurut PP Nomor 32 Tahun 2013 Sebagai perubahan PP No 19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan. Diatur dalam PERMENDIKBUD Nomor 65 Tahun 2013 tentang “Standart Proses Pendidikan

Dasar dan Menengah” yang menyatakan bahwa karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDL/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

c. Ruang Lingkup Tematik

Untuk ruang lingkungannya meliputi semua kompetensi dasar dari semua matapelajaran kecuali agama. Matapelajaran alam hal ini, misalnya : Bahasa Indonesia, PPKN, Matematika, IPA, IPS, PJOK, serta Seni Budaya dan Prakarya yang di padukan dalam satu tema. Fungsinya sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memandukan beberapa matapeajaran sekaligus. Perpaduan antar matapelajaran yang selanjutnya di sebut sebagai pembelajaran tematik mengandung tema, subtema, dn pembelajaran. Lubis dan Azizan (2020) menyebutkan bahwa untuk meningkatkan *softskill* dan *hardskill* siswa, maka perlu adanya penanaman kopetensi yang di kaitkan dalam kehidupan sehari-hari yang sudah terangkum dlam pembelajaran tematik.

d. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat membantu siswa dalam membentuk kebulatan pengetahuan sehingga penguasaan konsep menjadi lebih baik. Siswa dapat membangun keterkaiatan antara pengetahuan dan pengalam secara lebih komprehensif. Sementara itu, dari sisi waktu bagi guru, jauh lebih hemat. Hal in I karna matapelajaran yang di sajikan secara terpadu dpat di persiapkan sekaligus diberikan dalam waktu yang relative lebih efektif.

Selanjutnya mengurangi atau menghulangkan terjadinya tumpang tindih pada materi, memudahkan untuk melihat hubungan yang bermakna, maupun memudahkan untuk memahami materi secara utuh. Pembelajaran tematik juga menyediakan keluasan pelaksanaan kurikulum dan memberikan tawaran kepada siswa sehingga muncul dinamika yang dinamis ketika pembelajaran berlangsung . Permendikbud RI Nomor 24 Tahun 2016 yang mengatur tentang kurikulum 2013 , membagi kompetensi sikap . spiritual dan sikap social. Setiap guru hendaknya bisa memberikan penilaian secara objektif menggunakan instrumen penilaian yang tepat.

Lebih mendalamnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan membuat siswa menjadi lebih bergairah belajar. Poin penting adalah siswa dapat memperoleh pengetahuan baru dan pengalaman baru. Jadi , pembelajaran tematik sangat penting diintegrasikan sehingga siswa nantinya memiliki kompetensi yang berupa sikap , pengetahuan , dan keterampilan .

e. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik Pembelajaran Tematik Pembelajaran tematik memiliki karakteristik, yang berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, mengembangkan keterampilan sosial, serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan. Selanjutnya dalam implementasinya memiliki keunggulan , sebagai berikut :

1. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia SD ;
2. Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran bertolak dari minat dan kebutuhan siswa ;
3. Kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama ;
4. Memberi penekanan pada keterampilan berpikir siswa ;
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya ;
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pada dasarnya yang mencirikan suatu pembelajaran tematik adalah lebih luweas. Artinya, dapat dikaitkan dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Selain itu, juga holistik, bermakna, otentif, dan aktif. Ciri yang menekankan pada keaktifan siswa menjadikan siswa akan memperoleh pengalaman langsung, kemudian mendapatkan keterampilan secara utuh, dan mampu mendapatkan pengetahuan secara mandiri.

f. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema ini akan diperbolehkan beberapa manfaat, yaitu:

- a) Dapat mengurangi *overlapping* antara bebagi mata pelajaran, karena matapelajaran disajikan dalam satu unit.

- b) Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- c) Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- d) Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan pengamanaan anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapatkan pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.
- e) Keterkaitan anantara satu mata pelajaran dengan yang lainnya akan menggunakan konsep yang telah dikuasai anak didik karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

Pembelajaran tematik selain mempunyai keunggulan-keunggulan juga mengandung kelemahan-kelemahan. Kelemahan yang menyolek dalam pembelajaran tematik antara lain :

- a) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan dari sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- b) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.

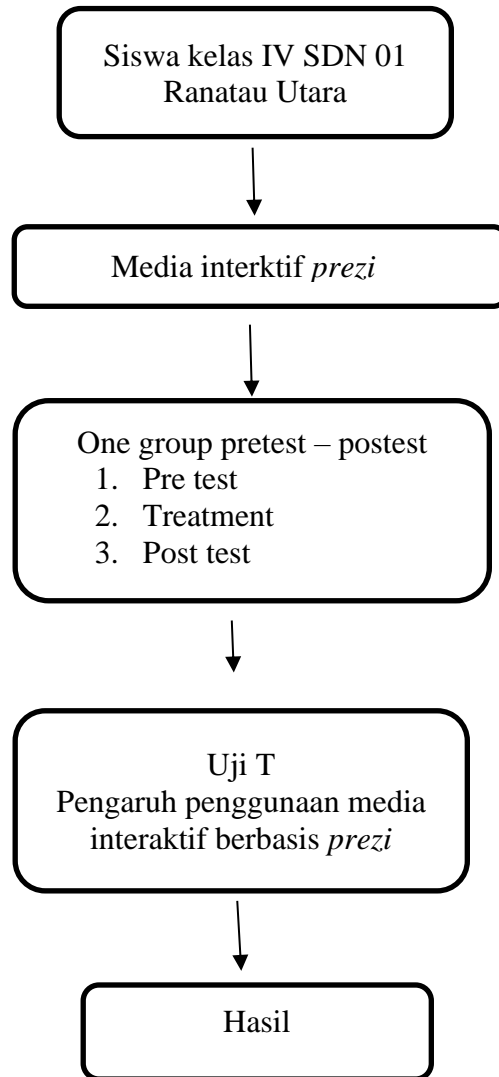
- c) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana, dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik.

B. Kerangka Konseptual

Pemilihan media dalam pembelajaran sangat mempengaruhi pemahaman belajar siswa sekolah dasar, dan penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi, sangat perlu di perhatikan dan diterapkan. Pemanfaatan aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran presentasi dapat mengubah pemikiran siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Penggunaan media interaktif *prezi* akan memberikan pengaruh dalam pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik dapat menjadikan siswa aktif, menyenangkan, mengasah daya ingat siswa, dan juga dapat berfikir secara kritis, serta juga dapat meningkatkan antusias terhadap pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Oleh karena itu, perlu adanya perubahan pola pikir bagi siswa agar mereka tertarik belajar melalui penguasaan di bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya aplikasi *Prezi* yaitu presentasi *online* masa kini untuk keberlangsungan dunia pendidikan modern saat ini.



Gambar 2.1 Kerangka Konsep

C. Hipotesis Penelitian

Pada bagian ini mengajukan hipotesis atau jawaban seentara yang selanjutnya menjadi acuan dalam penelitian. Adapun hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Adanya pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* terhadap Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Ranatau Utara

Ha : “Ada pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* pada Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Ranatau Utara ”.

Ho : “Tidak Ada pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* pada Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Ranatau Utara ”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Untuk mendapatkan data dan informasi yang di butuhkan dalam penelitian ini, maka peneliti mengambil lokasi penelitian di SDN 01 Rantau utara yang berada di Jln Ahmad Yani Rantau Prapat Kec.Rantau Utara. Kab,Labuhanbatu. Adapun penentuan lokasi ini di dasarkan atas beberapa pertimbangan dan lokasi ini dipilih peneliti dikarenakan belum pernah di lakukan penelitian sesuai dengan judul ini dan peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi ini.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah bulan Februari 2022 sampai September 2022, sesuai dengan rincian seperti tersedia pada tabel brikut :

Tabel 3.1 Waktu penelitian

	Kegiatan	Bulan									
		Mar	Apr	Jul	Sept	Okt	Nov	Feb	Mar	Apr	Mai
1	Observasi awal	■									
2	Penyusunan proposal	■	■								
3	Bimbingan proposal			■							
4	Acc Proposal				■						
5	Seminar Proposal				■						
6	Penelitian					■					
7	Penyusunan Skripsi						■				
8	Bimbingan Skripsi							■	■		
9	Acc Skripsi									■	
10	Sidang Meja Hijau										■

B. Populasi dan sampel

1. Populasi

Pada saat merumuskan masalah seseorang peneliti sudah harus mengkaji populasi penelitiannya, apakah masalah itu meliputi seluruh manusia, benda, peristiwa atau hanya terbatas pada kelompok yang lebih khusus lagi. Penelitian ilmiah boleh dikatakan hampir selalu dilakukan sebagian saja. Ini tidak mutlak sebab tergantung pada kemampuan si peneliti. Bila si peneliti mampu memiliki seluruh populasi yang ditentukan baik sekali, sebab besar kemungkinan hasilnya akan mendekati kebenaran. Tetapi apakah bila objek penelitian itu terasa terlalu berat untuk diteliti maka ada kalanya populasi itu perlu dibatasi.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas IV A yang berjumlah 20 siswa dan Kelas IV B yang berjumlah 25 siswa SDN 01 Rantau Utara yang terdiri 2 kelas dengan jumlah keseluruhan 45 orang.

