

## DESAIN MEDIA MENGGUNAKAN *SOFTWARE PREZI* DENGAN PENDEKATAN *SCIENTIFIC* MATERI HUKUM NEWTON TENTANG GERAK

Desti Dinasari<sup>1</sup>, Jufrida<sup>2</sup>, dan Rahma Dani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

E-mail: [desti099@gmail.com](mailto:desti099@gmail.com)

### Info Artikel

Diterima:  
8 Oktober 2018

Disetujui:  
5 November 2018

Dipublikasikan:  
15 Desember 2018

### Alamat Korespondensi:

desti009@gmail.com

---

### Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika menggunakan *software prezi* dengan pendekatan *scientific* materi hukum newton tentang gerak SMA kelas X. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang menggunakan prosedur pengembangan 4D (*Four-D*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 2 Muaro Jambi kelas X MIPA yang berjumlah 26 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi materi dan media serta angket persepsi siswa. Teknik analisis data hasil persepsi siswa dilakukan secara statistik deskriptif. Spesifikasi produk yaitu *software* berbentuk *prezi* menggunakan format *exe*. Keunggulan *prezi* yaitu mudah dibaca karena menggunakan metode *Zooming User Interface (ZUI)* yang dapat memperbesar dan menonjolkan bagian tertentu yang sedang dibahas. Hasil validasi ahli menyatakan desain yang digunakan sesuai judul materi dan tujuan pembelajaran sehingga dinyatakan valid. Hasil uji persepsi siswa 68,6 kategori sangat baik dan reabilitas 0,835 kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil diperoleh bahwa media *prezi* dengan pendekatan *scientific* materi hukum newton tentang gerak layak digunakan sebagai bahan ajar.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *Prezi*, pendekatan *scientific*

---

## Pendahuluan

Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang didalamnya terdapat tiga komponen pembelajaran yaitu guru, materi pembelajaran, dan siswa. Guru membimbing siswa agar memiliki pengalaman langsung dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kurikulum dipahami sebagai seperangkat rencana mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 menjadikan guru sebagai fasilitator yang membantu siswa memecahkan masalah belajar yang dialaminya. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) pada proses pembelajaran umumnya merupakan implementasi penerapan kurikulum 2013 di sekolah. Pendekatan ini memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian membuat kesimpulan. Fisika merupakan salah satu pelajaran yang memuat banyak konsep abstrak, sehingga untuk belajar fisika siswa harus mengolah informasi yang diterima dengan melibatkan semua indranya.

Guru fisika dituntut tidak hanya menguasai materi yang diajarkan saja tetapi juga harus mengikuti perkembangan teknologi terutama perkembangan teknologi dalam pendidikan. Pada saat sekarang ini ada banyak sekali media-media pembelajaran yang dapat dibuat dengan mudah. Media pembelajaran tersebut tentunya dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan sekaligus dapat membuat siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan produk media pembelajaran fisika menggunakan *software prezi* dengan pendekatan *scientific* pada materi Hukum Newton tentang gerak untuk SMA kelas X dan mengetahui persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.

## Metode Penelitian

### Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah SMAN 2 Muaro Jambi yang terletak di Jalan Pertamina Rt 13 Kel. Sengeti. Penelitian dilakukan di kelas X MIPA 4. Pengumpulan data penelitian dilakukan pada tanggal 22 April 2018 di semester genap tahun ajaran 2017/2018.

### Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Four-D model* Thiagarajan (1974). Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahapan yaitu: Tahap pendefinisian (*Define*), Tahap desain (*Design*), Tahap pengembangan (*Develop*), dan Tahap penyebaran (*Dissemination*). Prosedur pengembangan pada tahapan ini hanya dilakukan sampai tahap *Develop*. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diambil adalah penilaian dari tim validasi ahli, sedangkan data kuantitatif yang diambil adalah persepsi siswa. Data yang diperoleh dari hasil pengembangan produk ini digunakan sebagai dasar dalam menetapkan kelayakan dan daya tarik produk yang dihasilkan terhadap media pembelajaran fisika menggunakan *software prezi* yang telah dihasilkan.