2. Sampel

Menurut Sugiono (2016:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil sebagian dari populasi.

Dengan pernyataan diatas maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A SDN 01 Rantau Utara dengan jumlah siswa 20 orang

Tabel 3.2 Data Siswa

No	Siswa	Jumlah
1	Laki-laki	9
2	Perempuan	11
Jumlah Populasi		20

C. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awaltes akhir kelompok tunggal). Arikunto (2010:124) mengatakan, bahwa *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes

akhir (*posttest*). Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *prezi* pada pembelajaran tematik sebelum dan sesudah di berikan perlakuan.

Tabel 3.3 One Group Pretest-Posttest

Pretest	Treatment	Posttest
O	X	O

Keterangan:

X = Pemberian perlakuan (*treatment*)

O = Observasi setelah *treatment*

Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan kompetensi belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotorik dengan menggunakan desain *one-shot case study*.

D. Variabel Penelitian

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh teka teki silang sebagai media untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas III . Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang lain . Sedangkan menurut Kerlinge dalam Sugiono (2016 : 26) menyatakan bahwa variabel itu merupakan

suatu yang bervariasi . Selanjutnya Kidder dalam Sugiono (2016 : 26) menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya .

Dengan demikian, dalam penelitian ini memiliki dua variable, yaitu :

Variabel X : Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *prezi*

Variable Y : Pada pemahaman pembelajaran tematik tema 1 kelas IV SDN 01 Rantau Utara

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat dirumuskan disini bahwa variabel penelitian adalah salah satu atribut atau sifat atau juga nilai dari orang, objek dan juga kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di teliti dan ditarik kesimpulan.

Oleh karena itu penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif yaitu suatu penelitian yang menjabarkan data dan memberikan data tentang pengaruh media pembelajaran interaktif *prezi* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas IV SDN 01 Rantau Utara dan kemudian mengambil kesimpulan dari hasil penjabaran data yang di peroleh.

E. Definisi Variabel Penelitian

Variabel X : Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *prezi*

“*Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet yang digunakan untuk mengeksplorasi berbagai ide melalui kanvas virtual yang dapat dibagi menjadi bingkai-bingkai yang lebih kecil.

Peneliti akan menampilkan materi tematik yang akan di sampaikan pada siswa menggunakan aplikasi *prezi*”

Variabel Y : Pada pemahaman pembelajaran tematik tema 1 kelas IV SDN 01 Rantau Utara

“Pemahaman merupakan kemampuan peserta didik untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang telah diajarkan. Sehingga pemahaman sangat di butuhkan dalam setiap pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang berfungsi sebagai alat bantu dalam menggumpulkan data yang di perlukan untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data Penelitian ini menggunakan Tes tertulis berupa esai dan menggunakan angket tanggapan siswa.

1. Tes Tertulis

Instrumen tes dalam penelitian ini berupa lembar soal guna mengungkapkan kemampuan pemahaman siswa . Tes yang diberikan kepada siswa sebanyak 10 butir soal berupa pilihan berganda . Tes ini dilaksanakan sesudah pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Prezi*. Untuk menjamin bahwa instrumen berupa tes pilihan beganda yang akan digunakan merupakan instrumen yang baik. Maka, tes disusun mengikuti langkah-langkah penyusunan soal. Langkah yang dimaksud adalah : 1. Penyusunan kisi-kisi, (2) uji coba instrumen (3) uji validitas dan reliabilitas.

Kisi-kisi disusun berdasarkan KI dan KD yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini disusun kisi-kisi instrumen tes untuk mengukur pemahaman siswa sebelum perlakuan diberikan dan kisi-kisi instrumen tes untuk mengukur pengetahuan belajar sesudah perlakuan diberikan.

Adapun kisi-kisi soal tes untuk melihat pemahaman siswa pada pembelajaran tematik tema 1 kelas IV SDN 01 Rantau Utara adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumental tes

Indikator pemahaman siswa	Nomor soal
Dapat melibat kan diri dalam pembelajaran	2,3
Memiliki pemahaman	1,4
Konsentrasi dan ketelitian	5,6,7,8,9,10

G. Tehnik Analisis Data

Setelah semua kegiatan dilakukan selesai, proses selanjutnya ialah “menganalisis data”. Analisis data adalah proses penyederhanaan dan penyajian data dengan mengelompokkannya sedemikian rupa sehingga lebih mudah dibaca. Tehnik analisis data kuantitatif.

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan SPSS 26 yaitu diantaranya sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Menurut Salim (2019:89) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Langkah yang harus

dilakukan agar instrumen memiliki validitas yang tinggi adalah dengan melakukan uji coba instrument. Teknik yang digunakan untuk uji validitas pada penelitian ini adalah teknik validitas *empiris*.

Menurut Arifin (2014:246) Teknik validitas *empiris* ini biasanya menggunakan teknik statistik, yaitu analisis korelasi. Hal ini disebabkan validitas *empiris* mencari hubungan antara skor tes dan suatu kriteria tertentu yang merupakan suatu tolak ukur di luar tes yang bersangkutan. Namun, kriteria itu harus relevan dengan apa yang akan diukur.

Adapun pengujian validitas ini menggunakan SPSS versi 26,0 *for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut (Wahyono dalam Ramadhani, 2021:138):

- a. Buka SPSS versi 26,0 *for windows*.
- b. Klik data *view* isikan data nilai.
- c. Buka variabel *view*, ketikkan "Total" pada *name* setelah data ke-20.
- d. Klik *analyze* → *correlate* → *bivariate*.
- e. Pindahkan semua soal 1-20 dan total ke kolom *variables*, pada *correlationcoefficient*, kemudian centang *pearson*
- f. Klik *ok*.

Kriteria Uji :

- 1) Apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tidak berkorelasi signifikan / tidakvalid.
- 2) Apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka data berkorelasi signifikan / valid.
- 3) Atau apabila kita menggunakan nilai Sig. (2-Tailed)
- 4) Apabila nilai Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ maka data berkorelasi

signifikan/ valid.

- 5) Apabila nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$ maka data tidak berkorelasi signifikan /tidak valid.

2. Uji Reabilitas

Menurut Sugiyono (2018:174) bahwa reliabilitas instrumen merupakan syarat sehingga dapat dipercaya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Reliabilitas Internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengujian saja. Adapun pengujian reliabilitas ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26,0 *for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut (Wahyono dalam Ramadhani, 2021:143)

- a. Buka SPSS versi 26,0 *for windows*.

Untuk pengujian validasi instrumen. Sebuah instrumen dapat dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut konsisten atau ajek dalam hasil ukurnya

- b. Klik data *view* isikan data.
- c. Klik *analyze* → *scale* → *reliability analysis*.
- d. Masukkan soal 1 sampai soal 20 ke kolom *items*.
- e. *ok*

Kriteria Uji :

- 1) Jika nilai $\alpha \leq 0,7$ artinya reliabilitas rendah dan item tidak reliabel.
- 2) Jika nilai $\alpha \geq 0,7$ artinya reliabilitas mencukupi.
- 3) Jika nilai $\alpha \geq 0,8$ artinya reliabilitas sangat tinggi.

- 4) Jika nilai $\alpha \geq 0,9$ artinya reliabilitas sempurna.
- 5) Semakin tinggi tingkat korelasi pada tes, semakin baik reliabilitas skala pengukuran.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak, dengan melakukan uji hipotesis maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini, penulis menggunakan *Paired sampel T-Test*. Menurut Ross & Willson dalam Ramadhani (2021:251) bahwa *Paired sampel T-Test* adalah suatu teknik pengujian hipotesis yang membandingkan rata-rata dua kelompok sampel yang berpasangan atau membandingkan rata-rata dari satu kelompok sampel.

Keterangan :

Ha : “Ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis prezi terhadap pemahaman pembelajaran tematik tema 1 kelas IV SDN 01 ranatau utara”

Ho : “Tidak Ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis prezi pada pemahaman pembelajaran tematik tema 1 kelas IV SDN 01 ranatau utara”

Selanjutnya menggunakan langkah-langkah pengujian SPSS menurut Zakiy (2021:128) untuk uji *Paired sampel T-Test* yaitu :

1. Aktifkan program SPSS versi 26,0 *for windows*, masuk ke layar utama SPSS.

2. Kemudian pilih *variabel view* lalu ketikkan nama variabel yang akan diolah, yaitu *Pre-test* dan *Post-test*.
3. Lalu masukkan data yang sudah diperoleh baik variabel *Pre-test* maupun
Post-test.
4. Klik *Analyze* kemudian pilih menu *Compare Means* lalu klik *Paired sampel T-Test*.
5. Setelah itu akan muncul kotak perintah *Paired sampel T-Test* lalu variabel *Pre-test* dimasukkan ke kolom Variabel 1 dan variabel *Post-test* dimasukkan ke kolom variabel 2.
6. Lalu klik Ok.

Kriteria uji pengambilan keputusan uji t :

- Nilai signifikasinya yaitu 5%
- Jika $\alpha \leq 0,05$ maka H_a diterima
- Jika $\alpha \geq 0,05$ maka H_a ditolak

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Rantau Utara , Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara pada siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis *prezi* pada pemahaman pembelajaran tematik tema 1 pada siswa kelas IV SDN 01 Rantau Utara. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media interaktif *prezi* terhadap pemahaman siswa .

Data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil *pre-test* dan *post- test* siswa yang diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan lembar *pre-test* kepada siswa yang akan diuji. Kemudian, setelah mendapat hasil dari *pre-test*, lalu peneliti memberikan *treatment*/perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan media interaktif *prezi* . Setelah itu diakhir pembelajaran, peneliti memberikan lembar *post-test* untuk mengetahui sejauh mana keterampilan pemahaman siswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar tes. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validitas instrument terlebih dahulu yang di uji di SDN 05 Ranatau Utara pada siswa kelas IV . Setelah melakukan uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji *reliabilitas*, dan kemudian uji hipotesis. Berdasarkan pemahaman diatas maka hasil dari validitas adalah:

a. Uji Validitas

Perolehan dari uji validitas yang berjumlah 20 butir soal pilihan berganda dalam lembar tes. Lembar tes ini telah diujikan kepada 25 siswa kelas IV B di SDN 01 Rantau Utara. Kemudian adapun hasil uji validitas yang dilakukan berdasarkan hasil *output* uji validitas tersebut, dapat dilihat bahwa ada 11 soal yang valid, sedangkan 9 soal tidak valid. Selanjutnya peneliti memilih 10 soal yang valid untuk menjadi soal dalam instrument penelitian.

Tabel 4.1.

Hasil Validitas Test

No	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0,396	0,413	Valid
2	0,396	0,586	Valid
3	0,396	0,306	Tidak Valid
4	0,396	0,344	Tidak Valid
5	0,396	0,555	Valid
6	0,396	0,242	Tidak Valid
7	0,396	0,594	Valid
8	0,396	0,052	Tidak Valid
9	0,396	0,440	Valid
10	0,396	0,302	Tidak Valid
11	0,396	0,557	Valid
12	0,396	0,242	Tidak Valid
13	0,396	0,192	Tidak Valid
14	0,396	0,409	Valid
15	0,396	0,143	Tidak Valid
16	0,396	0,562	Valid
17	0,396	0,010	Tidak Valid
18	0,396	0,557	Valid
19	0,396	0,658	Valid
20	0,396	0,077	Tidak Valid

Berdasarkan data pada tabel 4.1., didapatkan hasil berupa 10 (sepuluh) soal dinyatakan valid karena memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu soal nomor 1, 2, 5, 7, 9, 11, 14, 16, 18, dan 19. Sedangkan 10 (sepuluh) soal lainnya invalid atau tidak valid karena memperoleh hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$, yaitu soal nomor 3, 4, 6, 8, 10, 12, 13, 15, 17, dan 20.

a. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka sebanyak 10 butir soal yang akan dilakukan pada penelitian ini. Adapun hasil uji reliabilitas soal yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2.

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.761	10

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cornbach Alphanya $> 0,6$. Soal yang digunakan pada uji reliabilias ini ialah 10 (sepuluh) soal yang telah dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas pada tabel 4.2 menunjukkan nilai Cornbach's Alphanya 0,761 sehingga 10 (sepuluh) item tersebut dapat dikatakan valid dan reliabel.

a. Hasil Pre-test dan Post-test

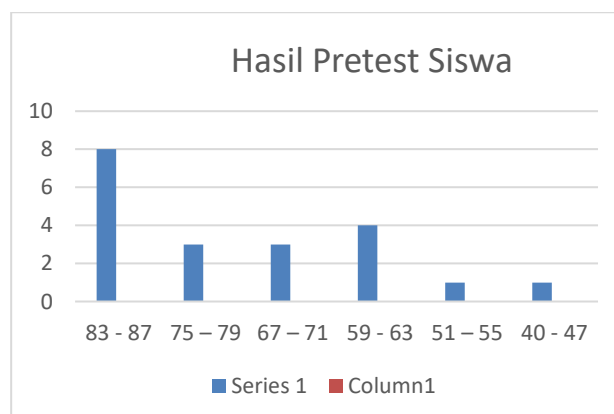
a. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Prezzi (Pre-test)

Pre-test merupakan tes awal yang diberikan sebelum adanya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media prezzi. Pre-test ini ditujukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas IV SDN 01 Rantau Utara yang berjumlah 20 orang sebelum menggunakan media prezzi dalam pembelajaran. Rata – rata nilai pada tahap pre-test ialah 71,3. Adapun persentase hasil belajar siswa pada tahap pretest ini dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3
 Persentase Hasil Pre-Test Siswa

No	Nilai Pre-Test	Frekuensi	Persentase
1	83 - 87	8	40%
2	75 - 79	3	15%
3	67 - 71	3	15%
4	59 - 63	4	20%
5	51 - 55	1	5%
6	40 - 47	1	5%
Jumlah		20	100%

Pada tabel 4.3 dapat dilihat kondisi awal hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Adapun data yang didapatkan ialah seluruh siswa belum memenuhi syarat ketuntasan, yaitu sebanyak 1 orang mendapatkan nilai dengan rentang 40 - 47, 1 orang mendapat nilai 51 - 55 , 4 orang mendapat nilai 59 - 63 , 3 orang mendapatkan 67 - 71 ,3orang mendapatkan 75 - 79 , 8 orang mendapat nilai 83 -87. Frekuensi terbanyak berada pada rentang kelas 83 - 37 , yaitu 40%. Grafik dari penyajian data tabel 4.2. dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1. Grafik Hasil Pre-Test

b. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Prezzi (Post-Test)

Post-test merupakan tes akhir yang diberikan setelah adanya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media prezzi. Post-test ini ditujukan untuk mengetahui kemampuan siswa kelas IV SDN 01 Rantau Utara yang berjumlah 25 orang setelah menggunakan media prezzi dalam pembelajaran.

Didapatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Rantau Utara setelah menggunakan media prezzi dalam pembelajaran memiliki nilai terendah 85 dan tertinggi 90. Rata – rata nilai pada tahap post-test ini ialah 88,7. Adapun persentase hasil belajar siswa pada tahap pretest ini dapat dilihat pada tabel 4.4.

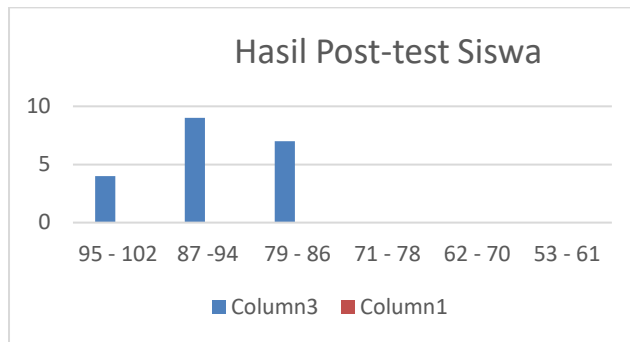
Tabel 4.4

Persentase Hasil Post-Test Siswa

No	Nilai Post-Test	Frekuensi	Persentase
1	95 - 102	4	20%
2	87 - 94	9	45%
3	79 – 86	7	35%
4	71 - 78	0	0%
5	62 - 70	0	0%
6	53 - 61	0	0%
Jumlah		20	100%

Pada tabel 4.4 dapat dilihat hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media prezzi. Adapun data yang didapatkan ialah sebanyak 7 orang mendapatkan nilai dengan rentang 79 - 86, 9 orang mendapat nilai 87-94, dan 4 orang mendapat

nilai 95 – 102 . Frekuensi terbanyak berada pada rentang kelas 87 - 94, yaitu 45%. Grafik dari penyajian data tabel 4.6. dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2. Grafik Hasil Post-Test

b. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan analisis uji T (*T-Test*), yaitu *Paired sampel T-Test*. Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS versi 26,0. Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.5

Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			

Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-17.400	9.539	2.133	-21.864	-12.936	-8.158	20	.000
--------	-------------------------------	---------	-------	-------	---------	---------	--------	----	------

Berdasarkan tabel uji hipotesis diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana $0,000 < 0,05$. Sehingga melalui uji hipotesis ini ditemukan bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis prezi pada pemahaman pembelajaran tematik tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman pembelajaran tematik siswa pada tema 1 sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis prezi di kelas IV SDN 01 Rantau Utara. Penelitian ini menggunakan 1 kelas yang berjumlah 20 siswa. Penelitian diawali dengan menguji validitas dan reliabilitas instrumen test. Uji ini dimaksudkan agar instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data. Soal yang diujikan berupa soal pilihan berganda dengan jumlah 20 soal. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 10 dari 20 soal dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan 10 item soal tersebut valid dan reliabel sehingga dapat digunakan sebagai instrumen tes untuk pre-test dan post-test siswa.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (pre-test) untuk melihat pemahaman awal siswa dan siswa diberikan tes akhir (post-test) setelah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis prezi untuk melihat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis prezi pada pemahaman tematik siswa.