### Instrumen Penelitian

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya

atau hal-hal lain yang ingin responden ketahui. Angket adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau sistem yang sudah ada. Berdasarkan pengertian tersebut, maka penelitian ini

menggunakan angket tertutup. Setiap item pernyataan dinilai dengan mengkuantitatifkan hasil *checking* dengan memberi skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya pada skala *likert*. Adapun kisi-kisi angket persepsi siswa terlihat pada Tabel 1. Kisi-kisi angket validasi media dan materi pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Persepsi Siswa

| No | Aspek                    | Indikator  |
|----|--------------------------|--|
| 1. | Ketepatan materi dan isi | a. Kejelasan tujuan pembelajaran<br>b. Kejelasan petunjuk belajar<br>c. Kejelasan uraian materi<br>d. Pemberian contoh<br>e. Pemberian evaluasi                                    |
| 2. | Motivasi                 | f. Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih soal latihan secara mandiri  |
| 3. | Desain <i>Software</i>   | g. Daya tarik teaser/opening   |
| 4. | Format dan <i>Sound</i>  | h. Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi<br>i. Kesesuaian video untuk memperjelas isi<br>j. Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan<br>k. Kejelasan narasi |

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validasi untuk Ahli Materi

| Aspek     | Indikator  | No. Butir |
|-----------|--|-----------|
| Materi    | Kejelasan tujuan pembelajaran                                  | 1         |
|           | Kesesuaian tujuan dengan KD/Kurikulum                          | 2         |
|           | Keruntutan penyajian materi                                    | 3         |
|           | Kebenaran konsep materi  | 4         |
|           | Aktualisasi materi   | 5         |
|           | Susunan penyajian materi                                       | 6         |
|           | Ketersediaan contoh soal                                       | 7         |
|           | Ketersediaan latihan soal                                      | 8         |
|           | Ketepatan contoh dan soal latihan untuk meningkatkan pemahaman | 9         |
|           | Ketersediaan penyelesaian soal                                 | 10        |
|           | Pengorganisasian soal  | 11        |
|           | Variasi penggunaan soal  | 12        |
| Penyajian | Kesesuaian gambar dan animasi untuk memperjelas isi            | 13        |
|           | Pengorganisasian gambar/animasi/vidio                          | 14        |
|           | Kemudahan memahami animasi/gambar/vidio                        | 15        |
| Bahasa    | Penggunaan Bahasa yang komunikatif                             | 16        |
|           | Kalimat mudah dipahami sesuai tingkat perkembangan siswa       | 17        |

Tabel 3 Kisi-kisi Angket Validasi untuk Ahli Media

| Aspek             | Indikator   | No.Butir |
|-------------------|---|----------|
| Komunikasi visual | Kesesuaian pemakaian warna                                | 1        |
|                   | Keserasian warna background dengan tampilan               | 2        |
|                   | Kesesuaian jenis dan ukuran huruf                         | 3        |
|                   | Kualitas grafis   | 4        |
|                   | Ketersediaan petunjuk penggunaan                          | 5        |
|                   | Kejelasan Bahasa yang digunakan                           | 6        |
|                   | Kesesuaian animasi/gambar/vidio dengan materi             | 7        |
|                   | Kualitas tampilan animasi/gambar/vidio                    | 8        |
|                   | Kemudahan dan penggunaan media                            | 9        |
|                   | Kemudahan navigasi  | 10       |
|                   | Kerapian  | 11       |
|                   | Keteraturan tata letak menu dan unsur visual lainnya      | 12       |
|                   | Kelengkapan media pembelajaran                            | 13       |
|                   | Kejelasan langkah-langkah pembelajaran <i>scientific</i>  | 14       |
|                   | Penyajian materi memungkinkan siswa untuk belajar mandiri | 15       |

#### Teknik Analisis Data

Data kualitatif yang berupa saran dari validator dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif dari hasil ujicoba produk dianalisis menggunakan statistic deskriptif. Tahap analisis data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Menentukan skor rata-rata nilai indikator yang diberikan berdasarkan penilaian dari persepsi siswa.

2. Mengidentifikasi kecenderungan ubahan setiap sub variabel digunakan rata-rata ideal ( $X_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ), dapat dihitung dengan acuan norma yaitu:

$$X_{ideal} : \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SD_{ideal} : \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

3. Melakukan konversi skor menjadi empat kategori sebagai berikut:

Tabel 5. Konversi skor menjadi empat kategori

| Rentang Skor                                      | Kriteria    |
|---|-------------|
| $X_i + 1,5 SD_i \leq \bar{X} \leq X_i + 3,0 SD_i$ | Sangat Baik |
| $X_i + 0 SD_i \leq \bar{X} < X_i + 1,5 SD_i$      | Baik        |
| $X_i - 1,5 SD_i \leq \bar{X} < X_i + 0 SD_i$      | Cukup Baik  |
| $X_i - 3 SD_i \leq \bar{X} < X_i - 1,5 SD_i$      | Kurang Baik |