Didapatkan hasil berupa pada pre-test nilai terendah berada pada nilai 40 dan tertinggi pada nilai 80 . Sedangkan pada post-test nilai terendah berada pada nilai 80 dan tertinggi pada nilai 95. Dari segi nilai terendah dan tertinggi terlihat bahwa adanya peningkatan pemahaman setelah menggunakan media prezi. Adapun peningkatan juga terlihat pada nilai rata – rata yang diperoleh, nilai rata – rata pada pretest ialah 71,3 dan pada post-test ialah 88,7. Peningkatan hasil pemahaman siswa ini didukung dengan uji hipotesis yang menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media interaktif berbasis prezi pada pemahaman pembelajaran tematik tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara.

Adanya pengaruh dari penerapan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis prezi juga ditemukan oleh Solikhatun, (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Perbedaan Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi Dan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Korespondensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Di Smk Negeri 1 Bantul”, penelitian dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen 1 dengan menggunakan media prezi dan eksperimen 2 dengan media *powerpoint*, hasil menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media prezi memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi prezi. Hal tersebut berdasarkan nilai $t_{hitung} = 1,942$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,669$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Hasil tersebut dikarenakan adanya ketertarikan siswa terhadap media prezi sehingga siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Penelitian lainnya oleh Syamsuriyawati dan Nirfayanti, (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Prezi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Ruang”, menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi setelah diberikan pembelajaran menggunakan media prezi. Hasil pre-test terendah pada nilai 60 dan tertinggi 85 dengan rata – rata 73,21. Sedangkan hasil post-test, nilai terendah 67 dan tertinggi 95 dengan nilai rata - rata 77,72.

Penelitian pendukung lainnya oleh Chaerunnisa, (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Tangerang Selatan”, yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media prezi yang terlihat pada perbedaan rata – rata hasil belajar siswa yang menggunakan media prezi bernilai 92,78 dan rata – rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media prezi bernilai 72,50. Dengan selisih kenaikan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol sebesar 20,28.

Adapun yang mempengaruhi hasil belajar setelah menggunakan media prezi diungkapkan oleh Astri, (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi”, yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran prezi dapat meningkatkan minat belajar siswa karena prezi merupakan media yang dapat menggunakan audio visual, yang mana penyerapannya dapat melalui

pandangan dan pendengaran, sehingga siswa akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan baik. Prezi merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet yang juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide diatas kanvas virtual. Prezi menjadi unggul karena program ini memiliki fitur Zomming User Interface (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi.

Media interaktif berbasis prezi memiliki banyak kelebihan, kelebihan media prezi diungkapkan oleh Sari (2013) dalam Astri, (2021), kelebihan dari multimedia prezi adalah tampilan dapat diperbesar dan diperkecil, memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berkreasi, dapat menentukan urutan – urutan yang ingin ditampilkan dan dapat menggabungkan beberapa media gambar, teks, audio dan visual dalam satu paket digital.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *prezi* memberikan pengaruh pada pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik tema 1 kelas IV SDN Rantau Utara. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis berupa nilai sig (2-tailed) yang diperoleh ialah ,000. Nilai ini lebih kecil daripada 0,05 sehingga H_0 diterima.
2. Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Prezi* pada pembelajaran Tematik tema 1 kelas IV SDN Rantau Utara terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil pada pre-test menunjukkan nilai terendah bernilai 40 dan tertinggi 80 dengan nilai rata – rata pre-test bernilai 71,3. Sedangkan pada post-test, nilai terendah bernilai 80 dan tertinggi 95 dengan nilai rata – rata post-test bernilai 88,7.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan peneliti berdasarkan pada hasil penelitian ini, sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Salah satunya yakni dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* dikarenakan media pembelajaran *prezi* efektif digunakan pada proses pembelajaran guna meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

2. Pihak sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana pendukung guna menunjang penggunaan media pembelajaran prezi.
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya dapat meminimalisir kelemahan media pembelajaran prezi seperti mencatat poin-poin penting dari materi yang akan dimasukkan dalam prezi sehingga tidak terlalu banyak teks didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, dkk, (2020). *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual*. Jurnal Inovasi Penelitian. 7. 1298-1299. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/242>
- Anggelia, Tria (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Sakuberbasis Lkpd Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pembelajaran Tematik Tema 8*. Skripsi. 29-30. <http://repository.radenintan.ac.id/16428/1/COVER%2C%20BAB%201%2C%20BAB%202%2C%20DAPUS.pdf>
- Astri, M.D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi. *Jurnal Handayani*. 12 (2): 17-25.
- Chaerunnisa, M.D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Tangerang Selatan. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/46296>
- Fatmawati, Endang dkk. (2022) “*Pembelajaran Tematik*.” Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Husein, Hamdan. (2021) “*Media Pembelajaran Digital*.” Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ilda Annisa, (2020). “*Pengembangan Media Pembelajaran Prezi (The Zooming Presentation) Pada Materi Kultur Jaringan Tanaman Anggrek Hitam Kelas XI IPA Di SMA Dumai*.” Skripsi. 15-16. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/9251>
- Jefvi Juliarsih, (2021). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu*.” Skripsi. 20-23.
- Lestari, Novia (2020) “*Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.” Klaten : Penerbit Lakeisha.
- Maulana, Nashran (2020) “*Media Pembelajaran Tematik SD/mi*”. Jakarta : Kencana A
- Melinda, Sri (2018) “*Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Pgsd Stkip Persada Khatulistiwa Sintang*”. Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa. 94 . <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/17/13#>
- Neo Vidiasti, (2019). “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Kelas XI Di SMAN 1 Paket*.” Jurnal Pendidikan Informasi. 88-94. <http://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/760>
- Prastowo, Andi (2019) “*Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*.” Jakarta : Penerbit Kencana
- Siahaya, Agusthina. (2021) “*Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter*.” Jawa Barat : Penerbit Adab.
- Solikhatun, I. (2018). *Perbedaan Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi Dan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Korespondensi Terhadap Hasil*

Belajar Siswa Kelas X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Di Smk Negeri 1 Bantul. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
http://eprints.uny.ac.id/65737/1/40.%20SKRIPSI_ISNA%20SHOLIKHATUN_14802241006.pdf

Nirfayanti dan Syamsuriyawati. (2019). Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Prezi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.* 7 (2): 87 – 96.

Wibawanto, Wandah. (2017). “*Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.*” Jawa Timur : Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Yaumi, Muhammad. (2018) “*Media dan Teknologi Pembelajaran.*” Jakarta : Prenadamedia Group

LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 01 Rantau Utara
Kelas/Semester	: IV/1
Tema/Sub tema	: Indahnya Kebersamaan/Keberagaman Budaya
Waktu	: 60 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

- 1.1 Menunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.

4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulis.

Indikator

1.1.1 Menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari setiap paragraf teks yang dibaca.

4.1.1 Menyusun gagasan pokok dan gagasan pendung dari teks yang dibaca menjadi kerangka tulisan.

Matematika Kompetensi Dasar

3.8 Menjelaskan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

4.8 Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

Indikator

3.8.2 Menyebutkan contoh segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan di lingkungan.

4.8.2 Menunjukkan perbedaan segi banyak beraturan dan tidak beraturan.

PPKn

Kompetensi Dasar

3.4 Memahami berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Bekerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Indikator

3.4.2 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman.

4.4.2 Menemukan contoh-contoh sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman di lingkungan.

C. Tujuan Pembelajaran:

1. Dengan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan contoh sikap menjaga persatuan dan kesatuan dengan percaya diri
2. Dengan menulis, siswa mampu menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam bentuk peta pikiran dengan benar
3. Dengan mengamati, siswa mampu membedakan bentuk segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dengan teliti

D. Materi Pembelajaran :

1. Menjelaskan contoh sikap menjaga persatuan dan kesatuan
2. Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam bentuk peta pikiran
3. Membedakan bentuk segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode: Ceramah, Diskusi, Penugasan, Eksplorasi dan demonstrasi

F. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DEKSKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI
		WAKTU

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memasuki kelas dengan memberi salam • Guru mempersiapkan media pembelajaran • Sebelum memulai pelajaran siswa berdoa di pimpin oleh salah satu siswa. • Guru mengecek kehadiran • Guru bertanya kembali kepada siswa tentang materi yang lalu. • Guru memberi taukan materi yang akan di ajarkan. • Guru memberitau siswa tetang tujuan dari pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru akan menampilkan materi pembelajaran melalui aplikasi <i>prezi</i> menggunakan proyektor. • Dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> guru menampilkan gambar dari kain-kain tradisional yang mempunyai pola segi banyak. • Siswa mengamati gambar kain tradisional yang di tampilkan pada layer <i>prezi</i>. • Siswa di minta untuk mengidentifikasi gambar kain-kain tradisional yang memiliki 	50 menit

	<p>pola segi banyak yang di tampilkan pada aplikasi <i>prezi</i>.</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa secara berpasangan bereksplorasi untuk menemukan konsep segi banyak beraturan dan juga segi banyak tidak beraturan.• Siswa menyimpulkan mana segi banyak beraturan dan juga segi banyak tidak beraturan.• Siswa secara berpasangan menuliskan hasil kesimpulannya di buku tulis.• Siswa mengelompok segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan lalu mendiskusikannya dengan teman sebelahnya.• Siswa menukar jawaban dengan pasangan lain lalu saling mengoreksi jawaban.• Lalu setelah itu siswa di minta untuk kembali memerhatikan materi yang ada di layar.• Siswa di minta untuk membaca teks Tari Kipas Pakarena yang telah di tampilkan pada <i>prezi</i> di layar.• Guru menjelaskan apa itu gagasan pokok dan gagasan pendukung.	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya siswa di minta untuk mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks yang sudah di baca. • Siswa secara berpasangan menuliskan gagasan pokok dan juga gagasan pendukung di buku siswa • Setelah selesai siswa secara bergantian menyampaikan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang telah di diskusikan dengan pasangan kelompoknya. • Guru memberikan tugas evaluasi kepada siswa. • Siswa mengerjakan evaluasi yang di berikan guru. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru Bersama siswa merangkum kembali tentang materi pembelajaran hari ini. • Guru mengadakan refleksi kepada siswa sebagai penutup • Siswa berdoa sebelum mengakhiri kegiatan belajar mengajar. 	

G. Sumber ,alat ,dan media pembelajaran

- Aplikasi *prezi*

- Buku tematik
- Leptop
- Proyektor
- Speaker/ pengeras suara

Rantauprapat, 15 Oktober 2022

Mengetahui

Guru Wali Kelas IV-A

Peneliti

Saddam Syarif Nasution S.Pd.

Dindanur Khodijah Dalimunthe

Kepala Sekolah SD Negeri 01 Rantau Utara

SAMRIATI, S.Pd.SD
19660323 198604 2 004

Lampiran 2**Lembar Observasi Awal**

No	Nama Peserta didik	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
1	Tedi	L	75	60	TIDAK TUNTAS
2	Zafira	P	75	70	TIDAK TUNTAS
3	Kayla	P	75	70	TIDAK TUNTAS
4	Dimas	L	75	65	TIDAK TUNTAS
5	Sifa Khoira	P	75	75	TUNTAS
6	Saci	P	75	65	TIDAK TUNTAS
7	Dinda	P	75	70	TIDAK TUNTAS
8	Muhammad Ilham	L	75	78	TUNTAS
9	Novika	P	75	80	TUNTAS
10	Azka	L	75	60	TIDAK TUNTAS
11	Aslam	L	75	65	TIDAK TUNTAS
12	Robin	L	75	65	TIDAK TUNTAS
13	Naila	P	75	78	TUNTAS
14	Faiza	P	75	75	TUNTAS
15	Habib	L	75	70	TIDAK TUNTAS
16	Alif	L	75	76	TUNTAS
17	Sifa Ariana	P	75	75	TUNTAS
18	Akmal	L	75	55	TIDAK TUNTAS
19	Sifa Naziya	P	75	60	TIDAK TUNTAS
20	Putri Syakila	P	75	60	TIDAK TUNTAS

Lampiran 3

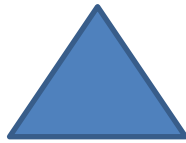
Soal Tes Pilihan Berganda

A. Pilihan Berganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d diantara jawaban yang sudah di sediakan.

1. Apakah yang di maksud segi banyak beraturan....
 - a. Tidak mempunyai panjang sisi dan besar sudut yang tidak sama
 - b. Mempunyai sisi
 - c. Bangun yang seluruh sisi dan sudut yang sma besar
 - d. Bangun yang memiliki Luas dan sudut
2. Manakah di bawah ini yang bukan segi banyak beraturan....

a.



b.



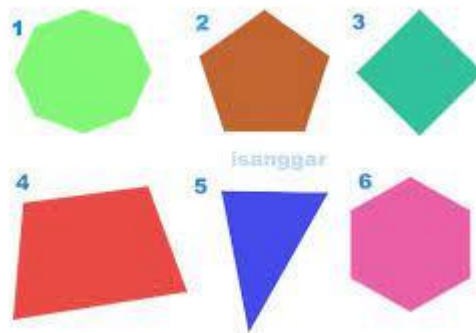
c.



d.

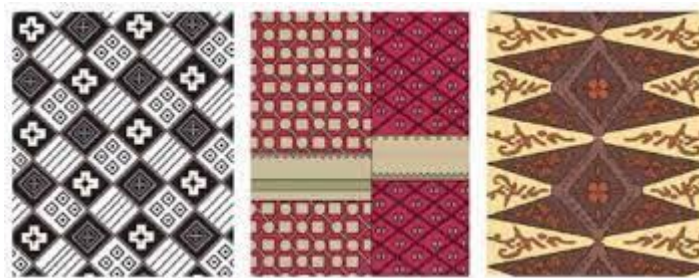


3. Perhatikan gambar berikut!!



Dari gambar tersebut manakah segi banyak tidak beraturan..

- a. 1 dan 2
 - b. 3 dan 6
 - c. 4 dan 5
 - d. 2 dan 4
4. “Tidak mempunyai panjang sisi dan besar sudut yang tidak sama” adalah pengertian dari..
 - a. Segi banyak beraturan
 - b. Segi banyak tidak beraturan
 - c. Segi banyak aturan
 - d. Segi banyak sekali
 5. berapa jumlah pola beraturan dan juga tidak beraturan pada gambar kain



tradisional di bawah ini!!!

- a. 10 pola
 - b. 12 pola
 - c. 8 pola
 - d. 15 pola
6. Apa yang di maksud dengan gagasan pokok....

- a. Inti atau pokok dari sebuah pembahasan.
 - b. Masalah dari pembahasan
 - c. Penjelasan cerita
 - d. Jalan cerita
7. Apa yang di maksud dengan gagasan pendukung...
- a. Kalimat yang mendukung
 - b. Inti permasalahan yang ada pada cerita
 - c. Penjelasan atau uraian yang berisi informasi tambahan dari gagasan pokoknya
 - d. Jalan cerita
8. “Jalanan dari Mampang hingga Kuningan selalu dipenuhi kendaraan. Setiap pagi hingga sore hari banyak pengendara yang melewati jalan ini. Mereka biasanya adalah para pekerja kantoran. Tak hanya mobil dan motor, kendaraan besar seperti bus, truk dan mobil besar lainnya juga turut meramaikan dan membuat bising. Hal ini terjadi karena jalanan ini sangat strategis, dan dipenuhi banyak ruko-ruko juga perkantoran.”
Dari cerita di atas manakah gagasan pokok..
- a. Jalanan dari Mampang hingga Kuningan selalu dipadati dengan kendaraan
 - b. Hal ini terjadi karena jalanan ini sangat strategis, dan dipenuhi banyak ruko-ruko juga perkantoran
 - c. Tak hanya mobil dan motor, kendaraan besar seperti bus, truk dan mobil besar lainnya juga turut meramaikan dan membuat bising
 - d. Jalan selalu di penuhi kendaraan setiap pagi dan sore
9. Apa makna dari satu dan kesatuan...
- a. kumpulan . bagian - bagian yang dipersatukan
 - b. Satu yang menjadi Satu
 - c. Satu menjadi ramai
 - d. Ramai-ramai
10. Persatuan tidak mementingkan kepentingan diri sendiri atau kelompok , tetapi...