(Sumber: Direktorat Pembinaan SMA, 2010)

## Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan *software prezi* dengan pendekatan saintifik pada materi hukum newton tentang gerak SMA kelas X diperoleh hasil penelitian yang mengacu pada model pengembangan 4D. Adapun tahapan 4D menurut Thiagarajan (1974) adalah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Pada penelitian ini tahapan yang digunakan hanya sampai tahapan *develop* (pengembangan).

### **Define**

Tahap pertama yang dilakukan dalam mengembangkan media *software prezi* yaitu tahap *define* (pendefinisian). *Define* (pendefinisian) dilakukan untuk menerapkan dan mendefinisikan kebutuhan instruksional, tahap pendefinisian ini mencakup tiga langkah yaitu analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis materi. Pada langkah pertama yang ditempuh pada tahap ini adalah menganalisis perangkat pembelajaran yang memenuhi tuntutan kurikulum 2013. Kemudian melakukan analisis masalah yang terdapat pada perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah. Dari hasil analisis ini diperoleh informasi masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan media. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan salah satu guru Fisika SMA Negeri 2 Muaro Jambi, diperoleh informasi bahwa di SMA tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam proses pembelajaran, tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di lapangan ditemukan bahwa proses pembelajaran cenderung menjadi searah (guru aktif memberi informasi kepada siswa sementara siswa pasif selama pembelajaran berlangsung). Sehingga hal yang dibutuhkan oleh guru dalam mengajar adalah media pembelajaran yang dapat membantu siswa supaya dapat belajar mandiri, aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kriteria kurikulum 2013. Tahapan kedua adalah tahap Analisis siswa pada tahap ini dilakukan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik itu meliputi kompetensi dan latar belakang pengalaman, sikap yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media,

format, dan bahasa yang dipilih. Sehingga dalam pembuatan bahan ajar menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Tahapan ketiga analisis konsep yaitu mengidentifikasi konsep pokok yang diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Tahapan ini mengidentifikasi materi pokok dan menyusunnya ke dalam sub materi pokok. Sub materi pokok untuk materi hukum newton tentang gerak antara lain hukum I Newton, hukum II Newton, hukum III Newton, jenis-jenis gaya, dan penerapan hukum Newton. Setelah mengidentifikasi materi pokok dan menyusunnya ke dalam sub materi pokok, selanjutnya dibuat peta konsep untuk masing-masing sub materi.

### **Design**

Tujuan pada tahap *design* (perancangan) adalah merancang *prototype* (produk awal) perangkat pembelajaran. Sebelum divalidasi ahli media dan validasi ahli materi, maka harus dibuat desain awal produk. Langkah yang harus dilaksanakan pada tahap *design* ini adalah mengumpulkan dan membuat produk yang telah dirancang, menyusun tampilan objek, menyusun strategi pengujian, dan menghitung estimasi biaya.

#### Pengumpulan Bahan

Pengumpulan bahan dalam menyusun media *prezi* berupa perangkat pembelajaran, isi dari materi, gambar, animasi dan video pendukung. Perangkat pembelajaran tersebut adalah silabus K13. Untuk isi dari materi hukum newton tentang gerak didapatkan dari buku-buku yang relevan serta gambar, animasi dan video pendukung yang didapat dari internet.

#### Proses pembuatan media (produk)

Dalam tahap pembuatan produk langkah yang dilakukan yaitu menjelaskan bagaimana proses pembuatan media mulai dari tahap awal sampai tahap akhir sehingga menjadi sebuah media yang siap digunakan. Pada *software prezi* halaman awal yang akan muncul adalah pilihan tema seperti pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Halaman baru Prezi

Rancangan isi bahan ajar.

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan isi *prezi* disesuaikan dengan silabus. Adapun susunan isi bahan ajar *prezi*, yaitu :

Petunjuk penggunaan.

Petunjuk penggunaan disajikan untuk mempermudah siswa dalam menjalankan *prezi* selama pembelajaran.



Gambar 4.2 Petunjuk penggunaan *prezi*

Judul.

Judul yang dibuat lebih spesifik dari yang telah ada. Judul dalam penelitian ini hanya terfokus pada satu materi pokok yaitu pada materi hukum newton tentang gerak.