- a. Lebih mengutamakan kepentingan umum
- b. Mengutamakan kepentingan keluarga
- c. Mengetamakan kepentingan sendiri
- d. Mengutamakan kepentingan sekolah

Lampiran 4

Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Responden	Pre-Test	Post-Test
1	S1	60	95
2	S2	78	90
3	S3	80	94
4	S4	70	85
5	S5	60	90
6	S6	60	85
7	S7	50	80
8	S8	40	80
9	S9	85	95
10	S10	80	90
11	S11	78	90
12	S12	75	85
13	S13	70	85
14	S14	80	90
15	S15	85	95
16	S16	80	90
17	S17	85	95
18	S18	80	90
19	S19	60	80
20	S20	70	90

Lampiran 5 Uji Instrumen

Lampiran 6

Nama : DINDA SENTA PUTRI

Kelas : IXb

40

A. Pilihan Berganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d diantara jawaban yang sudah di sediakan.

1. Apakah yang di maksud segi banyak beraturan....

- a. Tidak mempunyai panjang sisi dan besar sudut yang tidak sama
- b. Mempunyai sisi
- c. Bangun yang seluruh sisi dan sudut yang sma besar
- d. Bangun yang memiliki Luas dan sudut

2. Manakah di bawah ini yang bukan segi banyak beraturan....

a.



b.



c.



d.

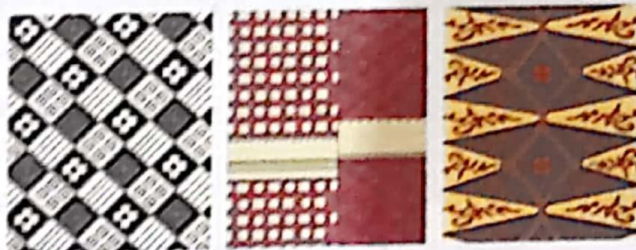


3. Perhatikan gambar berikut!!



Dari gambar tersebut manakah segi banyak tidak beraturan..

- a. 1 dan 2
 - b. 3 dan 6
 - c. 4 dan 5
 - d. 2 dan 4
4. "Tidak mempunyai panjang sisi dan besar sudut yang tidak sama" adalah pengertian dari..
- a. Segi banyak beraturan
 - b. Segi banyak tidak beraturan
 - c. Segi banyak aturan
 - d. Segi banyak sekali
5. berapa jumlah pola beraturan dan juga tidak beraturan pada gambar kain tradisional di



bawah ini!!!

- a. 10 pola
 - b. 12 pola
 - c. 8 pola
 - d. 15 pola
6. Apa yang di maksud dengan gagasan pokok....
- a. Inti atau pokok dari sebuah pembahasan.
 - b. Masalah dari pembahasan
 - c. Penjelasan cerita

d. Jalan cerita

7. Apa yang di maksud dengan gagasan pendukung...

a. Kalimat yang mendukung

b. Inti permasalahan yang ada pada cerita

c. Penjelasan atau uraian yang berisi informasi tambahan dari gagasan pokoknya

d. Jalan cerita

8. "Jalanan dari Mampang hingga Kuningan selalu dipenuhi kendaraan. Setiap pagi hingga sore hari banyak pengendara yang melewati jalan ini. Mereka biasanya adalah para pekerja kantor. Tak hanya mobil dan motor, kendaraan besar seperti bus, truk dan mobil besar lainnya juga turut meramaikan dan membuat bising. Hal ini terjadi karena jalanan ini sangat strategis, dan dipenuhi banyak ruko-ruko juga perkantoran." Dari cerita di atas manakah gagasan pokok..

a. Jalanan dari Mampang hingga Kuningan selalu dipadati dengan kendaraan

b. Hal ini terjadi karena jalanan ini sangat strategis, dan dipenuhi banyak ruko-ruko juga perkantoran

c. Tak hanya mobil dan motor, kendaraan besar seperti bus, truk dan mobil besar lainnya juga turut meramaikan dan membuat bising

d. Jalan selalu di penuh kendaraan setiap pagi dan sore

9. Apa makna dari satu dan kesatuan...

a. kumpulan . bagian - bagian yang dipersatukan

b. Satu yang menjadi Satu

c. Satu menjadi ramai

d. Ramai-ramai

10. Persatuan tidak mementingkan kepentingan diri sendiri atau kelompok , tetapi...

a. Lebih mengutamakan kepentingan umum

b. Mengutamakan kepentingan keluarga

c. Mengetamakan kepentingan sendiri

d. Mengutamakan kepentingan sekolah

Nama : AMRU AL SLOKITU

80

Kelas : IV B.

A. Pilihan Berganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d diantara jawaban yang sudah di sediakan.

1. Apakah yang di maksud segi banyak beraturan....

- a. Tidak mempunyai panjang sisi dan besar sudut yang tidak sama
- b. Mempunyai sisi
- c. Bangun yang seluruh sisi dan sudut yang sma besar
- d. Bangun yang memiliki Luas dan sudut

2. Manakah di bawah ini yang bukan segi banyak beraturan....

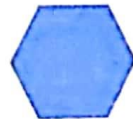
a.



b.



c.



d.

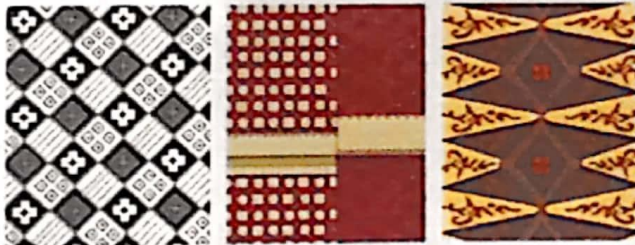


3. Perhatikan gambar berikut!!



Dari gambar tersebut manakah segi banyak tidak beraturan..

- a. 1 dan 2
 - b. 3 dan 6
 - c. 4 dan 5
 - d. 2 dan 4
4. "Tidak mempunyai panjang sisi dan besar sudut yang tidak sama" adalah pengertian dari..
- a. Segi banyak beraturan
 - b. Segi banyak tidak beraturan
 - c. Segi banyak aturan
 - d. Segi banyak sekali
5. berapa jumlah pola beraturan dan juga tidak beraturan pada gambar kain tradisional di



bawah ini!!!

- a. 10 pola
 - b. 12 pola
 - c. 8 pola
 - d. 15 pola
6. Apa yang di maksud dengam gagasan pokok....
- a. Inti atau pokok dari sebuah pembahasan.
 - b. Masalah dari pembahasaan
 - c. Penjelasan cerita

~~X~~ Jalan cerita

7. Apa yang di maksud dengan gagasan pendukung...

- a. Kalimat yang mendukung
- b. Inti permasalahan yang ada pada cerita
- c. Penjelasan atau uraian yang berisi informasi tambahan dari gagasan pokoknya
- d. Jalan cerita

8. "Jalanan dari Mampang hingga Kuningan selalu dipenuhi kendaraan. Setiap pagi hingga sore hari banyak pengendara yang melewati jalan ini. Mereka biasanya adalah para pekerja kantor. Tak hanya mobil dan motor, kendaraan besar seperti bus, truk dan mobil besar lainnya juga turut meramaikan dan membuat bising. Hal ini terjadi karena jalanan ini sangat strategis, dan dipenuhi banyak ruko-ruko juga perkantoran." Dari cerita di atas manakah gagasan pokok..

- a. Jalanan dari Mampang hingga Kuningan selalu dipadati dengan kendaraan
- b. Hal ini terjadi karena jalanan ini sangat strategis, dan dipenuhi banyak ruko-ruko juga perkantoran
- c. Tak hanya mobil dan motor, kendaraan besar seperti bus, truk dan mobil besar lainnya juga turut meramaikan dan membuat bising
- d. Jalan selalu di penuh kendaraan setiap pagi dan sore

9. Apa makna dari satu dan kesatuan...

- a. kumpulan . bagian - bagian yang dipersatukan
- b. Satu yang menjadi Satu
- c. Satu menjadi ramai
- d. Ramai-ramai

10. Persatuan tidak mementingkan kepentingan diri sendiri atau kelompok , tetapi...

- a. Lebih mengutamakan kepentingan umum
- b. Mengutamakan kepentingan keluarga
- c. Mengetamakan kepentingan sendiri
- d. Mengutamakan kepentingan sekolah

Nama : *HusniB Prudana*

Kelas : *IV D*

90

A. Pilihan Berganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d diantara jawaban yang sudah di sediakan.

1. Apakah yang di maksud segi banyak beraturan....

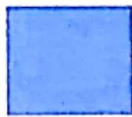
- a. Tidak mempunyai panjang sisi dan besar sudut yang tidak sama
- b. Mempunyai sisi
- c. Bangun yang seluruh sisi dan sudut yang sma besar
- d. Bangun yang memiliki Luas dan sudut

2. Manakah di bawah ini yang bukan segi banyak beraturan....

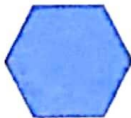
a.



b.



c.



d.