Gambar 4.3 Judul media pembelajaran

Kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran.

Disajikan untuk mempermudah siswa dalam menyelesaikan suatu tugas dan tercapainya tujuan selama berlangsungnya pembelajaran.



Gambar 4.4 Pelaksanaan pembelajaran

Langkah-langkah kerja pada media sesuai dengan pembelajaran dengan pendekatan *scientific* yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

- 1) Pada langkah mengamati, di dalam *prezi* disajikan sebuah fenomena atau demonstrasi yang harus diamati siswa. Fenomena atau demonstrasi ini harus mampu meningkatkan motivasi siswa.



Gambar 4.5 Tahap mengamati

Pada tahap mengamati siswa mengamati sebuah video, dalam proses pembuatan produk untuk memasukan suatu video dapat dilakukan pada media dengan pilihan toolbar insert-from file (pdf,video,flash,dsb)-pilih video-insert video sama seperti gambar 4.6.



Gambar 4.6 Memasukan video pada *prezi*

Produk yang dibuat bukan hanya memuat video tetapi juga memuat gambar yang dapat diamati oleh siswa, dalam proses memasukan gambar pada media dengan pilihan toolbar insert-image-pilih gambar-insert gambar dapat dilihat pada gambar 4.7



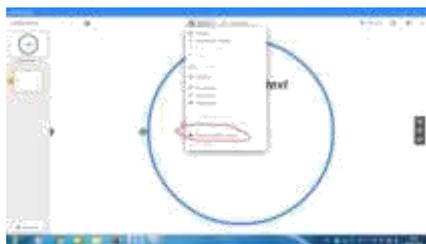
Gambar 4.7 Memasukan gambar pada *prezi*

- 2) Pada langkah menanya, di dalam *prezi* ditampilkan animasi yang dapat menimbulkan pertanyaan dan diberikan tempat kosong di angket untuk siswa menuliskan pertanyaan yang timbul dari animasi tersebut.



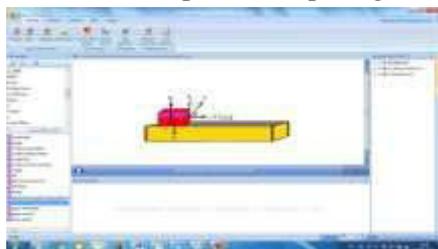
Gambar 4.8 Tahap menanya

Pada tahap menanya siswa diharapkan dapat bertanya mengenai pengamatannya sebuah animasi, dalam proses pembuatan produk untuk memasukan suatu animasi dapat dilakukan dengan cara seperti gambar 4.9.



Gambar 4.9 Memasukan animasi pada prezi

Pada animasi yang dimasukan ke dalam media prezi adalah benbentuk flash. Media yang dibuat menggunakan beberapa flash yang didownload dari internet dengan mencantumkan sumber animasi, kemudian ada beberapa flash yang memang sengaja dibuat untuk mendukung bahan dalam pembuatan media prezi. Proses pembuatan flash dapat dilihat pada gambar 4.10



Gambar 4.10 Membuat flash

3) Pada langkah mengumpulkan informasi, di dalam *prezi* siswa diberikan informasi tentang materi mengenai hokum-hukum newton, jenis gaya dan penerapan hukum newton.



Gambar 4.11 Materi pembelajaran

4) Pada langkah mengasosiasi, di dalam *prezi* diberikan ruang diskusi bagi siswa untuk menjawab pertanyaan mereka sebelumnya dengan mengolah informasi pendukung yang diberikan.



Gambar 4.12 Contoh soal dan latihan soal

5) Pada langkah mengkomunikasikan, langkah ini merupakan langkah terakhir. Setelah berhasil sampai pada langkah mengelola informasi, maka pada akhirnya siswa harus menyimpulkan secara tertulis.

Pembelajaran dengan langkah *scientific* tidak selalu berurutan dalam langkah-langkahnya melainkan tersirat didalam setiap langkah kegiatannya. Latihan-latihan yang disajikan membantu siswa dalam mematkan konsep. Latihan terdiri tugas individu, tugas yang diberikan berdasarkan pada kompetensi yang akan dicapai. Latihan-latihan ini merupakan suatu bentuk tugas yang diberikan kepada Siswa untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari materi hukum newton tentang gerak dengan menggunakan media *prezi*.

#### **Develop**

Tujuan dari tahap *develop* (pengembangan) adalah untuk mengembangkan *prototype* perangkat pembelajaran. Tahap pengembangan ini mencakup dua langkah pokok yaitu *expert appraisal* (validasi ahli) dan *developmental testing* (uji coba pengembangan).

#### **Expert appraisal (Validasi ahli)**

*Expert appraisal* (validasi ahli) adalah sebuah tehnik untuk memperoleh saran mengenai perbaikan produk. Validasi ahli pada produk ini dilakukan oleh validasi ahli media dan validasi ahli

materi. Setelah media *software prezi* telah selesai dikembangkan, maka media *prezi* siap untuk divalidasi oleh 2 orang validator. Kedua validator ini menilai apakah media *prezi* yang telah dibuat sudah layak untuk diuji cobakan atau masih harus mengalami tahap revisi. Proses validasi dilakukan sebanyak tiga kali. Validator menilai kelayakan media *prezi* dengan memberikan saran dan komentar pada angket penilaian ahli materi dan ahli media yang telah disediakan. Validator akan memberikan saran, kritikan penilaian, pendapat atau komentar, dan masukan terhadap media *prezi* dengan pendekatan *scientific* yang telah dikembangkan. Berdasarkan pertanyaan penelitian ada dua rumusan yang menjadi permasalahan yang diselesaikan dengan penelitian pengembangan ini. Pertama adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran fisika dengan menggunakan *software prezi* dengan pendekatan *scientific* pada materi hukum newton tentang gerak SMA kelas X. Media yang dihasilkan telah divalidasi oleh dua orang validator dengan melalui tiga kali tahapan media dengan validator I dan validator II, dan tiga kali pada tahapan materi dengan validator I dan dua kali tahapan dengan validator II, serta menghasilkan produk yang valid dan layak untuk digunakan.

Produk yang dihasilkan penelitian ini adalah media *prezi* dengan pendekatan *scientific*. Desain slide yang dibuat dengan konsistensi warna yang menarik agar tidak terkesan terlalu bewarna, adapun materi pada *prezi* adalah hukum newton tentang gerak. Materi disajikan secara jelas dan disertai video, animasi dan gambar. Kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah pendekatan *scientific*.

Keunggulan dari *prezi* yaitu mudah dibaca karena menggunakan metode *Zooming User Interface* yang mana dapat mempebesar dan menonjolkan bagian tertentu yang sedang dibahas, selain hal tersebut siswa dapat memfokuskan dirinya pada materi yang akan disampaikan oleh guru melalui tampilan media yang menarik karena adanya video, animasi dan gambar. Sedangkan kelemahan dari *prezi* adalah sulit untuk memasukkan simbol matematika. Jika ingin digunakan dalam jangka waktu yang lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.

Tahapan pengembangan media *software prezi* ini mengacu pada perangkat pembelajaran dengan model 4D menurut Thiagarajan (1974) adalah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan

*disseminate* (penyebarluasan). Pada penelitian ini tahapan yang digunakan hanya sampai pada tahapan *develop* (pengembangan). Media ini tergolong dalam *independent media*, karena siswa dapat menggunakan secara langsung dan mandiri dalam kegiatan belajarnya.