3. Perhatikan gambar berikut!!



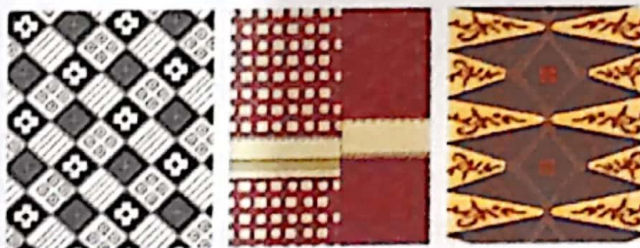
Dari gambar tersebut manakah segi banyak tidak beraturan..

- a. 1 dan 2
- b. 3 dan 6
- c. 4 dan 5
- d. 2 dan 4

4. "Tidak mempunyai panjang sisi dan besar sudut yang tidak sama" adalah pengertian dari..

- a. Segi banyak beraturan
- b. Segi banyak tidak beraturan
- c. Segi banyak aturan
- d. Segi banyak sekali

5. berapa jumlah pola beraturan dan juga tidak beraturan pada gambar kain tradisional di



bawah ini!!!

- a. 10 pola
- b. 12 pola
- c. 8 pola
- d. 15 pola

6. Apa yang di maksud dengan gagasan pokok....

- a. Inti atau pokok dari sebuah pembahasan.
- b. Masalah dari pembahasan
- c. Penjelasan cerita

- d. Jalan cerita
7. Apa yang di maksud dengan gagasan pendukung...
- a. Kalimat yang mendukung
 - b. Inti permasalahan yang ada pada cerita
 - c. Penjelasan atau uraian yang berisi informasi tambahan dari gagasan pokoknya
 - d. Jalan cerita
8. "Jalan dari Mampang hingga Kuningan selalu dipenuhi kendaraan. Setiap pagi hingga sore hari banyak pengendara yang melewati jalan ini. Mereka biasanya adalah para pekerja kantor. Tak hanya mobil dan motor, kendaraan besar seperti bus, truk dan mobil besar lainnya juga turut meramaikan dan membuat bising. Hal ini terjadi karena jalanan ini sangat strategis, dan dipenuhi banyak ruko-ruko juga perkantoran." Dari cerita di atas manakah gagasan pokok..
- a. Jalanan dari Mampang hingga Kuningan selalu dipadati dengan kendaraan
 - b. Hal ini terjadi karena jalanan ini sangat strategis, dan dipenuhi banyak ruko-ruko juga perkantoran
 - c. Tak hanya mobil dan motor, kendaraan besar seperti bus, truk dan mobil besar lainnya juga turut meramaikan dan membuat bising
 - d. Jalan selalu di penuh kendaraan setiap pagi dan sore
9. Apa makna dari satu dan kesatuan...
- a. kumpulan . bagian - bagian yang dipersatukan
 - b. Satu yang menjadi Satu
 - c. Satu menjadi ramai
 - d. Ramai-ramai
10. Persatuan tidak mementingkan kepentingan diri sendiri atau kelompok , tetapi...
- a. Lebih mengutamakan kepentingan umum
 - b. Mengutamakan kepentingan keluarga
 - c. Mengetamakan kepentingan sendiri
 - d. Mengutamakan kepentingan sekolah

Lampiran 7 Hasil Uji Validitas

		Correlations															
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16
X01	Pearson Correlation	1	-.068	.136	.327	.121	-.026	.079	.079	.351	.257	.345	-.026	-.036	.066	-.309	.083
	Sig. (2-tailed)		.747	.516	.110	.565	.902	.706	.706	.086	.216	.092	.902	.866	.755	.132	.694
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X02	Pearson Correlation	-.068	1	.068	.081	.561**	.257	.369	.081	-.068	-.123	.350	.068	-.166	.497*	.316	.385
	Sig. (2-tailed)	.747		.747	.701	.004	.216	.070	.701	.747	.559	.086	.747	.429	.011	.124	.057
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X03	Pearson Correlation	.136	.068	1	.169	.068	-.299	.417*	-.079	.299	.309	.014	.026	-.261	-.066	-.068	.263
	Sig. (2-tailed)	.516	.747		.420	.747	.147	.038	.706	.147	.132	.946	.902	.207	.755	.747	.205
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X04	Pearson Correlation	.327	.081	.169	1	.369	-.079	.621**	.242	-.169	-.081	.230	-.079	-.109	.452*	-.369	-.011
	Sig. (2-tailed)	.110	.701	.420		.070	.706	.001	.243	.420	.701	.268	.706	.604	.023	.070	.960
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X05	Pearson Correlation	.121	.561**	.068	.369	1	.257	.657**	-.208	.121	.096	.350	-.121	-.166	.497*	.096	.185
	Sig. (2-tailed)	.565	.004	.747	.070		.216	.000	.320	.565	.646	.086	.565	.429	.011	.646	.377
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X06	Pearson Correlation	-.026	.257	-.299	-.079	.257	1	-.079	-.079	.136	.309	.014	-.136	-.261	.099	.121	-.083
	Sig. (2-tailed)	.902	.216	.147	.706	.216		.706	.706	.516	.132	.946	.516	.207	.639	.565	.694
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X07	Pearson Correlation	.079	.369	.417*	.621**	.657**	-.079	1	-.136	.079	-.081	.230	.169	-.109	.452*	-.081	.253
	Sig. (2-tailed)	.706	.070	.038	.001	.000	.706		.516	.706	.701	.268	.420	.604	.023	.701	.222
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X08	Pearson Correlation	.079	.081	-.079	.242	-.208	-.079	-.136	1	-.169	-.081	-.044	.169	.345	.201	-.369	-.274
	Sig. (2-tailed)	.706	.701	.706	.243	.320	.706	.516		.420	.701	.835	.420	.091	.335	.070	.184
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X09	Pearson Correlation	.351	-.068	.299	-.169	.121	.136	.079	-.169	1	.445*	-.014	.299	-.333	-.263	.068	.256
	Sig. (2-tailed)	.086	.747	.147	.420	.565	.516	.706	.420		.026	.946	.147	.104	.204	.747	.217
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X10	Pearson Correlation	.257	-.123	.309	-.081	.096	.309	-.081	-.081	.445*	1	.275	-.257	-.525**	-.306	-.096	.016
	Sig. (2-tailed)	.216	.559	.132	.701	.646	.132	.701	.701	.026		.183	.216	.007	.137	.646	.939
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X11	Pearson Correlation	.345	.350	.014	.230	.350	.014	.230	-.044	-.014	.275	1	-.165	-.144	.327	.067	.336
	Sig. (2-tailed)	.092	.086	.946	.268	.086	.946	.268	.835	.946	.183		.430	.491	.110	.751	.100
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X12	Pearson Correlation	-.026	.068	.026	-.079	-.121	-.136	.169	.169	.299	-.257	-.165	1	.333	.099	.121	.263
	Sig. (2-tailed)	.902	.747	.902	.706	.565	.516	.420	.420	.147	.216	.430		.104	.639	.565	.205
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X13	Pearson Correlation	-.036	-.166	-.261	-.109	-.166	-.261	-.109	.345	-.333	-.525**	-.144	.333	1	.361	-.180	-.114
	Sig. (2-tailed)	.866	.429	.207	.604	.429	.207	.604	.091	.104	.007	.491	.104		.076	.391	.588
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X14	Pearson Correlation	.066	.497*	-.066	.452*	.497*	.099	.452*	.201	-.263	-.306	.327	.099	.361	1	-.115	.210
	Sig. (2-tailed)	.755	.011	.755	.023	.011	.639	.023	.335	.204	.137	.110	.639	.076		.585	.314
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X15	Pearson Correlation	-.309	.316	-.068	-.369	.096	.121	-.081	-.369	.068	-.096	.067	.121	-.180	-.115	1	.217
	Sig. (2-tailed)	.132	.124	.747	.070	.646	.565	.701	.070	.747	.646	.751	.565	.391	.585		.298
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X16	Pearson Correlation	.083	.385	.263	-.011	.185	-.083	.253	-.274	.256	.016	.336	.263	-.114	.210	.217	1
	Sig. (2-tailed)	.694	.057	.205	.960	.377	.694	.222	.184	.217	.939	.100	.205	.588	.314	.298	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X17	Pearson Correlation	-.169	-.208	.169	-.136	-.208	.169	-.136	-.136	.079	.208	-.044	-.327	-.109	-.302	-.081	.253
	Sig. (2-tailed)	.420	.320	.420	.516	.320	.420	.516	.516	.706	.320	.835	.110	.604	.143	.701	.222
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X18	Pearson Correlation	-.036	.525**	.333	-.109	.180	.036	.345	.345	.261	.166	.184	.333	-.087	.060	.166	.202
	Sig. (2-tailed)	.866	.007	.104	.604	.391	.866	.091	.091	.207	.429	.379	.104	.679	.775	.429	.332
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X19	Pearson Correlation	.263	.418*	.083	.011	.217	.083	.274	.011	.263	-.016	.428*	.083	.114	.315	.385	.471*
	Sig. (2-tailed)	.205	.038	.694	.960	.298	.694	.184	.960	.205	.939	.033	.694	.588	.125	.057	.018
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
X20	Pearson Correlation	.165	-.275	.194	.230	-.275	.014	-.044	-.044	-.014	.275	.008	-.165	-.473*	-.582**	-.142	-.237
	Sig. (2-tailed)	.430	.183	.353	.268	.183	.946	.835	.835	.946	.183	.970	.430	.017	.002	.499	.254
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.413*	.586**	.406*	.344	.555**	.242	.594**	.052	.440*	.302	.557**	.242	-.192	.409*	.143	.562**
	Sig. (2-tailed)	.040	.002	.044	.093	.004	.243	.002	.806	.028	.142	.004	.243	.358	.042	.494	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