Penelitian pengembangan ini adalah mengukur bagaimana persepsi siswa terhadap media pembelajaran fisika dengan menggunakan *software prezi* berbasis pendekatan saintifik pada materi hukum newton tentang gerak SMA kelas X. Setelah selesai dikembangkan media ini diuji cobakan kepada dua puluh empat siswa SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Pengembang media ini memperlihatkan dan menjelaskan seluruh materi yang terdapat di dalam media ini kemudian responden mengisi angket persepsi mereka terhadap media yang telah dilihat, berdasarkan hasil angket yang telah mereka isi dan tampak pada halaman sebelumnya yaitu pada sebab hasil, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran fisika dapat membantu dalam proses belajar mengajar dengan hasil uji persepsi siswa dengan skor rata-rata 68,6 kategori sangat baik, sedangkan nilai reliabilitas angket sebesar 0,835 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di lapangan, dengan dilakukannya uji persepsi siswa terhadap media pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik, media dapat membantu siswa memperlancar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yang selama ini monoton menjadi sangat menarik, sehingga siswa termotivasi dalam belajar. Dalam hal ini fungsi dan manfaat media pembelajaran salah satunya yaitu, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Penelitian yang dilakukan Yani (2014), hasil yang didapat dengan melakukan uji coba persepsi siswa terhadap produk mendapat skor rata-rata 3,44 dengan interpretasi "baik". Kemudian hasil skor rata-rata ahli media dan materi yaitu 2,91 dan 3,15 dengan interpretasi "baik", dan untuk hasil belajar siswa dengan menggunakan *prezi* rerata sebesar 90,75.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan penelitian ini maka dihasilkan media pembelajaran Fisika menggunakan *softwareprezi* dengan pendekatan *scientific* pada materi hukum newton tentang gerak untuk SMA kelas X yang valid dan layak digunakan. Pengembangan media pembelajaran hukum newton tentang gerak dengan *softwareprezi* menerapkan model 4D. Model ini memiliki 4 tahap yaitu: (*Define, Design, Develop, Dissemination*) pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop*. Dalam proses pengembangannya, produk divalidasi oleh tim ahli media dan materi dengan menggunakan angket validasi. Media pembelajaran Fisika menggunakan *softwareprezi* dengan pendekatan *scientific* pada materi hukum newton tentang gerak untuk SMA kelas X layak digunakan untuk mendukung pembelajaran siswa karena telah diuji kelayakannya oleh ahli materi serta telah dilakukan uji coba kelompok kecil untuk pengambilan data persepsi siswa kepada siswa kelas X SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Hasil rerata data persepsi siswa terhadap media pembelajaran sebesar 68,6 yang termasuk kategori sangat baik.

### Saran

Adapun beberapa saran dalam pemanfaatan media ini diantaranya media ini dapat mengalami pengembangan lagi di bagian-bagian yang dianggap belum sempurna seperti penambahan audio yang beragam, atau pengembang dapat menambahkan animasi, simulasi dan video lagi yang lebih menunjang materi pembelajaran didalam media ini. Media pembelajaran ini dapat dijadikan bahan ajar mandiri bagi siswa pada materi hukum newton tentang gerak.

### Daftar Pustaka

- Arifin, R. A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Kelas XI MIPA Pokok Bahasan Dinamika Rotasi. *Jurnal Riset Pendidikan Fisika*, 1(1).
- Ariska, Dora. (2015). Penggunaan Prezi Desktop untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada materi Laju Reaksi kelas XI di SMA Negeri 1 Sungai Apit. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 1-11.
- Artianingsih. (2013). Penerapan *Mind Mapping* dengan Media Prezi untuk Meningkatkan Prestasi dan Partisipasi Belajar Akutansi. *Jurnal Penelitian*, 2(1), 39-48.
- Burhanudin, R. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Software Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2).
- Dzulhijah, P. (2015). Penerapan Prezi Dekstop Sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 1-11.
- Febrianto. (2017). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TPHP pada Mata Pelajaran Pengendalian Mutu dalam Proses Pengolahan di SMK N 3 Takalar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 3(1), 42-48.
- Istiqlal, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 43-54.
- Jaya, A. (2014). Pengembangan Media Ajar Interaktif dengan Software Prezi pada Mata Kuliah Mekanik Teknik IV. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Sebelas Maret.
- Nurmaliah, Cut. (2015). Penggunaan Media Prezi pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMA Negeri 1 Lhoksukon. *Jurnal Edubio Tropika*, 3(1), 1-50.
- Tias, D. M. (2017). Desain Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Software Prezi Berbasis Scientific Materi Tata Surya Kelas Vii Smp. *Skripsi Tidak diterbitkan*. Universitas Jambi.
- Pasaribu, A. (2016). Pengembangan Instrumen Autentik Assesmen Berupa Penilaian Proyek dengan Produk Mind Mapping pada Materi Gaya dan Hukum Nenton Tentang Gerak. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 3(1).

- Putri,U. Y. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Online Prezi dalam Pokok Bahasan Alat Optic pada Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Radiasi*, 5(2).
- Sunarno, Widha. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif Terintegrasi dengan LKS Pokok Bahasan Hukum Newton Tentang Gerak Kelas X SMA/MA. *Jurnal Inkuiri*, 4(1).
- Surani. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi pada Mata Pelajaran Membuat Pola di SMK Awal Karya Pembangunan Galang. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(1), 13-18.
- Syahri, W. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia pada Materi Elektrokimia untuk Kelas XII SMA N 8 Kota Jambi dengan Menggunakan Software Prezi. *Sainmatika*, 6(1).
- Yusuf, R. M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 3(2), 137-142