No	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,396	0,413	Valid
2	0,396	0,586	Valid
3	0,396	0,306	Invalid
4	0,396	0,344	Invalid
5	0,396	0,555	Valid
6	0,396	0,242	Invalid
7	0,396	0,594	Valid
8	0,396	0,052	Invalid
9	0,396	0,440	Valid
10	0,396	0,302	Invalid
11	0,396	0,557	Valid
12	0,396	0,242	Invalid
13	0,396	-0,192	Invalid
14	0,396	0,409	Valid
15	0,396	0,143	Invalid
16	0,396	0,562	Valid
17	0,396	0,010	Invalid
18	0,396	0,557	Valid
19	0,396	0,658	Valid
20	0,396	-0,077	Invalid

Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.761	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	5.6400	5.490	.244	.769
X02	5.3200	5.060	.549	.724
X03	5.3200	5.060	.549	.724
X04	5.2000	5.417	.518	.734
X05	5.6400	5.657	.172	.780
X06	5.8000	5.083	.500	.730
X07	5.4800	5.177	.396	.746
X08	5.7600	5.107	.462	.736
X09	5.1600	5.723	.398	.748
X10	5.4000	4.833	.605	.714

Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	71.30	20	12.553	2.807
	POST TEST	88.70	20	5.038	1.126

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	20	.727	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-17.400	9.539	2.133	-21.864	-12.936	-8.158	20	.000

Lampiran 11







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Dindanur Khodijah Dalimunthe
NPM : 1802090138
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat, 20 Februari 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 2 dari 3 bersaudara
Agama : Islam
Alamat : Jln Balaidesa, Kec. Ranatau Utara Natas, Kab.Labuhanatu
Email : dindanurkhodijahdalimunthe@gmail.com

2. Nama Orang Tua

Ayah : Siddik Dalimunthe
Ibu : Samriati Siregar

3. Pendidikan

SD : SD Negeri 13 (Lulus tahun 2012)
SMP : SMP N 1 Rantau Utara (Lulus Tahun 2015)
SMA : SMA Negeri 2 Ranatau Utara (Lulus Tahun 2018)
Kuliah : PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (lulus tahun 2023).



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

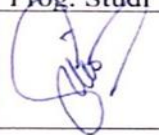
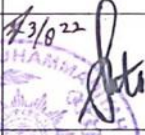

Nama Mahasiswa : DINDANUR KHODIJAH DALIMUNTHER

N P M : 1802090138

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,61

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis <i>Prezi</i> Terhadap Pembelajaran Tema 1 Pada peserta didik kelas IV SDN 01 Rantau Utara	4/3/8 ²²  
	Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Melatih Fokus Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas V SDN 01 Rantau Utara	
	Penggunaan Metode Make A Match Untuk Melatih Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik di kelas V SDN 01 Rantau Utara	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 3 Agustus 2022

Hormat Pemohon,



DINDANUR KHODIJAH DALIMUNTHER

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DINDANUR KHODIJAH DALIMUNTHE
 NPM : 1802090138
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* Terhadap Pembelajaran Tema 1 Pada peserta didik kelas IV SDN 01 Rantau Utara”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst,S.S, M.Hum.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan 3 Agustus 2022
 Hormat Pembhon,

DINDANUR KHODIJAH DALIMUNTHE

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1587/II.3.AU /UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Dinda Nur Khodijah Dalimunthe
NPM : 1802090138
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* Terhadap Pembelajaran Tema 1 Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 01 Rantau Utara

Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst.,S.S.,M.Hum

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 03 Agustus 2023

Medan, 04 Muharram 1444 H
03 Agustus 2022 M

Wassalam

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.
NIDN 0004066701



Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, 10 September 2022 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama Mahasiswa : Dindanur Khodijah Dalimunthe
 NPM : 1802090138
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* Terhadap Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara

Masukan dan saran dari dosen *pembahas/pembimbing**:

No	Masukan dan Saran
1.	Perbaikan referensi tahun Para ahli
2.	Perbaikan penomoran
3.	Perbaikan pada bab III
4.	Perbaikan RPP
5.	Perbaikan daftar pustaka.
6.	

Proposal ini dinyatakan *layak/tidak layak** dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 10 September 2022

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas/Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

*Coret yang tidak perlu



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dindanur Khodijah Dalimunthe
NPM : 1802090138
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Prezi pada Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara

Pada hari Sabtu, tanggal 10 September, tahun 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Oktober 2022

Disetujui oleh :

Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dindanur Khodijah Dalimunthe

NPM : 1802090138

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* Terhadap Pembelajaran Tematik Tema 1 kelas IV SDN 01 Rantau Utara

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Ditejui oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dindanur Khodijah Dalimunthe
 N P M : 1802090138
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* Terhadap Pembelajaran Tematik
 Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara

Menjadi:

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Prezi* pada Pemahaman Pembelajaran
 Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2022

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita sari, S.Pd., M.Pd.

Hormat Pemohon

Dindanur Khodijah Dalimunthe



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [um_umedan](https://www.instagram.com/um_umedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan)

Eta menjabar surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 2189 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 09 Rob'ul Awwal 1444 H
 Lamp : --- 05 Oktober 2022 M
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak
 Kepala Sekolah SD Negeri 01 Rantau Utara
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Dindatur Khodijah Dalimunthe**
 N P M : 1802090138
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Prezi pada Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema I Kelas IV SD Negeri 01 Rantau Utara

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan

Dra. Hj. Syamsuyunnita, M.Pd.
 NIDN. 0004066701



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN

SDN 01 RANTAU UTARA

NPSN : 10205920 AKREDITAS : B
JLN. JEND. AHMAD YANI RANTAUPRAPAT
KECAMATAN RANTAU UTARA-KABUPATEN LABUHANBATU

SURAT KETERANGAN

No : 422 /167/SDN01-RU/X/2022

Bersama dengan ini saya Kepala sekolah UPT SPF SDN 01 Rantau Utara, Kecamatan Rantau Utara, Kabupaten Labuhan Batu, Provinsi Sumatra Utara . Menerangkan benar bahwasanya Nama Mahasiswa dibawah tersebut yang berasal dari UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA tersebut telah melakukan Penelitian di seolah yang saya pinpin terhitung mulai tanggal 15 s/d 17 Oktober 2022 yaitu atas nama :

Nama : Dindanur Khodijah Dalimunthe
NPM : 1802090138
PROGRAM STUDY : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Demikian Surat Keterangan ini saya sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen saya Sampaikan Untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya

Kepala Sekolah SDN 01 Rantau Utara


SAMRIATI,S.Pd.SD
NIP 196603231986042004



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Dindanur Khodijah Dalimunthe
NPM : 1802090138
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Prezi pada
Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01
Rantau Utara

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Oktober 2022

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Dindanur Khodijah Dalimunthe



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dindanur Khodijah Dalimunthe
NPM : 1802090138
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Prezi pada Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas IV SDN 01 Rantau Utara

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Sabtu, tanggal 10, Bulan September, Tahun 2022.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2022

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.